



2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense".

Escuela OFTV N0. 0237. "Lic. Adolfo López Mateos"

**C.C.T.
15ETV0310A**

TESIS
LA FORMACIÓN DE ACTITUDES POR MEDIO DEL JUEGO
TRADICIONAL

Profesor: MARGARITO EMIDIO MORALES

Villa Victoria México 1999

GOBIERNO DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE GUERRERO
SECRETARIA DE EDUCACION GUERRERO
SUBSECRETARIA DE EDUCACION MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
DIRECCION GENERAL DE EDUCACION SUPERIOR
DEPARTAMENTO DE EDUCACION NORMAL

ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACION FISICA

CLAVE 12ENF0001X



TEMA

**“LA FORMACION DE ACTITUDES POR
MEDIO DEL JUEGO TRADICIONAL”**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

Licenciado en Educación Física

PRESENTA

MARGARITO EMIDIO MORALES

ACAPULCO, GRO.

1999

**GOBIERNO DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE GUERRERO
SUBSECRETARIA DE EDUCACION MEDIA SUPERIOR
DIRECCION GENERAL DE EDUCACION SUPERIOR Y SUPERIOR
DEPARTAMENTO DE EDUCACION NORMAL
ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACION FISICA**

CLAVE: 12ENFOOO1X

ACAPULCO GRO.

TESIS

**“LA FORMACION DE ACTITUDES POR MEDIO DEL JUEGO
TRADICIONAL”**

ASESOR PROFESOR: RODRIGO ARTEAGA NAVA.

ALUMNO: MARGARITO EMIDIO MORALES

OCTAVO SEMESTRE GRUPO “C”

ACAPULCO GRO.

DIC/1999

INDICE

PORTADA

DEDICATORIA

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I. - LA EDUCACIÓN FÍSICA

- CONCEPTO DE EDUCACIÓN FÍSICA ----- 6
- CLASIFICACION ----- 10
- PROPÓSITOS ----- 11
- MEDIOS DE LA EDUCACIÓN FISICA ----- 12
- ENFOQUE ACTUAL MOTRIZ DE INTERACCION DINAMICA--- 14
- LA RELACION ENTRE EDUCACIÓN FÍSICA Y EL JUEGO
TRADICIONAL FORMACIÓN DE ACTITUDES , ----- 15

CAPITULO II . CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL NIÑO 6-8 AÑOS

- CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL NIÑO DE 6 AÑOS---- 18
- CARACTERISITICAS GENERALES DEL NIÑO DE 7 AÑOS---- 20
- CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL NIÑO DE 8 AÑOS---- 22
- INTERESES DEL NIÑO ----- 24
- DESARROLLO COGNOSITIVO ----- 26

CAPITULO III. - EL JUEGO TRADICIONAL

- LA TRADICIÓN ----- 28
- LA RECREACIÓN----- 30
- EL JUEGO ----- 30
- EL JUEGO LIBRE ----- 32
- EL JUEGO DIRIGIDO ----- 33
- VALOR DEL JUEGO ----- 34
- CLASIFICACION ----- 35
- METODOLOGÍA ----- 36

CAPITULO IV.- PROPUESTAS DE JUEGOS TRADICIONALES QUE NOS SIRVEN PARA LA FORMACIÓN DE ACTITUDES.

- LANZAMIENTO DE TROMPO ----- 41
- MECANICA PARA VOLAR UN PAPALOTE (CULEBRINA) ----- 43
- FABRICA DEL PAPALOTE ----- 44^J
- MECANICA PARA LANZAR EL YOYO ----- 47
- LA EJECUCIÓN DEL BALERO A LA HORA DE JUGARLO ----- 49
- LANZAMIENTO DE LA CANICA ----- 50
- LA MECANICA LOS JUEGOS DE RONDA, POR EJEMPLO:
LA RUEDA DE SAN MIGUEL, EL LOBO, DOÑA BLANCA, ETC.-52-60

CONCLUSIÓN

BIBLIOGRAFIA

INTRODUCCION

El presente trabajo es producto de esfuerzo realizado en el último periodo de nuestro estudio Licenciatura en Educación Física.

Esta es una investigación documental sustentando en recopilaciones hechos en libros, según las necesidades que fueron requiriendo.

El propósito que tiene esta investigación es el de fomentar el uso de juegos tradicionales y no se pierdan, ya que ellos sirven para desarrollar actitudes, hábitos, habilidades y valores, por esta razón proponemos este trabajo que comprenden de cuatro capítulos que se refieren:

CAPITULO I La relación entre educación física y los juegos tradicionales, ya que por medio de ellos se logra ayudar un desarrollo armónico del educando.

CAPITULO II Se verán las características biológica, psicológica y sociales del niño de seis a ocho años de edad. Como necesidad de conocerla para un mejor desarrollo y aplicación de las actitudes.

CAPITULO III Se verán los conceptos de juegos metodológicos, y clasificación de los juegos con el objeto de una mejor instrumentación teórica para un mejor planteamiento de las acciones docentes.

CAPITULO IV Proponemos algunos juegos que puedan ayudar a desarrollar los niños de seis a ocho años. Por ejemplo, lanzamiento de trompo, mecánica para jugar el yoyo, la mecánica para jugar la ronda, por ejemplo., la de San Miguel, etc.

CAPITULO
■
LA EDUCACION
FISICA

CONCEPTO DE EDUCACION FISICA

La Educación Física.- Se considera como una asignatura del Plan de estudios para la Educación Básica, representa una disciplina pedagógica que contribuye al desarrollo armónico del individuo, mediante la practica sistemática de la actividad física. Esta orientada a proporcionar al alumno de Educación básica, formación de elementos y satisfactores motrices a la capacidad, al interés y a la necesidad del movimiento corporal que posee con la intención específica de lograr el estímulo y desarrollo de habilidad, hábitos y actitudes; que se manifiestan en la calidad de su participación en los diferentes ámbitos de la vida familiar; social y productivo; requerimiento de la sociedad actual y que son necesarias para el aprendizaje permanente: (1)

Educación física.- Es aquella parte de la actividad que desarrolla por medio del movimiento voluntario y preciso, la esfera fisiológica, psíquica, moral y social el potencial temperamental, refuerza y educa el carácter, contribuyendo durante la edad evolutiva a la formación de una mejor personalidad (2).

Educación física .- En general podemos definir la educación física como proceso de enseñanza-aprendizaje, que contribuye a través de la practica sistemática de la actividad física, a la formación integral del educando mediante el desarrollo de las tres esferas del conocimiento: cognoscitiva, afectiva y psicomotriz.

(1) S.E.P. (1993) p. 3

(2) Slim Karam (1976) p. 4

formación integral del educando mediante el desarrollo de las tres esferas del conocimiento: cognoscitiva, afectiva y psicomotriz.

- a) Cognoscitiva: Se refiere al aprendizaje intelectual, desde la simple memorización hasta las técnicas de gran originalidad y alta capacidad creadora.

Son las capacidades intelectuales.

- b) Psicomotora: Se refiere al aprendizaje del movimiento simple y complejo que permiten conductas motrices eficaces según el medio. Son las actividades físicas.

- c) Afectiva (socio emocional): Se refiere al aprendizaje de normas éticas y de convivencia que permitan buena relación y la cooperación entre el individuo. Son actividades volitivas (del carácter). (3)

La Educación Física tiende a generar actitudes, habilidades, hábitos y conocimientos, cuya finalidad es educar el cuerpo a través de movimientos precisos y organizados.

El término educación proviene del latín. Educare significa. Sacar hacia fuera; por ser un término popular y universal que todos los extractos sociales comprenden. Si educar es sacar hacia fuera. No es otra cosa que desarrollar y exponer las facultades que cada ser trae al nacer. Esto lo consigue el sujeto en forma determinada por la evacuación de la especie y por esta, estar en contacto con el medio ambiente. Si lo que se desea es que

La Educación Física tiende a generar actitudes, habilidades, hábitos y conocimientos, cuya finalidad es educar el cuerpo a través de movimientos precisos y organizados.

El termino educación proviene del latín. Educare significa. Sacar hacia fuera; por ser un termino

Popular y universal que todos los extractos sociales comprenden: Si educar es sacar hacia fuera. No es otra cosa que desarrollar y exponer las facultades que cada ser trae al nacer. Esto lo consigue el sujeto en forma determinada por la evacuación de la especie y por esta, estar en contacto con el medio ambiente. Si lo que se desea es que desarrolle al máximo sus facultades genéticas, entonces se impone una enseñanza-aprendizaje intencionada, hasta cierto punto sistemática ejercida por seres especializados, los educadores, quienes por medio de sus orientaciones sacan al ser de un reducido encerramiento familiar y local, lo llevan por los caminos del conocimiento y la experiencia, es decir, lo transmiten sus máximas sabidurías y les crea hábitos de aprendizaje por si mismos, utilizando para estos, cada vez mas evolucionados y perfeccionados medios de educación.

Este concepto del mundo antiguo de sacar hacia fuera. Ha sufrido como la mayoría de las transformaciones para educar a cada época. Hoy el concepto es más amplio, ya que no se trata exclusivamente de sacar hacia fuera. Las facultades, si no de adaptarlas a una sociedad independiente. (4).

(3) Pila Teleña (1988) p. 13

(4) Pila Teleño (1985) p. 11

La educación física atiende sobre todo el aspecto corporal del hombre.

