

# UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y  
CIENCIAS DE LA EDUCACION

ESCUELA DE CULTURA FISICA



Tesis previa a la obtención del  
Título de Licenciado en Ciencias de La  
Educación, Especialidad Cultura Física.

ESTUDIO DE CONDUCTAS INFANTILES EN UN JUEGO  
MOTOR DE REGLAS:

“ANALISIS DE LA ESTRUCTURA DE JUEGO EDAD Y  
GENERO”

AUTOR:

Santiago Guillén P.

DIRECTOR:

Mst. Diego León Córdova.

CUENCA - ECUADOR

2010



## DECLARATORIA DEL TUTOR

En mi calidad de tutor asignado para la presente tesina, certifico que se dio cumplimiento al proceso de investigación, ejecución y presentación, así como lo dispone la Universidad de Cuenca, además confirmo la autoría del Señor Santiago Guillén Pacheco con la reserva de la información motivo de la investigación que mantiene su autoría debidamente citada

-----

Vicente Diego León Córdova



## AUTORIA

Las principales ideas, análisis,  
Comentarios de esta tesis  
Son exclusiva responsabilidad del autor.

-----

Santiago Guillén P.



# INDICE

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

## CAPITULO I

1.- Tema.....	8
2.- Justificación / Problematización.....	8
3.- Objetivos.....	8
3.1.- Objetivo General.....	8
3.2.- Objetivos Específicos.....	8
INTRODUCCIÓN.....	9
4.- Metas.....	10
5.- Metodología del Proyecto.....	10
5.1.- Tipos de Investigación.....	10
5.2.- Métodos.....	10
6.- Beneficiarios.....	11
6.- Beneficiarios Directos.....	11
6.1.- Beneficiarios Indirectos.....	11
7.- Cronograma de Actividades.....	11
8.- Bibliografía.....	12

## CAPITULO II

Marco Teórico.....	13
2.2.- La Educación y el Juego.....	18
2.3.- Característica del Juego.....	19
2.4.- Clasificación del Juego.....	20
2.4.1.- Juegos Sensoriales.....	20



2.4.2.- Juegos Motores.....	20
2.4.3.- Juegos Intelectuales.....	20
2.4.4.- Juegos Sociales.....	20
2.5.- Otras Clasificaciones del Juego.....	20
2.5.1.- Juegos Infantiles.....	21
2.5.2.- Juegos Recreativos.....	21
2.5.3.- Juegos Escolares.....	21
2.5.4.- Juegos Deportivos.....	22
2.6.- Importancia del Juego.....	24
2.7.- Contribución del Profesor en los Juegos.....	27
2.8.- Didáctica de la Enseñanza de los Juegos.....	28
2.9.- Antes de escoger un Juego.....	29

### **CAPITULO III**

Desarrollo de la Propuesta.....	30
3.2.- Rondas Infantiles.....	31
3.3.- Persecución.....	35
3.4.- Verbales.....	40
3.5.- Sensomotores.....	44
3.6.- Fijación Visual y mental.....	47
3.7.- Orientación.....	50
3.8.- Pre deportivo.....	53
3.9.- Imitativos.....	57
3.10.- Precisión.....	61
3.11.-CONCLUSIONES.....	65
3.12.-RECOMENDACIONES.....	66



## AGRADECIMIENTO

Quiero dejar constancia con todo mi corazón primero a Dios por sobre todas las cosas, que me guía día a día, luego al Máster Diego León Córdova por su ayuda y orientación para la realización de esta tesis, a todas y cada una de las personas que de alguna manera colaboraron para un feliz término y a todos los profesores de la escuela de cultura física que nos impartieron durante los años de estudio su metodología de enseñanza para un feliz término y a todos muchas gracias

Santiago Guillén P.



## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre Gloria que estuvo a mi lado día a día impulsándome y dándome fuerzas para seguir adelante, a mi hermana Marisol que todos los días de mi vida estudiantil universitaria estuvo presente para apoyarme en las adversidades de la vida , a cada uno de mis familiares que confiaron en mí ,y de manera muy especial a dos personas que Dios quiso llevárselos a su lado que siempre los llevaré en mi corazón y desde allá me guía para un feliz término , Raúl (Padre) Raúl (hermano)

Santiago Guillén P.



# CAPITULO I

## PROYECTO DE INTERVENCION SOCIAL

1.- **TEMA:** Análisis de la estructura de los juegos: edad y género.

2.- **JUSTIFICACION / PROBLEMATIZACION**

### JUSTIFICACION.

La formación recibida y la experiencia recogida a lo largo de mi vida estudiantil y laboral he concluido que los juegos aplicados a los niños de los diferentes niveles escolares son de vital importancia para mejorar su rendimiento en todos los ámbitos del aprendizaje, en nuestro medio las actividades lúdicas se las consideran como un mero pasatiempo con la aplicación de actividades aisladas sin una planificación adecuada.

Bajo estas consideraciones pienso que el tema planteado es motivo determinante para incursionar de manera urgente y lograr un cambio sustancial en el comportamiento de los niños.

Con evidencias como las anotadas es factible en nuestro medio generar nuevos criterios psicopedagógicos que permitan abordar la realidad del tema planteado.

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

**PROBLEMA:** En la educación no existe una diferencia de edad y género en la aplicación de los juegos.

3.- **OBJETIVOS.-**

#### 3.1.- OBJETIVO GENERAL.

Elaborar modelos de juegos relacionados a la edad y género, con el propósito de mejorar el rendimiento de los niños escolares en su aplicación.

#### 3.2.- OBJETIVOS ESPECIFICOS.-

1.- Fundamentar teóricamente los juegos relacionados a la edad y género con la finalidad de mejorar el rendimiento en su ejecución.

2.- Diagnosticar los procesos de aplicación en los juegos de edad y género en los niños.

3.- Construir modelos de juegos de edad y género para su aplicación con los niños.





## INTRODUCCION

En el presente proyecto, el propósito fundamental es referirme al modelo de juegos, con el propósito fundamental de contribuir a mejorar el proceso de aprendizaje en la Educación Básica.

Es de interés prioritario diseñar el manual el mismo que aportará al cumplimiento de las actividades físicas durante todo el proceso de aprendizaje de los niños escolares y porque no decirlo de personas de distintas edad.

Las actividades físicas nos permiten desarrollar y mejorar las condiciones de socialización y se ha constituido en el mejor recurso para la adaptación de los escolares, ya que mejora las capacidades, habilidades, destrezas, poniendo de manifiesto la creatividad, afectividad, motricidad, inteligencia, sociabilidad La inteligencia, evitar el stress y conseguir un mejor estilo de vida y concomitante a ello sentirse motivado para cumplir sus actividades dentro y fuera del aula.

La efectividad del proyecto se observará luego de su aplicación, pues de observaciones realizadas en escuelas, el juego en los niños se constituye en una actividad preferida ya que los mismos les permiten conocer nuevos y a la vez ejecutar los ya conocidos, con el firme propósito de rescatar lo nuestro.

Con lo expuesto anteriormente se diseño el proyecto, en que constan juegos para todas las edades como: juegos libres, juegos orientados y juegos dirigidos, sensoriales, de equilibrio, rítmicos y de coordinación de persecución. Imitación, desarrollo de los órganos de los sentidos, fijación visual y mental, desarrollo de las capacidades motrices, juegos grandes, juego en espacio reducido, juego de iniciación deportiva, juegos tradicionales, juegos populares, etc. Los mismos que se desarrollarán estrictamente con el carácter recreativo y no competitivo ya que la idea fundamental es que los participantes disfruten de lo que hacen y se sientan a gusto.



