

“2020. Año de Laura Méndez de Cuenca, emblema de la mujer Mexiquense”.

**J.N. “MARGARITA G. DE DEL MAZO”  
C.C.T. 15EJN3455A**

**PROYECTO**

## **PATIO PEDAGÓGICO**

**DOCENTES**

**PROFRA. YAZMIN PALMA SANTIBAÑEZ  
PROFRA. DANIELA LOPEZ SOLIS  
PROFR. JOSE CRUZ DE LA LUZ PULIDO**

**ZONA ESCOLAR  
J 133**

**CICLO ESCOLAR  
2019-2020**

**FEBRERO 2020.**

## INDICE

	PAGINA
Presentación	3
Fundamentación	4
Justificación	6
Objetivos	9
Metodología	10
Recursos materiales y humanos	10
Juegos tradicionales	11
Anexos	26
Referencias	29
Hoja de firmas	30

## PRESENTACIÓN

Para lograr el desarrollo de la motricidad y la corporeidad es necesario partir de un proceso dinámico y reflexivo a partir de estrategias didácticas que se deriven del juego motor, como la expresión corporal, la iniciación deportiva y el deporte educativo, entre otras.

En este proyecto, se presenta a los juegos de piso como un Proyecto del Patio pedagógico con el fin de darlo a conocer a los alumnos del Jardín de Niños “Margarita G. de del Mazo” como una forma de esparcimiento y juego libre en el **recreo**, convivencia social, rescate del juego colectivo, participativo, comunicativo, alegre y el gozo del acto lúdico. Con la finalidad de generar un RECREO ACTIVO donde los alumnos puedan jugar o utilizar su tiempo del recreo de forma sana y creativa; evitando el conflicto, al mismo tiempo pueda apoyar al docente con estrategias de acción que permitan al alumno la convivencia sana y armónica plena.

## FUNDAMENTACIÓN

“Los patios de recreo constituyeron el escenario más amplio de interacción al que tienen acceso los niños y niñas en edad escolar en el nivel escolar, fueron un espacio de rutina diaria que complementó la jornada de estudios, lo cual se convirtió en la oportunidad para la interacción y el juego.”<sup>1</sup>

Actualmente, por ser un espacio desvinculado del currículo se relega su función educadora, convirtiéndose en un espacio limitado para los alumnos y alumnas, un espacio físico y simbólico que guarda significados especiales.

Los patios de recreo son lugares destinados al esparcimiento, al descanso, al juego y a diversas actividades que trascienden el aula educativa, pero que por su carácter lúdico suelen ser aisladas del contexto educativo regular, es decir, el patio de recreo hace parte de un conjunto educativo denominado escuela, pero por ser un lugar de esparcimiento se delimita por parte de los docentes, los cuales desvinculan su función pedagógica en este contexto.

Los patios de recreo además de ser escenarios dispuestos para el ocio y el entretenimiento, deben ser pensados desde una dinámica integradora, que confabule el interés pedagógico de los docentes hacia la interacción social y el aprendizaje, desde experiencias educativas que se fortalecen dentro y fuera del aula.

De esta manera, es importante determinar en qué medida se están propiciando los patios de recreo, y la manera como los docentes profesionales están vinculando su quehacer pedagógico para el sano desenvolvimiento, interacción y comunicación de los niños y niñas en el patio de recreo, ligados a el desarrollo de otras habilidades y destrezas que se pueden fortalecer desde el ámbito educativo; así mismo analizar

---

<sup>1</sup> 1 PAVÍA, Víctor. El patio en tiempos de reformas educativas <http://www.efdeportes.com/efd18a/pavia.htm>. Revista digital. Buenos Aires, año 5- n 22 junio de 2000.

cuál ha sido el comportamiento de los patios de recreo en los últimos años y su incidencia en el desarrollo escolar de los alumnos(as).

## JUSTIFICACIÓN

La propuesta de un patio pedagógico con Juegos Estacionarios de Piso, nacen de la necesidad de recuperar el Recreo de los niños del Jardín de Niños “Margarita G. de del Mazo” como un espacio lúdico y de juego, en donde se rescata nuevamente la alegría, la risa, la libertad y el goce que produce el juego.”<sup>2</sup>

Llámense Juegos de Piso, a aquellos juegos que, pintados o fijados en pequeños espacios en el piso o en la pared, permiten reunir a un buen número de jugadores sin necesidad de muchos implementos de juego, para vivir la alegría y el gozo que estos producen.