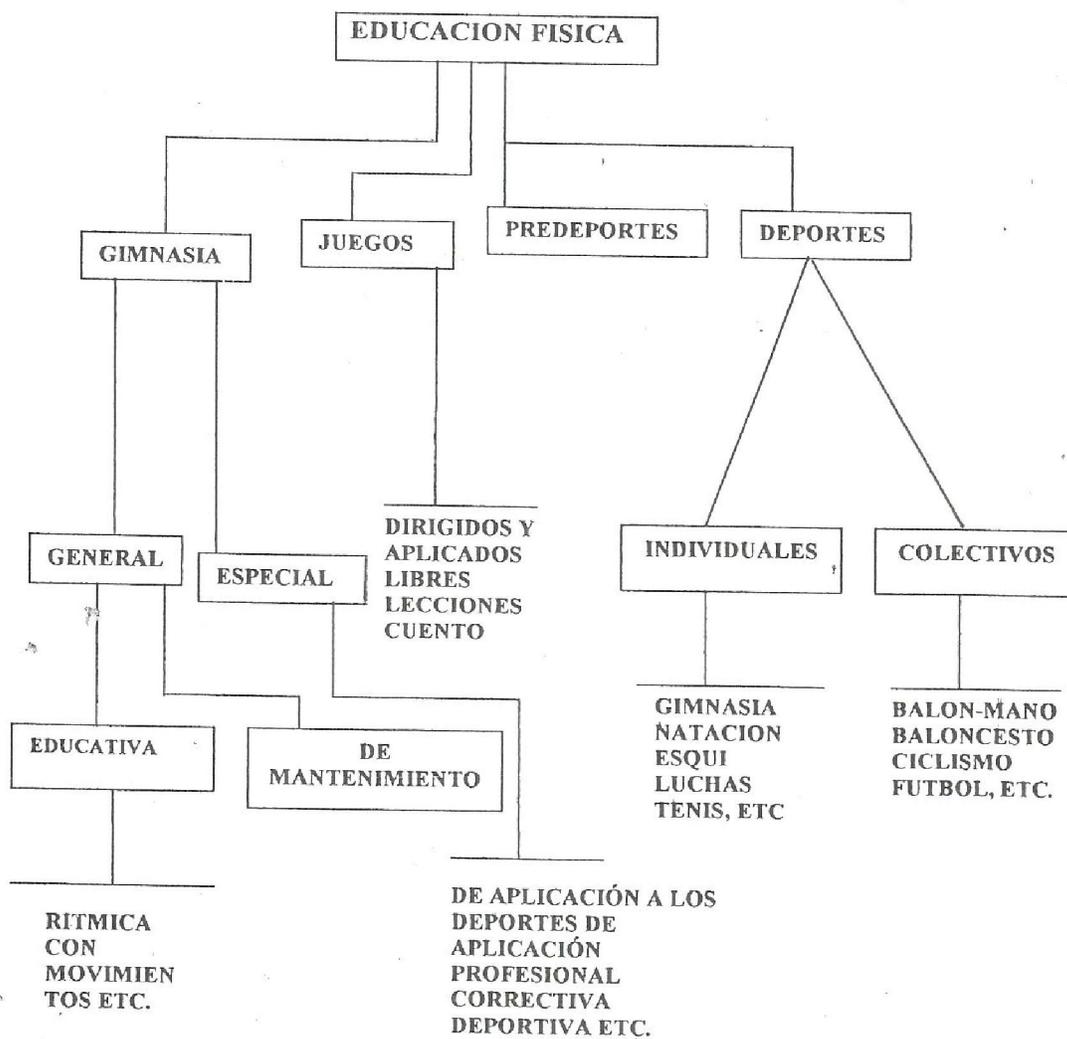
Pretende el desarrollo y perfeccionamiento de las cualidades, también hay que añadir a estos dos factores las adquisiciones científicas relacionadas con el cuerpo humano; higiene para una adecuada labor de los ejercicios y movimientos, que son sus medios propios, tienen en consecuencia una base científica. Cualquier mejora en lo físico y repercutirá en lo psíquico. La educación física es en concepto que atiende a otros sectores de la personalidad humana, intencionado influir no solo en la envoltura corporal, sino también, en la índole moral y espiritual; lo espiritual supone una base filosófica y ética a la que debe acudir el educador en busca de últimas instancias. Algunas características comunes entre educación física y deporte están relacionadas; la primera de estas actividades se sirve para sus fines de movimientos espontáneos y precisos que puedan corregir, modificar y mejorar la máquina humana, en cambio el deporte, el carácter sistemático, pasa a ser una actividad espontánea, el deseo de la propia libertad.

La educación física es el aspecto de la educación que necesariamente recurre a los ejercicios corporales y a los agentes vía de desarrollo armónico o de observación del organismo y de su adaptación a la principales exigencias psicomotoras de la vida social. (5)

(5) Idem p.14

CLASIFICACION DE EDUCACION FISICA

El profesor slim karam expone que la educación física es la practica de ejercicios físicos que adopta diversas formas, incluidas todas ellas en las tres ramas fundamentales (gimnasia, juegos, y predeportes y deportes). Aunque se estudien por separado cada uno de ellos, su ultimación conjunta y armónica dará mayor utilidad y atractiva a las clases de educación física. (6)



En las definiciones principales hablaremos en la p. 13

(6) Slim Karam (1966) p.25

PROPOSITOS DE LA EDUCACION FISICA QUE SE RELACIONAN A LA FORMACION DE ACTIVIDADES POR MEDIO DEL JUEGO TRADICIONAL

Estos propósitos permiten que el educando vaya mejorando y desarrollando sus capacidades coordinativas, ya que es la base en el movimiento del niño en cual va a manifestar su dominio mediante unas actividades físicas, deportivas y recreativas, ya que estas actividades le permiten las posibilidades de solucionar los problemas que se le vayan presentando en su vida cotidiana y le permite al mismo el desarrollo de sus ámbitos: afectivo; cognoscitivo; motriz y sociales: (7)

Mediante estos propósitos la educación física tiene una gran influencia en el mejoramiento y desenvolvimiento de sus capacidades coordinativas de reacción, orientación, equilibrio, ritmo, sincronización y adaptación. Estos implican un trabajo ordenado de los sentidos del sistema nervioso y sistema muscular, además que algunas actividades propician la manifestación de habilidades motrices apartir de las actividades físicas, para que el niño pueda integrarse con mayor facilidad a su grupo y a interactuar con los demás. (8).

(7) SEP. (1993) p.11

(8) Idem

Para que este tenga una forma de comunicarse y desenvolverse sus actividades y destrezas, habilidades en el medio que los rodea y así el niño pueda fomentar la manifestación de actitudes positivas grupales e individuales y al mismo tiempo va a adquiriendo y fortaleciendo los valores. El movimiento corporal es una forma de expresión lo cual le facilitara una mejor interacción social y le permite al individuo se integre a la sociedad de manera paulatina y constante, progreso por medio del cual el individuo aprende hábitos y costumbres que servirán de base para su formación. (9)

MEDIOS DE LA EDUCACION FISICA

RECREACION: Es la actividad física o mental que se realiza por propia iniciativa, con amplia libertad para crear y actuar; que produce satisfacción inmediata, solaz, alegría o ligeras tensiones emocionales y que, a su culminación deja una sensación profunda, agradable y sedante. (10)

Es una actividad que se realiza voluntariamente para dar convivencias corporales que ayudan a la Formación de hábitos saludables y da confianza en si mismo para salir de su rutina.

JUEGO: Es una actividad natural, espontanea y esencial en el ser humano se apoya en el movimiento; satisface intereses y produce cambios placenteros en los estados de ánimos. Su valor se ha renacido a través del tiempo por el efecto formativo que produce al ejercitarse, desde el

(9) Idem

(10) Hugo del Pozo p. 21

momento en el que nace y en el curso de toda su vida, además de ser factor apreciable para el mejoramiento del desarrollo de las facultades físicas y psíquicas. (11)

El juego es un medio de expresión de libertad que produce efectos que son propios como descanso, relajación, placer, crea orden y fomenta una disciplina creadas por las reglas del juego.

DEPORTE: Es el conjunto de destrezas motrices adquiridas por una sola persona dirigido hacia la consecución de una acción específica, organizada y reglamentada para un fin preestablecido. (12)

Es un juego previamente reglamentado que tiene como finalidad el mejoramiento de las cualidades físicas.

PREDEPORTE: Son creativos que contiene reglas simples, previamente establecido, acordes a la etapa de desarrollo del escolar. Se aplican desde tercer grado de primaria y se caracteriza en varios deportes. (13)

Es actividad física de conjunto en la que se combinan elementos técnicos de diferentes deportes, en la participación en el deporte estos juegos se llevan a cabo desde tercer grado de primaria.

DANZA: Son actividades de mayor coordinación, ejecutada con o sin implemento, recurriendo a afectos de expresión y elegancia dinámico-estática. (14)

(11) S.E.P. p. 56

(12) Idem p.63

(13) Ibidem p. 64

(14) S.E.P. (1993) P. 62

Por medio de la danza el alumno impulsara a desarrollar su sentimiento, ya que lo podrá expresar por medio de los sentimientos, gestos y movimientos esto ayudara a demostrar su emoción por medio de la practica.

GIMNASIA: Recibe este nombre el conjunto de ejercicios metodológicos y progresivos que cubren distintas finalidades, se dirige a todos los organismos e intenta influir favorablemente en la formación física del individuo, dotándole de mayor flexibilidad desarrollo muscular, así como coordinación y armonía en los gestos. Busca también tener la "forma física" del sujeto el mayor tiempo posible e influir sobre las cualidades morales. (15)

Es una actividad que proporciona mayor desarrollo armónico del cuerpo ya que se lleva a cabo por medio de ejercicios y con distintos aparatos como son pelotas y cuerdas de esta manera y por medio de la practica se adquiere la coordinación, destreza y elasticidad.

ENFOQUE ACTUAL DE LA EDUCACION FISICA

El programa de educación física en la actualidad de acuerdo con los lineamientos del plan de desarrollo 1988-1994 del cual se origina el acuerdo nacional para la modernización del sistema educativo, tomando en cuenta las demandas planteadas por nuestra sociedad, exige una mayor atención a los intereses y necesidades de los niños. Se pretende lograr una mayor participación de profesores y alumnos en un ambiente más creativo, analítico y reflexivo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, pues el profesor entra como un elemento generador y

(15) Slim Karem p. (1976) p.20

orientador de sus actividades físicas que les es indispensable para conservarse saludable y a interactuar con su medio ambiente de manera justa y equilibrada.

La educación física toma objetivo el movimiento corporal como principal eje del proceso pedagógico denominando su movimiento corporal como medio de expresión y relación del individuo.

Este programa también considera a la educación física como una disciplina pedagógica que atribuye a un mejor desarrollo del niño mediante la relación de la práctica de actividades físicas, ya que es básica en la educación primaria porque es de carácter formativo que tiende a generar conocimientos, habilidades, hábitos, actitudes y valores en los alumnos.

El enfoque es motriz porque toma como base el movimiento corporal del niño propicia aprendizajes significativos para su mejor desenvolvimiento. Es de integración por la constante interpelación que existe entre los ejes temáticos. (16)

LA RELACION ENTRE EDUCACION FISICA Y LA FORMACION DE ACTITUDES POR MEDIO DEL JUEGO TRADICIONAL

La educación física y los juegos tradicionales son importantes en el desarrollo del niño, le permite adquirir actitudes, habilidades, destrezas, y hábitos que mantienen su cuerpo en buen estado de salud.

(16) S.E.P. (1993) p. 62

Mediante los juegos se desarrollan las habilidades motrices, la cual permite la posterior formación de hábitos motores que van transitando desde la edad temprana hasta la edad adulta y durante esta transición se van consolidando. Los juegos como medio de la educación física tienen una gran influencia en el mejoramiento y conservación de la salud del niño, ya que activan todas las funciones del organismo.