## 4.- METAS

Diseñar modelos de juego edad y juego para su utilización de forma adecuada con los estudiantes.

## 5.- METODOLOGIA DEL PROYECTO

Para el cumplimiento del proyecto “Como las actividades físicas inciden en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la Educación Básica” se utilizará fundamentalmente la siguiente metodología:

### La investigación será cualitativa:

- a) Cualitativa, por que ayudara a entender el fenómeno educativo y sus características a través de la comprensión holística del problema, puesto que la interesa la interpretación a profundidad del fenómeno en estudio y genera la comprensión del fenómeno educativo y sus características.

### 5.1.- TIPO DE INVESTIGACION

La presente investigación es de tipo:

- a) Descriptivo: porque está dirigido a determinar como es y cómo está la situación de las variables de la investigación, a la vez que es de carácter aplicada por cuanto ofrece propuestas factibles para la solución del problema planteado.
- b) Bibliográfica: por cuanto requiere de la información necesaria para la comprensión del problema de investigación y para su correspondiente solución.
- c) Correlacionada: porque se interesa por averiguar cómo se relaciona o vinculan los diversos fenómenos entre sí.

### 5.2.- METODOS

- a) Método de Observación Directa.
- b) Método de Observación Indirecta.
- c) Analítico – Sintético.
- d) Inductivo – Deductivo.
- e) Resolución de Problemas.
- f) Asignación de tareas.



## 6.- BENEFICIARIOS.-

### 6.1.- BENEFICIARIOS DIRECTOS

Los beneficiarios de este proyecto principalmente son los niños(as), que es la base principal de este trabajo, luego es la familia que está enrolada con sus hijos para una mejor actividad física y todos los entornos que rodea a los juegos y público en general.

### 6.2.- BENEFICIARIOS INDIRECTOS.-

Los beneficiarios indirectos son aquellos que se van a nutrir con este proyecto ya sea en la parte de consulta o de apoyo de trabajo.

## 7.- CRONOGRAMA

### CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividades	Julio				Agosto				Septiembre			
	5-9	12-16	19-23	26-30	2-6	9-13	16-20	23-27	6-10	13-17	20-24	27-30
Reuniones de organización												
Recopilación de datos												
Reunión con el tutor												
Presentación previa de esquema al tutor												
Presentación de esquema para aprobación												
Desarrollo del proyecto												
Presentación del proyecto												
Aprobación del proyecto												
Sustentación del proyecto												
Elaboración y publicación de la guía												



## 8.- BIBLIOGRAFIA:

1. CORDERO Tabares. El juego. Desarrollo y característica en la edad Preescolar. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación 1985.
2. Cultura, Recreación y Juegos Infantiles. Universidad de Cuenca. Facultad de Ciencias Médicas. Centro niño a niño. Instituto Pedagógico Ricardo Márquez Tapia. Ayuda en Acción.
3. ESCALANTE Víctor 2005. Revistas de estudio.
4. Mst. LEÓN CÓRDOVA Diego. Información entregada por el tutor.
5. NAVARRO ADELANTADO Vicente.- Palmas de Gran Canaria 1995
6. RODRIGUEZ COBOS. Septiembre.2009. Igualdad de género
7. TRIAS Nuria, PEREZ Susana. FILLELA. Luis. Juegos, música y Expresión Corporal. Edición Parragón. Barcelona. 2003
8. UNESCO. "El niño y el Juego "Planteamiento teóricos y Aplicaciones Pedagógicos. Paris, 1980.

## FUENTE DE CONSULTA EN INTERNET

1. Web. Educastur. Princast.es / proyectos / coeduca/ page-id. 182
2. [www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml#juegos](http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml#juegos)



## CAPITULO II.

### MARCO TEORICO.-

Esta Investigación nace por descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de los juegos educativos en la escuela primaria para la formación física moral y espiritual.

Nace también por la preocupación actual para proporcionar a los educandos una manera de aprender y facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje a través de la interdisciplinariedad.

Con este tema se plantea una educación cuyo sentido esencial es el logro de un nuevo hombre en una nueva sociedad es decir, la configuración de modos de comportamiento personal y social auténticamente humanos y el pleno desenvolvimiento de la persona. Servirá también para motivar a todas aquellas personas identificadas en este proceso, poniendo en práctica los aportes de la tecnología educativa, que les permitirá compartir una educación realmente liberadora que no sólo está basada en el diálogo, la criticidad, la participación, la autonomía, sino también en el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y la formación integral del alumno

Uno de los primeros autores que nos habla del juego es Heredado, enumera como causa histórica una cosa anecdótica, se experimenta en todo una carestía de víveres, hombre cruel asoló todo el país, el pueblo lo soporto durante mucho tiempo pero después viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedio contra ella y descubrieron varios entretenimientos, entonces inventaron los dados de la pelota y todos los otros juegos a excepción del ajedrez que fue copia de otros pueblos. Se dice que estos juegos se inventaron para distraer al hombre, ya que pasaba un día entero jugando a fin de pensar en comer, Otro argumento de la razón histórica es el origen etimológico del juego, "Lo que agrada a los hombres, agrada a Dios" y en virtud de esta concepción no se podría omitir el juego, por ser una actividad placentera y agradable al hombre.

EL juego motor presenta una enorme riqueza para la infancia, porque pone en práctica todo el conjunto de habilidades que podemos desarrollar, como las cognitivas, afectivas, sociales y motrices. Por consiguiente, el juego motor es un medio de intervención potencial que aporta al niño oportunidades de conocer y experimentar situaciones de una forma más completa.

El juego motor lleva consigo el mismo condicionamiento de su motricidad, es decir, vehiculiza en el niño el proyecto de su propia intención hasta la misma



acción. Otro condicionante más que se añade al de la motricidad es el contexto en el que se desenvuelve el juego motor. Dicho contexto está constituido, por la naturaleza del juego motor que se pone en práctica, el convenio de reglas.

La investigación sobre el juego de reglas no arroja mucha luz, dentro de ellos podemos destacar una serie de problemas como por ejemplo: el problema continuo-discontinuo de las etapas por las que se explica el juego de reglas, la autonomía del niño en situaciones morales. Sin embargo es posible guiarse por una serie de conclusiones y orientaciones que nos permite el estudio de las conductas, el juego motor de reglas. Los resultados arrojados son muy sugerentes pero somos conscientes de que el estudio del juego infantil-motor-de-reglas está todavía lejos de encontrar todos sus interrogantes.

El juego infantil de reglas es una manifestación lúdica que reúne comportamientos ajustados al convenio de reglas, pero que a la vez muestra otros comportamientos peculiares que no pertenecen al sistema juego de reglas. Esta realidad es compleja de desentrañar para el estudio, distinguiéndose por un lado conductas de juego que obedece a una lógica del mismo modelo juego-de-reglas y, conductas no sistemáticas que igualmente podrían darse en otros lados de la vida.

