

# Juego y Educación Física

Distribución gratuita

Prohibida  
su venta

Licenciatura en Educación Física



Programa para  
la Transformación  
y el Fortalecimiento  
Académicos de las  
Escuelas Normales

*Programa y materiales  
de apoyo para el estudio*

**2<sup>o</sup>**

**semestre**

# **Juego y Educación Física**

Horas/semana: 4

Créditos: 7.0

## Introducción

Dentro del Campo de Formación Específica del Plan de Estudios 2002, la asignatura Juego y Educación Física plantea como propósito central el estudio del juego como uno de los principales recursos didácticos con que cuenta la educación física para responder a las necesidades educativas y formativas de los niños y los adolescentes.

A través de este curso se persigue que el estudiante normalista reconozca las valiosas aportaciones del juego motor en el desarrollo de aptitudes y en el fomento de hábitos y valores, al tiempo que aprende a diseñar y aplicar actividades lúdicas orientadas a la formación de la personalidad y al mejoramiento de las habilidades físicas, aspectos esenciales para la integración de la corporeidad y para el desarrollo de la competencia motriz del niño y del adolescente de educación básica.

Para ello, la asignatura aporta al estudiante los elementos necesarios para que conozca y comprenda las necesidades motrices de los educandos en las diferentes etapas de su desarrollo, y entienda cómo intervienen los procesos cognitivos y afectivos en la construcción de la personalidad y en el mejoramiento de la motricidad.

Asimismo, el estudiante normalista aprenderá a diseñar y organizar juegos que se aplicarán a través de múltiples y gratificantes experiencias, así como a observar a los alumnos cuando juegan, con el fin de acotar criterios para evaluar las actitudes y aptitudes que van adquiriendo a lo largo de la educación básica.

En suma, a través del conocimiento de los contenidos teóricos y prácticos de esta asignatura se busca que el estudiante normalista haga que su futura práctica profesional represente para el educando una constante experiencia de aprendizaje, basada en el juego como recurso básico de la educación física.

## Propósitos generales

A través del estudio de los contenidos teóricos y de la realización de las actividades prácticas propuestas a lo largo de este programa, se espera que los estudiantes normalistas:

- Reconozcan al juego como un recurso importante que la educación física utiliza para promover aprendizajes en los niños y los adolescentes.
- Reflexionen sobre las actitudes y aptitudes que pueden ser promovidas por medio del juego en las distintas etapas de crecimiento y desarrollo de los alumnos de la educación básica, a partir de la práctica vivenciada.

- Adquieran competencias didácticas que les permitan diseñar y aplicar juegos motores tendientes a la integración de la corporeidad y a la edificación de la competencia motriz.
- Planteen criterios para evaluar, por medio de la observación, las manifestaciones motrices que presentan los niños y los adolescentes cuando juegan.

## Organización de los contenidos

Con una carga horaria de cuatro horas semanales, los contenidos de esta asignatura se organizaron de manera que su secuencia lógica y ordenada permita a los estudiantes, a lo largo del semestre, iniciar con una idea global del juego, centrar su visión en el carácter pedagógico del mismo, y enfocarla finalmente hacia el campo específico de la educación física para la educación básica a través de las posibilidades didácticas del juego motor.

Para ello, el primer bloque, “El juego, su significado y sus aportaciones al desarrollo integral de los niños y de los adolescentes en el contexto educativo”, inicia con la revisión del concepto juego, su clasificación y los diversos tipos de juego que existen, mediante el análisis de los planteamientos que diversos autores sostienen desde distintos campos del conocimiento. Posteriormente, se vincula la práctica de las actividades lúdicas con sus aportaciones al desarrollo del educando, para concluir con el estudio de los aspectos educativos y formativos que hacen posible concebir al juego como un recurso fundamental que la educación física utiliza para contribuir al logro de las finalidades que la educación básica se propone.

Los contenidos del segundo bloque, “El juego motor como medio fundamental para aprender y desarrollar competencias”, permiten a los estudiantes reflexionar acerca de la importancia del juego en la integración de la corporeidad y la edificación de la competencia motriz, como proceso clave en el que inciden y se fusionan todos los aspectos de la personalidad del ser humano y que ofrecen amplias posibilidades de desarrollo al alumno de educación básica al realizar un manejo adecuado de sus competencias y capacidades motrices.

Asimismo, el futuro docente identificará: al juego motor como recurso didáctico que la educación física emplea para lograr sus propósitos; las competencias que requiere el maestro para poder enseñar a través del juego, así como los elementos sustantivos que debe contemplar el docente al organizar su intervención didáctica.

Así, el estudio, la organización y la práctica vivenciada de los aspectos metodológicos que se realizan a lo largo del bloque, permitirá a los estudiantes normalistas valorar la capacidad de jugar con los alumnos y comprender las aptitudes, las actitudes, los hábitos y los valores que es posible desarrollar mediante los distintos tipos de juego motor.

En el bloque III, “El juego motor y las tareas educativas: el rol docente”, se profundiza el estudio de los juegos motores, particularmente los aspectos a desarrollar de acuerdo con la edad de los niños y los adolescentes, y sus efectos en la conservación y el cuidado de la salud; también se estudian los aspectos que el docente considerará en el diseño y la organización de una sesión de juegos motores donde prevalezca la espontaneidad como elemento fundamental para el aprendizaje.

Para concluir el curso, se abordan aspectos relativos a la observación y la práctica docente, los cuales serán la base para definir los criterios con que se evaluarán los aprendizajes alcanzados por medio del juego motor y, asimismo, orientarán la reflexión acerca de los contenidos que fueron aprendidos a lo largo del semestre.

### Relación con otras asignaturas

Juego y Educación Física se vincula estrechamente con las siguientes asignaturas del primer semestre: Propósitos y Contenidos de la Educación Básica I, porque se considera al juego como uno de los recursos en los que se apoya la educación básica para enseñar, e Introducción a la Educación Física al señalar que las finalidades y propósitos de esta disciplina se logran por medio del juego.

En particular, en el segundo semestre tiene relación con: El Cuerpo. Estructura y Funciones I y II, y Desarrollo Corporal y Motricidad I y II, ya que abordan el conocimiento de los procesos de crecimiento, desarrollo y socialización de los educandos.

Los cursos Desarrollo Infantil I y II, Desarrollo de los Adolescentes I y II, así como Necesidades Educativas Especiales, que se imparten del primero al sexto semestres, se articulan con este curso a través del conocimiento sistemático de los procesos de desarrollo de los niños y los adolescentes, dado que el juego, como manifestación intrínseca del ser humano, es un elemento que aparece constantemente en estas etapas.

De igual manera, se vincula con Escuela y Contexto Social, Observación del Proceso Escolar, y con Observación y Práctica Docente I, II, III y IV, donde se proponen actividades de observación y la aplicación de la práctica vivenciada mediante la cual los estudiantes normalistas aprenden a definir criterios para observar y evaluar los aprendizajes cuando los alumnos de educación básica realicen actividades lúdico-motrices.

Este programa también se relaciona ampliamente con los cursos Formación Perceptivo-Motriz a través del Ritmo I y II, Iniciación Deportiva, La Actividad Motriz en el Medio Acuático, Deporte Educativo y los Adolescentes I y II, y Actividad Física y Salud I y II, dado que abordan en conjunto al juego como un medio que permite incidir en el desarrollo físico y en el mejoramiento de las habilidades motrices, como procesos encaminados a coadyuvar a la integración de la corporeidad y a la edificación de la competencia motriz, además de la promoción y el cuidado de la salud de los niños y los adolescentes.

## Orientaciones didácticas generales

Con el fin de lograr los propósitos que la asignatura persigue, se sugiere considerar las siguientes orientaciones didácticas para la organización y el desarrollo del curso, enriqueciéndolas con la intervención de cada uno de los docentes y de acuerdo con las condiciones de trabajo de cada escuela.

a) *Lectura y análisis de textos.* Por medio de la revisión de las bibliografías básica y complementaria propuestas para este curso, los estudiantes obtendrán los conocimientos teóricos que apoyen y orienten su práctica docente. De igual forma, identificarán las ideas centrales de los planteamientos expuestos por diversos autores, con la finalidad de que adquieran un conocimiento teórico sustentado desde diferentes perspectivas de análisis. Al mismo tiempo, se espera que los estudiantes pongan en práctica sus capacidades de reflexión y pensamiento crítico.

b) *Elaboración de un glosario propio de la asignatura.* Mediante esta estrategia se pretende que los estudiantes normalistas amplíen sus procesos de análisis, síntesis, observación, redacción y de trabajo consensuado, al unificar criterios para delimitar conceptos. Asimismo, se intenta promover una participación conjunta que fomente el trabajo en equipo y la adquisición de valores.

c) *Redacción de ensayos, resúmenes y artículos breves.* Con la práctica permanente de esta actividad se busca que los alumnos adquieran el hábito de escribir, ya que describir, narrar y resumir de manera constante, mejorará su capacidad de análisis y síntesis, así como su estilo de redacción.

