



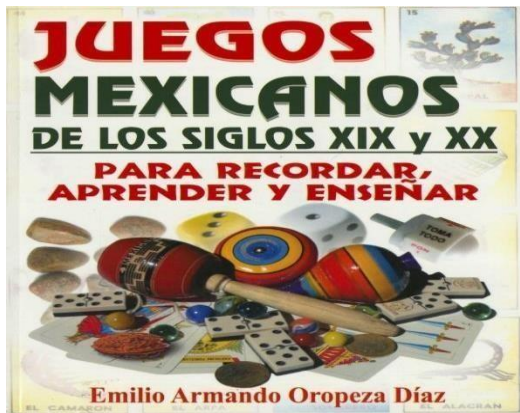
EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Libro juegos mexicanos de los siglos XIX y XX

Autora(a): María de los Ángeles Medina Mondragón
Escuela Primaria “Wenceslao Labra” 15EPR1971Q
Almoloya de Juárez, México
18 de noviembre de 2022





Oropeza Díaz Emilio Armando (2015)
Libro Juegos Mexicanos de los siglos XIX
y XX, impreso en Offset Libra, Grupo
editorial Tomo S.A de C.V ISBN970-666-
974-4 EAN 9789706669742

Libro juegos mexicanos de los siglos XIX y XX

Remembranza: María de los Ángeles Medina Mondragón

En nuestra práctica docente nos enfrentamos a la necesidad de crear las estrategias y actividades que puedan generar y despertar el aprendizaje. ¿Cuántas veces nos vemos en la necesidad de recurrir al juego? Esa es la tarea que abordaremos en la descripción de un libro que relata las diferentes modas de juegos que se han generado a través de distintas generaciones y que es necesario que se rescate y se establezca en cualquier medio como medio de consulta y que no perezca en el olvido del legajo de libros abandonados.

Para iniciar el análisis del libro debemos recordar que es el juego y que autores señalan la necesidad de impulsarlo dentro de las aulas y que sea el detonante del aprendizaje. Según la revista digital para profesionales de la enseñanza No 9 de la federación de Enseñanzas de CC.OO. de Andalucía señala” Son en estas situaciones educativas en las que el juego no sólo proporciona un importante medio de aprendizaje, sino que logrará que los adultos adquieran conocimientos acerca de los niños y sobre sus necesidades.” (ISSN: 1989-4023).

Es así como es necesario considerar el carácter lúdico del aprendizaje. Y por ello se debe retomar que el juego toma varias variantes al momento de aplicarse para desarrollar los distintos ámbitos del ser humano, como el ámbito cognitivo que fortalece el conocimiento intelectual, el ámbito psicomotor que fortifica la habilidad motriz del ser humano, el ámbito afectivo-social que tonifica la actitud y el comportamiento del ser humano, ámbito de personalidad que denota el afecto y comportamiento, y el ámbito de salud que fortifica y cuida la salud.

También es necesario considerar que el juego tiene diferentes categorías, las cuales se

distinguen por su forma de jugarlos como lo señala Jean Piaget, podemos decir que existe el juego motor, el juego simbólico, el juego de reglas, el juego de construcción. Para comprender mejor el sentido del juego mencionare en forma rápida la teoría que la especifican y los autores que la respaldan, primero empezare por señalar la clásica donde Schiller/Spencer señala su teoría de exceso de energía Lazarus la teoría de recreación, Hall, la teoría de Recapitulación Groos la teoría práctica. Y la escuela moderna donde esta Freud/Erikson en la teoría psicoanalítica, Piaget anteriormente señalado por su teoría Cognitiva, conjuntamente con Vigotsky, Bruner, Sutton Smith y Bateson.

Después de haber recordado en forma breve las características del juego señalaremos los elementos de los cuales se estructura el libro a trata, siendo un libro de reconocimiento pleno por el esfuerzo realizado para conjuntar la mayoría de los juegos tradicionales y que en la actualidad mucho de los nuevos profesores ni los conocen, debido a que son en su mayoría empleados en el siglo pasado y que identifiqué a generaciones que en la actualidad son gente madura y de la tercera edad. Para estas personas reflejo y marco su infancia y su relación con el entorno social, conociendo que en aquellos tiempos no existían recursos tecnológicos como los que se emplean en la actualidad y que son un distintivo de las actuales generaciones, podemos señalar el uso del teléfono, del internet y de las redes sociales de las que podemos hablar.

El libro tiene un título muy acertado como “Juegos del siglo XIX Y XX, para recordar, aprender y enseñar” desde el mismo título se imagina que será su contenido y que no necesitamos mucha presentación ni inferencia para conocer su contenido. El autor es Oropeza Díaz Emilio Armando, que además de haber realizado este libro fabuloso tiene otros títulos en su haber como Increíbles Origami en acción ¡que si funcionan!, los mejores aviones de papel ¡que si vuelan! Mi primer gran libro de palabras, rápidos y fáciles aviones de papel y sorprendentes trucos de papel ¡que si Funcionan! Y que la mayoría se enfocan al desarrollo del juego como una función pedagógica y con la intención de entretener, pero al mismo tiempo aprender.

Dentro del libro en sus páginas iniciales sobresale el índice que señala diez capítulos muy bien señalados para poder señalar los juegos de acuerdo con edades, materiales. Esto hace que el libro tome una magnífica estructura para ser considerado por los docentes y adaptarlos en sus prácticas didácticas con el fin de mejorar nuestras labores docentes, dentro de este

índice señalan juegos que nuestros abuelos, padres fueron parte de su infancia y otros que hasta nuestros bisabuelos lo fueron también, ahora es momento de rescatarlos y llevarlos a la práctica en nuestras clases.

Señalaré algunos de los más conocidos y que hará al lector de este bello libro recordar su infancia y para las nuevas generaciones la espina de llevarlos a cabo con sus descendientes, dentro de los que destacan Juan Pirulero, la rueda de San Miguel, el balero, palillos chinos hoyitos oca, lotería serpientes y escaleras, damas chinas, cabe destacar que estas últimas son juegos de mesa que actualmente todavía tienen vigencia en la sociedad actual, y que son vendidas todavía en supermercados, jugueterías.

Para ser una descripción muy detallada es bastante complejo, debido a que cada juego presentado tiene un interés para el autor de que sea un documento que guarde los juegos que se jugaron, se juegan y que ojalá se continúen rescatando para que no se pierdan en los momentos históricos.