

Tesis de Graduación

II AÑO NORMAL 1958.

Reinaldo Matamoros Ch.

INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACION
SAN RAMON

TEMA: IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN EL DESENVOLVIMIENTO
DE LA PERSONALIDAD DEL NIÑO.

AREA: PEDAGOGIA.

PROFESORA GUIA:

DOÑA ROSARIO SOTO DE LOPEZ

NOMBRE DEL ALUMNO:

REYNALDO MATAMOROS CH.

SAN RAMON, 1958.- SEGUNDO AÑO NORMAL.-

CIO
3F1.332
M425+i

| | |
|-----------------------|---------------|
| SEDE DE OCCIDENTE | |
| "BIBLIOTECA" | |
| — PROCESOS TECNICOS — | |
| No. Registro | 107006 |
| Procedencia: | Obras rurales |
| Precio | ₡ 700 |
| Fecha Ingreso: | 17 JUN 1993 |



Importancia de los juegos en el desenvolvimiento de la personalidad del nino:



O107006



DEDICO MI TESIS A MIS PROFESORES Y COLEGAS QUE HAN SIDO MIS VERDADEROS AMIGOS; RESPETANDO MI PERSONALIDAD, PERDONANDO MIS ERRORES.

ES MI DEDICATORIA TAMBIEN A MI TIERRA Y SANTA ABUELA QUE CON MANOS NACARADAS ME ACARICIO DESDE NIÑO.

INTRODUCCION

He aquí el porqué tomando al niño como un ser en formación base y punto de partida para enfocar la importancia que representa el juego en su desarrollo físico y a través de éste el mental, moral y social, he seleccionado el tema "Importancia de los juegos en el desenvolvimiento de la personalidad del niño para llevar a cabo mi tesis.-

Es sabido de todos que nuestro organismo al desenvolverse, o bien desarrollarse, tiene que enfrentarse y responder a los estímulos impuestos por el medio ambiente, para este efecto tiene que crear defensas, verdaderas fortalezas que cuanto mejor construidas estén mejor defendido estará nuestro organismo es por ello que para crear dichas fortalezas principalmente en la infancia, el niño necesita del ejercicio físico y su mejor recurso es el juego.

Podemos decir que el juego es una verdadera necesidad orgánica en cuya acción fundamenta su interés. Si para Calderón de la Barca en su ilustre obra "la Vida es Sueño" diría yo: En el niño la vida es juego". Es de suma importancia para todos los educadores que nos dedicamos a la enseñanza pre-escolar y especialmente escolar, tener conciencia acerca del valor educativo que tiene la Educación Física en el desenvolvimiento de la personalidad del educando. Con base en la psicología hemos como el juego representa para el niño un trabajo; por lo que no hay jerarquización entre ambos que existe en los adultos, es decir, en el niño el juego y el trabajo son dos cosas similares. Este es un

motivo que el educador debe conocer para estimular y valorizar el juego; trabajo por el cual el niño siente gran placer al efectuarlo y fundamental la palabra clave del aprendizaje "interés".

Por deducción diríamos que es una magnífica oportunidad para aprovechar dicho motivo convirtiéndolo en método de aprendizaje, no quiero decir con éste que debemos abusar del juego porque sería caer en un extremo como cayó la escuela antigua o tradicional, en otro al desapercibirla. Debemos aprovecharlo, sí, pero en su debida forma, como fuente inagotable de motivación.

Por otra parte la efectividad del juego es grande en cuanto se refiere a aquellos individuos que por causas ajenas a su voluntad son inadaptados sociales, me refiero a aquellas personas impedidas que van acumulando una serie de complejos al ver que la sociedad les aparta. El maestro debe solucionar juegos en los cuales estos individuos puedan participar. Proporcionándole a los niños una infancia feliz, felicidad que sólo encontrarán en aquellos juegos seleccionados y bien orientados por los maestros.

TEMA: Importancia de los juegos en el desarrollo de la Personalidad del niño.(con niñas)

AREA: Pedagogía.

OBJETIVOS GENERALES. 1) Lograr a través de la ejercitación física que el cuerpo adquiera elegancia, flexibilidad y belleza, agil y fuerte, sufrido y resistente, obteniendo los mandatos del alma, con el fin de proporcionarle al hombre confianza en sí mismo. --2)--Lograr integración del plan de estudios para que éste marche íntimamente unido con toda la cultura del espíritu.---3--Llevar a cabo uno de los fines de la educación. "Educación para el logro de la salud física y mental, para disfrutar de una vida bien equilibrada y saber hacer uso debido del tiempo libre."--

OBJETIVOS ESPECÍFICOS: ---1--Lograr hábitos de compañerismo y socialidad a través del juego.---2---Contribuir en el desarrollo integral de la personalidad del educando.---3---Saber hacer uso de los juegos y los deportes.---4---El juego como medio para adquirir autocontrol de sus actuaciones.---5--El juego como fines didácticos en las diferentes disciplinas d--

CONTENIDOS: La importancia del juego es el desarrollo de la personalidad del niño.---2---Evolución de los juegos.---3---Diferencias entre juegos y deportes.---4---Juegos diferentes de acuerdo con la edad cronológica y mental de los niños.---5---Juegos de salón y juegos al aire libre.---6---Aplicación del juego a las materias del aprendizaje.---7---Condiciones que debe reunir el maestro de educación física.---8---La educación física es el horario escolar.