d) *Elaboración de presentaciones.* La participación constante durante todo el curso como comentaristas y conferencistas dentro del grupo, así como el diálogo continuo con los compañeros y maestros, logrará que los futuros docentes incrementen sus posibilidades de expresión verbal y mejoren su capacidad de comunicación, al tiempo que aprenden a compartir experiencias, a trabajar en equipo y a desempeñar roles protagónicos, como competencias medulares dentro de su formación profesional.

e) *Análisis de videos.* Otra orientación importante es la relativa a la revisión, comentarios e intercambio de ideas en torno a los videos presentados, con lo cual, los estudiantes aprenderán a observar y rescatar los conocimientos que fortalezcan y amplíen su formación. Se sugiere considerar las videocintas elaboradas por la SEP en sus series: *Educación Física, Nuestros Materiales y Entre Maestros* que se relacionan con los temas del curso.

f) *Estudio de los ficheros de actividades de educación física.* La revisión de los ficheros de actividades de educación física de los ciclos primero, segundo y tercero, es una actividad que puede apoyar y orientar significativamente el diseño, la organización y la puesta en práctica de las actividades lúdicas. Conviene revisar los propósitos que se plantean para cada juego en sus páginas iniciales, con el fin de aplicar cada una de las actividades lúdicas atendiendo las necesidades educativas y formativas de los alumnos en los distin-

tos niveles de la educación básica, además de vincularlos a los contenidos de las demás asignaturas del semestre.

g) *Elaboración de un fichero de juegos para la educación básica.* Se pretende que, mediante la elaboración de un fichero de juegos, los estudiantes aprendan a crear sus propios recursos didácticos, desarrollen su capacidad de búsqueda y análisis de información, y sean capaces de diseñar juegos motores con múltiples variantes. Esta actividad puede realizarse como proyecto individual, grupal y/o escolar para, posteriormente, a través de la Internet, desarrollarlo a nivel nacional por medio de la posible publicación de un compendio de juegos.

h) *Desarrollo de proyectos e indagaciones.* A través de la elaboración de proyectos individuales, con los compañeros de equipo, en forma conjunta con su escuela, así como con las normales de los diferentes estados, el estudiante aprenderá a compartir experiencias y a trabajar en equipo, poniendo en práctica su iniciativa y creatividad.

De igual forma, se sugiere que los estudiantes se aboquen al diseño y a la aplicación de encuestas, con lo que aprenderán a escuchar, a recabar información desde diversas fuentes, así como a procesar, clasificar, seleccionar y organizar la información obtenida.

Derivado de lo anterior, se sugiere desarrollar a lo largo del curso recopilaciones de experiencias docentes y trabajos que versen sobre el juego, con lo que se propiciará el mejoramiento de la capacidad de análisis, síntesis, indagación y búsqueda de información, al igual que la recopilación y la organización de datos para su utilización dentro del campo de la educación física.

i) *Publicación de trabajos realizados.* Se sugiere inducir a los estudiantes a publicar continuamente sus trabajos, artículos, observaciones, comentarios y experiencias, para que puedan incidir en el mejoramiento de las competencias antes citadas; además dicha publicación permitirá compartir e intercambiar experiencias y conocimientos, y servirá como canal para una retroalimentación y motivación constantes.

j) *Uso de las tecnologías de la información y la comunicación.* Es recomendable que los estudiantes utilicen la computadora y naveguen por la Internet, para que adquieran una competencia didáctica adicional a su formación profesional. Por lo anterior, se propone solicitarles cotidianamente la búsqueda de información y la difusión e intercambio de materiales y publicaciones utilizando las herramientas tecnológicas a su alcance. Esta estrategia les permitirá vincularse con compañeros de otras escuelas normales para realizar proyectos conjuntos desde el nivel grupal, escolar, estatal hasta, incluso, el nivel nacional.

k) *Observación dentro y fuera de las escuelas.* En la asignatura Observación del Proceso Escolar, que también se cursa en el segundo semestre de la licenciatura, se contempla que el estudiante normalista observe, dentro de las tres jornadas de observación y práctica, la organización del profesor de educación física al aplicar actividades lúdicas y juegos; el uso que hace de los recursos disponibles y de la distribución del espacio escolar; las formas de participación de los alumnos, sus manifestaciones motrices, de expresión corporal, y las actitudes y aptitudes que adoptan los niños y los adolescentes cuando

juegan dentro y fuera de la sesión de educación física. En la tercera jornada, además de observar los aspectos mencionados, los estudiantes normalistas aplicarán un juego cuya duración sea de 10 o 15 minutos, esto les permitirá que, a partir del proceso cotidiano de observación, pongan en práctica la capacidad de diseñar juegos y de definir criterios para evaluar los avances de los educandos en cuanto a sus procesos de desarrollo y de aprendizaje escolar.

*l) Práctica vivenciada.* Una de las orientaciones didácticas más importantes es la concierne a la experiencia práctica de las actividades, misma que se ha dejado como cierre de las orientaciones didácticas, en vista de que es en la práctica donde podrán observar y evaluar los resultados que se desprenden de la aplicación de los distintos tipos de juego que se revisan a lo largo de la asignatura.

La práctica vivenciada significa trasladar continuamente los conocimientos teóricos al patio escolar; es, en otros términos, la vinculación de la letra con la vivencia. Por ello se propone trabajar tan frecuentemente como sea posible bajo la siguiente dinámica: realizar actividades prácticas; reflexionar en torno a ellas; buscar respuestas derivadas del estudio de la teoría y, finalmente, cerrar con una práctica más conciente, logrando con ello aprendizajes verdaderamente significativos en los estudiantes.

*m) Flexibilidad del programa.* Las actividades que se sugieren en el programa son sólo una guía, por lo que el profesor y los estudiantes podrán seleccionar las que consideren más convenientes, de acuerdo con los tiempos escolares y las características del grupo. Asimismo, podrán aplicar otras no consideradas, siempre que se orienten a alcanzar los propósitos del curso.

## Sugerencias para la evaluación

La evaluación del estudiante deberá ser congruente con los propósitos y el enfoque de las actividades a realizar a lo largo del curso, por lo que es necesario determinar criterios de evaluación que permitan al docente obtener información sobre los conocimientos teóricos, metodológicos y prácticos adquiridos por el estudiante, así como los que aporten evidencia de las habilidades, aptitudes y actitudes individuales y colectivas manifestadas a lo largo del semestre.

De igual forma, los aspectos a evaluar aportarán al docente los elementos que le permitan tomar decisiones tendientes a mejorar sus formas de enseñar, por lo que se le sugiere considerar los siguientes rubros:

- Participación del alumno en las actividades teóricas y prácticas.
- Cantidad y calidad de las intervenciones.
- Compromiso individual y colectivo en las tareas asignadas.
- Actitudes mostradas hacia sus compañeros y maestros.
- Disposición y postura ante el trabajo.
- Participación en proyectos individuales y por equipo.

- Capacidad de innovación y creación.
- Capacidad para la solución de problemas.
- Presentación de proyectos y trabajos.
- Grado de apropiación de los contenidos del curso.

## Organización por bloques

### Bloque I. El juego, su significado y sus aportaciones al desarrollo integral de los niños y de los adolescentes en el contexto educativo

#### Propósitos

Con el estudio de los aspectos teóricos y la realización de las actividades prácticas propuestas en el presente bloque, se espera que los estudiantes normalistas:

- Identifiquen las características del juego y las funciones que éste desempeña en la formación de los alumnos de educación básica.
- Conozcan los diferentes tipos de juego y aprendan a clasificarlos de acuerdo con sus características; asimismo, que conozcan la manera en que responden a las necesidades de los alumnos en los distintos niveles y contextos escolares.
- Identifiquen los elementos que el juego aporta para alcanzar los propósitos de la educación física en la educación básica.

#### Temas

1. ¿Qué es el juego?
  - a) El valor del juego para el niño y el adolescente.
  - b) Diversas clasificaciones y funciones.
  - c) Tipos de juego.
2. El juego y sus diversas manifestaciones culturales.
  - a) Los juegos tradicionales como transmisores de la cultura.
  - b) ¿A qué juegan los niños y los adolescentes en su entorno cotidiano?
  - c) El juego tradicional en la escuela: un recurso para atender la diversidad y fomentar valores en el educando.
3. Los propósitos del juego en la educación física.
  - a) El juego como recurso educativo fundamental de la educación física.
  - b) Enfoques pedagógicos del juego.
  - c) La contribución del juego al logro de los propósitos de la educación física en la educación básica.