### VALORES FORMATIVOS DEL JUEGO

El juego por si solo es enriquecedor; porque es expresión de libertad y creación, de alegría y goce; el juego con intencionalidad pedagógica trae implícitos unos valores formativos que lo hacen aún más productivo en los siguientes aspectos:

**Intelectual y/o Cognitivo.** El valor está determinado por la obligación que tiene el ser humano en el juego de percibir, sentir, observar, pensar, realizar variaciones, vencer dificultades y resolver problemas, lo que conlleva a la estimulación de los esquemas del pensamiento y a un trabajo del sistema nervioso central.

**Afectivo.** Por lo que tiene que ver con las relaciones sentimentales de apego, aprecio, valoración y empatía, que se viven con los otros en el desarrollo del juego, que es básicamente una experiencia colectiva.

**Físico.** Éste se mide por la influencia del juego en el desarrollo de las cualidades físicas que repercuten en el organismo desde el punto de vista biológico, anatómico, fisiológico y cinético.

---

<sup>2</sup> GÓMEZ R, Humberto. Valor pedagógico del recreo. Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio, 1995

Social. Se da en la integración que el niño realiza con otros, que lo lleva a comprender la necesidad de compartir su vida y sus ideas como una forma indispensable de vivir en sociedad; lo prepara a vivir en comunidad, permitiéndole ser más tolerante y pacífico, se rescata el sentido de pertenencia y de la creatividad colectiva.

Estético. Mediante el juego se estimula el aceleramiento del desarrollo armónico, del orden, de la limpieza y el equilibrio, lo que lleva a un mejoramiento de su salud y presentación personal; igualmente el desarrollo de la sensibilidad, del sentido rítmico, de la apreciación del color, tono y textura.

Moral. Está determinado en el juego por la necesidad de respetar a los contrarios, de ayudar a los compañeros, de mostrarse sinceros consigo mismos, y con los demás, evitando el engaño y la mentira; se busca la honestidad y la lealtad; se pretende

Estos valores permiten el crecimiento personal y aportan a la formación integral; el educador conocedor de estas ventajas que ofrece el juego, lo utilizará como excelente herramienta pedagógica.

Además de los valores anteriores, los Juegos estacionarios de piso y de pared tienen implicaciones en las diferentes áreas del currículo, tales como: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, Educación Socioemocional, Educación Física y Artes. Permiten conocer, descubrir y reforzar nuevos conocimientos y crear nuevas teorías a partir de la vivencia y la participación en dichos juegos; porque **“El que aprende jugando, aprende dos veces, una para la satisfacción personal, y otra para su vida”**

Con la práctica de los juegos estacionarios de piso y de pared se pretende implementar la lúdica pedagógica en la cotidianidad de la educación física para enriquecer el acto educativo.

Finalmente, los Juegos estacionarios de piso buscan ser una ayuda eficaz y placentera dentro del currículo que genere aprendizajes significativos y agradables dentro de los procesos educativos, porque es precisamente a través de estos procesos de formación que el ser humano es capaz de dimensionar su potencial lúdico, dándole sentido al disfrute, a los procesos de expresión creativa, al sentido solidario y participativo, y buscando un mejor vivir y por ende una mejor calidad de vida.



## OBJETIVOS

### *OBJETIVOS GENERALES*

- ❖ Cualificar el acto educativo y comunitario por medio del juego y la recreación.
- ❖ Recuperar el espacio de recreo como espacio lúdico, en las instituciones educativas.
- ❖ Presentar los juegos estacionarios de piso, como una alternativa, del juego libre, pedagógico y de mejor convivencia social, donde se recate el juego colectivo, participativo, comunicativo, la alegría y el gozo del acto lúdico.

### *OBJETIVOS ESPECIFICOS*

- ❖ Que los alumnos de la institución tengan un área para la Recreación sana.
- ❖ Que el alumno participe y juegue en el recreo para favorecer sus relaciones interpersonales.

## METODOLOGIA

Este proyecto se aplicará en el Jardín de Niños “Margarita G. de del Mazo” con el pintado del patio con diferentes juegos tradicionales mexicanos propuestos por los docentes de la institución por medio de un circuito de juegos, todos ubicados en el patio.