ACTIVIDADES: Práctica de juegos con varones, dentro y fuera del aula.---b---Juegos para niños primeros y segundos.---c---Juegos para niños de terceros y cuartos.---d---Realizar algunos juegos con los niños del Hospital Dr. Carlos Luis V. Vega.---e---Conclusión de la tesis y bibliografía.-

CAPITULO I

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD DEL NIÑO:

Pocos espectáculos hay tan agradables como el de un niño feliz que juega. Observarle es ver la realización de un acertado plan de la naturaleza que busca desarrollar las facultades de los seres humanos. El juego es cráter: haciendo trabajar los músculos forma los cuerpos; ejercitando la inventiva agudiza la imaginación infantil que trata de resolver problemas inmediatos, en el juego el pequeño ha de considerar a sus compañeros lo que contribuye a formar su conciencia social; el juego da salud, pues si es activo se realiza al aire libre, bajo el sol. Además el juego es vehículo de expresión más o menos ingenua, de los emociones y sentimientos hondos del niño y contribuye a su adaptación al ambiente, asimismo es uno de los medios por los cuales se acostumbra el pequeño a las varias situaciones de la vida ejercitándose en ellas.

Las madres pueden aprender mucho del valor del juego si observan a sus hijos jugar y no les importúnan. El niño de un año golpea sus juguetes contra suelos y paredes para hacer ruido, apila sus bloques de madera, llena y vacía baldecitos de arena, apunta a las imágenes de sus libros y trata de repetir las palabras que pronuncia el adulto cuando señala esas ilustraciones. A medida que crece va adquiriendo mayor destreza en sus movimientos, ya puede inventar agarrar una pelota al vuelo, poco después ensartará cuentas grandetas, y le será cada vez más fácil, hacerlo que meses antes no podía. Nuestra preferencia por aquellos juguetes con los cuales puede crear algo, a poco de aprender a andar elegirá los que arrastra o empuja, el Perrito de trapo o la caja de cartón que ata de una cuerda y arrastra corriendo, o la silla que empuja con estruendo por la habitación.

Aspecto tan natural de la niñez es el juego, que solemnamente no prestarle atención ni utilizarlo como debiéramos.

Damos tan poca importancia al juego de los niños que vacilamos en interrumpirlo, sin percatarnos de que obstaculizamos el ejercicio del poder concentración en desarrollo. A veces compramos juguetes sin esforzarnos lo más mínimo porque sean aquellos que autoeduca al niño estimulando sus potencias y concentrando su atención.

Tal no ocurre porque los padres carezcan de interés en hacer las cosas bien, sino simplemente porque no saben como hacerlas. El juego puede ser parte extraordinariamente creadora en la formación del niño, si se le busca sitio apropiado para jugar, juguetes de su interés y compañeros que sepan compartir con ellos el recreo y solaz. Estas tres condiciones tan importantes son afortunadamente fáciles de satisfacer por padres y educadores que estén dispuestos a contribuir en la formación básica del niño.

El adulto no suele darse cuenta del valor que el juego tiene para el niño. La mayoría de los maestros no le dan importancia alguna, ni se preocupan por seleccionar aquellos juegos que son educativos y saludables y encausar aquéllos que no lo son. Vivimos en un mundo irreal y las cosas que para el niño tienen importancia y sentido, suelen significar muy poco para nosotros.

CAPITULO II

EVOLUCION DE LOS JUEGOS - HOMBRE PRE-HISTORICO

Possiblemente los sentidos del hombre prehistórico fueron reversibles en su función: constituyendo el vehículo que ponía al mundo objetivo en relación directa con la psiquis y a ésta con aquél al principio esta doble función fue simple y reglexivo, ya que esta criatura de Dios cobraba por medio de reacciones simpáticas y no cerebrales, frente a los estímulos externos. Su masacefálica no estaba suficientemente desarrollada para realizar actos de conciencia.

HOMBRE PRIMITIVO:

El hombre primitivo practicaba el ejercicio muscular y articular, destrezas, redolos, mientras se dedicaba a la caza, a la pesca, o bien subía a los árboles para comer sus frutas, como único medio de subsistir. Luego adiestró sus sentidos y sus miembros a manera de preparación previa para realizar aquellos menesteres diarios. Este adiestramiento ordinario y grotesco fue el prelegómeno del futuro y el adiestramiento de los atletas de todas las épocas.

EGIPCIOS-INDUES-CHINOS Y CALDEOS.

Egipcios: Innumerables grabados de piedra atestiguan hoy que los Egipcios varios milenios antes de J.C. practicaban ejercicios variados rudimentarios, pero sujetos a reglas precisas inspiradas en principios esotéricos relamente espirituales.

Indues: Estos hace cinco mil años practicaban ritos religiosos bajo disciplinas físicas e higiénicas que se vertieron en un código educativo físico-religioso llamado "Leyes de Manú."

Chinos: En la China cuatro mil quinientos años atrás, los "Bolzes" practicaban una serie de posiciones y movimientos que imponía un severo dominio espiritual y corporal. Estas reglas físicas y morales se agruparon en un documento impreso y secreto, para el uso de estudiantes y

sacerdotes exclusivamente; llamado "Kong Fis". Este manual exigía: Destreza y armonía en la ejecución de ejercicios, respiración rítmica, masajes y baños higiénicos, más la aplicación de ungüentos y aceites vigorizantes.-

SIRIOS Y CALDEOS:

Los remotos sirios y caldeos cruzaban los ríos valiéndose de vísceras de animales secas e infladas con aire, ayudándose con una mano a manera de rulo y con la opuesta conducían en alto sus armas de combate.

LA ERA OLIMPIONICA EN GRECIA ANTIGUA:

Los griegos de la confederación Helénica antigua constituyen una agrupación de hombres inteligentes, fuertes y hermosos. Observaban sus mundo exterior y su propio mundo interior con curiosidad y pasión. Analizaron el ser y su existencia a través de un espíritu ágil y de una concepción liberal de los fenómenos vitales. Amaron y exaltaron la belleza corporal y espiritual con un sentido ético y estético refinado y la concebían como un reglejo de la belleza de Dios.