## Bibliografía básica y otros materiales de apoyo<sup>1</sup>

- Omeñaca Cilla, Raúl y Jesús Vicente Ruiz Omeñaca (2002), “El juego: una delimitación conceptual desde la perspectiva teórica y desde la óptica de los alumnos” y “De la descripción a la explicación: teorías sobre el juego”, en *Juegos cooperativos y educación física*, 2ª ed., Barcelona, Paidotribo (Juegos), pp. 7-11 y 12-17.
- Penchansky de Bosch, Lydia (1999), “El juego en la acción educativa del nivel inicial. Fundamentos”, en *0 a 5. La educación en los primeros años*, año II, núm. 8, enero, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, pp. 2-11.
- Hetzer, Hildegard (1978), “La importancia vital del juego”, en *El juego y los juguetes*, Juan Jorge Thomas (trad.), Buenos Aires, Kapelusz (Biblioteca de cultura pedagógica), pp. 7-14 (título original: *Spiel und Spilezug für Jedes Alter*).
- Campo Sánchez, Gladys Elena (2000), “Clasificación de los juegos”, “El carácter pedagógico del juego” y “Tipos de juegos”, en *El juego en la Educación Física Básica. Juegos pedagógicos y tradicionales*, Colombia, Kinesis (Biblioteca básica del deporte y la E. F.), pp. 30-34, 37-47 y 50-58.
- Cañeque, Hilda, Cecilia Castro y Haydée Greco (1999), “El juego es vida”, en *0 a 5. La educación en los primeros años*, año II, núm. 8, enero, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, pp. 37-41.
- Öfele, María Regina (1999), “Juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas”, en *efdeportes.com. Revista Digital*, año IV, núm. 13, marzo, Buenos Aires, <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtr1.htm>
- DGEI-SEP (2001), *Juegos Tradicionales Purépechas*, México (videocinta).
- Osorio, Miguel Ángel (2002), “Rarapijuami. La carrera de la bola tarahumara”, en *La Peonza. Revista de Educación Física para la Paz*, núm. 1, enero, Valladolid, Colectivo de Docentes de Educación Física para la Paz “La Peonza”, pp. 40-41.
- (2002), “Juego de la Ulama”, en *La Peonza. Revista de Educación Física para la Paz*, núm. 2, julio, Valladolid, Colectivo de Docentes de Educación Física para la Paz “La Peonza”, pp. 28-29.
- Hernández Pecero, Eusebio (2002), “Juegos tradicionales mexicanos”, en *La Peonza. Revista de Educación Física para la Paz*, núm. 2, julio, Valladolid, Colectivo de Docentes de Educación Física para la Paz “La Peonza”, pp. 27-28.
- Velázquez Callado, Carlos (1999), “El juego infantil y sus posibilidades educativas”, en *Children's Folklore*, [http://www.geocities.com/childrenfolklore/land\\_carlos.html](http://www.geocities.com/childrenfolklore/land_carlos.html)
- Ruiz Juan, Francisco et al. (2003), “El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes”, en *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*, Barcelona, INDE, pp. 34-41.
- Zapata, Óscar A. (1989), “El juego infantil y su valor psicopedagógico en la educación maternal y preescolar”, en *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética*, México, Pax, pp. 23-43.

---

<sup>1</sup> En todos los bloques, la bibliografía y otros materiales de apoyo se encuentran ordenados conforme a su utilización en las distintas actividades sugeridas.

## Bibliografía complementaria

- Caillois, Roger (1986), "Clasificación de juegos", en *Los juegos y los hombres*, México, FCE, pp. 39-79.
- Delval, Juan (1994), "El juego", en *El desarrollo humano*, Madrid, Siglo XXI, pp. 291-308.
- Huizinga, Johan (1972), "Esencia y significación del juego como fenómeno cultural", en *Homo Ludens*, México, FCE, pp. 11-42.
- Navarro Adelantado, Vicente (1998), "El juego infantil", en *Fundamentos de educación física para enseñanza primaria. Vol. II, 2ª ed.*, Barcelona, INDE (La educación física en... reforma) pp. 710-719.
- SEP (2000), *Fichero de actividades de educación física. Primer ciclo*, México.
- (2000), *Fichero de actividades de educación física. Segundo ciclo*, México.
- (2000), *Fichero de actividades de educación física. Tercer ciclo*, México.
- Velázquez Ugalde, Martín (2003), "Interculturalidad: la Educación Física en las comunidades indígenas en el Estado de Querétaro, México", en *efdeportes.com. Revista Digital*, año IX, núm. 67, diciembre, Buenos Aires, <http://www.efdeportes.com/efd67/cultura.htm>

## Actividades sugeridas\*

### Tema 1. ¿Qué es el juego?

I. Para iniciar el curso se propone realizar una sesión de juegos, donde los estudiantes tengan la oportunidad de experimentar la actividad lúdica, con la intención de reflexionar posteriormente acerca de la vivencia y poder definir en términos propios qué significa para ellos el juego.

A continuación se presenta un ejemplo de sesión.

Nombre de la sesión lúdica: El juego	
Dirigida a: estudiantes de la escuela normal. Material: "n" pelotas.	Propósito: vivenciar la práctica del juego a fin de reflexionar sobre su significado y sus características.
Fase	Descripción
Inicial	1. "La cadena". Se delimita el espacio a utilizar; cuatro alumnos, por separado, persiguen a los demás compañeros dentro del área del juego; los que son capturados van tomándose de las manos añadiéndose a la cadena que los atrapó. Al final, gana la cadena más larga.

\* Como se mencionó al final del apartado "Orientaciones didácticas generales", las actividades sugeridas en cada bloque son una guía, de la cual el profesor seleccionará las que considere convenientes, de acuerdo con los tiempos escolares y las características del grupo.

Intermedia	<p>2. “La caza de la paloma”. Dos alumnos, con una pelota cada uno, se sitúan dentro de un círculo marcado en el centro del terreno de juego; los jugadores restantes se ubican por partes iguales en los dos extremos del área. A la señal del profesor, los alumnos intercambian lugares atravesando el espacio determinado, mientras que los que permanecen en el círculo intentan “tocar” a alguno de ellos lanzando la pelota; quienes son “tocados”, cambian de posición con el jugador del círculo que los “cazó”.</p> <p>3. “Las cuatro esquinas”. Se forman cinco grupos de alumnos; cuatro de ellos se ubican tomados de las manos en cada una de las esquinas del espacio destinado al juego, en tanto que el equipo restante permanecerá en el centro del área con todos sus integrantes también unidos de las manos. A la señal acordada, los grupos de las esquinas cambiarán de posición y el equipo del centro intentará ganar una de las esquinas. Quien quede sin base, pasará al centro para intentar ganar nuevamente una esquina. Al final ganará el equipo que haya pasado menos veces al centro en el tiempo o las repeticiones acordadas previamente.</p>
Final	<p>4. “El rescate”. Un grupo determinado de alumnos debe capturar a los demás compañeros mientras éstos corren por el espacio de juego; quienes son atrapados se pararán junto a la pared tomados todos de las manos esperando que un compañero los toque para ser liberados.</p> <p>5. Se invita a los estudiantes a proponer uno o dos juegos adicionales que hayan jugado alguna vez en grupo para concluir la práctica lúdica.</p>

2. Con base en la vivencia previa y en los conocimientos que ya poseen los estudiantes:

- a) Realizar una lluvia de ideas derivada de las siguientes preguntas:
  - ¿Qué entienden por juego?
  - ¿Cuáles son las características más representativas del juego?
- b) Anotar las “palabras clave” en una columna para cada respuesta.
- c) Posteriormente, en forma individual leer, de Omeñaca Cilla y Ruiz Omeñaca, “El juego: una delimitación conceptual desde la perspectiva teórica y desde la óptica de los alumnos”, así como los apartados del artículo de Penchansky de Bosch, “Definición y características del juego”, “El juego en el niño” y “Por qué y para qué juega el niño”.
- d) Utilizar las “palabras clave” obtenidas en las dos actividades para elaborar en forma conjunta, y por escrito, una breve definición sobre el concepto del juego y sobre sus principales características.

<i>¿Qué entienden por juego?</i>	
<i>Lluvia de ideas, previas a la lectura del texto de Omeñaca y Ruiz, sugerida en el inciso c.</i>	<i>Respuestas posteriores a la lectura del texto citado.</i>
<i>Concepto de juego elaborado en forma grupal:</i>	

<i>¿Cuáles son las características más representativas del juego?</i>	
<i>Lluvia de ideas, previas a la lectura del texto de Lydia Penchansky sugerida en el inciso c.</i>	<i>Respuestas posteriores a la lectura del texto citado.</i>
<i>Características más representativas del juego de acuerdo con el análisis realizado en grupo:</i>	

3. Proponer un debate a partir de las siguientes preguntas: *¿por qué es importante el juego para el niño?, ¿puede el juego ser utilizado como un recurso para aprender?*

- a) Después de escuchar y debatir acerca de las diversas opiniones vertidas por los compañeros, redactar de manera individual y en forma breve sus comentarios.
- b) Leer “La importancia vital del juego”, de Hetzer, tratando de encontrar elementos para responder las preguntas previamente planteadas.
- c) En forma individual, los estudiantes leen el escrito solicitado en el inciso a; reflexionan y comparan la concepción que tenían antes y la que tienen después de leer a Hetzer; en caso de haberse presentado cambios, ¿a qué los atribuyen?

4. Invitar a los estudiantes a tomar algunas fotos y/o videos de niños y adolescentes jugando en los parques, en las calles y en sus casas, cuando se encuentran sin la dirección de un adulto.

- a) Con las fotografías, elaborar un periódico mural.
- b) Presentar al grupo los videos aportados por los compañeros, con el fin de analizar y comentar en plenaria:
  - *¿Qué hacen los niños y adolescentes cuando se sienten libres?, ¿juegan?, ¿a qué juegan?, ¿con qué juegan?, ¿con quién juegan? y ¿qué actitudes presentan cuando juegan?*
  - Realizar un reporte de todos los aspectos contemplados y anotarlos en un diario de observación diseñado *ex profeso*.
  - Elaborar un breve ensayo individual que desde su título invite a reflexionar sobre las características del juego espontáneo que realizan los niños y los adolescentes.