### Recursos Materiales

Material	Cantidad	Especificaciones
METRO	2	
PINTURA DE ACEITE	10	Diez botes de un litro de color: azul cielo, azul claro, amarilla, blanca, morado, roja, verde, naranja, negro.
MASKING TAPE (CINTA)	24	5cm. de ancho
GISSES	4	Gises color blanco, 4 Cajas chicas.
TINER	12	Un litro.
BROCHA	24	Brocha de 5 cm de ancho. (2 pulgadas.)

### Recursos humanos

- ❖ Director Escolar
- ❖ Docente
- ❖ Promotor de Educación Física

**NOTA:** Los dibujos de anexos son solo una propuesta que sera factible de cambio de acuerdo al a organización final de cada grupo.

# Juegos tradicionales

## EL AVIÓN

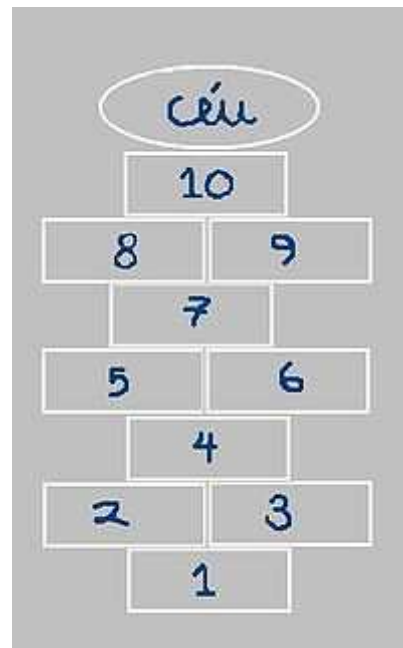
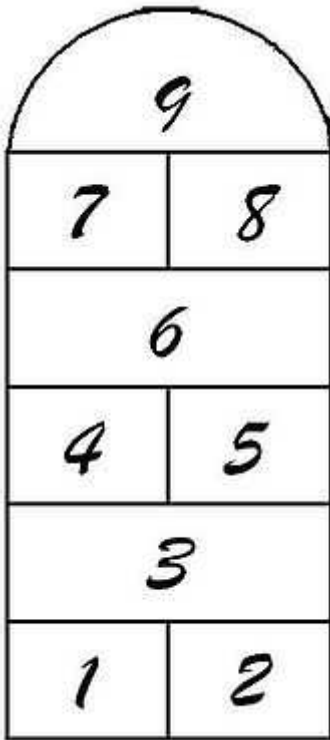
Se pinta un cuadrado con el número 1 dentro, luego otro cuadrado con el 2, otro con el 3, intentando que sean más o menos iguales. En el cuarto piso del avioncito se pintan dos casillas, una con el número 4 y a su lado otra con el 5. La casilla superior la ocupa el 6 y las dos últimas son también casillas dobles con los números 7 y 8.

El juego comienza tirando una piedra pequeña en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer el avioncito brincando con un solo pie sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies. Seguimos el número 6 con un solo pie y nuevamente en el 7 y el 8 apoyamos los dos pies. Ahora hay que volver al número 1. Debemos saltar y darnos la vuelta sin pisar las rayas y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde nos agacharemos a por la piedra sin apoyar el otro pie.

Si no hemos pisado raya continuamos el juego ahora tirando la piedra en la casilla número 2 y repitiendo lo mismo. Si la piedra no cayera en la casilla número 2 o tocara raya pasaría el turno al siguiente jugador. El objetivo es tirar la piedra en las demás casillas sucesivamente. Quien acabe antes la ronda del 8 gana.

Este juego es muy sencillo, ayuda a que los niños desarrollen la coordinación visomotora.

# AVIONCITO



## VOY YA YEGUE

Número de participantes: Mínimo tres

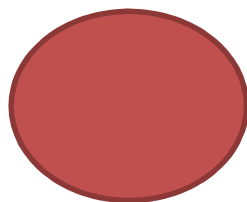
Edad: 4 años en adelante

Formación: en fila al iniciar y se continua en hilera.

