

PROYECTO:

LA FERIA.

PRESENTA:

LEF. ROGELIO OSORIO MARÍN.

PROMOTOR DE EDUCACIÓN FÍSICA.

FECHA DE ELABORACIÓN: MAYO 2020.

PRESENTACIÓN.

Vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos, por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Las posibilidades que brindan los **juegos tradicionales**.

En primer lugar el juego tradicional, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños (as). En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración, si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "*asegura*" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas.

De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos.

Esta actividad se desarrollará, teniendo presente que los alumnos (as) conozcan los juegos autóctonos y tradicionales ya que de los cuales se está perdiendo su práctica en la actualidad y a través de esta actividad se pretende que los alumnos practiquen estos juegos en sus tiempos libres y de la misma manera en sus hogares.

Las actividades que se realizarán a continuación se describen:

- 1.- Las canicas:** Los alumnos que participen en esta actividad lanzarán las canicas a los números del tablero logrando atinar en las numeraciones más altas para poder obtener el mayor puntaje del juego el cual será anotado en su tabla.
- 2.- El trompo:** Se colocarán figuras geométricas de madera sobre el piso y a los alumnos se les dará un trompo por lo que el reto de esta actividad será que los alumnos hagan bailar el trompo dentro de una de estas figuras, las cuales tendrán un número y en la figura que el alumno baile el trompo ese será el número que se colocará en su tabla.
- 3.- Rayuela:** Se pintará una raya en el piso y se marcará otra a una distancia de dos metros de la cual los alumnos lanzarán una moneda por lo que ganará el alumno que su moneda quede más cerca de la raya establecida durante dos intentos los puntos otorgados en esta actividad serán los alumnos que sus monedas lanzadas queden dentro de 5cm más cercanos a la línea 10 puntos y si queda fuera de 5cm se les otorgará 5 puntos.
- 4.- Los hoyitos:** Se colocarán unas tablas con hoyos sobre el piso y se marcará una distancia de lanzamiento por lo que los alumnos lanzarán una canica tratando de atinarle al hoyo en tres intentos y se les colocará la suma de los hoyos atinados en sus tres intentos.
- 5.- Boliche:** Se colocarán los bolos y a una distancia de dos metros los alumnos lanzarán la pelota para tratar de derribar el mayor número de bolos posibles en dos intentos y al término se anotará la suma total de los bolos derribados.
- 6.- Traga bolas:** Se colocará un traga bolas con orificios y un número por lo que los alumnos a una distancia de dos metros lanzarán tres pelotas una por una con el objetivo de atinar a la numeración mayor y al final de sus tres lanzamientos se colocará la suma total de sus tres lanzamientos en su tabla.
- 7.- Lanza monedas:** Los alumnos lanzarán tres monedas al tablero tratando de anotar en los círculos con mayor numeración y al término de sus tres lanzamientos se anotará en su tabla la suma total de lanzamientos.
- 8.- Las argollas:** Se colocarán rejas con embaces, se marcará una línea de tiro donde los alumnos tendrán que lanzar tres argollas a tratar de atinar a las botellas una argolla, si el alumno ensarta una 5 puntos si ensarta dos 10 puntos y si ensarta tres 20 puntos.
- 9.- Carrera de caballos:** Se competirá por tercias los alumnos tendrán su caballo de madera en medio de las piernas y estarán amarrados de las mismas por lo que se desplazarán saltando a la distancia indicada al primer lugar se le darán 20 puntos al segundo 15 puntos y al tercero 10 puntos.
- 10.- Pelea de gallos:** Se competirá por parejas cada alumno tendrá un globo atado a un pie el alumno que le truene primero el globo a su rival ganará 15 puntos y al que le truenen el globo se le darán 5 puntos.
- 11.- Los peces:** se colocarán tinas con agua las cuales tendrán peces por lo que los alumnos tendrán que pescar uno y al pescarlo se les anotará en su tabla el número que ese pez contenga.
- 12.- Lotería de frutas en inglés:** cada alumno jugará con su carta el monitor dirá el nombre de la carta correspondiente en inglés por lo que los jugadores colocarán un maíz a la figura el primer alumno que llene su tabla será el ganador con 30 puntos y al resto de los participantes se les darán 15 puntos.

DESCRIPCIÓN DE ORGANIZACIÓN PARA REALIZAR LAS ACTIVIDADES.

A los alumnos se les entregarán \$120.00 en monedas y billetes educativos, para que con eso paguen su derecho de juego el cual será de \$10.00 por juego y así mismo se les entregará su tabla de puntaje la cual al pagar deberán de entregar al encargado del juego para que al término de jugar anote su puntaje y se la devuelva al alumno (a).

Las actividades se desarrollarán en los espacios acordados por el comité organizador, la manera de participar será por ciclo 1°- 2°, 3°- 4° y 5°- 6° con un tiempo de participación de 45 minutos.

Los alumnos podrán participar en cada una de las estaciones en el momento que lo deseen, para participar deberán de presentar su tabla de registro y de la misma manera deberá pagar \$10.00 por juego, esta actividad le propiciará al alumno el interés por conocer los juegos y la manera en que se deben desarrollar los mismos, el objetivo principal en esta actividad será el desarrollo de sus habilidades y patrones básicos de movimiento como: lanzar, saltar encestar, así como actividades de motricidad fina y gruesa así como el desarrollo de sus capacidades intelectuales como: conteos, sumar y restar, para que así de esta manera los alumnos participantes lleguen a una sana diversión y al logro del mayor puntaje, logrando con esto que los primeros diez alumnos con el mayor puntaje de cada ciclo obtener un premio.

NOTA: LOS ALUMNOS SOLO PODRÁN PARTICIPAR UNA VEZ EN CADA UNA DE LAS ESTACIONES.

MATERIALES A UTILIZAR.

RECURSOS MATERIALES	RECURSOS HUMANOS
TABLEROS PARA CANICAS	COORDINADOR DE ÁREA
CANICAS	DIRECTIVO
PECES	DOCENTES
GLOBOS	ALUMNOS
TINAS	PADRES DE FAMILIA
TROMPOS	
AGUA	
CABALLOS DE MADERA	
PALACATES	
BOLICHES	
TRAGA BOLAS	
PELOTAS PEQUENAS DE PLÁSTICO	
TABLERO PARA LANZA MONEDAS	
BOTELLAS DE VIDRIO	
ARGOLLAS	
BILLETITOS DE JUGUETE	
GISES	
ESTAMBRE	
ANZUELOS	

TABLA DE CONTROL DE PUNTOS LOGRADOS EN LA FERIA

NOMBRE DEL ALUMNO	
NOMBRE DEL JUEGO	PUNTOS
CANICAS	
BOLICHE	
LANZA MONEDAS	
LAS ARGOLLAS	
EL TROMPO	
EL TRAGA BOLAS	
LOS HOYITOS	
LOS PECES	
CARRERA DE CABALLOS	
PELEA DE GALLOS	
LA RAYUELA	
LOTERÍA EN INGLÉS	
TOTAL	

ELABORÓ

LEF. ROGELIO OSORIO MARÍN.
PROMOTOR DE EDUCACIÓN FÍSICA.