5. A partir de las lecturas: “De la descripción a la explicación: teorías sobre el juego”, de Omeñaca Cilla y Ruiz Omeñaca, y “Clasificación de los juegos”, de Campo Sánchez, agrupar los juegos de acuerdo con los autores más representativos para retomar las propuestas que los alumnos consideren necesario revisar de manera práctica. Se sugiere abordar, por ejemplo, las de Caillois, Piaget, Wallon, Chateau y Johnson.

- a) Investigar individualmente en Internet<sup>2</sup> y obtener una breve ficha bibliográfica de cada uno de los autores referidos que contenga:
  - Nombre completo.
  - Nacionalidad.
  - Formación.
- b) Elaborar en forma conjunta, a partir de los resultados obtenidos, una tabla comparativa.

<i>Autores</i>	<i>Nombre completo</i>	<i>Nacionalidad</i>	<i>Formación</i>	<i>Clasificación de juegos propuesta</i>
Caillois				
Piaget				
Wallon				
Chateau				
Johnson				

- c) Comparar la formación académica de cada autor con sus clasificaciones correspondientes, a fin de entender el por qué de sus propuestas.
  - Comentar sus hallazgos en plenaria.
- d) Organizar al grupo en dos equipos para realizar una sesión de juegos, donde un equipo ejemplifica en forma práctica la clasificación planteada por Caillois, y el otro, la propuesta por Piaget.<sup>3</sup> Las otras categorizaciones estudiadas se irán vivenciando progresivamente a lo largo del curso, cuando se aborden los temas inherentes a éstas.

6. Con base en las sesiones prácticas y los conocimientos teóricos adquiridos por los estudiantes hasta este momento, comentar en grupo sobre las funciones pedagógicas que pueden atribuírsele al juego.

Revisar, de Cañeque, Castro y Greco, “El juego es vida”, centrando la atención en los apartados: “¿Para qué sirve el juego?” y “Funciones esenciales del juego”. Reflexionar

---

<sup>2</sup> Si no es posible utilizar la Internet, se puede apoyar la actividad con la búsqueda en enciclopedias.

<sup>3</sup> Los alumnos podrán recurrir a los ficheros de actividades de educación física editados por la SEP como apoyo para organizar las sesiones de juegos.

nuevamente sobre el cuestionamiento previo: ¿para qué sirve el juego y qué funciones pedagógicas pueden atribuírsele?

- Debatir en plenaria el producto de las reflexiones.
- A partir de las conclusiones del debate y retomando los conocimientos adquiridos en la asignatura Escuela y Contexto Social, del primer semestre, realizar un breve resumen donde cada uno señale por qué considera que el juego es un medio que la escuela debe retomar para lograr las finalidades de la educación básica.

7. Leer en colectivo los apartados “Evolución del juego infantil”, “Contenidos y objetos de los juegos infantiles” y “Juego y educación”, que se encuentra en el texto de Penchansky, “El juego en la acción educativa del nivel inicial. Fundamentos”.

Con base en los aspectos que resalta el texto anterior, en los conocimientos adquiridos previamente en Desarrollo Infantil I, así como en aquellos obtenidos en Desarrollo Corporal y Motricidad I y Desarrollo Infantil II del segundo semestre, aportar datos para elaborar en forma conjunta, durante el curso, la siguiente tabla, misma que servirá de base para ir conformando, a la par, un fichero de juegos:

<i>El juego en las diferentes etapas evolutivas del niño y del adolescente</i>		
Edad cronológica del niño y del adolescente.	Características y necesidades que presentan el niño y el adolescente.	Tipos de juego congruentes con las necesidades y etapas de desarrollo correspondientes.

*Actividad de cierre del tema*

8. Retomar el contenido de la lectura de Gladys Elena Campo, “Clasificación de los juegos”, y comentar en plenaria:

- Las características que diferencian al juego espontáneo (libre) y al juego dirigido (organizado).
- Algunos campos desde los cuales ha sido clasificado el juego.
- Revisar y comentar la clasificación del juego de acuerdo con los contenidos motores.

*Tema 2. El juego y sus diversas manifestaciones culturales*

I. En la Internet, buscar, imprimir y leer el artículo de María Regina Öfele, “Juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas”.

Redactar en forma individual un texto breve sobre el significado que tiene para cada uno el juego tradicional y comentar si considera que éste puede representar un elemento transmisor de la cultura de un pueblo.

Solicitar que busquen en sus casas, entre sus familiares y amigos, así como en los mercados, los juguetes que han continuado vigentes por varias generaciones, como pudieran ser: el trompo, la cuerda, el yo-yo, “el patín del diablo”, el carro de baleros, los zancos, la bicicleta, el triciclo, los bolos (boliche), la lotería, la resortera, el resorte, las canicas, la matatena, los palillos chinos, el papalote, el avión, el caracol y el triángulo. Preguntar por algunos juegos, por ejemplo: el burro saltado, los quemados, doña blanca, las estatuas de marfil, ponerle la cola al burro y otros.

- Clasificar los juegos de acuerdo con el material empleado: juguetes artesanales (ejemplo: trompo); juguetes de fábrica, o más elaborados (ejemplo: bicicleta); confeccionados con materiales sencillos por los mismos jugadores (ejemplo: papalote), y sin materiales (ejemplo: burro saltado). O bien, mediante el criterio de clasificación que los propios alumnos determinen que es más adecuado.

<i>Clasificación de juegos de acuerdo con el material que se utiliza en su práctica</i>			
Elaborados con materiales que provee el entorno.	Juguetes fabricados por artesanos.	Juguetes de fábrica (más elaborados).	Sin materiales.

2. Organizar una sesión práctica de juegos a partir de la clasificación planteada por Wallon, de acuerdo con las etapas del proceso evolutivo del niño (lecturas previas de Omeñaca Cilla y Ruiz Omeñaña, y Campo Sánchez), utilizando algunos de los juguetes de la tabla anterior.

Observar los aspectos que son susceptibles de desarrollarse a partir del uso de estos juguetes en el proceso escolar y comentar sus observaciones en plenaria.

3. Analizar la cinta *Juegos Tradicionales Purépechas*, de la DGEI-SEP, y cuestionar a los estudiantes sobre:

- Cómo aprenden los niños los juegos tradicionales.
- Las formas en que se transmite la cultura de una generación a otra y por qué los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural de los pueblos.
- La diferencia que existe entre los juegos tradicionales y “los otros juegos”.
- Cuál es el valor de los juegos tradicionales y por qué la escuela debe retomarlos en la educación básica.
- ¿Se requiere la presencia de un orientador para realizar los juegos tradicionales?
- ¿Cuál es el papel que el docente debe desempeñar en la práctica de este tipo de juegos?

4. Indagar cuáles son y cuándo se llevan a cabo las fiestas tradicionales en su estado y elaborar el calendario anual correspondiente.

- a) Buscar en libros, revistas e Internet fotografías de los juegos que se realizan durante las celebraciones de su estado, para luego elaborar un periódico mural.
- b) Investigar cuáles son los juegos tradicionales de la localidad:
  - Describir el significado de cada uno, a través de breves resúmenes ilustrativos, enriqueciéndolos, con esquemas gráficos, fotografías y videos.

Compilar los trabajos y enviarlos, vía Internet, a: rednormalista@ilce.edu.mx, con el fin de ir conformando una antología sobre juegos tradicionales mexicanos y sobre las experiencias docentes, mediante el trabajo conjunto de los estudiantes de todas las escuelas normales del país donde se imparte la Licenciatura en Educación Física.<sup>4</sup>

5. Leer las reseñas de los juegos tradicionales mexicanos: “El juego de la Ulama” y “Rarapijuami. La carrera de la bola tarahumara” y “Juegos tradicionales mexicanos”, de Osorio y Hernández Pecero, respectivamente.

Reflexionar acerca del significado y la importancia de mantener vigentes los juegos tradicionales, así como la necesidad de plasmar en texto su descripción, para la difusión y la conservación de la cultura como parte del patrimonio cultural de un pueblo.

6. Leer los apartados “¿Para qué sirve el juego?” y “Funciones esenciales del juego”, del texto de Cañeque, Castro y Greco, “El juego es vida”, y de Velázquez Callado, “El juego infantil y sus posibilidades educativas”; después, en grupo, comentar sus experiencias en torno a los siguientes cuestionamientos:

- ¿A qué jugaban cuando eran niños? ¿A qué juegan ahora?
- ¿Dónde jugaban cuando eran niños: en su casa, en la calle, en el parque, en la escuela? ¿Dónde juegan ahora los niños?<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Por medio de la recopilación de todo el material escrito, fílmico y fotográfico, puede ser posible dar paso a la edición de publicaciones SEP, dirigidas a los maestros y a los estudiantes de la licenciatura con el propósito de acrecentar el conocimiento de la diversidad cultural que conforma nuestra riqueza nacional, e incidir en la práctica docente del educador físico, a través de las vivencias de los maestros que laboran diariamente en ese medio.