Platón decía: El cuerpo humano que encierra nuestra alma es un templo donde se aloja un destello de la divinidad. Hay que establecer este templo por medio de la gimnasia para que Dios se encuentre bien en él, de este modo lo habitará largo tiempo y nuestra vida transcurrirá armoniosamente. Los griegos inventaron la euritmia. La belleza corporal acompañada de la gracia de sus movimientos. Educaban a los niños bajo la atenta tutela del paidotribo, luego conformaron armónicamente al obrero y al ciudadano, formación física, corporal, mental y espiritual en la palestra gimnasio y deportes, de retórica u oratoria de matemáticas y ciencias naturales, de danza y arte teatral de milicia y gobierno del Estado, ciudad.-

Los griegos fundaron la era olímpica y establecieron los juegos Helénicos, "Neveos-Anfitriónicos". No conocieron el significado que se da ahora a los términos perfe-

mance esfuerzo atlético del reo) Record: Mana del tiempo, pero valoraron el rendimiento físico deportivo y gimnástico como una auténtica conquista del hombre, punto integral y por ese premiaban al ganador con una corona de mirto o de laurel. Su aporte a la Ciencia Educativa, física universal tendrá vigencia eterna.-

LA ERA DEL CIRCO ROMANO Y SUS GLADIADORES:

Los romanos antiguos de temperamento dominante y orgulloso, de mentalidad analítica y con un sentido pinmático de las cosas, impresionaron sus costumbres, su lengua y su religión a casi todos los pueblos que sometieron militarmente. Los romanos encontraron en el ejemplo griego una pauta orientadora de capacitación y disciplina educativa física, pero sus fines fueron distintos.

Los jefes militares decían a su biseña soldadesca. "En la guerra no se lucha con un disco sino con armas destructivas". No obstante popularizaron en su época el uso de las ternas y las prácticas higiénicas corporales.

Estos conquistadores realizaban sus eventos deportivos al aire libre y legaron al imperio enormes circos donde se celebraban exitantes espectáculos para el regocijo de las masas. Estos sitios donde nunca se puso de manifiesto la armonía entre el cuerpo y el espíritu, más bien sirvieron de asiento a la degradación de las costumbres. En estos grandiosos anfiteatros, se presentaban fiestas sanguinarias que luego llegaron a convertirse en carnicerías humanas. Allí nació el espíritu de la tétrica y horrible frase "Ave Cesat Imperator, mésiteri te salutan"(Salve Cesas Emperadores los que van a morir te saludan).

LA EDAD MEDIA Y EL ESPIRITU CABALLERESCO.-

Durante la Edad Media, la gente atemorizada por la iglesia desatendió la práctica de los ejercicios físicos y los hábitos higiénicos reemplazándolos por la práctica espiritual como medio seguro de disciplina para la conquista suprema del alma.

LA EPOCA MODERNA Y LOS LIDERES DE UNA NUEVA EDUCACION:

Desde los comienzos de la época moderna se difundió con espontánea y tolerante libertad el pensamiento de los hombres guías, y a través de ella se interesaron por los problemas de la educación física: Roseau, Vives, Pestalozzi, Amorese, Espiers, Guds, Muthe, Apero, Armonrtd, Spencer, y por último los gimnasiarcas suecos Per, H. Ling, fue quien revolucionó los conceptos atrasados de la antiguas escuelas gimnásticas y hechó las bases de una educación física más demarcada dentro de los cánones científicos.

Fue esta una época de pugna entre las escuelas gimnásticas y deportivas de variada orientación. Esta caldeira hirviente de doctrinas y hechos educativos físicos preparó el ambiente a la Epoca Contemporánea de donde surgió el pensamiento vivo de Baron Pier, Coumberte, en el deporte y las grandes gimnasiárcas del siglo XIX, lo cual hizo posible que la educación física de nuestro siglo arrazara por caminos seguros.

EPOCA CONTEMPORANEA CAMPEONISMO Y PROFESIONALISMO: UN NUEVO DILEMA HISTORICO DE LA EDUCACION FISICA.-

En 1896 el Barón de Couberté, inauguró la primera olimpiada moderna. Nace así la segunda era olímpica de la historia y se antroniza también la época de las "Records" del fanatismo y el profesionalismo deportivo. Paralelamente los seguidores y animadores de las ideas revolucionarias de Ling contribuyen con su genio y esfuerzo a crear una gimnasia educativa masculina y femenina, con lineamientos educativos científicos precisos que ayudaron al desarrollo eugeníco de pueblos enteros y nuestro mundo contempla como bajo la política educativa física de sabios y gobiernos los pueblos escandinavos mejoran integralmente su índice vital, perfeccionando también su cultura y su moral. Surge hoy un dilema histórico que constituye una sorda pugna entre El campeonismo por sus performances y Records." y por una nueva conciencia de valores.

Sin embargo la educación física no fracasó totalmente.— Los señores nobles y feudales le dieron realce con sus fiestas y torneos, con su cacería de tipo mayor o menor (cetrería).—

Durante la Edad Media se exaltó a través del dogma de la cristianidad el espíritu caballerezco, el cual constituiría una de las raíces del futuro."Fair Play el deporte de los siglos XIX y XX.-

LA MISTICA DEPORTIVA DE LOS IMPERIOS PRECOLOMBINOS DE AMERICA.—

El período de los imperios predominantes o digo precolombinos de América preventía de un sistema marcadamente religioso. Los emperadores consultaban siempre a los supremos sacerdotes, antes de emprender alguna acción militar, política o administrativa. El deporte como una política del estado no pudo escaparse de esa modalidad social y espiritual. Es más todo simbolismo del deporte se inspiraba en los dioses soberanos. El imperio de Tantinsuyu, el imperio azteca y el imperio maya impulsaron el deporte por vías de una sana diversión para las masas. Los "Corredores" correos ~~pazticas~~ los jugades mayas de pelota y los conductores pedestres intervenían en los juegos deportivos con fervor y disciplina ferreamente dirigidos dando esferas superiores de Gobierno. Sin embargo esta política educativa física, no fue brillante y por eso las tradiciones deportivas y agonizaron lentamente.