Los juegos mejoran el estado emocional de los niños y contribuyen al desarrollo intelectual, ya que dentro de sus contenidos, se resuelven tareas relacionadas con la educación sensorial o intelectual. Los niños al jugar reciben grandes emociones, motivaciones y vivencias porque relacionan sus acciones con elementos de la realidad.

Las personas que están involucradas en este proceso son los alumnos, padres de familia y maestro.

Los maestros y los padres de familia deben lograr que los niños se ejerciten correctamente siendo necesario orientarlos y guiarlos, estimularlos para que realicen sus actividades en lugares condicionales y adecuados tales como: arena, césped. Ya que la educación física es básica en la educación primaria porque es de carácter formativo. (17)

CAPITULO



CARACTERISTICAS DE LOS NIÑOS DE 6-8 AÑOS

Cada fase del desarrollo del infante presenta una serie de rasgos que se pueden denominar características y que son las señales que forman parte del desarrollo mismo y que permiten diferenciar de una y otra fase.

CARACTERISTICAS GENERALES DEL NIÑO DE 6 AÑOS

A esta edad les es difícil tomar decisiones, las inquietudes o las actividades son muy constantes. Cuando el niño realiza una actividad, la empieza pero es difícil terminarla, ya sea porque le aburre o le enfada la misma actividad. Otra dificultad que presenta el niño es la violencia, o es rudo, hay celos hacia los hermanitos por lo que hay que vigilarse en los juegos que ellos mismos realizan.

Sus sentimientos varían del amor hacia el rechazo, de la aceptación a la repulsión, le gusta observar programas de televisión, el niño puede definir objetos simples, les es preferible jugar que comer.

Asume hábitos de pensar, sentir y actuar, que presenta su fantasía del futuro, tiene gran curiosidad sobre la auténtica realidad de ser padre o madre, se preguntan que manera influye el padre en el embarazo, les es difícil asimilar el tema del embarazo. Los varones tardan más tiempo que las niñas en aceptar su papel escolar, es preocupación de los padres la conducta, la inteligencia y el rendimiento escolar, por lo que debe valorarse no solo neurológicamente, sino los órganos de los sentidos, las relaciones familiares y escolares. A esta edad la vigilancia de los padres es muy importante, pues los niños al comer no se lavan las manos, se llenan la boca de comida hay acceso de infecciones en el aparato digestivo es más constante, ya que a través del tiempo va adquiriendo cambios, biológicos, psicológicos y sociales. (18)

(18) Watson (1965) p. 169

CARACTERISTICAS BIOLÓGICAS

- Se corrige fácil cualquier deformidad.
- El corazón se fatiga rápidamente, de difícil recuperación.
- Los músculos están en un estado de desarrollo inicial.
- Los grandes músculos (tronco, pierna, brazo) están más desarrollados que los pequeños manos y pies.
- La columna vertebral es recta y flexible. (19)

CARACTERISTICAS PSICOLÓGICAS

- Sensibilidad al elogio
- Deseo de trabajo libre
- Le place el éxito y no se siente recompensado por el esfuerzo.
- Continúa la fase de auto-crítica. (20)

CARACTERISTICAS SOCIALES DEL NIÑO

- Edad del cuento de hadas.
- Mantiene la atención por poco tiempo.
- La imaginación, imitación y dramatización, muy importante.
- Curiosidad.
- El maestro es el centro de trabajo.
- Se relacionan con niños de su edad. (21)

(19) Slim Karam (1976) p. 31

(20) Idem

(21) Ibidem

CARACTERISTICAS GENERALES DEL NIÑO 7 AÑOS

A la edad de los 7 años realiza su juego o actividad con mas cuidado, o sea es mas atractivo, atrae menos problemas a esta edad se convierte en un miembro más cooperativo del grupo familiar, ayuda a hacer limpiezas, ejecuta ordenes de los padres con mucho mas cuidado, muy pocas veces se le ayuda a vestirse. Se responsabiliza con temas de su propio interés, sus gustos son definidos, es muy intropectivo pero cumple con las reglas de la sociedad y forman grupos muy unidos, su estatura promedio es de 119 cm. Y su peso es de 22 kg. A esta edad el niño piensa, compara, aprende, asimila y va actuando cada vez con mayor madurez en el medio ambiente, hace una reflexión sobre su conducta en la sociedad, se interesa por el embarazo y el parto, en como influye en padre de este, se pregunta cuál es el papel del padre. A esta edad el niño no define su sexo y puede interactuar con sus compañeros en una forma natural sin importar si es mujer o hombre, esta etapa es muy importante en el desarrollo mental, sus estructuras mentales se modifican y aparece el pensamiento concreto, el niño se va formando una idea más clara y concreta del medio que lo rodea. En esta edad enriquece su vocabulario tanto como la experiencia directa e indirecta, conocen el significado de algunas palabras y multiplica operaciones mentales de un nivel mucho más complejo. El niño podrá experimentar sentimientos incómodos por ejecutar determinados actos que tenga que ver con la sexualidad. Los niños utilizan términos como marica con la idea de que es algo malo, relacionado con el sexo, pero no conocen su significado. (22)

(22) Watson (1965) p. 170-171

CARACTERISTICAS BIOLOGICAS DEL NIÑO

- Perfección de órganos de los sentidos tacto, olfato, gusto, vista, oído.
- Frecuencia respiratoria de 30 respiraciones por minuto.
- A esta edad se duplica el peso que tenía. (23)
- Moviliza e inmoviliza segmentos corporales con ayuda de elementos externos.
- Inicia el electro-escritura
- Desarrolla su coordinación oculo-manual y oculo-pedial con alternación de movimiento.
- Los huesos raciales se desarrollan activamente.
- Empieza a manejar los conceptos de ubicación relacionados con él. (24)

CARACTERISTICAS PSICOLOGICAS DEL NIÑO

- Sensibiliza al elogio.
- Deseo de trabajar.
- Le place el éxito y se siente recompensado por el esfuerzo. (25)
- Apto para la educación formal.
- Empieza a manejar los conceptos de ubicación con respecto a él y a los objetos que le rodean.
(26)

CARACTERISTICAS SOCIALES

- Ambito social mayor, manteniendo su individualidad.
- Son de gran atractivo los juegos de investigación y trabajos manuales.

(23)Pila Teleña (1985) p. 60

(24)S.E.P. (1991) p. 23

(25) Idem

(26) Slim Karam (1976) p. 32

- Muestra curiosidad por la naturaleza.
- Busca metas y modelos de comportamiento de su familia.
- Inicia su sentido de responsabilidad y continua el deber.
- Con preguntas y fantasías investiga el origen de los niños.
- Investiga la diferencia que existe entre el niño y la niña.
- Comparan características de su cuerpo con las de otro niño. (27)

CARACTERISTICAS GENERALES DEL NIÑO DE 8 ANOS

El niño a los 8 años los movimientos son realizados con suavidad y con tranquilidad, realiza con mayor atención y interés cualquier actividad, los juegos son suaves y dirigidos, le gusta la escuela, se sienten aburridos al quedarse en casa, las competencias en el individualismo son grandes rivalidades de ser mejor a esta edad, desea que se interesen en su actividad, le interesa la segregación del sexo, conoce los días de la semana y los meses del año, se comporta bien con extraños, va teniendo cambios paulatinamente, es más cooperativo y sociable, explora la realidad para el mejor desarrollo de su personalidad en el medio ambiente. A esta edad no se recomienda aplicar ejercicios de fuerza o de resistencia, pues sus músculos no se encuentran bien desarrollados; el niño es capaz de jalar, empujar, transportar, golpear, saltar, lanzar, atrapar y rodar, controla la presión de los movimientos de coordinación, realiza actividades que le permiten alcanzar su autonomía personal, se identifica con las características del lugar donde vive y las características de su país, empieza a ser más reflexivo y se va estructurando las funciones de espacio, tiempo, casualidad, movimiento, cantidad y medida, todavía tiene inclinación a tocar todo lo que ve y ha manipularlo. (28)

(27) S.E.P. (1991) p. 23-24

CARACTERISTICAS BIOLÓGICAS DEL NIÑO

- Inicia la manifestación de predominancia particulares en relación a sus extremidades superiores e inferiores.
- El corazón se fatiga rápidamente de difícil recuperación.
- El cerebro no tiene desarrollo funcional total.
- Inicia su maduración personal en los centros sensorio motrices.
- Amplia su conocimiento a manejar conceptos sobre distancias intervalos.
- Reafirma su concepto de planos.
- Maneja conceptos sobre: superficie, longitud, volumen, tamaño, peso, cantidad, textura, colores y velocidades.

(29)

CARACTERISTICAS PSICOLÓGICAS DEL NIÑO

- Asocia sus percepciones visuales y auditivas a través de movimientos corporales que le permiten diferenciar el mundo exterior.
- Es capaz de jalar, empujar, transportar, golpear, saltar, lanzar, atrapar, desviar, eludir y rodar.
- Inicia su orientación con relación a puntos cardinales.
- Identifica el sentido y el silencio.
- Realiza actividades que le permiten alcanzar su autonomía personal.
- Requiere juegos que le exigen mayor coordinación. (30)

(29) S.E.P. (1991) p. 24

(30) Idem

CARACTERISTICAS SOCIALES DEL NIÑO

- Disfruta de la actividad del grupo y las aventuras de la naturaleza.
- Bloquea consciente sus cuadrantes.
- Se identifica con la característica del lugar donde vive y las características de su país. (31)

INTERESES DEL NIÑO

El deporte ha sido en todo momento una actividad de interés para los educandos, en la que ponen a prueba sus posibilidades de movimientos y con ello encuentran amigos de forma más óptima.

No obstante el deporte con su idea original viene siendo uno de los medios más amplios y enriquecidos de lo que hace valer la educación física por eso logra un desarrollo armónico en el educando, para tener una mejor formación se debe respetar su grado de desarrollo, como la maduración por lo que lo hace más importante o valiosa y se tomen en cuenta los conocimientos científicos e investigaciones en la educación física en otras disciplinas con la que se apoya para conocer mejor al educando.

Nosotros como profesores el interés será conducir tales conductas en manifestaciones sociales que se basa en los hechos que permitan al educando integrarse a su grupo social estableciendo entrelazamiento o unión que se dan en las tareas diarias de la educación física.