<sup>5</sup> Considerar los diferentes contextos.

- ¿De qué manera el crecimiento demográfico ha trastocado los espacios en que se desarrollan los juegos de los niños actualmente?
- ¿Cuáles son los juegos que se siguen practicando en su entidad?
- ¿Cómo consideran que los juegos son transmitidos de una generación a otra?
- De acuerdo con el clima de su estado: ¿se juegan los mismos juegos todo el año?, ¿cuáles son las diferencias primordiales que caracterizan los juegos que se practican en la temporada de frío y los que se practican en la de calor?
- Cuando eran niños: ¿jugaban a la par con compañeros del otro sexo?, ¿jugaban los mismos juegos los niños que las niñas? ¿Consideran que en la actualidad siguen jugando de igual manera y practicando los mismos juegos los niños y las niñas?
- ¿Con qué tipo de juguetes jugaron cuando eran niños y cuáles siguen utilizando los niños de su ciudad, estado y/o población?

#### *Actividad de cierre del tema*

7. Reflexionar sobre los conocimientos adquiridos en torno al juego tradicional y considerar la idea de realizar una feria de juegos tradicionales con la participación de las diferentes escuelas normales de la región.

#### *Tema 3. Los propósitos del juego en la educación física*

I. El grupo se divide en dos equipos: uno utilizará implementos como aros, cuerdas, pelotas (con los que cuente la escuela, o bien, los que proporciona el contexto mismo) e intentará demostrar qué pueden realizar con este material sus integrantes, de manera individual.

- a) Dejarles jugar libremente en tanto que el otro equipo se dedica a:
  - Observar *las actitudes* que adoptan sus compañeros al jugar (trabajan solos, con otros compañeros; inventan o copian las actividades).
  - Observar *las aptitudes* (grado de habilidad o destreza) que muestran al realizar sus acciones.
  - Anotar estos aspectos en el diario de observación, para contar con referentes que orienten a los estudiantes sobre “qué observar” durante las jornadas de observación y práctica docente.
- b) El maestro, o un alumno, dirige una actividad que incluya ciertas reglas o aspectos a considerar al trabajar con estos mismos implementos.
  - Posteriormente, en plenaria, se analizan cuáles *actitudes* adoptaron los estudiantes y qué *aptitudes* manifestaron cuando la actividad estuvo dirigida por el docente.
  - Comparar las diferencias que vivenciaron al realizar la actividad lúdica de manera espontánea y las que percibieron cuando el maestro dirigió la actividad.

2. Leer de Ruiz Juan, “El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes”.
- Con base en la práctica realizada y en la lectura, reflexionar sobre los motivos por los cuales puede considerarse al juego como un recurso educativo.
  - Leer el siguiente párrafo.<sup>6</sup>

Contenido es lo que se aprende y responde al qué enseñar; el recurso responde al cómo enseñar y está más relacionado con la metodología. Una misma cosa puede ser utilizada como contenido y como recurso. Por ejemplo, si tú únicamente utilizas el juego para que el niño aprenda habilidades motrices: botar, desplazarse, etcétera, sería un recurso; ahora bien, si consideras que el niño tiene que aprender juegos sería un contenido, por ejemplo, los juegos tradicionales. Desde la visión deportiva se ha utilizado el juego como *un medio* para mejorar la condición física, las habilidades y destrezas básicas, los aspectos tácticos y técnicos de los deportes..., sin embargo, si pensamos que el juego tiene valor en sí mismo, al margen de que también nos sirva para todo lo anterior, que es importante que el niño conozca los juegos que forman parte de su acervo cultural, que diferencie los juegos competitivos de los cooperativos, que sea capaz de inventar juegos y de transformar juegos adaptándolos a las características y a los gustos de los participantes, entonces estamos hablando de *un contenido*.

- Concluir, en plenaria, cuándo puede considerarse al juego como un recurso y cuándo como un contenido. Citar ejemplos.
  - Elaborar un breve ensayo individual sobre el tema.
- Realizar una lluvia de ideas, para tratar las diferencias que se presentan entre el juego espontáneo y el juego dirigido.
  - Dividir al grupo en tres equipos y organizar una sesión de juegos en la que se trabaje la clasificación de Chateau, correspondiente a: juegos no reglados, reglados y tradicionales.
  - Escribir un breve ensayo individual sobre la importancia de utilizar al juego como un recurso educativo, señalar también cuáles son los aspectos que debe cubrir para promover un aprendizaje significativo para los educandos.
3. A partir de los conocimientos previos de los alumnos:
- Solicitar que, mediante la técnica de lluvia de ideas, se responda la interrogante: ¿cómo a través del juego se puede incidir en la formación de los niños desde el nivel preescolar?
  - Leer, de Zapata, “El juego infantil y su valor psicopedagógico en la educación maternal y preescolar”, y asentar en una tabla las características pedagógicas que cada autor le atribuye al juego.

---

<sup>6</sup>Colaboración del profesor Carlos Velázquez Callado, Valladolid, España.

<i>El valor psicopedagógico del juego</i>				
	Fröebel	Montessori	Decroly	Freinet
Nombre completo.				
Lugar de nacimiento.				
Formación académica.				
Trabajos relevantes.				
Carácter pedagógico que le atribuye al juego.				

El grupo se divide en cuatro equipos y cada uno analiza una de las propuestas planteadas; luego, en panel de especialistas, un representante de cada equipo la expone ante el grupo.

c) Remitir a los estudiantes a Internet, con el fin de que investiguen y obtengan, de manera individual, una ficha bibliográfica con los datos de cada autor que menciona Zapata en la lectura: Fröebel, Montessori, Decroly y Freinet.

- Nombre completo.
- Lugar de nacimiento.
- Formación.
- Trabajos más relevantes.
- En unas cuantas líneas, el enfoque pedagógico que cada autor le atribuye al juego en la primera infancia.
- Una tabla comparativa a partir de los conocimientos adquiridos y los aspectos investigados.
- Comparar las ideas vertidas en primera instancia por los estudiantes acerca de los beneficios y la importancia del juego en la infancia, con las expresadas por los distintos autores, para llegar a una conclusión grupal.
- Organizados en cuatro grupos, realizar dos juegos por equipo, para ejemplificar, de manera práctica, la propuesta pedagógica de cada autor estudiado.

4. Revisar, de Campo Sánchez, “El carácter pedagógico del juego” y “Tipos de juegos”. Por equipos, comentar la lectura y señalar cuáles aprendizajes pueden promoverse desde la educación física a través el juego.

Retomar las clasificaciones planteadas a lo largo del bloque I y reflexionar acerca de todas las vivencias obtenidas mediante su práctica, con el fin de contar con elementos para debatir en torno a los aspectos en que el juego contribuye, desde el campo de la educación física, al logro de los propósitos educativos y formativos de la educación básica. La siguiente tabla puede servir de guía.

<i>Aspectos en que el juego contribuye al logro de los propósitos educativos y formativos que la educación física se plantea para la educación básica</i>		
Desarrollo de habilidades intelectuales y adquisición de conocimientos y conceptos, para aprender permanentemente y con autonomía.	Desarrollo de la afectividad y la socialización; formación de actitudes y valores.	Desarrollo de habilidades motrices y de la capacidad para hacer uso de ellas en la resolución de problemas.

*Actividad de cierre del bloque*

5. Individualmente, elaborar un artículo con el título: “El papel del juego en el *currículum* de la educación física para la educación básica en México”.<sup>7</sup>

## Bloque II. El juego motor como medio fundamental para aprender y desarrollar competencias

### Propósitos

A través del estudio de los contenidos y de la realización de las actividades de este bloque, se espera que los estudiantes:

- Reconozcan el papel del juego motor en el desarrollo de las respuestas motrices y de la personalidad del niño y del adolescente.
- Pongan en práctica los aspectos metodológicos esenciales para organizar actividades en ambientes lúdicos favorables para el aprendizaje.

### Temas

- I. La integración de la corporeidad y la edificación de la competencia motriz a través del juego.
  - a) La construcción de la unidad corporal a través de la actividad lúdica.
  - b) El juego como medio para fomentar valores y afinar las respuestas motrices en el niño y el adolescente.

---

<sup>7</sup>Se sugiere que los estudiantes remitan sus trabajos a la red normalista, con fin de que se considere su inclusión a la red e iniciar la compilación de documentos concernientes al campo de la educación física en el contexto mexicano para su posible publicación.

## 2. La importancia de enseñar a aprender jugando.

- a) La necesidad de conservar en el niño y recuperar en el educador físico el deseo de jugar.
- b) Cómo motivar al niño y al adolescente para aprender jugando. La metodología del juego.