El análisis observacional se ha visto enriquecido precisamente por la conjugación inicial de perspectivas teóricas, ya que la explicación del porqué de una conducta es siempre situacional, al margen de sus condicionamientos que podrían ser consientes o no con la conducta en cuestión. Por otra parte, la interpretación de las conductas siempre se ha hecho en base a la significación de la acción. Hemos completado nuestro método con un análisis estructural-funcional y comparativo, con el objeto de reconocer la estructura funcional que soporta el juego estudiado.

El juego complejo de representación de roles, es la forma de juego más frecuente entre los niños y niñas de educación infantil. Jugar a papás y mamás, a las tiendas o a los médicos, es algo que ocurre a diario y en todas ellas existe el rincón de la casita con juguetes que reproducen los objetos reales del interior de los hogares. Pero nos hemos preguntado alguna vez: ¿Por qué hacen esto nuestro alumnos –alumnas? o ¿qué aprendizajes se desprenden de este tipo de actividades?

Partimos del enfoque socio-cultural en el que el juego es analizado en profundidad, llegando a considerarlo como un importante valor de cultura. Además el juego proporciona un terreno propicio para la comunicación y la interacción entre iguales, ofreciendo un marco adecuado para el consenso, para llegar a acuerdos entre compañeros y compañeras de juego, proporcionando un escenario ideal, donde cada uno puede exponer sus ideas sin temor a equivocarse, porque sólo se trata de un juego y esto da un margen de error y una libertad de acción que pocas veces se vive en otras actividades



en el marco escolar. Los niños y las niñas acumulan la información recogida a través de su experiencia personal en esquemas cognitivos, que nunca están exentos de componentes afectivos y utilizan estos esquemas para desplegar el juego de representación.

Podemos decir, sin temor a equivocarnos que el juego imita a la vida, pero tiene la ventaja de que esta actividad el error no está penalizado. Los individuos aprenden los comportamientos sociales a la vez que participan en ellos, los roles que de una u otra forma la sociedad impone, entre los que encuentra los roles de género. Por tanto para integrarse y ser aceptados como persona, cada individuo debe declararse perteneciente a una de las dos categorías de género y excluido de otra, los esquema de género que se desarrollan son fruto de la experiencia sociales en las que se esfuerzan las conductas, una sonrisa o un ligero gesto basta en muchos casos para modificar los comportamientos del ser humano.

Tampoco debemos dejar de lado la influencia de la imitación de modelos y del aprendizaje por observación, que permite que niños y niñas se identifiquen con personajes reconocidos en su propio género.

Pero si queremos hacer del juego que se práctica en el marco escolar un recurso para el aprendizaje de pautas sociales de comportamiento, si queremos favorecer una variedad de formas de constituirse en hombre o en mujer ¿qué podemos hacer? ¿Podemos constituirnos en ingenieros del juego? Para responder a esto lo primero que necesitamos es conocer la cultura lúdica de nuestros alumnos. Y además debemos tener presente que el juego es una actividad placentera, y si nuestra intervención se hace bruscamente, el juego pierde gracia y muere. Por tanto la actitud abierta y colaboradora del docente es imprescindible para que los cambios sean aceptados, pues no hay nada que los niños y niñas perciban más claramente que la diferencia entre la propuesta lúdica sincera y la pretensión del adulto de que el juego se convierta en un trabajo. Por eso es necesario en primer lugar observar y analizar la cultura lúdica de nuestra aula, para poder adecuar las propuestas de juego a la característica de los alumnos y alumnas que tenemos. La importancia del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas. Todos los juegos, de niños y de adultos, juegos de mesa o juegos deportivos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real.

Pocas veces, como ocurre con los juegos, se cumple tan cabalmente las condiciones exigidas por la verdadera actividad didáctica. Se ha definido el juego como proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje, puesto que aprender es enfrentarse



con las situaciones, dominándolas o adaptándose a ellas. El juego tiene, además un valor substitutivo, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas.

“Un juego o un material de juego es tanto más valioso cuanto más numerosa y elevadas son las energías que pone en actividad, y tanto menos estimable cuanto menos espacio concede al ingenio y a la destreza.” El juego es un recurso creador, tanto en sentido físico( desarrollo sensorial ,motor , muscular, coordinación psicomotriz), cuanto en el mental, porque el niño pone a contribución durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación, además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, a un conocimiento más realista de mundo, por otra parte es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad , sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan a los niños.

Marginal el juego es privar a la educación de unos de los instrumentos más eficaces, importantísimo material destinado, sobre todo, a estas edades. Esto no quiere decir, que las demás edades deban quedar excluidas del juego, lo que ocurre es que éste cambia a los compas de la madurez general del sujeto y de la evolución de los intereses infantiles. El juego es una actividad total, entendiendo como una actividad seria y por ende el desarrollo de sus facultades.

Lo más importante que un ser humano – especialmente un niño – se merece, es sentirse aceptado como es. Si escoge jugar con lo que sea que escoja, deberíamos permitirselo y aceptarlo y apoyarlo para su seguridad emocional y hacer que se sienta bien consigo mismo.

Recuerden que es común que los niños experimenten con diferentes roles – los niños pueden aprender a ser más afectivos y verbalmente expresivos y las niñas pueden aprender habilidades espaciales cuando se involucran en juegos no estereotipados.

Un proveedor le haría un gran favor a los niños y padres alentando a los niños a que se expongan a todo tipo de juegos que incluyan al sexo masculino y femenino. En la vida real, hay un hogar y la gente necesita ser cuidada. Es importante lidiar con esta situación como un asunto de la realidad. En la vida real, tanto hombres como mujeres cocinan y limpian y necesitan cuidar de sus seres queridos. Hombres y mujeres necesitan conducir y hacer reparaciones, etc. Así que, ¿por qué no comenzar desde niños?

Es más común que las madres acepten estos juegos de género cruzado que los padres – especialmente con sus propios hijos varones. El proveedor de cuidado puede ayudar a aliviar los miedos de los padres ayudando a que los niños se involucren en juegos de género cruzado.





Su meta es brindarles a todos los niños oportunidades de juego que incluyan una amplia variedad de comportamientos y roles. Los adultos pueden mezclar materiales género-específicos y juguetes. Por ejemplo, ponga muñecas en las áreas de bloques o juguetes de transporte en las áreas de vestido. Sea consciente de no aplicar un doble estándar en los mensajes que les dé a los niños. Por ejemplo, pasar por alto el juego rudo si son niños, pero no si son niñas. Inicie y aliente juegos de grupo que incluyan a todos y brinden imágenes y roles de comportamiento y trabajo no estereotipados, tales como enfermeros hombres y bomberos mujeres.

Nuestra concepción del lenguaje determina fuertemente nuestro acercamiento al problema de definir a los géneros literarios. Como presupuesto de cualquier interpretación acerca de lo que define a los géneros literarios se encuentra una noción de lo que es el lenguaje. Así por ejemplo, pensar al lenguaje como entidad y no como proceso, como un medio que se encuentra entre el yo y la realidad, y que es capaz de representar correctamente a ésta, entraña la creencia metafísica en las esencias, y con ello en la esencia de los géneros literarios. Por el contrario, concebimos al lenguaje como una red inacabable de juegos de lenguaje, dejaremos de percibir la posibilidad o pertinencia de formular y responder la pregunta de qué sean los géneros literarios en términos de esencias.