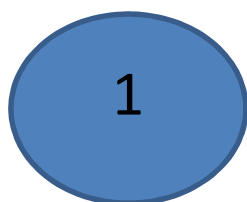
Objetivos Específicos\* Permite que el jugador a través del “voy”, o “llegue” demuestre sus habilidades motoras a su vez que las desarrolle.\* Mejorar la velocidad la reacción utilizando el tren inferior y superior.\* Manejar y controlar la carrera.\* Obtener equilibrio en posición estática o dinámica

Descripción y Explicación del juego: El “voy” o “llegue” es un juego de bases, consiste en que cada participante anota su nombre en el cuadro diseñado para el efecto; se establece un orden de tiro, que puede ser el mismo que tiene los nombres en el cuadro. Todos se ubicaran en la línea de tiro en formación fila (uno al lado del otro) incluyendo el que lanza la piedra o tapa. Cuando el jugador tira la piedra al cuadrado de los nombres y esta caiga en uno de ellos, la persona señalada deberá dirigirse hacia donde está la pelota para ponchar; los demás participantes deberán correr hacia la primera base y seguir el orden de estas sin dejarse ponchar. Los jugadores que lleguen a la última base sin ser ponchados deberán gritar ¡VOY o LLEGUE!, para así anunciar la llegada a la meta y dar por terminada su ronda; deben esperar a que todo el grupo de participantes termine de pasar todas las bases. El que tiene la pelota llamado el ponchado, debe lanzarla continuamente hacia arriba y tratar de ponchar a los demás. Cuando todos hayan pasado por todas las bases, sigue otra persona tirando la piedra, de acuerdo al orden anteriormente fijado y se repite lo mismo, hasta que uno de los participantes sea ponchado, quien alcance ese tope pierde y será fusilado o pagara una pena que para el caso del nivel preescolar puede ser un reto o una consigna.

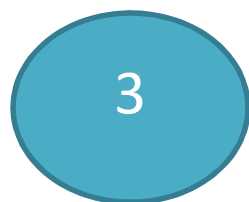
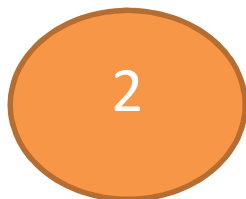
# VOY YA YEGUE



NOMBRE	PUNTOS



LINEA DE TIRO



## STOP

Número de participantes: mínimo 4 o de acuerdo al número de casillas hechas para jugar.

Edad: 3 años en adelante

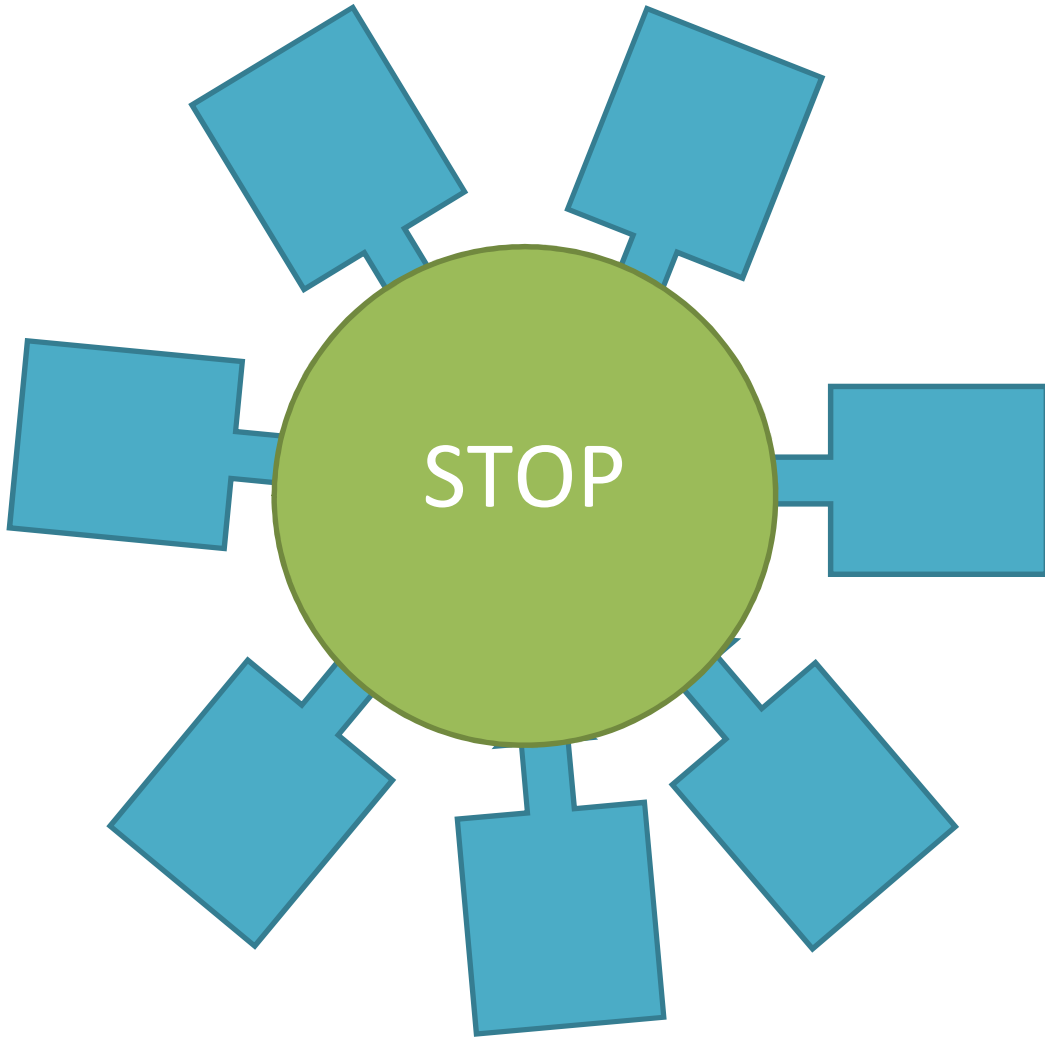
Formación: indistintamente de acuerdo al diseño