LA CASA GIOCOSA Y EL RENACIMIENTO:

En la época del =Renacimiento= Vittorio Da Feltu, fundó "La casa Giocosa". Casa de diversiones) en donde los humanistas agrupados en una misma especie de "Logia" de atletas refugiados, cultivaron una educación física muy particular La experimental aplicada a los reconocimientos biológicos, físicos y estéticos.

EBOLUCION DE LOS JUEGOS INFANTILES: SU VITALIDAD PEDAGOGICA.

Si las teorías del juego no interesan de modo predominante al aprendizaje sucede otra cosa distinta con el estudio de su evolución, la cual puede servir de guía para la motivación o vitalidad del proceso educacional. Así ocurre que los primeros juegos infantiles son de carácter metriz o sensorial, el niño gatea, camina, corre, salta, hace ruidos con los objetos y juguetes, etc. Es la edad del juguete. Luego surgen los juegos imaginativos desde los dos años en que el niño vive un mundo de ilusión forjado por su fantasía bueca y creadora: una piedra es una casa, una hierba la comida, dos botellas cobran la animación de una yunta de bueyes y el pedazo de papel con una hebra de hilo se convierte en el veloz aeroplano.

Nota: Por la misma potencia de la imaginación el niño cambia de personalidad. Si juega a la escuela, él se siente maestro. Los hermanos Margareritte nos cuentan en una novela que uno de los personajes, Pum, se transforma en un perro porque en castigo se le ha colocado un collar al cuello por sus distracciones. Y Pum ladra, se basca las pulgas, lame su plato y dice que su perro es muy divertido..(Angélica Rojas, El niño y sus Libros)

Hace años el Dr. Amado J. Fernández cometió en el Sembador, (Organo de la Asociación Pedagógica Universitaria, publicada entonces) un artículo de Mrs. Annie Webster Noel sobre los juegos. En ese trabajo interesante y fecundo, se hallan multitud de empírios en que se ve la riqueza de la imaginación de los niños durante el juego. Unas veces la ardilla que salta; otras la niña es madre y se sienta en un sillón imaginario con el niño en brazos y lo mece imaginariamente, una es la cenicienta vestida de paño de oro y con zapatillas de plata mientras otra por medio de un simple toque le dice "Ahora te pongo una rosa en el pelo". Una almohada es una niña enferma, un pedazo de madera es

pastel, pan, automóvil, sillón y casa, todo sucesivamente, por encante del hada, cuyo papel se disputan las niñas y si de jugar a la escuelita se trata, también existirá su pugilato por ser la maestra o la señorita, dispuesta a imponer penitencias y castigos corporales aunque no hayan visto emplear los segundos a sus maestras de verdad. Será como una afirmación de su personalidad dudosa? Adler o Feud pudieron contestarlo. Pero los niños gracias a su imaginación prodigiosa pueden tener en ese plano una vida soñada, inocente y feliz, que talvez luego no la tendrán jamás.

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. Es la hora de aprovechar las dramatizaciones en el aprendizaje. Más tarde es 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 aprender interesado y placentero.

Desde el punto de vista del interés vitalización del aprendizaje el valor del juego es inapreciable, pero su importancia es el aspecto intelectual no debe exagerarse para no caer en la superficialidad que señaló Dewey. En cambio considerarlo desde el plano educador, el juego resulta de alta significación.

En la mesa y en el juego, se ha dicho, podrás conocer a las personas educadas. Pero hay que cuidarse de las exageraciones y afán de deslumbrar con creaciones pedagógicas, que desnaturalizan a veces el verdadero carácter del aprendizaje.

O 000000000 O

CAPITULO III

DIFERENCIA ENTRE JUEGOS Y DEPORTES.-

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

Los juegos claros están, deben ser apropiados a la edad de los educandos. Por ello se llaman juegos atléticos y juegos deportivos han de ser impartidos sólo en el último ciclo de enseñanza primaria, en las escuelas de cultura media y escuelas profesionales.

Todos los deportes suponen la inspección médica de los alumnos para eliminar a los que no reúnan condiciones fisiológicas para ellos.

Exige también las instalaciones necesarias para su práctica, sobre todo el campo de juego. Este no debiera faltar en ninguna escuela, pues es tan necesario para la educación como las salas de clase. En caso de imposibilidad, puede acudirse al recurso de utilizar campos de juegos situados fuera del recinto escolar. También son necesarias instalaciones sanitarias, como el servicio de duchas, vestuarios, etc.

El deporte coincide con el juego en su carácter activo, placentero y desinteresado, pero se diferencia de él en que requiere una organización y un esfuerzo más intenso, una competencia de emulación mayores. Las normas del deporte tienen además un marcado carácter ético. El "Fair Play", el juego limpio, es una de sus notas esenciales, mientras que el juego infantil esto no tiene apenas importancia. Podríamos decir que el juego es pura biología, mientras que el deporte es ginecología y ética. Comparese a este efecto la reglas del deporte de fútbol con el juego de policías y ladrones de los niños.

El deporte es sobre todo un juego por equipos. El qui-

que constituye una unidad espiritual, tiene un estilo,

superior a la individualidad. Pero no anula a ésta , si-
no que la exalta. El individuo realiza en el equipo una
función propia insustituible, es como la rueda de una má-
quina, o mejor como un miembro esencial de un ser vivo
que naturalmente no puede actuar por sí independientemente,
sino que tiene que contar con los demás integrándose en el
ser total. Aquél es así la perfecta conjunción de las
pedagogía individual y la pedagogía social. Los deportes
por consiguiente, no son sólo medios de educación física,
sino también sobre todo, de educación moral. En el deporte
se cultivan en efecto, virtudes enseñanzas para la vi-
da humana. Entre ellas figura el espíritu de competición,
que lejos de ser reprobable, cuando se aplica discretamen-
te es de un gran valor educativo. Aun de mayor interés es
el espíritu de rectitud en el juego limpio, que impide
las faltas concientes y cultiva el sentido de veracidad y
justicia. Asimismo, el deporte fomenta el endurecimiento
físico, tan necesario, sobre todo en los alumnos de las
ciudades. Finalmente, desarrolla el sentido de solidari-
dad haciendo responsable a cada uno de la totalidad del
equipo y el de autodominio o "Seducontrol personal".--

000000000

CAPITULO IV

Diferentes juegos de acuerdo con la edad cronológica y mental de los niños.