Encontrar la esencia de un género determinado o, lo que es igual, “definirlo de una vez por todas”, resulta sumamente problemático:

Las preguntas “¿qué es una longitud?”, “¿qué es un significado?”, “¿qué es el número uno?”, etc. producen en nosotros un espasmo mental. Sentimos que no podemos señalar nada para contestarlas y, sin embargo, tenemos que señalar a algo. (Nos hallamos frente a una de las grandes fuentes de confusión filosófica: un sustantivo nos hace buscar una cosa que le corresponda).

La dificultad en nuestro intento por definir a un género literario se disolverá si en lugar de intentar responder a la pregunta de qué sea un género determinado, buscamos responder a la pregunta de en qué consisten las prácticas concretas de escribir y leer obras pertenecientes al género en cuestión. El cambio parece trivial, pero no lo es; las consecuencias son radicales.

La gran riqueza teórica e interpretativa de los conceptos de “forma de vida” y “juego de lenguaje” orienta la sustitución propuesta y el individuo como parte de ésta, quien lo genera. De aquí que la existencia de lenguajes privados no sea posible y la noción de forma de vida necesariamente remita a un modo de vivir en un conjunto social.

"El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que



la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego de una niña posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita a un niño a enseñar a jugar está es innata

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a Lastimar"...., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda desarrollarse

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerreo se descarga en el juego de peleas

## **2.2.- LA EDUCACION Y EL JUEGO**

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se



prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la a criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logo céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, modificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

## 2.3.- CARACTERISTICAS DEL JUEGO

1. El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.

2. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
3. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
4. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
5. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
6. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
7. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
8. El juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
9. El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
10. Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
11. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.



## **2.4.- CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS**

### **2.4.1.- Juegos Sensoriales**

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

### **2.4.2.-Juegos Motores**

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

### **2.4.3.-Juegos Intellectuales**

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias). "La imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveerá; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas."

### **2.4.4.-Juegos Sociales**

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

"El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

## **2.5.-Otras clasificaciones del juego**

Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categoría.



### 2.5.1.-Juegos Infantiles

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

### 2.5.2.-Juegos Recreativos

Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

### 2.5.3.- Juegos Escolares

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

**a) Juegos de Velocidad.-** En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

**b)- Juegos de Fuerza.-** Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

**c) Juegos de Destreza.-** Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

**d) Juegos Atlético.-** Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.



## 2.5.4.-Juegos Deportivos

Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

"Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del "Yo", de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos.

**a) Juegos Visuales.-** Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.

**b) Juegos Auditivos.-** Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.

**c) Juegos Táctiles.-** Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.

**d) Juegos del sentido básico.-** "Metodología General" nos habla del sentido básico al referirse al material.

**e) Juego de Agilidad.-** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).

**f) Juegos de Puntería.-** Son todos los que se practican con el tiro al blanco.

**g) Juegos de Equilibrio.-** Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.

**h) Juegos Inhibición.-** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.



**i) Juegos Activos.-** Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad.

El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.

### **j) Juegos Individuales**

Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.

La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.

**k) Juegos Colectivos.-** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia. Ejemplo el deporte.

**l) Juegos Libres.-** Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Friable, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.

**m) Juegos Vigilados.-** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asunto o temas.

**n) Juegos Organizados.-** Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados.

Este juego se realiza en la escuela primaria.

**o) Juegos Deportivos Escolares.-** Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles.





Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas primarias de varones o mujeres observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso.

## 2.6.-IMPORTANCIA DEL JUEGO

El hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

A.-Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

**A.- Para el desarrollo físico.-** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.





Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

**B.-Para el desarrollo mental.-** Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

**A.-Para la formación del carácter.-** Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía.

**B.-Para el cultivo de los sentimientos sociales.-** Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en



los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

1. El profesor debe ser un constante observador para poder darse cuenta de los juegos que más prefieren los niños, así como de las reacciones que estas manifiestan durante el desarrollo del mismo, para determinar los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso.

## **2. La observación del profesor.**

La vigilancia debe ser discreta y procurar que se respeten profundamente las iniciativas aún las caprichosas de la niñez, de todas maneras del profesor es moral y materialmente responsable de los alumnos que se les confía, por eso en determinados casos son necesarios los consejos oportunos.

Muchas veces por falta de iniciativa practican los mismos juegos todos los días incurriendo así en una fatigosa monotonía, en este caso el profesor debe enseñar algunos juegos nuevos que sean de atracción con mayor actividad y entusiasmo.

Si le es posible debe participar en los juegos dando así mayor animación y entusiasmo al juego mismo.

Durante el desarrollo del juego no debe demostrar preferencia por ningún niño o grupo determinado, en cuyo caso sembraría la discordia que es más peligrosa para la buena marcha de la escuela y para la misma actividad del profesor.

Así mismo impedirá todo abuso durante el juego, por más animado sea el juego, debe prohibirse las malas palabras, las riñas entre ellos.



Tratar de hacer desaparecer en los niños los juegos de crímenes o de asuntos policiales mediante ejemplos y consejos en forma paulatina.

El juego es la fuente de las primeras impresiones y el adiestramiento de las actividades para las faenas futuras de la vida real, por esta razón merece una esmerada atención dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, pues, por ser una actividad natural y espontánea de la niñez ofrece la mayor vitalidad para la obra pedagógica en general.

Juego tiene una particular importancia en la educación del niño ya que ninguna otra actividad supera el juego en la transformación del individuo en un tipo ágil, de movimientos precisos y elegantes, de imaginación despierta y de reacciones rápidas debido a la influencia innegable en el desarrollo neuromuscular.

Para que la acción directa del profesor sea más efectiva en los juegos debe procurar:

- a. Ser paciente, tolerante y alegre.
- b. Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios alumnos.
- c. Ser firme en cuanto a exigir el cumplimiento de las reglas, pero siempre con la bondad y comprensión hacia el infractor.
- d. Para los débiles, para los atrasados, para los tímidos, que son los más necesitados del juego y de sentir la estimulación del profesor, tener todas sus simpatías y su más inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades, hasta hacerles ganar confianza en sí mismo.
- e. Valerse de su habilidad y tacto para impedir que los niños se aficionen por un solo juego.
- f. Tomar parte directa en los juegos lo más frecuente posible.
- g. No tener nunca una actividad pasiva frente al juego.
- h. Estudiar bien el juego que se va a presentar.
- i. No dejar pasar ninguna oportunidad de educar, pero sin olvidar que está en la clase de juego.
- j. En los juegos de bando 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 proporciona.

## **2.7.- Contribución del profesor en los juegos**

La contribución del profesor en los juegos de los niños puede hacerse de tres maneras:

- a. Interpretando racionalmente la necesidad lúdica del niño a través de la enseñanza y llegar al convencimiento de que el niño juega, es una necesidad y no una manifestación que puede cohibirse caprichosamente y por ello procurar el juego.
- b. Aplicar metódicamente los juegos que conozcan y haciendo acopio para aumentar el número de ellos.
- c. Inventando nuevos juegos.



Los juegos son actividades simples, susceptibles de imaginarlos, arreglarlas y aplicarlas con la combinación metódica de probar sus resultados.

Es de esta manera cómo los profesores contribuyen en los juegos escolares inventando e ideando unos, mejorando y perfeccionando otros, introduciendo los juegos en la clase de acuerdo a las iniciativas e imaginación del profesor.