El juego es una actividad o ejercicio que puede ser utilizada para recibir diferentes elementos, el elegir dependerá del interés y grado de etapas del alumno también se tendrá cuidado de respetar las fases sensibles y la integridad del alumno será la forma de como presentar la actividad para darnos cuenta que material didáctico se va a utilizar para el ejercicio físico cual,

(31) Ibidem

es el espacio que se va a utilizar si cuenta con las condiciones que debe tener como estar limpio y en buenas condiciones y determinar el tiempo que se le va a poner a la hora de la clase todo esto contribuye a un origen un resultado que determinaran la cantidad que el maestro le da a la actividad que es sugerida para la ejecución del alumno.

Esto lo podrá llevar acabo también por medio de apoyo de los juegos organizados predeporte y principales deportivos son actividades que buscan facilitar a nosotros como educadores nuestro trabajo diario.

La necesidad es buscar o seleccionar los juegos y tendrán que ser sin muchas complicaciones, ser fáciles, sin reglas complicadas que le permitan expresar el movimiento libre y voluntario del niño.

Para llevar a cabo estas actividades cotidianas el educando debe de estar sano, que representa un buen funcionamiento de órganos y sistemas, y que esto ayuda al niño para realizar sus actividades cotidianas, con mayor animo y menor temor, para estar en buenas condiciones presenta necesidades de una buena alimentación que se considera como una fuente de extraer nutrientes como son: proteínas, carbohidratos, vitaminas, minerales y agua donde el cuerpo se enriquece de energía que es importante para el crecimiento y desarrollo del alumno.

También como fuente de protección el niño necesita bañarse diariamente ya que estar limpio impide que los microbios alteren las partes del cuerpo que estén expuestas a ello, como la piel, ojos, orejas, el cabello y los pies el niño debe tener presente que para tener beneficios de las clases de educación física que esta debe practicarse con muy poco tiempo y sin exagerar las repeticiones para que al niño no le cause un cansancio que no le beneficia al contrario lo perjudica. (32)

(32) S.E.P. (1993) p. 230-237

DESARROLLO COGNOSCITIVO

La capacidad intelectual o cognoscitiva tiene cierto afecto sobre la adquisición del lenguaje; para el niño en desarrollo el lenguaje es más que un medio de comunicación, es el vehículo, para ordenar el mundo que se desenvuelve ante él. Conforme aumente su capacidad cognoscitiva del niño uno de los cambios más perceptibles es el aumento de la capacidad de comprender y usar el lenguaje.

Los niños comprenden más de lo que pueden articular hablan con frases que nunca antes habían escuchado; emplean espontáneamente con palabras que no se les habían enseñado. (33)

CAPITULO
III
EL JUEGO
TRADICIONAL

CONCEPTOS DE TRADICION

Tradición: Cada uno de los valores ideológicos (esp: culturales:) que, transmitidos de generación en generación, forman el sustrajo psi. Básico de una colectividad y que se traduce en ritos (ética), etc.; Indicadores de como aquellas reaccionan ante los retos más permanentes del entorno; su antagonistas es la innovación. Por oposición a revelación, parte de una doctrina real. Que corresponde a la interpretación que a lo largo del tiempo, han hecho de aquellas sus adeptos más relevantes. (34)

Tradición (etimológicamente del latín traditio, onis). f.- comunicación o transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrina, ritos, costumbres hechas de padres a hijos al correr los tiempos y sucederse las generaciones. Noticia de un hecho antiguo transmitida de generación en generación, de ese modo. Doctrina, costumbre, etc. conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos. (35)

Tradición: n. f. (lat. traditionem). Transmisión generalmente oral, hecha de generación en generación de hechos históricos, doctrinas, leyes, composiciones literarias, costumbres, etc., normas, usanza transmitida de esa manera: un pueblo muy apegado a sus propias tradiciones: ejemplo. en nuestra casa existe la tradición de pasar la Navidad en familia.

La tradición da a conocer a la iglesia el conon, de libros sagrados y hace que los comprenda cada vez mejor. Ambas, escrituras y tradición constituyen el depósito de la revelación confiada a la iglesia. (36)

(34) Grijalbo (1995) p. 1832

(35) Universal (1976) p. 363

(36) Larousse (1984) p. 9798

Tradición: de informaciones orales, opiniones, valores y evidencias relativas a hechos del pasado que una generación comunica de viva voz a la siguiente. Aunque del desarrollo de los medios de comunicación han hecho disminuir su importancia, la tradición subsiste junto a la costumbre y el derecho como instrumento formado de la conciencia nacional. (37)

La tradición son costumbres hechas de generación en generación como el juego tradicional que es de gran importancia para la sociedad, pero especialmente para los niños de seis a ocho años por que a esa edad, la capacidad coordinativa es un po más amplia es labor de nosotros los profesores de educación física rescatar esas conductas y permitir al alumno su continuidad.

Tradición. Comunicación o transmisión de noticias, costumbres, doctrinas que se realizan de generación en generación. (38)

Tradición. son todas aquellas actividades que se vienen realizando de tiempo pasados hasta la actualidad.

Tradición. Cada uno de los valores ideológicos, especialmente culturales que se han transmitido de generación en generación, formando el sustrato Psicológico básico de una colectividad y se traduce en folclore (folklores, costumbres, héroes y artistas épicos).

Juegos tradicionales: son aquellos que vienen desde nuestros ancestros y se transmiten de generación en generación.

Juegos tradicionales: son aquellos que vienen transmitiéndose de generación en generación hasta la actualidad, se viene desarrollando por medio de la educación física. (39)

(37) Reyes (1988) p. 224-225

(38) Universal (1998) p. 911

(39) Grijalbo (1995) p. 337

Juegos tradicionales: son aquellos que se vienen transmitiendo de tiempo pasado hasta la actualidad.

Juegos tradicionales: son aquellos que van de generación en generación y no se pierden.

RECREACION

Recreación: Esta actividad física o mental que se realiza por propia iniciativa con amplia libertad para crear y actuar; que produce satisfacción inmediata, solas alegría que aligera tensiones emocionales y que a su culminación deja una satisfacción profunda, agradable y sedante. (40)

Recreación: Se considera comúnmente como un tipo de experiencia o una forma específica de actividad, o estado de ánimo, una fuente de vida rica y abundante, un sistema de vida para las horas libres, una expresión de la íntima naturaleza del hombre, lo opuesto o contrario de trabajo, un movimiento organizado, una fase de proceso educativo.(41)

Recreación: Es una actividad que se realiza voluntariamente para dar convivencia corporales que ayudan a la formación de hábitos saludables y da confianza en si mismo para salir de la rutina.

DEFINICIONES DE JUEGO

El juego: Es una actividad natural del ser humano, en el cual se divide el juego del niño y del adulto, aunque su finalidad viene siendo la misma, es la socialización y comunicación entre unos y otros. El juego del adulto, es un entretenimiento o diversión placentera que le brinda relajación. En el niño es una forma de expresar sus actitudes y alegrías.

Por su parte Appletón; nos indica que “el tipo de juego se encuentra de terminado en una parte por la necesidad del niño y en otra por el grado de su desarrollo orgánico”. (42)

(40) Del Pozo (1996) p. 21

(41) Jesús Morales C. (1994) p. 15

(42) Torres Solis (1994) p. 3

Juego: Todo ser pensante puede imaginarse la realidad del juego, aunque su lenguaje no disponga para designarlo de ningún vocablo no es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, espíritu; el juego no.

Pero quiérase o no al conocer el juego, se conoce el espíritu porque el juego, cualquiera que desee su naturaleza, es modo alguno es material; es actividad, es mezcla de ánimo e impulso instinto automático pendiente a suavizar presiones internas y en general, a imprimir a la existencia un atractivo específico. En la cualidad que se presenta como un aspecto de la vida y que domina "juego". Su objeto es como una forma de actividad plena de sentido y como una forma de función social. (43)

El juego nació con el hombre. Desde la cuna jugamos, ya que los monólogos lácimos de los bebés don solamente juega de lenguajes. El juego es preparación para la vida perfeccionamiento de hábitos estímulos de crecimiento. (44)

El juego es donde el niño descarga toda su energía. En todos los niños el juego posee una función creadora donde manifiesta la risa, alegría y el retozo, creador por los impulsos de la curiosidad de experimentación

Que el niño a través del juego, desarrollara sus sentimientos internos, aunque inconscientemente, pero sentirá una gran satisfacción al realizar estas actividades.

Existen variedades de definiciones del juego, de acuerdo al pensamiento de varios autores, John Stratchan, dice " el juego es un instinto que eleva a todos los animales jóvenes a hacer todos los ejercicios necesarios para su desarrollo muscular y psíquico. (45)

(43) Del pozo (1996) p. 22

(44) Castellano (1983) p. 28-29

(45) Torres solis (1994) p.19-20

EL JUEGO LIBRE

El juego no es exclusivo de la niñez. Se dá en todas las edades. El hombre juega durante toda su vida.

Cuando es pequeño juega funcionalmente, sin saber que su organismo se desarrolla; posteriormente pasa al juego social, por lo tanto reglamentado, práctica ejercicio físicos o deportes, juega a los naipes, bromea con sus amigos y compañeros, juega al teatro o al arte en general; al final de su vida juega con sus nietos el papel del abuelo.

El juego se manifiesta en todas las culturas. Nuestros países poseen una herencia lúdrica muy rica, en algunas plazas los jóvenes circulan pasivamente, platican, bromean, coquetea etc.; se observan grupos de familias conservar fuera de su casa, mientras los niños se persiguen desesperados o se divierten con algún juego tradicional.

El juego es una manifestación cultural, si bien es cierto que a través de trabajo es el único responsable de la evolución y desarrollo de género humano, también lo ha sido el juego; ejemplos de ellos han quedado impresos en las pinturas rupestres. Toda manifestación lúdrica es por tanto un bien cultural, un factor de desarrollo como lo afirman algunos pensadores. “ El hombre que no juega no es realmente hombre”.

El juego libre es una actividad placentera que se realiza al aire libre, ya sea en plazas, parques, patios, calles, etc. Nos sirve para salir del aburrimiento o de la rutina. Ya sea practicando física o mentalmente, este es realizado por niños, jóvenes y adultos según sus gustos a su edad. El juego es una tradición de nuestros ancestros porque se ha ido fomentando desde épocas pasadas hasta la actualidad. (46)

(46) Cervantes Guzmán (1995) p. 13

JUEGOS DIRIGIDOS

El juego es el conjunto de manifestaciones ideológicas motoras, sociales etc. Que son productos de la imaginación y de esquemas sociales que al conjuntarse, reglamentarse, repetirse como actividad de una manera articular refleja en el carácter lúdico de un grupo social se contribuye en un medio para lograr un objetivo: Educativo, recreativo, psicológico, deportivo a los cuales le anteceden siempre la intención de quien lo aplica.