### Bibliografía básica y otros materiales de apoyo

- SEP (2002), “La corporeidad como base del aprendizaje en educación física”, “La edificación de la competencia motriz” y “El juego motriz como medio didáctico en la educación física”, en *Plan de Estudios 2002. Licenciatura en Educación Física*, México, pp. 38-39, 39-40 y 41.
- Grasso, Alicia (2001), “El cuerpo en la enseñanza de la educación física”, en *El aprendizaje no resuelto de la educación física. La corporeidad*, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas (Proyecto *En la escuela 2001*), pp. 13-27.
- Ruiz Pérez, Luis M. (1995), “Educación física y desarrollo de la competencia motriz”, en *Competencia Motriz. Elementos para comprender el aprendizaje motor en la educación física escolar*, Madrid, Gymnos (Monografía sobre ciencias de la actividad física y el deporte), pp. 15-20.
- Navarro Adelantado, Vicente (2002), “El concepto juego motor” y “La práctica del juego motor y sus tipos de juegos”, en *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*, Barcelona, INDE, pp. 140-146 y 185-189.
- Ruiz Juan, Francisco y Ma. Elena García Montes (2001), “Diversas clasificaciones respecto al juego” y “El juego motor”, en *Desarrollo de la motricidad a través del juego. Materiales convencionales y no convencionales como recursos metodológicos*, Madrid, Gymnos, pp. 87-98.
- SEP (2000), *Fichero de actividades de educación física. Primer ciclo*, México.
- (2000), *Fichero de actividades de educación física. Segundo ciclo*, México.
- (2000), *Fichero de actividades de educación física. Tercer ciclo*, México.
- Velázquez Callado, Carlos (2003), “Actividades y juegos cooperativos en educación física”, en *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*, México, SEP, pp. 25-31 [también puede consultarse en: <http://www.normalista.ilce.edu.mx/normalista>].
- Morales Ascencio, Helí (1995), “La infancia, el tiempo y el exilio”, en Margarita Arroyo (coord.), *La atención del niño preescolar*, México, IEEPO/Fundación SNTE, pp. 113-119.
- Sardou, María Clotilde y Pablo Carlos Ziperovich (1999), “Empezando a jugar...”, en *0 a 5. La educación en los primeros años*, año II, núm. 8, enero, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, pp. 46-56.
- Ziperovich, Andrés (2001), “Creyéndole al juego”, en *Novedades educativas. Reflexión y debate*, año XIII, núm. 125, mayo, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, p. 9.
- Omeñaca Cilla, Raúl y Jesús Vicente Ruiz Omeñaca (2002), “El juego en educación física. Un análisis desde la perspectiva constructivista del aprendizaje”, en *Juegos cooperativos y educación física*, 2ª ed., Barcelona, Paidotribo (Juegos), pp. 21-26.

- Campo Sánchez, Gladys Elena (2000), "Concepto de didáctica" y "Planteamientos metodológicos de los juegos dirigidos", en *El juego en la Educación Física Básica. Juegos pedagógicos y tradicionales*, Colombia, Kinesis (Biblioteca básica del deporte y la E. F.), pp. 77-78 y 78-86.
- Lleixà Arribas, Teresa (2001), "El juego en el currículo escolar", en *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal*, Barcelona, Paidotribo, pp. 8-9.
- SEP (2001), "Aprender jugando", videocinta núm. 3 de la serie *Entre Maestros*, México.

### Bibliografía complementaria

- Aquino Casal, Francisco (1996), "El juego (teoría)" y "Las formas jugadas", en *Para no aburrir al niño. Las formas jugadas y juegos para la etapa preoperatoria*, México, Trillas, pp. 37-44 y 111-120.
- Castelo, Ariel (1998), *El derecho a jugar o la trascendencia de lo inútil*, <http://www.cpar.sep.gob.mx/dgef/htmllecturas/Otras/derechoajugar.htm>
- Gómez, Raúl Horacio (2002), "La clasificación de los juegos motores en el programa de educación física", en *La enseñanza de la educación física en el nivel inicial y el primer ciclo de la E. G. B.*, Buenos Aires, Stadium, pp. 187-206.
- Lleixà Arribas, Teresa (2000), "Los juegos", en *La educación física de 3 a 8 años*, Barcelona, Paidotribo, pp. 183-204.
- Nejamkis, Graciela (2001), "Lo que el juego pone en juego", en *Novedades Educativas. Reflexión y debate*, año XIII, núm. 125, mayo, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, pp. 4-6.
- Portela Guarín, Henry (2002), "Cómo problematizar la educación física desde la transición del concepto del cuerpo al de corporeidad", en *efdeportes.com. Revista Digital*, año VIII, núm. 48, mayo, Buenos Aires, <http://www.efdeportes.com>
- Ruiz Juan, Franciso et al. (2003), "Hacia una metodología lúdica en la etapa de educación infantil a través de los principios educativos", en *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*, Barcelona, INDE, pp. 41-48.
- Sarlé, Patricia (2001), "Yo juego, tú juegas, ellos juegan... ¿Qué es jugar?", en *Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil*, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, pp. 41-53.

### Actividades sugeridas

*Tema 1. La integración de la corporeidad y la edificación de la competencia motriz a través del juego*

I. Como actividad inicial, se sugiere que los estudiantes normalistas se remitan al Plan de Estudios 2002 para que retomen y revisen la primera línea de reorientación, "La corporeidad como base del aprendizaje en educación física".

- a) A partir del análisis de la lectura anterior, en términos propios describir:
- ¿Cómo define la corporeidad el Plan de Estudios?
  - ¿Cuáles aspectos entran en juego en la integración de la corporeidad?
  - ¿Es posible que el juego contribuya a la construcción de la corporeidad en el niño y el adolescente? ¿De qué manera?
- b) Añadir el concepto “corporeidad” al glosario de la asignatura que elaborará el grupo a lo largo del curso.

<i>GLOSARIO</i>	
<i>Término</i>	<i>Definición</i>
Juego.	
<b>Corporeidad.</b>	
Competencia.	
Competencia motriz.	
Ser motrizmente competente.	
Inteligencia operativa.	
Juego motor.	
Juego cooperativo.	

2. Leer, de Grasso, “El cuerpo en la enseñanza de la educación física” y, en grupo, analizar el concepto de corporeidad que plantea la autora.

- Comentar en plenaria por qué el docente de educación física debe tener muy clara la idea de lo que es la corporeidad.
- ¿Cómo puede el juego apoyar la integración de la corporeidad en el alumno de educación básica?

3. Revisar “Educación física y desarrollo de la competencia motriz”, de Ruiz Pérez, y realizar las siguientes actividades.

- a) Extraer las definiciones que refiere el autor sobre *competencia* y *competencia motriz*, de White y Keogh, respectivamente; discutir las en plenaria unificando criterios para elaborar un concepto de cada una de ellas y externar opiniones en cuanto al sentimiento de incompetencia motriz que puede generar el profesor en el alumno cuando existe una intervención pedagógica inadecuada.
- b) Comentar y definir conceptos acerca del significado que para los estudiantes normalistas tienen las expresiones:
- *Ser motrizmente competente.*
  - *La inteligencia operativa.*
- c) Agregar las nuevas definiciones al glosario de la asignatura.

4. Revisar la línea de reorientación del Plan de Estudios 2002 correspondiente a: “La edificación de la competencia motriz”, con el fin de vincular los conocimientos adquiridos a través de la lectura previa, con los propósitos que la educación física se plantea.

Debatir en plenaria cómo el juego puede coadyuvar al desarrollo de las competencias y habilidades motrices de niños y adolescentes durante la educación básica. Se sugiere retomar los elementos asentados en la tabla de la actividad 4 del tema 3, en el bloque I.

- Elaborar, individualmente, un resumen sobre el tema.

5. Analizar las lecturas de Navarro Adelantado, “El concepto *juego motor*” y “La práctica del juego motor y sus tipos de juegos”, así como los escritos de Ruiz Juan y García Montes, “Diversas clasificaciones del juego” y “El juego motor”.

- En forma consensuada elaborar una definición de *juego motor*, misma que se relacione con el campo de la educación física; agregarla al glosario.
- Identificar cuáles son los tipos de juego motor que la educación física debe utilizar como recurso para desarrollar su labor educativa y formativa.

6. Revisar los ficheros de actividades de educación física del primero, segundo y tercer ciclos, con la intención de elegir juegos para diseñar una sesión basada en juegos individuales, de cooperación y competitivos.

- Dividir al grupo en tres equipos y llevar a cabo la sesión. Por sorteo, a cada equipo le tocará aplicar al resto del grupo una actividad basada en las clasificaciones del juego planteadas por el autor, durante 20 minutos.
- Después de la sesión, comentar en el grupo cuáles son las actitudes y los valores que pueden ser fomentados en cada tipo de juego vivenciado.

7. Revisar la lectura de Velázquez Callado, “Actividades y juegos cooperativos en educación física”.

Con base en la vivencia de la actividad anterior y en los conocimientos adquiridos en el texto, realizar una tabla en la que se asienten las actitudes y los valores que pueden promoverse mediante los juegos cooperativos.

- En grupo elaborar un listado de los beneficios que se pueden obtener a través de los juegos cooperativos.
- Debatir acerca de la importancia de fomentar la práctica de los juegos cooperativos desde la educación básica.
- En grupo elaborar una definición de “juego cooperativo”, misma que se agregará al glosario de la asignatura.