1. El desarrollo está más avanzado. Los brazos y piernas se van alargando, los músculos adquieren más volumen, fuerza y elasticidad. Tiene todavía poca resistencia al esfuerzo físico, corta duración.

Hay sobre actividad del sistema nervioso, gran dinamismo, ritmo respiratorio circulatorio rápido. De los nueve años nueva crisis de crecimiento. Es la época en que empiezan los estudios, aparece la atención voluntaria, debe ser acertada la educación en esta edad.

Los juegos más adecuados en esta edad son los dirigidos, en base a la gimnasia respiratoria, predominando las excursiones, natación, etc.

Se acentúa la diferencia entre los dos sexos. El niño empieza a adquirir mayor desarrollo muscular, potencia y flexibilidad. Cambia la voz, aparecen los caracteres sexuales secundarios.

Etapas de gran desarrollo nervioso y mental, el niño se hace combativo. Los juegos más apropiados en esta edad son los juegos de iniciación pre-deportivos, como también los juegos por grupos o colectivos

## **2.8.- DIDÁCTICA DE LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS**

Al enseñar un juego cada maestro de sección tendrá en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños.

1. Tenga tacto al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
2. Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
3. Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
4. Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
5. Reconozca lo bueno y siempre espere de cada uno lo mejor que él puede hacer.
6. Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
7. Dirija la atención e interés a la actividad y no al niño.
8. Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
9. Dirija, o sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de Ud. solamente.
10. Recuerde todos los detalles del juego.



11. No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego, tras confusión.
12. En los juegos de competencia, anuncie el resultado.
13. No presente juegos de la misma organización y tono en un solo período.
14. No saque del juego a los niños que pierden.
15. También hay que considerar la ocasión y el sitio.
16. No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.
17. Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
18. Mantenga el interés en el juego.
19. Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
20. De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
21. Haga demostraciones según va explicando el juego.
22. Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
23. Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas, así tendrá Ud. mejor armonía y disposición.
24. Tenga tacto. No ridiculice a los niños. Conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.
25. Tenga el equipo o material que va usar preparado y pase a los jugadores cuando lo vayan a usar.

## **2.9.- Antes de escoger un juego considere si:**

1. El juego se adapta a las características de los niños.
2. Si es juego para patio o salón.
3. Número de participantes.
4. La hora, día y tiempo que dispone para la clase.
5. Estudie y practique la mejor manera de organizar el grupo para los juegos. (círculos, relevos).
6. El juego debe dar participación a todos.
7. El juego está adecuado a la edad, año de estudios.



## CAPITULO III

### DESARROLLO DE LA PROPUESTA:

La finalidad del proyecto es la formulación de una estrategia, que es un paso cualitativamente superior en el desarrollo. Los fines de las planificaciones específicas, como la de las actividades físicas están determinados por necesidades sociales particulares, satisfaciendo la creciente demanda de un enfoque global en la planificación a mediano y largo plazo con el objetivo indispensable de lograr un mejor rendimiento escolar y conseguir nuevos estilos de vida.

Vamos a ver en este contenido una serie de condiciones básicas que ha de cumplir el proyecto en mejora de la aptitud física, así como algunas adaptaciones que tienen lugar en nuestro organismo. Al finalizar este tema, y tal como es su objetivo debemos ser capaces de construir nuestro propio proyecto, de ello va a depender en gran medida nuestra salud y nuestros resultados en el aprendizaje de los escolares.



# RONDAS INFANTILES





## LA RONDA DEL ANGELITO

Hacemos una ronda con un niño en la mitad, que es el angelito y, de inmediato comenzamos a movernos entonando la siguiente canción:

Los angelitos alaban a Dios  
Alaban a Dios  
Y quieren regalarle su lindo botón  
Ven angelito  
Ven para acá  
Ven para acá  
Y saca a una niña que sepa bailar

Esta es la mejor oportunidad para que el angelito invite a bailar a la compañera o compañero que le parezca más simpática

Entonces, en el centro del ruedo bailan los dos, tomados de las manos, mientras los demás tarareamos la misma canción.

Al final, la persona que fue escogida hace ahora el papel de ángel y continúa el juego.







## LA PÁJARA PINTA

Tomados de la mano, hacemos una ronda con un jugador en el centro. El irá realizando las acciones que se nombran en la siguiente canción:

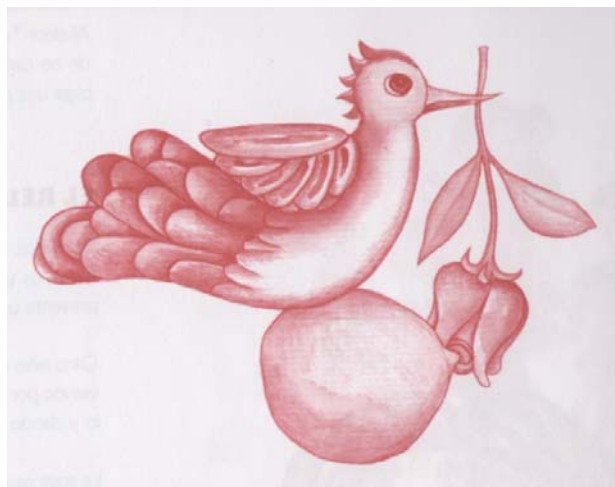
Estaba la pájara pinta  
Sentada en un verde limón  
Con el pico recoge la rama  
Con la rama recoge la flor  
Ay ay ay  
Cuando vendrá mi amor

Me arrodillo a los pies de amante  
Me levanto fiel y constante

Dame la mano  
Dame la otra  
Dame un besito  
Que sea de tu boca.

Yo soy el niñoito  
Del Conde Laurel  
Que salgo a jugar  
Y no hallo con quién  
Con ésta s'  
Con ésta no  
Con ésta sí  
Me casaré yo

El participante que sea señalado cuando se dice "yo", pasa ahora al centro de la ronda y repite el juego.





## RONDA DE LAS BAILARINAS

Primero, formamos un círculo -no hay límite de participantes Luego elegimos una bailarina y le entregamos un pañuelo para que baile dentro de la ronda Entonces cantamos:

Que entre la reina  
Que entre la reina  
Que le quiero ver bailar  
Volar por los aires  
Volar por los aires  
Media vuelta y nada más.

Que busque compañero  
Que busque compañero  
Que le quiero ver bailar  
Volar por los aires  
Volar por los aires  
Media vuelta y nada más.

Que le deje sola  
Que le deje sola  
Que le quiero ver bailar  
Volar por los aires  
Volar por los aires  
Media vuelta y nada más.



Al terminar de cantar la primera estrofa, la bailarina escoge a otra bailarina -o bailarín- de la ronda y le deja bailando en su lugar entregándole su pañuelo.

Así sucesivamente juegan todos los participantes.

Al final se aplaude a quien a bailado mejor.



# PERSECUCIÓN



## EL GATO Y EL RATON

Se realiza una ronda y se escoge a dos participantes para que el uno sea el gato y el otro el ratón.

El gato se queda fuera de la ronda y el ratón dentro. Entonces comienza el juego con el siguiente diálogo que entablarán los protagonistas:

Gato: Ratoncito, ratoncito.

Ratón: ¿Qué quieres gato ladrón?

Gato: ¿Estas gordito?

Ratón: Hasta la punta de mi rabito.

Gato: Té como un trocito.

Ratón: Cómeme si puedes!