Los juegos dirigidos obedecen a un esquema con pocas o muchas reglas donde casi todo es acción para su desarrollo ya esta prevista.

El juego dirigido es un medio educativo porque favorece la enseñanza y el aprendizaje y el aprendizaje de contenido, conducta, habito, actitudes, destrezas, habilidades, además de que permiten comprobar simuladamente los logros alcanzados.

El juego dirigido es un juego recreativo porque a través de el la persona disfruta sus ratos libres, como actividad habitual en la edad mas corta o como actividad especial u ocasional para los mayores.

El juego dirigido es un medio terapéutico, porque los psicólogos, psicoanalistas, terapeutas grupales lo emplean para crear condiciones especiales que impulsen al sujeto o al grupo a exteriorizar factores de su comportamiento y rasgos de su personalidad.

El juego dirigido es un medio deportivo porque sus reglamentación a venido disminuyendo a través del tiempo los cuales deportes individuales, grupales de combate etc. (47)

Los juegos dirigidos tienen una gran importancia en el proceso del desarrollo del niño, ya que por medio del juego el niño puede lograr diferentes objetivos que son: educativos,

(47) Idem

recreativos, psicológicos, deportivos, etc. Es de acuerdo al interés de quien aplique para lograr el objetivo que se haya propuesto como meta.

VALORES DEL JUEGO

El juego actúa sobre el sistema nervioso como un estimulante del desarrollo del crecimiento, en el momento del nacimiento los centros nerviosos han adquirido su estructura definitiva; el cerebro, sobre todo, no se halla en un estado óptimo de funcionar. El juego estimula las fibras nerviosas y las ayuda para adquirir sus funciones. Los centros visuales del cerebro ofrecen un retraso en su desarrollo cuando no ha recibido el estímulo que les es necesario.

CLAPAREDE dice: "Los tipos tienen ojos atrofiados por que no han jugado en la luz".

Además, el juego es útil porque conserva, refrescándolos, los hábitos nuevamente adquiridos; esta función se presenta sobre todo en los adultos.

El juego alivia y apacigua cuando se siente uno colérico. Pegándose en broma con los compañeros, el niño no elimina definitivamente su espíritu de lucha; descarga momentáneamente y de una manera inofensiva, las tendencias agresivas.

El patio del juego es verdadero laboratorio de psicología, en el cual el maestro puede conocer a sus discípulos en toda su desnudez espiritual.

El juego adorna la vida, siendo algo que la complementa como función biológica y, por el sentido que comprende, por su significación, sus conexiones espirituales y su resultante de crear ordenes para la comunidad, es un efectivo valor cultural.

CARR asigna al juego una acción que llama "catártica" y se refiere: a que al nacer, traemos determinado número de instintos todavía vivos y que son ordinariamente nocivos en el estado actual de nuestra civilización.

Es interesante observar que el valor educativo del juego ha sido inconscientemente explotado desde la antigüedad más remota; pero los educadores todavía no le dan el lugar que le corresponde. (48)

El juego ayuda al desarrollo físico y mental del niño, además el juego sirve para adquirir hábitos, valores morales, culturales, y sociales, y sociales y atribuyen al desarrollo de su personalidad.

CLASIFICACION DEL JUEGO

Tomando en cuenta que los juegos de los niños desempeñan una función pedagógica, psicológica y fisiológica, se han clasificado en dos grupos principales juegos que se refieren al desarrollo de las percepciones sensoriales y juegos que se refieren al desarrollo de las aptitudes motrices.

JUEGOS SENSORIALES

En este grupo se distinguen una serie de juegos destinados a desarrollar en el niño las aptitudes sensoriales. Decimos aptitudes no sentidos porque los juegos sensoriales más que para desarrollar los sentidos sirven para enseñar al niño a registrar sus impresiones, clasificarlas, combinarlas y asociarlas con otras. Además provocan su atención voluntaria sobre las cualidades de los objetos, le hacen adquirir conciencia de cuanto que bajo el dominio de sus sentidos, formar su juicio y actuar según las conclusiones de este.

(48) Del Pozo (1981) p. 16

Ejercitando al niño en las percepciones sensoriales mediante adecuadas ocupaciones, le fijamos una idea, una imagen viva que le recuerda actos y objetos conocidos y por consiguiente logramos concentrar su interés y atención.

El niño realiza casi inconscientemente comparaciones y asociaciones, los juegos de este tipo le dan ocasión a recuerdos.

Las nociones sensoriales de forma y color no se le presentan solas, desnudas o fuera de su ambiente conocido, sino al contrario, las encuentran siempre asociadas a la realidad.

No hay duda que si consideramos la amplitud de percepción sensorial, no tendremos la medida rigurosa de esta actitud, son mas bien dicho la del poder que tiene el niño de fijar voluntariamente su atención en las diferentes cualidades sensoriales. (49)

Estos juegos no deben utilizarse solamente una vez dentro del campo de juego, si no también dentro de los salones de clase arreglándolos con pequeñas variantes, procurando constantemente presentar los juegos nuevos.

Hay juegos también de este grupo que exigen atención conjugada, es decir, que el niño es llevado a fijarlas sobre varios objetos presentados al mismo tiempo.

En fin, la característica principal es desenvolver la atención voluntaria del niño en una forma espontanea.

JUEGOS MOTORES

Estos juegos dan al niño la conciencia clara de su movimiento y de las sensaciones de que son ellos el punto de partida para sostener su interés y su atención, hay que presentarle juegos de conjunto, estimulándolo por medio de la competencia.

Siendo el actual programa de educación física, vemos que en este, se desarrolla el trabajo lúdico por medio del método inductivo-deductivo considerado por Aristóteles, mediante el cual, podemos comunicarlos con nuestros alumnos con el fin de llegar a un razonamiento.

Para conocer la forma de enseñanza del juego es necesario tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Darle el nombre
- Colocar a la clase en la posición en que se va a jugar.
- Explicar el juego.
- Demostrarlo.
- Pedir que la clase haga preguntas y dar la explicación debida.
- Principiar el juego (51)

Al poner al grupo en la posición en la que se va a jugar, hay que hacerlo en el menor tiempo posible, evitando las voces de mando, pero dando ideas generales, de ejecución rápida.

La explicación del juego debe ser clara, breve y concisa sin embargo se debe dar cuando el grupo este en orden y en silencio.

El juego se lo debe aprender el maestro antes de mostrarlo para evitar errores y que caiga el entusiasmo del niño, es decir deberá asimilar el contenido del juego antes de llevarlo a cabo.

(52)

Al iniciar el juego las pequeñas faltas deben corregirse pero en el caso de que el juego no se desarrolle de acuerdo a las reglas dadas, será mejor suspenderlo y corregir las faltas e iniciarlo nuevamente, recalcando que todos los preparativos para desarrollarlos se debe hacer antes de la clase.

Antes de que se inicie algún juego de competencia, hay que tener la seguridad de que los grupos contendientes tengan un numero de alumnos semejantes. (53)

Cuando se tenga que mezclar los jugadores de dos equipos, deben marcarse a cada equipo de manera distinta, para poder distinguirlo fácilmente. (54)

Para seleccionar algún jugador o jugadores debe iniciar, es conveniente escoger el que se haya distinguido en algún acontecimiento reciente o en algún juego anterior.

Se puede introducir variantes a los juegos de acuerdo al juicio o criterio de cada maestro, para que tenga mas éxito, dicha variantes deberán darse con anticipación a los alumnos, a menos que sea necesario presentarlas al momento mismo del juego (55).

Para que el juego en toda su extensión sea una labor fidedigna, el profesor estimulara siempre a los alumnos de carácter tímido y especialmente a los que tengan deficiencia o desventaja físicas para integrarse al grupo y que tenga mas comunicación y mayor socialización con sus compañeros.

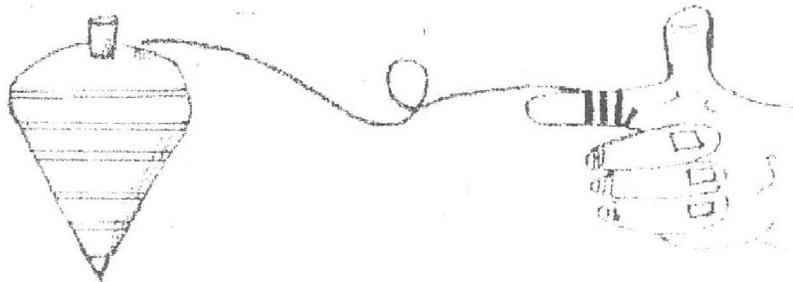
La duración según el grupo y el juego, será de tres a seis minutos, pero se podrá prolongar según las necesidades y el tiempo disponible que tenga el maestro en la planeación de sus actividades. (56)

Ibidem

CAPITULO

IV

**PROPUESTAS DE
JUEGOS TRADICIONALES QUE NOS
SIRVEN PARA
LA FORMACION DE LAS ACTITUDES**



NOMBRE DEL JUEGO

TROMPO

PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR

LANZAR-PRECISION

MATERIAL QUE SE REQUIERE

UN TROMPO CON CUERDA

CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR

COORDINACION

FUNCION MENTAL A PROPICIAR

ATENCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

Cada jugador con un trompo lo aprendera a enredar para que baile mas tiempo.

Se atraca la cuerda o jareta en la cabeza (parte mas ancha) del trompo, estirando la cuerda hacia la punta, que sera el lugar donde se enrede hasta la parte media; se lanza de cabeza y se jala de

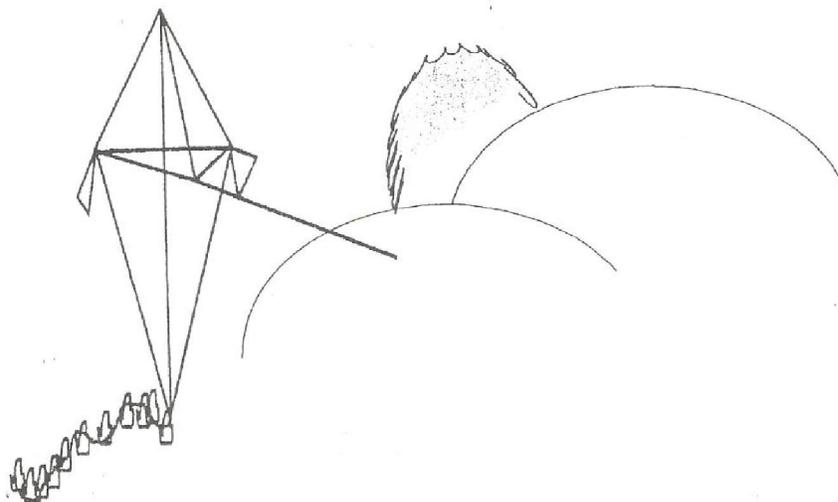
ella, con el objeto de hacerlo bailar, se levanta con la mano y se puede tirar contra una moneda y otro trompo en un círculo, con la finalidad de sacarlos de ahí.