El ejercicio debe 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 pequeños.

El mismo ejercicio varía según la edad. El juego que practica el adolescente de los últimos grados escolares no es, a pesar de las apariencias, un juego apropiado para niños de primer grado.

El ejercicio debe ser adecuado a la constitución física del alumno; por eso un error gravísimo hacer que practiquen un mismo juego todos los escolares. Un defecto, una leve dolencia, se convierte en un mal crónico y grave con ciertos ejercicios, mientras puede ser quizás cuando con otros.

He aquí la explicación de algunos juegos apropiados para niños de 1º y 2º grado.-

EL COLUMPIO:

En el patio de la escuela habrá instalados varios. Los niños se dividen en dos grupos: los que se mecen y los que cuentan las mecidas. Estos grupos han de turnarse de modo que todos tengan la oportunidad de mecerse y de contar.

Según el número de alumnos y su adelante, así como el número de columpios de que se disponga, las mecidas pueden fijarse en 10-20-25, etc. por cada vez que se monten.

La cuenta de las mecidas puede llevarse oralmente, y al terminar el número de las fijadas se mece el que contaba y cuenta el que se mecía. De este modo: cada alumno tiene una pequeña cajita cerrada con un juequito por donde, a cada mecida, se hace pasar una semillita, un granito o una bolita, al mismo tiempo que las cuenta. Hay un tercer modo de llevar la cuenta de las mecidas: con el lápiz se

hacen reayitas en un papel de derecha a izquierda, o se dibujan cruces, bellas o puntos.

EL VENDEDOR:

Este juete admite muchas variaciones desde el vendedor de periódicos hasta el vendedor de cacharros de cocina. Lo mejor sería darle la forma que convenga a la realidad del medioambiente.

Es preferible usar las monedas reales; pero si no las hay se pueden obtener imitándolas en cartón o se fabricarán de madera o latón, dándole la apariencia de las verdaderas.

Lo que se utilice para vender puede ser traído por los mismos niños o por el maestro.

El juego consiste en que un niño haga el papel de vendedor y los demás de compradores, debiendo darse la oportunidad de que sean varias las que hagan de vendedores.

Deberá tenerse cuidado de imitarse los vendedores de la localidad y graduarse (vendedores las) dificultades de los cambios y cobros.

PARES Y NONES:

Este es un juego apropiado para niños de tercero y cuarto grado. Se divide el grupo de niños en dos bandos y se colocan de pie o sentados, pero una hilera frente a la otra, de modo que cada uno tenga de oponente otro del bando contrario. Cada niño toma en su mano un puñado de botones o semillas.

Los niños del bando que sale coge un puñadito de semillas o botones, sin contarlas y preguntan simultáneamente a sus respectivos contrarios: Pares o Nones?... Si el interpelado acierta gana un tanto, de lo contrario gana el que interpeló para su bando. Se registrarán las ganancias y se continúa en la misma forma preguntando ahora el bando contrario. La cuenta de las ganancias de cada bando debe llevarse en el pizarrón, en el suelo en una hoja de papel según grado de adelante que los alumnos tengan. Terminado el juego y la anotación de las ganancias, se

determina el bando ganador y se coloca su insignia (generalmente un gallardete o bandera de colores) en el sitio correspondiente.

LOS BOLOS:

Conocido en nuestro medio con el nombre de boliches. Este es un juego que se practica poco a pesar de que atrae realmente a los niños especialmente los de grados superiores o sea los de V y VI grado.

El juego consiste en lo siguiente: Se dividen los niños en bandos y cada uno lleva la cuenta de los bolos que tumba. Los del mismo bando o los del otro ayudarán a parar los bolos.

Como variantes pueden darse valores de do, tres, cuatro, etc, tantos a cada bolo y también pintados de colores y asignar un valor distinto a los de cada color.

NOTA:

En relación con este juego; yo preparé un juego de bolos como material complementando esta tesis, espero que presten alguna utilidad.

Además de estos juegos encontramos una serie de juegos más complejos y bien conocidos de todos que sería de per demás anotarlos, tales como: fútbol, Basketbol, Beisbol, el tablero, damas, chinas y aún los mismos rompecabezas podríamos incluirlos.

CAPITULO V

JUEGOS DE SALON Y JUEGOS AL AIRE LIBRE:

De todos bien conocida es la diferencia entre los juegos de salón y los al aire libre, en los primeros se refiere a aquellos juegos que son propiamente de salón o bien de sala de clases, en los cuales el maestro puede jugar con los niños sin tener que salir del aula, algunas veces estos juegues son relacionados con las materias de estudio: así por ejemplo tenemos "La pezca", el Vendedor, Juego de Lotería, etc. etc.

En relación con los juegos al aire libre, podemos elegir que tienen mayor importancia para el niño ya que están más de acuerdo con las necesidades de éste, además por llevarse a cabo al aire libre el niño siente mayor libertad puede correr, saltar, gritar, al mismo tiempo va desarrollando tanto su parte física como la espiritual.

CAPITULO VI

APLICACION DEL JUEGO A LAS MATERIAS DEL APRENDIZAJE:

Bueno será también presentar algunos ejemplos prácticos de como el juego se utiliza en la escuela, ya de modo globalizado, ya dentro de las asignaturas desarrolladas de modo independiente.

1º) En escritura: Para iniciar a los niños su aprendizaje son signos de mención los crados por la doctora García, entre los que citaremos el de los patitos, las mariposas, el salto de la rana, el caracol, los pececitos y el juego del arito.