Entonces el gato le comienza a perseguir hasta atraparlo; mientras los jugadores que están en la ronda le cierran el paso al gato y ayudan al ratón. Al atraparlo se cambia de jugadores.





## EL LOBO FERROZ

Se reúnen los participantes en un círculo y uno de ellos hace el papel de lobo y haciendo una ronda se canta: "Juguemos en el bosque hasta que el lobo esté, si el lobo aparece entero nos comerá, ¿Qué estás haciendo lobito?", entonces el lobo tiene que responder "Me estoy poniendo los zapatos" y así toda su preparación antes de salir de la casa, en la última pregunta el lobo responde:

Estoy saliendo de mi casa para comerlos a todos" y el lobo empieza a perseguir a todos los jugadores, el que agarra primero tiene que ser ahora el nuevo lobo.





## MAMA CUCHARÁ VIEJA

Uno de los participantes hace el papel de la Mamá

Cuchara Vieja, los demás somos sus hijos.

La Mamá Cuchara, dice que saldrá a visitar a unas amigas, pero nos advierte que no debemos comer nada de lo que hay en casa especialmente las golosinas.

Aprovechando la ausencia de la Mamá Cuchara, comenzamos a devorar todo lo que encontramos.

En el momento menos pensado, regresa la Mamá Cuchara. Al verla llegar nos escondemos por los rincones de la casa. Ella al comprobar la desobediencia, nos busca para pegarnos con una cuchara de palo, uno por uno, hasta que no quede nadie libre de castigo.

EL primero en ser encontrado, hará ahora el papel de la Mamá Cuchara Vieja.





## EL GAVILÁN

Los participantes forman una cadena, cada uno se agarra de la cintura del niño que va adelante y el primero hace de gallina y uno que se queda afuera hace de gavilán.

Comienza con el siguiente diálogo:

Gavilán: haga encargo éste maicito.

Gallina: bueno señor gavilán.

(Gavilán se va y la gallina les da de comer y cuando regresa).

Gavilán: gallinita devuelve mi maicito.

Gallina: se comieron mis pollitos.

Gavilán: entonces venda, o regale los pollitos.

Gallina: no se puede.

Gavilán: entonces le quito y me como los pollitos.

Gallina atrévase a ver si puede.

Entonces el gavilán empieza a perseguir a los pollitos mientras la gallina los defiende, si el gavilán atrapa a un pollito, este pasa a su equipo y ayuda a atrapar al resto.







# VERBALES



## PIN PIN SERAFIN

Nos sentamos todos en círculo con los pies estirados. Uno de nosotros es el jefe, quien va tocando cada una de nuestras piernas diciendo:

Pin Pin Serafín  
Cuchillito de marfil  
Manda la ronda  
Que esconda este pie  
Detrás de la puerta de San Miguel  
Amén, papel  
por aquí pasó  
El hijo del rey  
Comiendo maní  
A todos les dio  
Menos a mi  
Palos, palos  
Para los caballos  
Tu turu tu  
Para que salgas tú  
El jugador en la que cayó la mano del jefe  
cuando dijo: "tú!" debe esconder la una pierna.





## LA REINA COJA

Quien hace el papel de la reina coja, se pone a una distancia de más o menos tres metros con respecto a nosotros, que estaremos tomados las manos.

Entablaremos el siguiente diálogo, que empieza por nuestra pregunta. Ella nos responde, simulando realizar al mismo tiempo las acciones que nombra:

- ¿A dónde va la reina coja?

Ridufllín ridufllán cita.

- Voy a recoger violetas

Ridufllín ridufllán cita

-¿Para qué son las violetas?

Ridufllín ridufllán cita.

- ¿Si te encuentras con la reina?

Ridufllín ridufllán cita.

- 'Yo le haré tres reverencias

Ridufllín ridufllán cita.

- ¿Si te encuentras con el rey?

Ridufllín ridufllán cita.

- Yo le mostraré coronas

Ridufllín ridufllán cita.

- ¿Si te encuentras con el ángel?

Ridufllín ridufllán cita.

- Yo le mostraré mis alas

Ridufllín ridufllán cita.

- ¿si te encuentras con el diablo?

Ridufllín ridufllán cita.

- ¡Yo le mostraré mis cachos!



Entonces pone los dedos en la frente, simulando que son cachos y nos persigue hasta atrapar a uno, que será la nueva reina coja.



## PUMPUÑETE

Este es un juego en el que pueden participar tres o cuatro jugadores.

Cada uno hacemos puño con las manos y los vamos colocando, alternadamente con los otros participantes, uno sobre otro, formando una torre.

El penúltimo jugador dice:

¿Qué es eso?

Pum puñete

Pégate en la frente

Sácate un diente

Y toma agüita de San Vicente.

Al mismo tiempo, el poseedor del puño que corona la torre debe ir realizando las acciones que se nombran y se retira.

Esto se repite hasta llegar al que colocó su puño como base.

Todos los demás preguntamos y él nos contesta:

- ¿Qué es eso?

- Cajita de oro y plata.

- ¿Quién la cuida?

- La garrapata.

- ¿Qué es de la garrapata?

- Se fue a tomar agüita

- ¿Y qué es de la agüita?

- Se tomó la gallinita.

- ¿Y qué es de la gallinita?

- Se fue a poner huevito.

- ¿Y qué es del huevito?

- Se comió el padrecito.

- ¿Y qué es del padrecito?

- Se fue a celebrar misa.

- ¿Y qué es de la misa?

- Se hizo ceniza.

- ¿Y qué es de la ceniza?

- Se hizo jabón.

- ¿Y qué es del jabón?

- Se fue a lavar ropa.

- ¿Y qué es de la ropa?

- Se fue en el río.

- ¿Y qué es del río?

- Se secó.

- ¿Y qué guardó mamá?

- Arroz con leche.

- ¿y con qué lo tapó?

- Con el rabo del gato.

Entonces caemos sobre él,

haciéndole cosquillas y gritando:

¡Mishiringato! ¡Mishiringato!





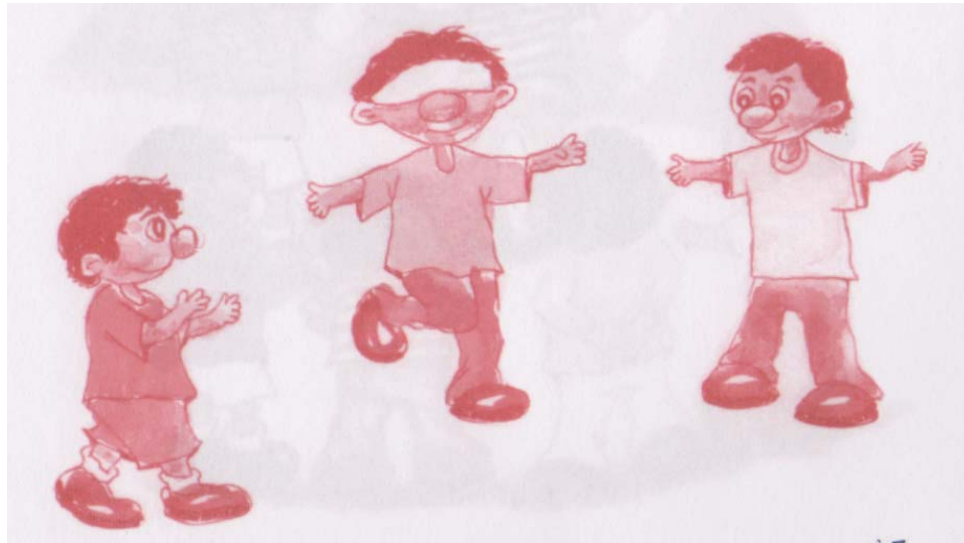
# SENSOMOTORES



## LA GALLINITA CIEGA

Un jugador vendado los ojos es la gallina ciega, el resto de participantes hacen un círculo a su alrededor y preguntan:

“Gallinita gallinita, ¿qué has perdido?”; la gallina responde, -“una aguja y un dedal”-, -“Dónde” -“Por aquí”-, uno de los jugadores le da tres vueltas para marearlo y la gallina tiene que atrapar a un jugador que se transformará en la nueva gallinita ciega.