<i>Actitudes y valores que el juego promueve</i>					
Juegos individuales		Juegos cooperativos		Juegos de competencia	
Actitudes	Valores	Actitudes	Valores	Actitudes	Valores

### *Actividad de cierre del tema*

8. Examinar la línea de reorientación del Plan de Estudios 2002 correspondiente a: “El juego motriz como medio didáctico en la educación física” y analizar cuáles son las contribuciones del juego a la formación de los niños y adolescentes de educación básica.

Elaborar individualmente un escrito sobre el tema. Comentarlos y divulgarlos.

### *Tema 2. La importancia de enseñar a aprender jugando*

I. Analizar “La infancia, el tiempo y el exilio”, de Morales Ascencio, y “Empezando a jugar”, de Sardou y Ziperovich.

Con base en las lecturas, responder las siguientes preguntas:

- ¿Qué cualidades requiere el profesor de educación física para enseñar a través del juego?
- ¿Qué elementos debe presentar la actividad lúdica para que los niños aprendan a través de ella?

2. A partir de la lectura “Creyéndole al juego”, de Ziperovich, enlistar los conocimientos que es necesario que el maestro de educación física adquiera para aplicar el juego con fines educativos.

Redactar un escrito individual en el que cada uno defina por qué es importante que el maestro sepa jugar con sus alumnos.

3. Revisar los textos que abordan el tema de la metodología del juego: “El juego en educación física, un análisis desde la perspectiva constructivista del aprendizaje”, de Omeñaca Cilla y Ruiz Omeñaca, “Concepto de didáctica” y “Planteamientos metodológicos y didácticos de los juegos dirigidos”, de Campo Sánchez, y “El juego en el currículo escolar”, de Lleixà Arribas.

4. Con base en el tema que abordan los autores, analizar cuál de todas las lecturas les reportó más comprensión y, como consecuencia, mayores aprendizajes.

- A partir de las respuestas vertidas, reflexionar sobre las distintas formas en que el individuo aprende, destacando los aspectos que la práctica variable y la revisión de diversos textos aportan para lograr aprendizajes significativos.
- En grupo, elaborar un listado de los factores que el docente debe tener en cuenta al aplicar actividades lúdicas, con el fin de mantener el interés del alumno y favorecer sus aprendizajes a través del juego.
- Considerar los aspectos antes señalados para incluirlos como elementos a observar en la jornada de observación y práctica docente.

### *Actividad de cierre del bloque*

5. Ver la videocinta “Aprender jugando”, de SEP, y volver a remitirse a los ficheros de actividades de educación física con el fin de elegir los juegos que les permitan, después, realizar una sesión de juegos no reglados (naturales) y de juegos con reglas.

- Organizar la sesión de juegos tomando en cuenta los aspectos metodológicos citados, con el propósito de mantener motivados a los participantes durante toda la práctica, y lograr en ellos aprendizajes significativos.
- Dividir al grupo en dos equipos de trabajo; el primero aplica los juegos naturales (no reglados) con el otro equipo, mediante una organización de circuito, y observa si la intervención docente tomó en cuenta los aspectos metodológicos planteados para hacer atractiva y motivadora una sesión de juegos. Luego invierten los papeles.
- Comentar en plenaria lo observado y reflexionar acerca de los resultados de la aplicación de la teoría aprendida y la práctica vivenciada.

### Bloque III. El juego motor y las tareas educativas: el rol docente

#### Propósitos

Por medio del estudio de los contenidos y de la realización de las actividades de este bloque, se pretende que los estudiantes normalistas:

- Adquieran los conocimientos necesarios para saber organizar y aplicar actividades lúdicas, en ambientes favorables, que promuevan los procesos de desarrollo cognitivo, socioafectivo y motor del educando.
- Aprendan a diseñar juegos motores y sepan observar las manifestaciones motrices y las actitudes de los alumnos cuando juegan, con el fin de obtener criterios para evaluar el proceso de adquisición de aprendizajes.

#### Temas

1. El juego en la enseñanza.
  - a) Aprender a enseñar jugando.
  - b) Las aportaciones del juego al desarrollo perceptivo-motor y a los procesos de socialización del educando.
  - c) Criterios para intervenir didácticamente y observar a los alumnos cuando juegan.
2. El juego motor en las sesiones de educación física para la educación básica.
  - a) La organización y el diseño del juego motor en la sesión de educación física.
  - b) La aplicación de juegos motores y la evaluación de los aprendizajes en la sesión de educación física.

#### Bibliografía básica y otros materiales de apoyo

Penchansky de Bosch, Lydia (1999), "Juego y educación" y "El juego en la acción educativa del nivel inicial. Fundamentos", en *0 a 5. La educación en los primeros años*, año II, núm. 8, enero, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, pp. 11-12 y 12-17.

- Fernández, Alicia (1995), "Aprender es casi tan lindo como jugar", en *Básica. Revista de la escuela y del maestro*, año II, núm. 6, julio-agosto, México, Fundación SNTE para la Cultura del Maestro Mexicano, pp. 53-57.
- Sardou, María Clotilde y Pablo Carlos Ziperovich (1999), "Empezando a jugar...", en *0 a 5. La educación en los primeros años*, año II, núm. 8, enero, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, pp. 57-61.
- Cañeque, Hilda, Cecilia Castro y Haydeé Greco (1999), "El juego es vida", en *0 a 5. La educación en los primeros años*, año II, núm. 8, enero, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, pp. 41-45.
- Zapata, Óscar A. (1989), "Encuadre del método de trabajo: el juego educativo y el juego libre", en *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética*, México, Pax, pp. 50-56.
- Omeñaca Cilla, Raúl y Jesús Vicente Ruiz Omeñaca (2000), "La interacción profesor-alumno como fuente de aprendizaje en el juego", "La interacción entre alumnos como fuente de aprendizaje en el juego", "Evaluación y juego en la Educación Física" y "A modo de conclusión: el juego y su potencial educativo", en *Juegos cooperativos y educación física*, 2ª ed., Barcelona, Paidotribo (Juegos), pp. 30-31, 31, 32-36 y 37-38.
- Navarro Adelantado, Vicente (1998), "Aprender a jugar y aprender jugando", en *Fundamentos de educación física para enseñanza primaria. Vol. II*, 2ª ed., Barcelona, INDE (La educación Física en... reforma), pp. 661-701.
- SEP (2000), *Fichero de actividades de educación física. Primer ciclo*, México.
- (2000), *Fichero de actividades de educación física. Segundo ciclo*, México.
- (2000), *Fichero de actividades de educación física. Tercer ciclo*, México.
- (1998), "Del juego infantil al deporte educativo", videocinta de la serie *Educación Física*, México.
- Navarro Adelantado, Vicente (2002), "El diseño de juegos motores" y "La observación sistemática de los juegos motores", en *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*, Barcelona, INDE, pp. 295-304 y 367-370.
- Trigo Aza, Eugenia (1999), "El juego, ¿sólo un medio en la educación física?", en *Juegos motores y creatividad*, 4ª ed., Barcelona, Paidotribo (Juegos), pp. 45-51.
- Zaparozhanova, L. P. y L. Latyshkevich (2000), "Exigencias para la organización y realización de los juegos activos" y "Juegos activos en la escuela", en *Juegos Activos. Educación primaria y educación secundaria obligatoria*, 2ª ed., Barcelona, Paidotribo (Juegos), pp. 23-41 y 45-59.

### Bibliografía complementaria

- Campo, Juan José et al. (2002), *Juegos sensoriales, de equilibrio y esquema corporal*, Barcelona, INDE.
- Cóppola de A., Stella (2003), "Una propuesta de trabajo desde los juegos motores", Argentina, Consejo Provincial de Educación, Provincia de Río Negro, <http://www.bnm.mcy.gov.ar/gigal/documentos/10021969.pdf>
- García López, Antonio et al. (2002), "Conceptualización", en *Los juegos en la educación física de los 12 a los 14 años*, Barcelona, INDE.

- Méndez Giménez, Antonio y Carlos Méndez Giménez (2000), "Introducción", en *Los juegos en el currículum de la educación física. Más de 1000 juegos para el desarrollo motor*, 3ª ed., Barcelona, Paidotribo, pp. 13-20.
- Parlebas, Pierre (2001), "Clasificación del juego desde la propuesta praxológica", en *Léxico de Praxología motriz*, Barcelona, Paidotribo, pp. 276-298.
- Pavía, Víctor (2000), "El modo lúdico y otros ingredientes (para pensar una didáctica del jugar)", en *efdeportes.com. Revista Digital*, año V, núm. 25, septiembre, Buenos Aires, <http://www.efdeportes.com/efd25a/mludico1.htm>
- Pineda Chacón, José (1997), *Fichero de Juegos I. El cuerpo: imagen y percepción*, Sevilla, Wanceulen.
- Skliar, Maro (2000), "Reflexiones en torno al juego", en *efdeportes.com. Revista Digital*, año V, núm. 25, septiembre, Buenos Aires, <http://www.efdeportes.com/efd25b/rjuego.htm>

## Actividades sugeridas

### Tema 1. El juego en la enseñanza

1. Realizar una encuesta entre alumnos de primaria y secundaria, para que, de acuerdo con los contextos en que viven, los educandos respondan las siguientes preguntas: ¿en qué actividades ocupan su tiempo libre?, ¿utilizan computadora en la escuela, en su casa o en su comunidad?, ¿ven la televisión diariamente?, ¿cuántas horas por día, en promedio, le dedican a estas actividades?