2º-) 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 de la enseñanza y la decoración de motivos para las dramatizaciones ofrecen múltiples oportunidades para vitalizar su aprendizaje

3º-) En lectura: El método de cuentos, tan en boga actualmente por la base psicológica que la globalización le ha

dado, tiene su más perfecta aplicación con el juego. Las demostraciones prácticas realizadas hace años en la escuela anexa de la Universidad por la Dra. María Rodríguez Marrero bajo la dirección de la doctora María J. de Armas y otras efectuadas recientemente bajo la dirección de la doctora Chegoyen, son buen ejemplo del valor del juego en la lectura.

4º-) En lenguaje: Las dramatizaciones del lenguaje no tendrían vida si no se asociaran al juego. Tan numerosas son sus aplicaciones que resulta obvio citar ejemplos particularizados de ellos.

5º-) En Geografía: Los juegos de los distintos países ocupan el primer lugar en el estudio de la geografía y de la historia 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 la familia, la tienda y la ciudad, practicados con tanto éxito por Margarita Well. 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 a los propios niños como símbolos de los accidentes geográficos o de vehículos. El estudio dramatizado de las estaciones puede ser objeto de juegos variados.

6º-) En la aritmética: Por mas conocido el empleo de los juegos en aritmética resulta casi innecesario citarlos. Las aritméticas de Chrnclike, las de Pérez Semosa en Cuba, y la serie titulada Aritmética Social por Cebollero Rivera son ricas en ejemplos de esta clase, pero cada maestro de alguna experiencia, entusiasmo y habilidad, conoce otros juegos aritméticos que justifican el empleo de este procedimiento de enseñanza elevado hoy a la categoría de método .-

381.332
M425
+107006



CAPITULO VII

CONDICIONES QUE DEBE REUNIR EL MAESTRO DE EDUCACION FISICA:

El maestro no debe mantener un gesto seyero ante su clase de juego. Por el contrario, la actitud del maestro ha de ser alegre, simpática y agradable, de tal modo que aún en el momento de actuar con energía, no debe titubear cuando esto sea preciso, ha de mantener la voz serena y el gesto sin violencia. Procurará huir del castigo impuesto por el dejando que las reglas del juego sean las que sancionen reservándose la actitud del juez que hace cumplir la sanción de una manera comprensiva y lleno de simpatía hacia el alumno. Hasta en el caso extremo de verse precisado de separar a un niño del juego, lo hará sin violentarse, procurando tenerlo muy cerca hasta que termine aquél si considera que el niño está suficientemente sereno, conversará entonces a solas con él sobre su actuación durante el juego. En una palabra, el maestro tendrá presente en todos los momentos e incidentes de aquel, que tiene en sus manos uno de los medios más útiles y seguros para la educación de sus alumnos.

Ese tipo de niño que con demasiada frecuencia se califica de anormal y que no es más que la víctima de un medio miserable de la incomprendición e ignorancia del adulto que está mas cerca de él en el ambiente familiar, por el procedimientos de hacer comprender a los mejores dotados por la naturaleza o por el medio el derecho que tiene aquél a la ayuda de ellos, logra transformaciones asombrosas que no podrían darse tan completas y rápidas si se tratase de un anormal. Es sencillamente el niño acostumbrado a oír decir que no sirve para nada, que su hermano si sabe hacer bien las cosas; acostumbrado a oír llamar bicho torpe, inútil...que se transforma en un rebelde, en un concentrado o en un tímido que se ignora a sí propio. Hay también los que por tendencia familiar tienen es-

tas modalidades de carácter, y hay los de reacción lenta, tardos para oír, para ver, para actuar que son la desesperación de los otros. Todos cuando sienten la cooperación y comprensión de los compañeros respaldada por el afecto inteligente del maestro, parecen nacer a una nueva vida por el camino del juego. Vemos pues que el maestro debe tener una mente serena y capaz para conducir estos casos en que el niño es retraído; indiscutiblemente que el juego es uno de los mejores motivos que tiene el maestro; pero antes bien, debe tener el educador un juicio claro para no abusar de él.

0000000000000000

CAPITULO VIII

LA EDUCACION FISICA EN EL HORARIO ESCOLAR:

Por ser la educación física una asignatura de suma importancia para lograr el desarrollo integral del niño, ésta debe ocupar un lugar en el horario escolar, desdeluego tomando en cuenta la edad mental y cronológica del educando. Para los grados inferiores las lecciones pueden durar de veinte a treinta minutos y para los grados superiores un máximun de cuarenta y cinco minutos. Aunque esto puede variar de acuerdo con el juego elegido y el interés de los niños.

También es aconsejable, iniciar la lección de educación física con algunos ejercicios de marcha y calisténicos, tomando un tiempo de unos 10 minuots para preparar a los niños antes de inciar el juego.-

PALNES PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS EN I GRADO:

Escuela: Jorge Washington

Maestra: Srta. Mercedes Mora

Grado I de varones.

Tema: Juego: "El Ratón y el Gato"

Propósitos: Proporcionar a los niños un rato de expansión. Lograr que los niños desarrollen la atención y coordinar los movimientos.

Desarrollo: Motivación: Conversación con los niños acerca de cómo son los ratones y cómo los gatos. Preguntarles si han visto a un gato persiguiendo a un ratón.

2º) Explicación del juego que vamos a jugar.

3º) Formar en el patio de la escuela una rueda cegida de la manita.

4º) Elegir dos niños, para que uno haga el papel de gato y el otro de ratón.

5º) El ratón se colocará en el centro de la rueda y el gato fuera de ella.

6º) El gato pregunta al ratón: Ratoncito, ratoncito, qué

estás haciendo ahí?

7º) Los niños de la rueda que representan a los ratencitos defenderán a su compañero ratón, dándole paso de salida y entrado a la rueda, mientras le cerrarán al gato la pasada.