## EL JUEGO DE LA SORTIJA

Formamos un círculo, sentados con las manos atrás, la cabeza inclinada y los ojos cerrados.

Nombramos un jefe del grupo, para que tenga la sortija

El jefe pasa por atrás de nosotros simulando poner la sola en las manos de cada uno, mientras va diciendo:

Esconde, esconde la sortija!

Hasta decidir a quién entrega la sola.

Ahora el jefe da la orden:

¡Abran los ojos

Quien tiene la sola, debe disimular para que los otros jugadores no nos demos cuenta.

El jefe procede a cubrir con las manos los ojos a otro jugador y le dice:

- Tú, como gran adivinador dinos ¿Quién tiene la sortija? A niño interrogado dirá el nombre de quien él supone que tiene la sola.

Si adivina será el nuevo jefe, pero si no acierta -a a primera vez-, el jefe interrogador realizará la pregunta a otro jugador hasta que alguien diga quién tiene la codiciada prenda.

El ganador será el que más veces adivine y se lleva la sortija.





# FLUJACIÓN VISUAL Y MENTAL





## PARE LA MANO

Nos sentamos en un círculo y cada uno de nosotros tiene una hoja para escribir.

Dividimos la hoja en varios casilleros y escribimos nombre, apellido, ciudad, animal, cosa, color, fruta. Un niño dice una letra y todos los demás debemos escribir a toda velocidad, palabras que empiezan con la letra pronunciada.

Por ejemplo:(ver gráfico)

El primero en completar la tarea, dice:

- Pare la mano. Uno, dos, tres!

Todos dejamos de escribir en ese instante. Luego, cada uno cuenta las palabras que ha escrito. Primero los nombres luego los apellidos. Etc. Si dos o más jugadores tienen la misma palabra, comparten los puntos. Se asignan 100 puntos a cada palabra, si dos participantes escribieron Diego. sólo ganan 50 puntos cada uno.

Los puntos ganados se escriben al reverso de la hoja. Cuando la hoja está llena, se acaba el juego. Entonces sumamos los puntos que tenemos. El jugador que tiene más puntos gana.

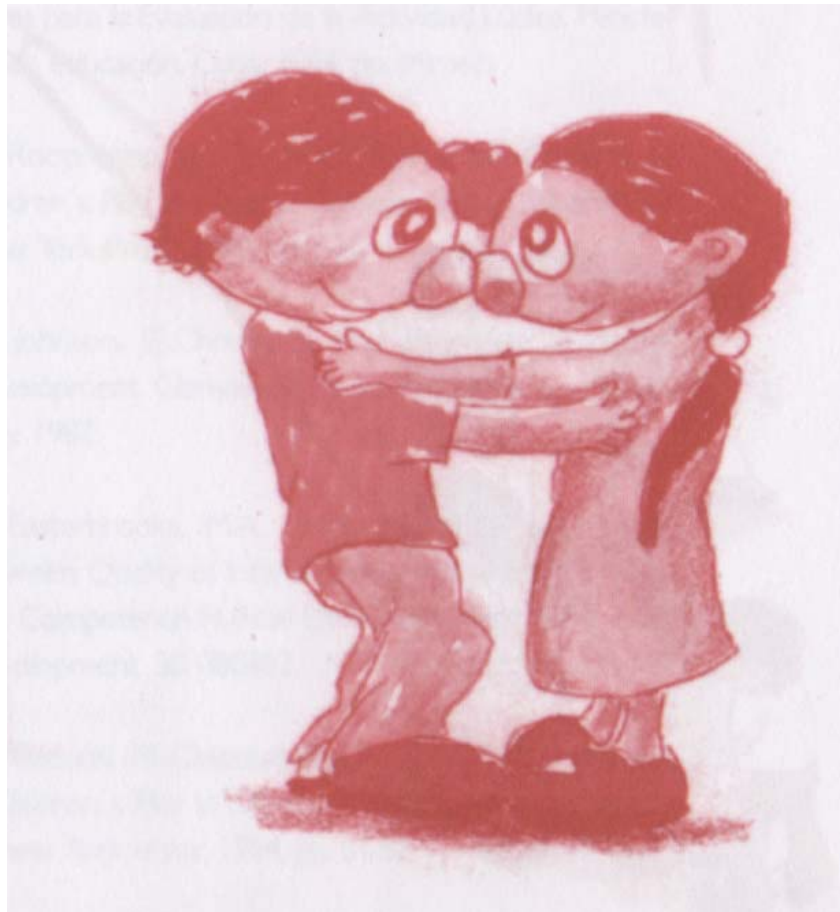
NOMBRE	APELLIDO	CIUDAD	ANIMAL	COSA	COLOR	FRUTA
Carlos	Castro	Cuenca	Cocodrilo	cerro	celeste	ciruela





## EL BAILE DEL TOMATE

Se selecciona una música movida y alegre y se forman parejas, cada una tendrá un tomate en la frente. Al escuchar la música las parejas bailarán pero tratando de no hacer caer el tomate, pues gana la pareja que bailó mejor sin hacer caer el tomate.





# ORIENTACIÓN



## LAS ESCONDIDAS

Un participante es el encargado de buscar a los demás, éste tiene que contar hasta un número antes decidido, dependiendo de cuantos jugadores tienen que esconderse. Una vez que encuentra a todos se vuelve a repetir con el participante que primero fue descubierto para que busque al resto.



## EL BURRO SIN COLA

Dibujamos un burro sin cola en el pizarrón o en una cartulina que pegamos a la pared.

A la distancia de más o menos un metro, se coloca un niño con los ojos vendados. Le hacemos girar dos o tres veces y le damos una cola de papel con chinche o alfiler para que ubique en el lugar correspondiente. El ganador será quien logre poner la cola al burro exactamente en su lugar o al menos quien más se ha aproximado.





# PREDEPORTIVOS



## EL JUEGO DE LOS TRES PIES

Cada pareja de niños nos amarramos el pie derecho del uno, con el pie izquierdo del otro podemos utilizar una correa o un cordel-.

Amarrados de esta manera tenemos que correr un buen trecho, hasta llegar a la meta fijada.

Para conseguirlo, debemos sincronizar los movimientos y así correr juntos sin problemas.

Gana la pareja que llega primero a la meta y que no ha sufrido ninguna caída,





## LA RUEDA

Este juego consiste en elaborar una rueda de manguera y un gancho, luego se la hace rodar y se compite para ver quien llega primero a la meta.