REGLAS BASICAS

-Se Debe lanzar el trompo desde afuera del círculo y si queda dentro, se tratara de sacarlo sin meter los pies dentro del círculo.

VARIANTES QUE SE PUEDEN IMPLEMENTAR:

- Bailarlo en el aire y cazarlo con la mano.
- Levantarlo con la uña del dedo pulgar.
- Levantarlo del piso enredandolo con la jareta cuando, este girando.
- Jugar a ver quien baila mas tiempo su trompo. (57)



(57) González (1989) p. 71

NOMBRE DEL JUEGO

PAPALOTE (CULEBRINA)

PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR

CORRER-EQUILIBRAR

MATERIAL QUE SE REQUIERE

PAPEL CHINA, ENGRUDO, POPOTE E HILO

CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR

COORDINACION

FUNCION MENTAL A PROPICIAR

ATENCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

Papalote viene de papalotl, que en la lengua nahuatl significa mariposa hay muchos diseños de papalotes.

En cada region se construyen de manera diferente, dependiendo del material disponible y de la fuerza del aire segun los lugares y la forma del papalote, les dicen palomas, cometa, barrilete, etc. Para elaborar el papalote, vas a necesitar baritas de carrizos fuertes, hilo, papel china, pegamento, tijera, retazos de tela para la cola.

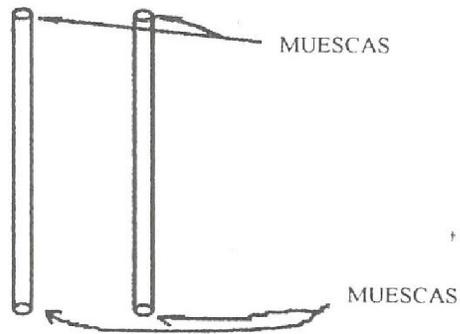
Para volar un papalote se requiere de un espacio amplio que no tenga obstaculos, por lo que el campo es un lugar muy recomendable.

Lo unico que hay que hacer es correr y tirar con fuerza del coordinacion, con objeto de que se eleve con el viento, y muchas ganas de divertirse. (58)

(58) Ibidem p. 48

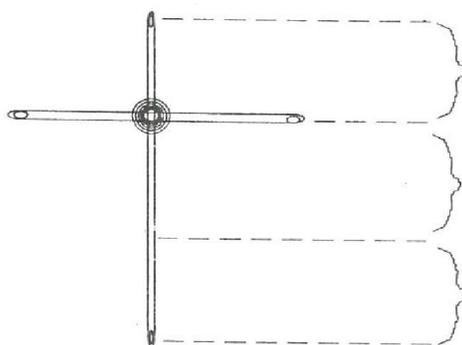
“FABRICACION DEL PAPALOTE”

FIG. 1



Se cortan dos varas de 70 y 45 centímetros y hazles una muesca en las puntas.

FIG. 2.



MUESCAS

1°

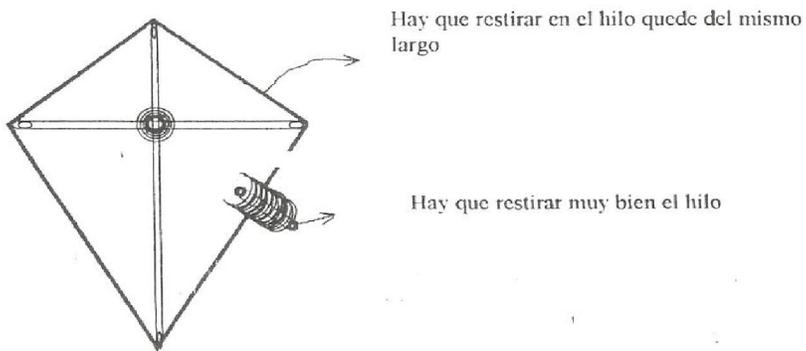
2°

3°

Se coloca la vara chica como a las 2/3 partes de la grande

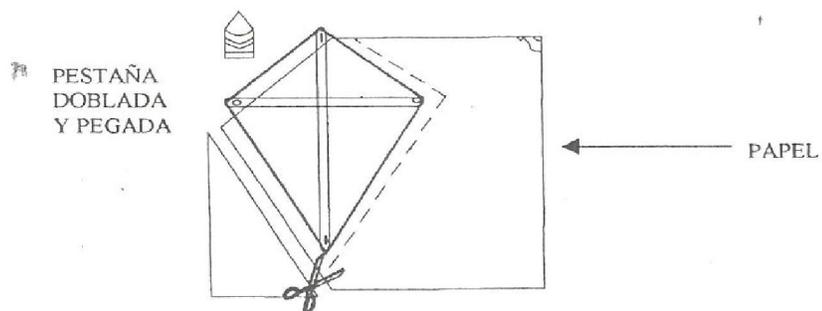
Arma una cruz con los carrizos y amarrala muy fuerte en el centro cuidando que queden iguales a los brazos horizontales.

FIG. 3.



Amarra un hilo que rodee todo el perímetro, pasando por las muescas de las puntas.

FIG. 4



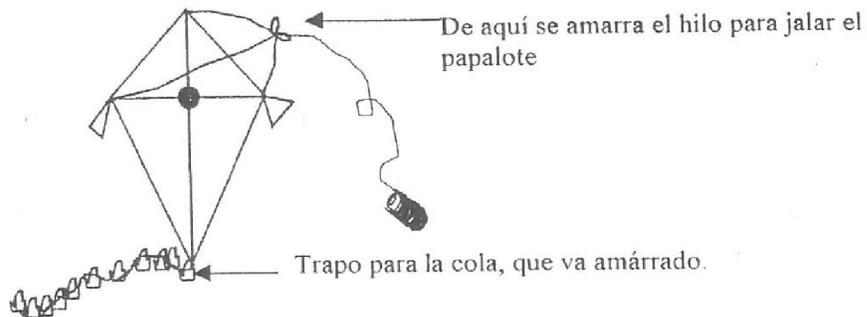
Pon el papel abajo de la armazon, corta dos centímetros de "pestaña" y pégalo.

FIG. 5



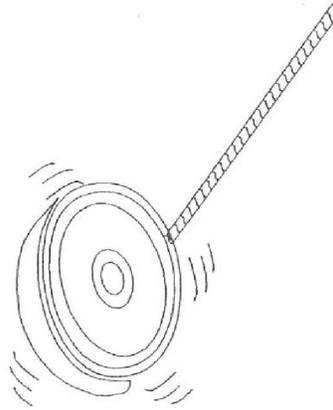
Amarra los hilos con los que se sugiera para subirlo como se observa en la ilustración.

FIG. 6



Amarra al hilo suelto a la mitad del hilo largo. Desde este nudo que une los "tirantes", se amarra el hilo con el que lo vamos a subir. Anuda otro hilo abajo, y luego la cola de trapo. (59)

(59) Ibidem p. 49



NOMBRE DEL JUEGO

YO-YO

PATRON A DESARROLLAR

LANZAR

MATERIAL QUE SE REQUIERE

UN YO-YO POR JUGADOR

CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR

COORDINACION

FUNCION MENTAL A PROPICIAR

ATENCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

El yoyo es un juguete formado por dos. Piezas redondas de entre tres y cinco centímetros de diametro, unidas por el centro, donde se enreda una cuerda que permite que el yoyo suba y baje a lo largo de la cuerda.

El ingenio de los niños a hecho posible asignar nombre a cada jugada, asi como un valor especial a cada figura realizada.

El juego del yo-yo es uno de los que requiere mayor coordinación óculo-manual, pues hay que tomar en cuenta la velocidad y el tiempo en que pueda intervenir la mano que no tiene la cuerda del yo-yo y realizar pruebas como las siguientes:

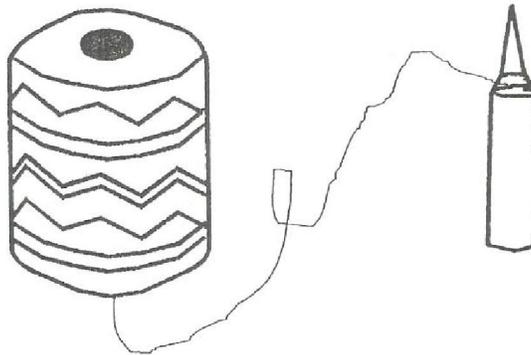
- A).- El "perrito", el yo-yo se desliza por el piso.
- B).- El "columpio", formar un trapecio en la que el yo-yo se balancee.
- C).- La "vuelta al mundo", en la que el yo-yo realiza una translación de 360 grados.

REGLAS BASICAS

- El juego se inicia cuando un jugador comienza a efectuar las pruebas y hasta que no pueda realizar alguna se detiene para que otro continúe.
- Los participantes y espectadores son los jueces para determinar quienes son los ganadores.

VARIANTES QUE SE PUEDEN IMPLEMENTAR:

- Realizar suertes con un yo-yo en cada mano. (60)



(60) Ibidem p. 74

NOMBRE DEL JUEGO

BALERO

PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR

PRECISION

MATERIAL QUE SE REQUIERE

UN BOTE, UN PALO Y PEDAZO DE CORDEL

CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR

COORDINACION

FUNCION MENTAL A PROPICIAR

ATENCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

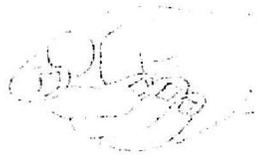
El juego del balero se conoce casi en todo el pais, con diferentes nombres, el mas común es este. Generalmente es de madera.

Un balero es muy sencillo de fabricar con un vaso desechable o lata chica, se hace un pequeño orificio en el fondo por donde pasara el cordel para hacer un nudo de los dos lados y quede el bote o vaso sujeto: otro extremo del cordel se amarra a un palo no muy grande que puede quedar en el tamaño al doble del puño de la mano para que se pueda ensartar en el bote la parte que sobresale del puño.

Las reglas que se acuerden en el momento del juego, casi en todo el pais se le da un valor en puntos a cada ensartada; puede ser de 5 puntos de inicio y 10 cuando se hace un, "capirucho", que es volver a ensartar el balero a partir de el primer ensarte.