8º) Juego se le dará la oportunidad a otros dos niños de hacer las veces de gato y ratón y así continuará el juego.-

PLAN NUMERO DOS:

Grado: I de varones

Tema: La Gallinita Ciega (juego)

Material: Un pañuelo

Propósitos: Proporcionar un rato agradable a los niños.

Practicar y desarrollar el tacto en los niños.

Desarrollo: Motivación: Conversación con los niños explicando el juego.

2º) Vendarle los ojos a un jugador, que hace las veces de "Gallinita Ciega".

3º) Los demás niños al comenzar el juego entablan el siguiente diálogo con la "Gallinita Ciega": Gallinita ciega, Qué se te ha perdido?...Una aguja y un dedal. Dá tres vueltas y la encontrarás.

4º) Al oír esto la Gallinita Ciega correrá hasta lograr coger a un niño, cuando lo logra, éste hará las veces de gallinita ciega.

NOTA: Durante el juego, el maestro y los otros jugadores deben cuidar de la Gallinita Ciega, que por no ver puede sufrir algún accidente.

PLANES PARA JUEGOS EN II GRADO:

Escuela: Jorge W.

Maestra: Elizabeth Badilla

Grado: II de varones

Tema: Juego Cuartel de Manos".

Propósitos: Que los niños ejerzcan sus músculos y activar la respiración.

Desarrollo: Motivación: Explicación del juego.—2—Formación de dos bandos.—3—Participación del maestro dándole

comienzo al juego, para este efecto los dos bandos colocados de frente y a cierta distancia con las manos extendidas esperarán que el maestro dé a la mano de un niño para que éste le persiga.---4---Si logra cogerle pasará a formar parte de su bando, si no lo logra, irá al bando contrario a golpear la mano de algún contrario y así sucesivamente.

PLAN NUMERO DOS:

Grado I II de Varones
Tema: Juego: Pasando la Bola
Material: Una bola
Propósitos: Desarrollar y contribuir a la formación integral del niño.---2---Proporcionar a los niños oportunidad de manifestarse libremente.
Desarrollo: Motivación: Comentario con los niños acerca de la actividad que se va a realizar.---2---Explicaré en forma sencilla y clara el juego.---3) Formar dos bandos, el blanco y el azul en filas bien alineadas.---4) Luego haré las veces de árbitro colocándome en medio de las dos filas.---5) Sin moverse de su puesto, el primer jugador blanco lanza la pelota al compañero número uno del bando azul. Este la devuelve al número dos del bando blanco que a su vez la lanza al número dos de los azules y así sucesivamente irá pasando la bola.---6) Si algún niño deja caer la bola o si la lanza sin haberse colocado antes en su lugar, sale del juego y se convierte en un prisionero del árbitro.---7) Para libertar a los prisioneros el jefe colocado a 50 metros de distancia del grupo de prisioneros, lanzará la bola. ---8) El que sea capaz de coger la bola al vuelo volverá con los compañeros de su partido.---9) Los que no hayan podido coger la bola deben resignarse a cumplir la penitencia que les imponga el árbitro.-

PLAN PARA JUGAR EN III GRADO:

Escuela: Jorge W.-

Mestra: Sra. Sulay de Mora.
Grado: III de Varones
Tema: Juego Las Chapitas.
Material: Chapitas de cerveza.

Propósitos: Lograr destrezas y habilidades en el juego.
--Fomentar la disciplina y la atención de los niños.

DESARROLLO: Motivación: Presentarle a los niños una serie de chapitas y explicarles el juego que realizaremos con dichas chapitas.---2) Formar en el patio un círculo con los niños cogidos de la mano.---3) Darle un número a cada niño con el que se irá a llamar durante el juego.---4) El maestro llamará dos números para que soltándose los niños correspondientes den una vuelta alrededor del círculo.---5) Regar las chapitas en el centro del círculo para que los dos niños entrando por el mismo lugar que habían partido comiencen a juntar las chapas.---6) Será vencedor el que mas chapas haya juntado.---7) El vencedor, nombrado otros dos números y lanzando las chapitas, dará continuación al juego.

PLAN NUMERO DOS: Grado de Varones----- Tema: Juego: Comprando huevos.----Propósitos: Que los niños ejerciten sus músculos. Despertar la agilidad de los niños.

Desarrollo: Motivación: Conversación con los niños y explicación del juego que vamos a realizar.---2) Colocar a los niños en diferentes sitios.---3) Un niño hará las veces de comprador de huevos, preguntando a los niños: Hay Huevos? ---4) Mientras el comprador recorre preguntando los demás niños pueden cambiar de lugar hasta que el comprador logre tomar posesión de uno de los sitios abandonados.

PLAN DE JUEGOS PARA IV GRADOS:

Escuela Jorge Washington
Maestra: Sra. Moemy de Salazar
Teado: IV de varones
Tema: Juego Derribar la Fortaleza
Material: Tres bastones y una bola.

Propósitos: Que a través del juego los niños adquieran dirección y coordinación de los músculos. Mejor la expresión de los niños logrando deshechar el mal uso del vocabulario.

Desarrollo: Motivación: Conversación con los niños y explicación del juego. ---2) Formar con los niños un círculo en el patio de la escuela.---3) Colocar en el centro de la rueda tres bastones atados.---4) Designar a un niño para que defienda la fortaleza.---5) Los demás niños de la rueda con los pies darán a la bola tratando de derribar la fortaleza, defendida por el niño del centro.---6) Los jugadores de la circunferencia pueden hacerse pases rápidos que desconciernen al defensor.---7) Cuando alguna logre derribar la fortaleza, se convierte en defensor y cambia su lugar en la circunferencia con el defensor derrotado.

PLAN NUMERO DOS:

Grado: V de varones---**Tema** Juego Bate. **Material:** un bate y una bola pequeña, **propósitos:** Despertar en los niños el interés por los juegos de equipo y lograr que dominen sus impulsos al aceptar su derrota y triunfos.