## EL RIO CRECIDO

Nos colocamos la mitad de los niños de un lado del otro cuarto y la otra mitad, del otro lado.

Un niño carga a un compañero y trata de pasarlo al lado contrario, simulando que está atravesando un río crecido.

Si el niño se cae significa que se va en el río, llevado de la corriente. Si pasa bien, es un punto para equipo.







# IMITATIVOS



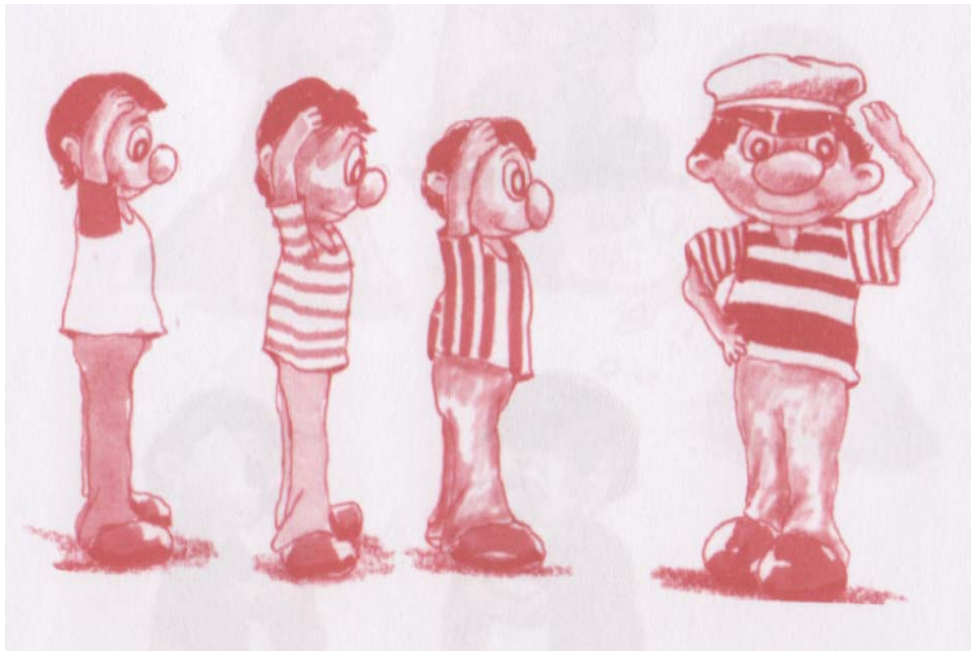
## CAPITAN MANDA

Al niño que hace de capitán, debemos imitar todos los demás.

Le seguimos formados en fila, repitiendo todos los gestos y actividades.

Quién no lo hace, o al menos no lo imita con exactitud, paga una prenda y sale del juego.

El capitán debe buscar situaciones difíciles o jocosas.





## LOS CABALLITOS

Nos reunimos varios niños, cortamos un pedazo de carrizo para cada uno, que simulamos es un caballito. Nos subimos en él como jinetes y nos trasladamos de un lugar a otro, gritando:

Cho, caballito

Vamos a España

Si no llegamos hoy

Llegaremos mañana.

Cho caballito

Vamos a España

Que ayer fue fiesta

Y mañana también,

Cho caballito

Vamos a España

A ver a la virgen

Y al niño también.





## LA ESCUELITA

Una niña o niño representa al profesor el resto a los alumnos.

En la pared funciona un pizarrón -imaginario- y el maestro pone tareas y deberes, revisa cuadernos y toma lecciones.

Luego de un tiempo determinado se cambian las funciones.

El aula puede ser un cuarto, pero también se puede jugar en un patio o pampa.





# PRESICIÓN



## LA RAYA

En este juego, pueden participar muchos niños. Primero debemos trazar una raya horizontal de tres metros, más o menos.

Luego nos colocamos en un punto que hemos marcado con anticipación, a una distancia prudencial y lanzamos una moneda hacia la raya.

Gana el jugador que con su moneda se ha aproximado más a la raya o a caído sobre ella.





## LAS BOLAS

Se reparten igual número de bolas para cada jugador el objetivo está en meter mayor cantidad de bolas en un agujero hecho en la tierra.





## EL TROMPO

Los trompos son de madera torneada. En la parte inferior está provisto de una punta o clavo de acero. Con una piola se le envuelve desde la perilla hasta la parte inferior y nuevamente hacia la parte superior. Luego de este procedimiento, y una vez que se envuelve la punta final de la piola al dedo índice se hace girar al trompo hasta que se ubique en el suelo, o a veces cuando hay mayor destreza, el trompo va por el aire y cae en la mano de quien lo hace bailar. Los niños construyen latas de cola de tal manera que con el cuerpo del trompo y en pleno baile, arrear o impulsan la lata. Gana el que primero llega a la meta fijada del campo de su oponente y como castigo, el perdedor recibe una quiñiza, es decir con la punta del trompo del ganador se le golpea al perdedor.







### 3.11.- CONCLUSIONES.

1. El proyecto efectivamente va a contribuir en el desempeño de los niños en juegos, edad y género en el establecimiento educativo.
2. En el proyecto se dispone de un plan educativo para los juegos que se cumplen técnicamente para el desarrollo del aprendizaje.
3. El desempeño de los juegos, edad y género actualmente se encuentra en un nivel muy alto ya que es una actividad recreativa.
4. La predisposición de los niños, padres y sociedad para implementación del proyecto, debe constituirse en eje fundamental para la consecución de los objetivos propuestos.
5. El proyecto debe ser debidamente estructurado de acuerdo a las necesidades de cada uno de los niños pues ellos son de diferente constitución física, edad, sexo, y reaccionan de diferente manera en la ejecución de los juegos.
6. El diagnóstico médico debe constituirse pieza fundamental para la elaboración del proyecto.
7. Las evaluaciones darán la pauta de la efectividad del proyecto, constatándose a través del cambio de comportamiento de los niños.
8. La ejecución del proyecto de juegos edad y género, será un medio de vital importancia ya que contribuirá a la formación integral de los niños mediante la orientación control y direcciones de las actividades físicas.



### 3.12.- RECOMENDACIONES.

1. EL juego, edad y género como actividad prioritaria al proyecto y ejecución del plan de recreación y deporte beneficiara a los niños, padres y sociedad en general.
2. La participación y colaboración de los niños en los juegos, es muy satisfactoria ya que su apoyo se concentra en el desarrollo de las actividades recreacionales.
3. El proyecto de juegos edad y género es una propuesta de cambio, es necesario que todas las personas de la sociedad y niños en especial se involucren y asuma su responsabilidad para que se constituya en enseñanza en las escuelas educativas.
4. El proyecto de juegos, edad y género permitirán mejorar los estilos de vida y lograr una mejor predisposición para el desarrollo del niño.
5. El proyecto de juegos, edad y género debe estar constituido con actividades de preferencia de los niños y no imponer otras que no sea del agrado de ellos.
6. El juego, edad y género, en consideración a su elevado número de niños está en la obligación de mejorar sus áreas de juegos y en el mejor de los casos crear otros juegos que satisfagan las necesidades para un mejor crecimiento del niño.
7. En la estructuración del proyecto se debe considerar un trabajo moderado a fin de que se realice con gusto las actividades propuestas, evitando la exageración que nos lleva a la deserción de los niños.