Describiendo diferentes figuras en el aire, pueden darse valores diferentes a cada "capirucho". (61).

(61) Ibidem p. 15



NOMBRE DEL JUEGO

CANICAS

PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR

PRECISION

MATERIAL QUE SE REQUIERE

CANICAS

CUALIDAD FÍSICA A ESTIMULAR

COORDINACIÓN

FUNCION MENTAL A PROPICIAR

ATENCIÓN

DESCRIPCION DEL JUEGO

Para jugar a las canicas es necesario que los niños tengan por lo menos una canica ala que llamen "tiro", también se pinta una raya que será el lugar donde tiraran todos y puedan

“matar” a sus compañeros, por que el que sale del “tiro” de inicio las “trae” (“las trae” es la capacidad de poder eliminar al compañero del juego).

Hay muchas formas de jugar de las más comunes es el “hoyito”, “roncito” o círculo, el “cocolito” o “cuadrilo”.

En el “hoyito” se trata de entrarle a un orificio que se hace pisando la canica, por que así “las trae” y si es por pareja o equipo también las traen y podrán matar a los que estén cerca. Cada vez que se le pega a una canica hay oportunidad de otra tirada, pudiendo ser tres y hacer “carritos” o mandar a “calacas”.

El roncito o cocolito se coloca un numero de canicas por cada jugador, tirandoles y sacarlos para “traerlo” y poder “matar”. El que saca y mata es el que gana.

REGLAS BASICAS

• Cuando el que tira su canica, choca o hace chocar con otra canica se llama “chiras-pelas” y se pierde, dejando el juego y turno de tirar.

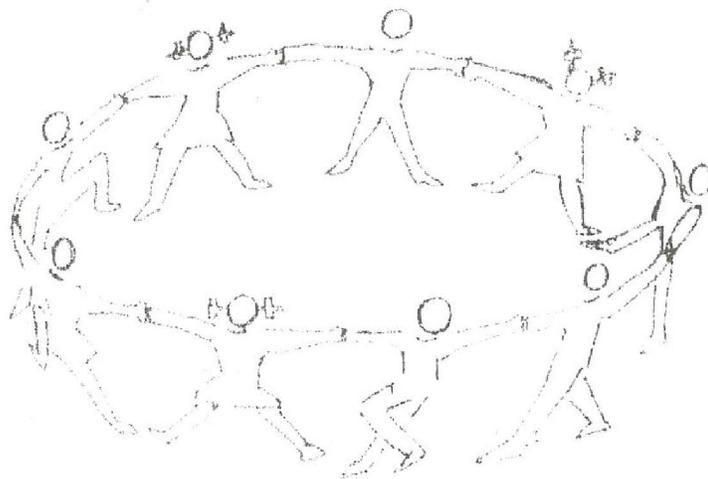
-El que cae dentro del “hoyito”, “roncito” o “cocolito” se llama “ahogado” y se pierde el turno y juego.

-No se vale “comer” (sacar más la mano del jugador del tiro).

VARIANTES QUE SE PUEDEN IMPLEMENTAR

-Se puede implementar todas las reglas que se conozcan de acuerdo a la región, siempre y cuando se acuerden antes del juego. (62)

(62) *Ibidem*



NOMBRE DEL JUEGO

RUEDA DE SAN MIGUEL

PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR

JALAR

CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR

COORDINACION

FUNCION MENTAL A PROPICIAR

PERCEPCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

Este es un juego para niños pequeños que comienzan a hablar, cantar y a jugar en conjunto. Comienza cuando los participantes se toman de las manos y comienzan a cantar:

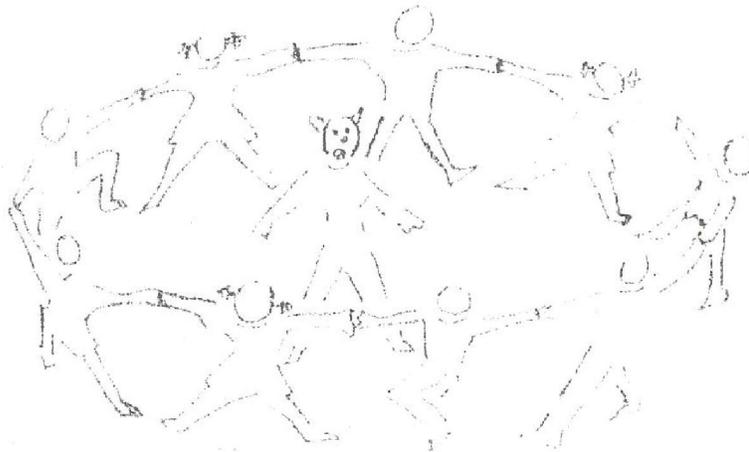
“A la rueda, rueda de San Miguel,
san Miguel, todos cargan su caja de
miel, a lo maduro, a lo maduro, que
se voltee...

(se dice el nombre de un participante)

“de burro” (se repite cuantas veces sea necesario, hasta que todos los jugadores esten volteados).

REGLAS BASICAS

- Todos los jugadores deben cantar sin soltarse de la mano:
- Cuando se mencionan el nombre del jugador, éste se debe voltear y avanzar cantando, tomado de la mano por su compañero. (63)



(63) Ibidem p. 61

NOMBRE DEL JUEGO

LOBO ¿ESTAS AHI ?

PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR

CORRER

CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR

VELOCIDAD

FUNCION MENTAL A PROPICIAR

PERCEPCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

El grupo tomados de las manos forman un circulo. Previamente se elige a uno que hara del lobo y pasa al centro del circulo, y los demas cantando y dando vueltas; deteniendose a preguntar y cantandoles el lobo.

- Jugaremos en el bosque
mientras el lobo no ésta
por que si el lobo aparece
enteros nos comera
todos - ¿ lobo estas ahi ?
lobo-no
todos - ¿ que estas haciendo ?
todos - ¿ estas ahi ?
todos - ¿ lobo estas ahi ?

- se repite el canto
todos - ¿ lobo estas ahi ?
todos - ¿ que estas haciendo ?

- se repite el canto
todos - ¿ lobo estas ahi ?

lobo - no

todos - ¿ que estas haciendo ?

lobo me estoy poniendo los zapatos

- se repite el canto

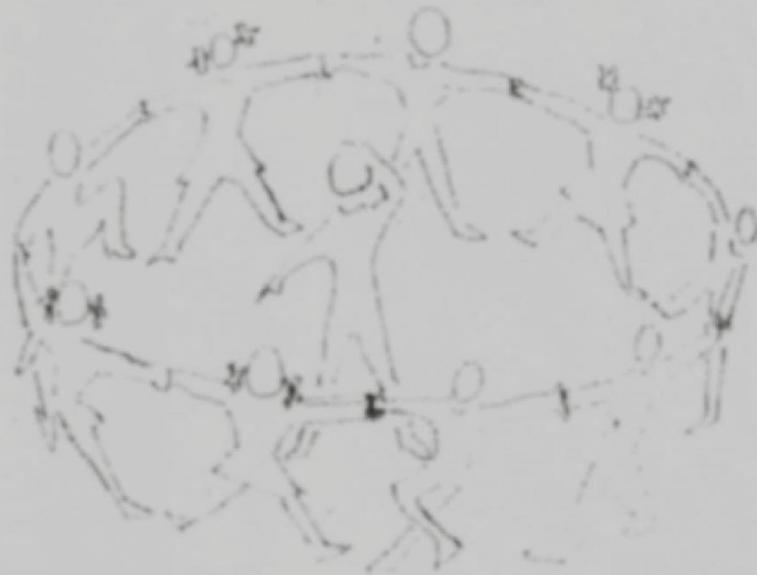
lobo - me estoy poniendo los pantalones

lobo - si

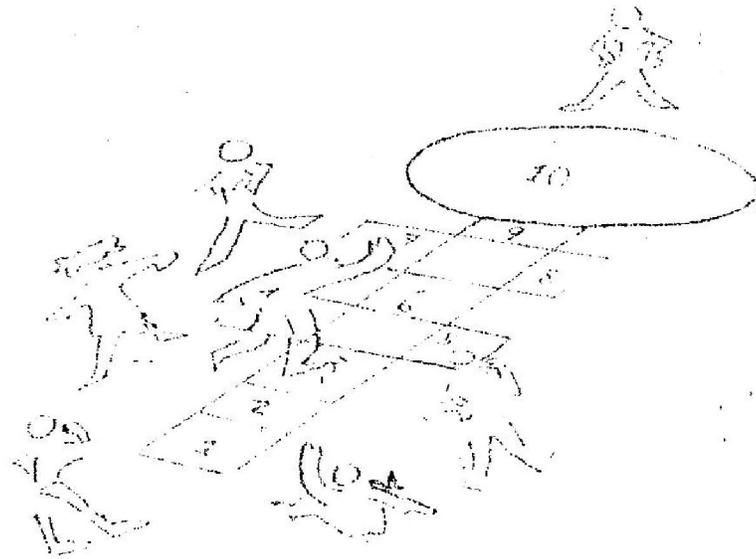
- lobo - no

lobo- me estoy poniendo la camisa.

- Cuando el que hace de "lobo" dice que si esta los jugadores se dispersan corriendo y el "lobo" los corretea, en el momento que alcanza a alguno inicia nuevamente el juego. (64)



(64) Ibidem p. 86



NOMBRE DEL JUEGO

AVION

PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR

LANZAR Y SALTAR

MATERIAL QUE SE REQUIERE

GIS, TROCITOS DE MADERA, PAPEL, PIEDRA, ETC.

CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR

COORDINACION

FUNCION MENTAL A PROPICIAR

PERCEPCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

Se dibuja un avión en el piso,- pueden ser varios de acuerdo al número de alumnos--, el primer jugador lanza su teja al cuadro que marca el número uno, y lo brinca pisando el dos y tres, de cojito, en cuatro y cinco, siete y ocho, se coloca ambos pies, en seis y nueve un solo pie, para dar vueltas en diez con los dos pies, de regreso se realizan, los mismos movimientos saltando, hasta llegar a su teja, misma que recogerá con una sola mano y apoyada sobre un pie, para terminar su recorrido pisando el cuadro y, seguirá lanzando su teja, hasta cometer un error que será cuando le toque a otro compañero pasar.

REGLAS BASICAS

- La teja no debe tocar raya o salirse del cuadro que corresponde.
- No se debe apoyar la otra mano o pie para recoger la teja, sólo si ésta en el cuadro, cinco, seis, ocho o diez, donde podrá apoyar los dos pies.
- La teja debe recorrer todos los números del uno al diez y dar vuelta, en esta última, la última, la salida es por el diez.