Desarrollo: Motivación: Conversación con los niños para formar dos equipos.---2) Trazar con cal una línea en el zacate donde se colocará el bando que va dentro de casa.---3) Designar los lugares que harán las veces de primera cas y segunda casa.---4) Marcar otra línea a 8 ó 9 pies de distancia de la línea primera o sea la línea de casa para designar las ciegas o sean los batazos mal dados.---5) Designar a un niño del bando que va afuera, para que rebote la bola haciendo las veces de bolero.---6) El primer jugador provisto de un bate de madera bateará la bola hacia los del bando contrario, luego pasará a primera casa.---7) Al pasar un jugador de la primera casa a la segunda o bien a su lugar de bateo puede ser quemado con la bola por el bolero o por cualesquiera del bando contrario perdiendo así su bando. **NOTA:** Haré ver a los niños que al quemar a uno de los jugadores debe ser suave y nunca por la cara.

PLANES PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS EN V GRADO:

Escuela: Jorge Wáshington

Maestro: Jorge Carvajal

Grado: V varones

Material Una bola

Tema: Juego Basket Ball

Propósitos: Mediante el interés despertado, que los niños dominen su técnica. Fomentar en los niños el orden y la disciplina. Lograr que los niños a través del juego adquieran desarrollo físico y mental.

Desarrollo:

Motivación: Presentación de la bola de basket y conversación con los niños acerca de este juego.---2) Explicar a los niños cuando se comete un fallo y advertirles que no debemos cometer esta falta.---3) Cada canasta valora dos puntos, excepto aquellas que son para castigar un fallo, éstas valen un punto.---4) Explicar a los niños qué es un doble, cuando se comete un doble.---5) Explicar que quiere decir devuélta, cuando hay devuelta en la jugada. Nota: Recalcar en los niños que debemos jugar limpiamente a base de pases rápidos y sin empujar al compañero.---

PLAN PARA EL DESARROLLO DE JUEGO EN VI GRADO:

Escuela: Jorge Washington

Maestro: Róger Salas

Grado: VI de varones

Tema: Juego de Fútbol

Material: Una bola

Propósitos:

Lograr que los niños por el interés que manifiestan por este deporte, dominen su técnica.---b) Mejorar la expresión y depurar el vocabulario.---c) Mediante este juego que los niños adquieran disciplina, orden y respeto.

Desarrollo:

Motivación: Breve comentario del campeonato mayor de fútbol: Qué equipos lo integran, cuál equipo va a la cabeza del campeonato.---2) Invitar a los niños a jugar.

—3) Explicación del juego con los nombres respectivos de los jugadores.—4) Explicación de lo que es un fæoul y un penal en fútbol.—5) Formaré con los niños dos equipos e iremos a la plaza.—6) Haré las veces de árbitro.—7) Después de haber jugado el tiempo reglamentario de acuerdo a su condición física, haré un comentario de acuerdo entre perdedores y vencedores

0000000000000000

CONCLUSION

Al comenzar esta tesis sobre la educación física me pareció un poco árido el tema, mas luego conforme fui desarrollando el plan, comencé a sentir aprecio y me es curioso e inexplicable el verdadero cariño que siento por esta disciplina.

Estoy seguro de que todos los educadores oímos hablar a diario acerca de la importancia de la educación física, pese a ello como si por un oído nos entrase y por el otro nos saliese, cosa imposible, no le tomamos la debida importancia.

Yo digo: Hay que empaparse realmente para conocer, ahondar y sentir el provecho del juego.

Observé como el niño manifiesta ese interés vivo por satisfacer sus necesidades, desenvolviéndose con esa alegría característica de todo niño feliz. En aquellos casos en que niños reprimidos no quisieron jugar, me di cuenta que verdaderamente no se debía a que no gustaban de hacerlo, sino a que por razones ajena a su voluntad, se oponían a ello; razones de índole tales como complejos que sus compañeritos les formaban, ya porque fuesen menos hábiles o menos dotados para el juego; o bien por algunas otras razones. Para este efecto usé la mejor táctica a mi manera, el cariño y la simpatía para ellos trayéndoles hacia el grupo e incorporándoles a los juegos. Olvidaba anotar otra razón por la cual ciertos niños no juegan y es la de aquellos niños lisiados, ya sean cojos o bien mancos, a estos se les va acumulando el complejo de que nombrar el maestro, jugar es adaptarlos a ellos por lo que hay que insistir haciéndoles ver que hay juegos apropiados para ellos. He aquí el caso que se me presentó de un niño manquito, este niño podía jugar fútbol con mayor habilidad quizás que otro niño de condiciones físicas normales. Desde el punto social, ninguna modalidad de la educación es tan importante como la educación física la cual vincula

la energía física a la nerviosa, a la psíquica y a la moral, para disciplinarlas todas en la dirección de un comportamiento social constructivo. En los juegos de equipo pude notar del ajuste social que dá a los niños.

Entre los juegos al aire libre y los de salón, noté como el niño se manifiesta más satisfecho en aquellas práctica al aire libre están más de acuerdo a sus necesidades psíquicas y motoras, por esta razón dediqué más mis prácticas a las fuera del aula que a las dentro de ellas.

En los grados V y VI sólo practiqué un juego por ser éstos de tipo prolongado y en los que los niños mostraron un mayor interés.-

.....
.....
.....
.....
Mzs.-

BIBLIOGRAFIA

Equipo para juegos Infantiles y juguetes hechos en la
Casa "Washington D.C.".-

Publicación T.C. 275.-

Didáctica o Dirección del Aprendizaje: (Diego González)

La Ciencia de la Educación (Larroyo)

Juegos Organizados (Graciela Soto de
Fernández Flores)

)&)&)%)&)&)&)&)&)&)

)!)!)!)!)!)!)!)!)!)!

%/%/%/%/%/%/%/%/%

mzs.-

/ / / / /

o