- a) Recopilar datos, organizarlos y analizarlos. Posteriormente obtener conclusiones.
- b) Leer el apartado "El juego en la acción educativa del nivel inicial", que se encuentra en el texto de Penchansky de Bosch.
  - Reflexionar y verter comentarios relacionados con:
    - El sedentarismo que caracteriza a nuestra sociedad.
    - ¿Cómo es posible conservar la salud mediante la práctica de actividades físicas?
    - ¿Por qué la escuela debe considerar al juego motor como un medio para favorecer la conservación de la salud del niño y del adolescente de educación básica?

2. Realizar una lluvia de ideas acerca de lo que consideran que debe tomarse en cuenta para llevar a cabo una sesión de actividades lúdicas donde los niños y los adolescentes adquieran aprendizajes.

Revisar, de Fernández, "Aprender es casi tan lindo como jugar"; de Sardou y Ziperovich, "Empezando a jugar..."; de Cañeque, Castro y Greco, "El juego es vida", y destacar, en cada una, los aspectos que debe tomar en cuenta el docente para que una actividad lúdica se desarrolle en un ambiente favorable para el aprendizaje.

- Vincular los puntos identificados con aquellos que señalaron en un principio a través de la lluvia de ideas.

- Elaborar un listado sobre los aspectos que consideren pertinentes tomar en cuenta al diseñar y aplicar un juego dentro de la tercera jornada de observación y práctica docente.

3. Analizar los apartados “La adquisición de las nociones fundamentales y el aprendizaje por el juego” y “La percepción sensomotriz”, que se encuentran en el texto de Zapata, “El encuadre del método de trabajo: el juego educativo y el juego libre”, y retomar la lectura “Aprender a jugar y aprender jugando”, de Navarro Adelantado, que se revisó en la asignatura *Introducción a la Educación Física*, cursada en primer semestre.

Elaborar una tabla en la que asienten: ¿cómo propicia el juego el desarrollo de los alumnos de educación básica en sus diferentes edades? y ¿qué tipo de juegos son adecuados para incidir en estos procesos?

<i>Edades</i>	<i>Tipo de juegos</i>	<i>Procesos de desarrollo en los que incide el juego</i>
3-4 años.	Juegos con manipulación de objetos.	Desarrollo sensorio-perceptivo.

Dividir al grupo en tres equipos y preparar una sesión de juegos motores organizados en circuito para los niveles preescolar, primaria y secundaria.

- Para organizar la sesión de juegos se sugiere revisar los ficheros de actividades de educación física para primero, segundo y tercer ciclos.
- Los alumnos de cada equipo aplican los juegos en cada circuito a los estudiantes de los otros equipos.
- Agregar los juegos seleccionados de los ficheros de actividades, así como los que diseñaron, al fichero de juegos e insertarlos por ciclos y/o edades.
- Reflexionar en plenaria acerca de las vivencias logradas.

4. Observar la videocinta “Del juego infantil al deporte educativo”, de SEP, y elaborar un resumen individual describiendo las características específicas del juego general, el juego orientado hacia la iniciación deportiva, y la importancia que adquiere el juego en la mejora de las habilidades motrices, de pensamiento y de lenguaje.

5. Leer, de Omeñaca Cilla y Ruiz Omeñaca, “La interacción profesor-alumno como fuente de aprendizaje en el juego” y “La interacción entre alumnos como fuente de aprendizaje en el juego”, así como el apartado: “Orientación didáctica de los juegos”, del texto de Zapata, “Encuadre del método de trabajo: el juego educativo y el juego libre”, y después elaborar una relación de los aspectos que el educador necesita tomar en cuenta para trabajar con sus alumnos en el patio escolar.

Basándose en los criterios didácticos establecidos, el grupo decide y prepara el tipo de juego, así como la dinámica que aplicará en la tercera jornada de observación y práctica docente.

#### *Actividad de cierre del tema*

6. Por equipos, organizar mesas de trabajo y leer, de Navarro Adelantado “La observación sistemática de los juegos motores”.

- a) A partir de la lectura y de los apuntes previamente elaborados sobre el tema en el diario de observación, definir los aspectos en los que podrán especial atención durante las jornadas de observación y práctica docente.
- b) Un representante de cada equipo leerá en voz alta cuáles son los puntos que consideraron para esto.
- c) En plenaria, determinan qué observarán en la tercera jornada de observación y práctica docente.

#### *Tema 2. El juego motor en las sesiones de educación física para la educación básica*

1. Preguntar a los estudiantes si consideran que el juego en la educación física es: ¿un medio?, ¿un contenido?, y señalar por qué.

- a) Revisar el texto de Trigo Aza, “El juego, ¿sólo un medio en la educación física?”.
- b) Debatar en torno a las preguntas planteadas, citar ejemplos del juego utilizado como recurso y como contenido y reflexionar sobre lo que plantea la autora y también sobre las consideraciones personales de cada uno.

2. El grupo se divide en equipos para diseñar una sesión de juegos cooperativos, cuyo objetivo se centre en la formación en valores a partir de los elementos más significativos que encuentren en el texto de Zaparozhanova y Latyshkevich, “Exigencias para la organización y realización de los juegos activos”, y de los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.

- a) Cada integrante de cada equipo, dirigirá uno de los juegos preparados, para que desarrolle el papel de exponente, con lo cual pondrá en práctica su capacidad de dirección y manejo del grupo.
- b) Para organizar la sesión, será preciso tomar en cuenta las normas de seguridad que propicien el desarrollo del juego en un espacio seguro y en un ambiente saludable.

3. Revisar, de Navarro Adelantado, “El diseño de los juegos motores”, así como un fichero de actividades de educación física, con la finalidad de elaborar en grupo un listado de los puntos a considerar al diseñar un juego.

Retomar todos los juegos que lograron recopilarse a lo largo del curso, dividirlos entre los estudiantes y darles el formato correcto, contemplando incluso los aspectos que el grupo considere que, aun no apareciendo en estos textos, se deben tomar en cuenta para su diseño, por ejemplo: ¿qué observar? Así, el estudiante preve qué trabajará y qué observará en el desarrollo de la actividad.

Clasificar los juegos por edades, niveles y/o ciclos educativos a quienes van dirigidos, y conformar finalmente un fichero de juegos para la educación básica.

4. Con base en los conocimientos y en la experiencia adquiridos, señalar cuáles criterios tomaron en cuenta para observar a los niños y a los adolescentes en las actividades desarrolladas a lo largo del curso, así como en la tercera jornada de observación y práctica docente.

- a) Leer qué aspectos consideraron en el diario de observación y reflexionar en torno a los que fueron obviados en los momentos de observación.
- b) A partir de los textos Omeñaca Cilla y Ruiz Omeñaca, “Evaluación y juego en educación física” y “A modo de conclusión: el juego y su potencial educativo”, analizar qué, cómo y cuándo evaluar en el juego.
- c) Comentar sobre los tiempos para evaluar el juego.
- d) Delimitar criterios para evaluar el aprendizaje a través del juego en el niño y el adolescente.
- e) Realizar un breve ensayo sobre el tema y enviarlo vía Internet a: rednormalista@ilce.edu.mx con la intención de compartir en línea con otros compañeros las experiencias y los conocimientos adquiridos.

5. Individualmente, leer de Zaporozhanova y Latyshkevich, “Juegos activos en la escuela”.

Organizados en cuatro equipos, estudiar los aspectos en que el juego incide en cada uno de los rangos de edad establecidos en el escrito y diseñar una sesión lúdica retomando la mayor cantidad de conocimientos teóricos y metodológicos posibles, así como los aprendidos sobre la vivencia a través del curso.

Por equipos, aplicar la sesión de juegos rotando el turno de quien dirige la actividad, así como el de los observadores.

Después de la sesión, reflexionar sobre su práctica y de igual manera, en equipo, escribir un ensayo en el que plasmen sus inquietudes y problemas surgidos durante la aplicación de las actividades.

Agregar al fichero los juegos utilizados.

6. Remitir a la Red Normalista los siguientes productos terminados.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Se persigue concentrar los productos elaborados por los estudiantes de las distintas escuelas normales del país, para seleccionarlo, organizarlo por contenidos y, si es posible, publicarlo con el fin de hacerlo llegar a los formadores de docentes como apoyo didáctico y como parte de su actualización permanente.

- a) El glosario de la asignatura Juego y Educación Física.
- b) El compendio de juegos tradicionales.
- c) El fichero de juegos conformado por cada escuela normal.

*Actividad de cierre del curso*

7. Para finalizar el curso, se sugiere realizar una mesa redonda con el tema: “Las aportaciones del juego al desarrollo de los niños y los adolescentes, y los conocimientos que el maestro debe adquirir para aplicar los juegos motores con fines pedagógicos en la educación básica”.

Escribir individualmente una última reflexión acerca de la importancia que cobra el juego para el niño y el adolescente, acompañada de un comentario sobre la importancia que la asignatura Juego y Educación Física tiene dentro del Plan de Estudios 2002, y qué tan relevante fue, en lo personal, el estudio de sus contenidos.