VARIANTES QUE SE PUEDEN IMPLEMENTAR

- Al terminar el recorrido ida y vuelta, la teja se puede lanzar de espaldas.
- Al lanzar la teja sin ver, el cuadrado donde caiga, será para pisarlo solamente el que lanza.
- Para ayudarse y cuando son muchos se pueden añadir orejas en el uno y el diez para pisar en ellas. (66)

NOMBRE DEL JUEGO

DOÑA BLANCA

PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR

CORRER

CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR

COORDINACION-VELOCIDAD

FUNCION MENTAL A PROPICIAR

PERCEPCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

Se hace un circulo, tomados de las manos y se canta, se gira hacia derecha o izquierda. Hay un jugador que esta dentro del circulo, otro que esta fuera, cuando termine el canto, el jugador de afuera tratara de romper el cerco preguntando el material del que esta hecho asi por ejemplo, dira si el pilar es de piedra, papel, plastico y tratara de despegar la toma. Si se mete al circulo, perseguira al que esta adentro hasta alcanzarlo.

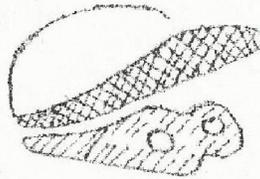
CANTO

“ Doña Blanca esta cubierta de pilares de oro y plata, romperemos un pilar para ver a Doña Blanca, quien es ese quiijotillo que anda en pos de Doña Blanca, romperemos un pilar para ver a Doña Blanca

VARIANTES QUE SE PUEDEN IMPLEMENTAR

- Puede haber 2 Doña Blanca, y dos quiijotillo; como el juego es de persecucion. El que persigue, si alcanza a Doña Blanca, pronto serán varios perseguidores y podrán perseguir a todos los jugadores. (65)

(65) Ibidem p. 29



NOMBRE DEL JUEGO
POLICIAS Y LADRONES
PÁTRON MOTRIZ AZ DESARROLLAR
CORRER-ESQUIVAR
CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR
VELOCIDAD
FUNCION MENTAL A PROPICIAR
PERCEPCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

El grupo se divide en dos equipos; uno serán los ladrones y otros policias. Se determina un espacio, que será la "cárcel" y otro para perseguir.

A la voz del conductor del juego, los policias trataran de atrapar y meter a la cárcel a los ladrones en el menor tiempo posible.

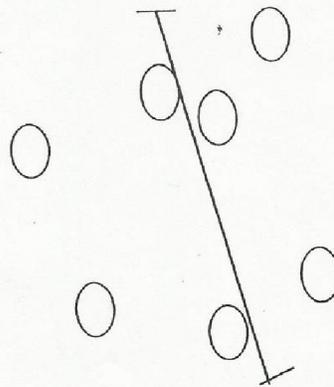
Después el otro equipo serán los policías. Gana el equipo que haga menos tiempo en meter a la cárcel al otro.

REGLAS BASICAS

- No se deben salir del área delimitada.
- Se tiene que atrapar al compañero y trasladarlo a la cárcel.
- No se debe aventar o meter el pie.

VARIANTES QUE SE PUEDEN IMPLEMENTAR

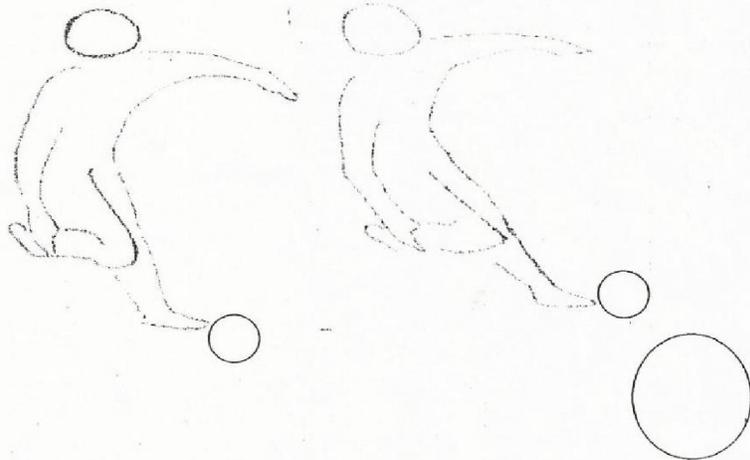
- Se puede rescatar a los compañeros que estas en la cárcel.
- Los policías por parejas, tomados de las manos.
- Primero los niños son policías y las niñas ladrones y después cambian. (67)



NOMBRE DEL JUEGO
RAYUELA
PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR
LANZAR-PRESICION
MATERIAL QUE SE REQUIERE
UNA MONEDA O FICHA POR ALUMNO
CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR
COORDINACION
FUNCION MENTAL A PROPICIAR
ATENCION-PERCEPCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

Se delimita un espacio entre una línea de tiro a otra línea que será la "rayuela".
De 2 a 3 metros, la "rayuela" será una línea de medio metro cerrada con 2 líneas perpendiculares a los lados. (68)



(68) Ibidem p. 56

NOMBRE DEL JUEGO
RAYUELA CON LOS PIES
PATRON MOTRIZ A DESARROLLAR
SALTAR-PRESICION
MATERIAL QUE SE REQUIERE
UNA TAPA DE FRASCO
CUALIDAD FISICA A ESTIMULAR
COORDINACION-FUERZA
FUNCION MENTAL A PROPICIAR
PERCEPCION

DESCRIPCION DEL JUEGO

Se pinta una linea en el "patio" y un circulo de 50 cm. de diámetro a 5 metros de la linea, por cada jugador; el juego consiste en patear "de cojito" una tapa para que caiga en el circulo, todos los que patean se tendrán que jalar la pierna flexionada por el tobillo, el jugador que logre meter la tapa en el circulo gana un punto, después de determinado número de intento, gana el que mas punto haga.

REGLAS BASICAS

- No vale "pateo" si no se jala la pierna flexionada con la mano.
- No se puede patear después de la linea de pateo.
- Si la tapa queda tocando la linea se considera el punto.

VARIANTES QUE SE PUEDEN IMPLEMENTAR.

- Primero se puede hacer con pie derecho y después izquierdo.
- Se puede hacer por equipos. (69)

(69) Ibidem p. 57

CONCLUSION

El presente trabajo de investigación documental nos lleva a la conclusión de que el juego tradicional tiene una gran importancia en el desarrollo de la educación física, en la creación de hábitos y actitudes en el educando.

El juego debe de ser una auxiliar didactico, para que el profesor pueda diseñar su programa de actividades. Mientras mayor sea la preparación el profesor de educacion fisica, con mayor conocimiento y eficacia seleccionará el juego y así desarrollar las actividades del aprendizaje y los objetivos que persigan.

Los juegos para los niños son vital para desarrollar hábitos, habilidades, actitudes, creatividad y mejorar su desarrollo motor.

Y por último el profesor de educación física tenga una mejor preparación, y así pueda apoyarse en los diferentes métodos y técnicas de enseñanza, y se interese en mejorar y desarrollar la clase de educación física.

Ya que el objetivo, es prepara nuevas generaciones.

BIBLIOGRAFIA

- 1.- Cervantes Guzmán Jose Luis. "Juegos predeportivos"
1ª Ed., México, Ed., Trillas, 1995.
- 2.- Castellano Mario. "El juego en la Educación y en la Terapautu de submornales Ed.
Founier, 1983.
- 3.- Del Pozo Hugo. "Recreación escolar" Ed. Avante, 1996
- 4.- Grijalbo. "Diccionario Enciclopédico Grijalbo"
Colombia, Ed. Grijalbo 1995.
- 5.- González Rodríguez. "Juegos dirigidos y juegos tradicionales I"
Conade mayo septiembre Ed. 1989.
- 6.- Larousse . " Nueva Enciclopedia Larousse"
1ª. Ed. Español, Ed. Planeta. 1984.
- 7.- Morales Jesús "Manual de Recreacion" Ed. 1994.
- 8.- Pila Teleña Augusto. " Educación fisico-deportivo enseñanza-aprendizaje"
Ed. 1985
- 9.- Pila Teleña Augusto. "Didáctica de la Educación física y los deportes"
8ª. Ed. San Jose Ed. Olimpia 1988.
- 10.- S.E.P. "Programa de Educación Física" Ed. 1991
- 11.- S.E.P. "Programa de Educación Física" Ed. 1993
- 12.- Slim Karam David. "Administración y Organización de la Educación Física"
México, Ed. E.N.E.F. 1976
- 13.- Torres Solis José Antonio "Reflexión sobre la Educación Física"
1ª. Ed. México, Talleres Gráficos de la Nación, 1977
- 14.- Universal. "Enciclopedia Universal Ilustrada"
México, Ed. Esposa, 1976
- 15.- Watson E. H Y Lowrey G H. "Crecimiento y desarrollo del niño"
Ed. Trillas, 1965.



Gobierno del Estado Libre y Soberano de Guerrero
 SECRETARIA DE EDUCACION GUERRERO
 SUBSECRETARIA DE EDUCACION MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
 DIRECCION GENERAL DE EDUCACION SUPERIOR
 DEPARTAMENTO DE EDUCACION NORMAL
ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACION FISICA
 CLAVE: 12ENF0001X
 ACAPULCO, GRO.



OFICIO No. 118 / 1999-2000.

ASUNTO: **DICTAMEN DEL TRABAJO DE TESIS.**

Acapulco, Gro., a 2 de diciembre de 1999.

**DIRECTOR DE LA ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACION FISICA
 P R E S E N T E .**

En mi calidad de Asesor Metodológico para la elaboración del Documento Recepcional, informo a Usted, que después de una cuidadosa asesoría y rigurosa revisión al trabajo que presentó el (la): **MARGARITO EMIDIO MORALES**

con la **TESIS: " LA FORMACION DE ACTITUDES POR MEDIO DEL JUEGO TRADICIONAL "**

Integrante de la Generación: **1995-1999** y de conformidad con el Reglamento de Titulación vigente, se aprueba para que sustente el Examen Profesional con el H. Jurado Calificador que para tal efecto se le asigne.

EL ASESOR DEL TRABAJO

RODRIGO ARTEAGA NAVA

ATENTAMENTE

EL PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENIS PROFESIONALES

JULIO CESAR MORA RAMIREZ

ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE GUERRERO
 SECRETARIA DE EDUCACION GUERRERO
 SUBSECRETARIA DE EDUCACION MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
 DIRECCION GENERAL DE EDUCACION SUPERIOR
 DEPARTAMENTO DE EDUCACION NORMAL
ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACION FISICA
 CLAVE: 12ENF0001X
 ACAPULCO, GRO.