Objetivos Específicos\* Presentar el juego estacionario “STOP” como una herramienta en el aprovechamiento para la educación de los escolares\* Reforzar lo aprendido en clase por medio de éste\* Mejorar las destrezas físicas específicamente la velocidad de reacción y la carretera\* Adquirir capacidad de movimientos rápidos.

### Descripción y Explicación del juego

El juego consiste en pintar en el suelo un círculo o cualquier otro diseño con la palabra “STOP”, y varias casillas alrededor de éste con nombres de: números, animales; las casillas estarán pintadas de diferente color. Un jugador se ubica en el centro observando donde están los demás jugadores y dice: ¡DECLARO LA GUERRA EN CONTRA DE MI POR ENEMIGO QUE ES: CINCO! (si se está trabajando números) el que está en la casilla de Cinco, va rápido al centro dice “STOP”, mientras tanto los demás deben correr lo más lejos posible pero cuando escuchen la palabra “STOP”, todos deben permanecer quietos. El jugador del centro busca con la mirada al más cercano y con tres saltos debe pisar su casilla y este va al centro a llamar otro número; y así se continúa hasta que los jugadores deseen terminar.

**STOP**





## EL PAÑUELITO

Formación: en dos filas enfrentados

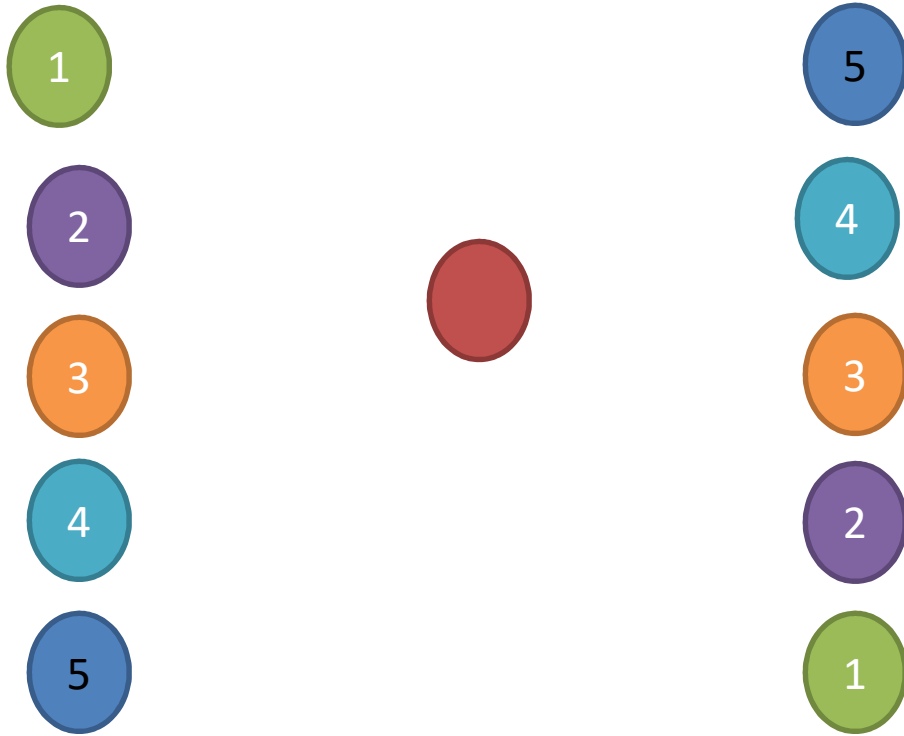
Objetivo Especifico\* Mejorar la atención y la concentración ante un estímulo dado.\*

Desarrollar la velocidad de reacción demostrando habilidad y destreza psicofísica.

### Descripción y Explicación del juego

Se pinta en el suelo dos filas de círculos o figuras paralelas entre si uno al lado del otro los círculos y las figuras se enumeran en forma ascendente de uno hasta el número de jugadores que haya y en el centro se coloca un pañuelo. En cada circulo o figura se ubica una persona no perteneciente a ninguno de los dos equipos y es la que dirigirá el juego, nombrara un número, color o figura y dirá; “los 3”, los 3 de cada equipo correrán al centro a llevarse el pañuelo a su equipo sin ser tocado, para ganar un punto. Si se deja tocar el punto es para el equipo contrario. Gana quien más puntos tenga al finalizar el juego. Cuando se nombre la palabra revolución salen todos los jugadores de ambos equipos a atrapar el pañuelo y se consigue punto de la misma forma mencionada anteriormente. Cada 10 puntos se cambian los equipos y se reinicia el juego.

# EL PAÑUELITO



## CARACOL

Practicado por niños y niñas en grupos de 3, 6 o 7 integrantes.

Se juega sobre un caracol pintado en el piso, el cual contiene de 20 a 30 cuadros de 30 x 40 cm, dependiendo de la edad y número de participantes.

El juego inicia saltando con un pie y se hace el recorrido del caracol de ida es decir hasta el centro del mismo, ahí se puede descansar con los dos pies para hacer el regreso con el otro pie, si logra hacer el recorrido completo sin faltas podrá escoger un cuadro a su conveniencia y pintarle su inicial o nombre y desde ese momento nadie puede pisar ese cuadro, sólo el dueño de éste lo puede usar para descansar con los dos pies.

Cada ida y vuelta es un cuadro a favor, se pueden escoger estratégicamente.

Reglas:

- Saltar desde el inicio con un pie de ida y el otro de regreso
- No pisar raya
- No apoyarse con las manos en el piso
- No se permite elegir tres cuadros juntos del mismo dueño
- No se pueden elegir más de tres cuadros continuos

Gana el juego el que al llenarse los cuadros permitidos tenga más con su inicial.

## Juegos de la Oca.

El **Juego de la Oca para niños** es una de las posibles actividades de matemáticas para niños que se puede jugar con el tablero incluido en el documento "Juegos en Matemática EGB1, El Juego como recurso para Aprender, Material para Docentes" del Ministro de Educación, Ciencia y Tecnología de Argentina.

### Reglas

Es un juego de mesa para dos jugadores o más. Cada jugador avanza con su ficha por un *tablero en forma de espiral con 63 casillas*. Las fichas pueden ser hechas de papeles de colores, hojas de plantas, semillas, animalitos, o fichas de otros juegos como el Monopolio. Como en el Juego de la Oca, cada jugador, a su turno, tira un dado y con su ficha avanza tantas casillas como indica el dado. Algunas casillas son especiales y permiten avanzar más u obligan a retroceder según indica la leyenda del tablero. Si se desea que el juego sea más rápido se pueden usar dos dados en lugar de uno.

El juego se gana obteniendo la mayor cantidad de puntos. Los puntos se obtienen de la siguiente manera:

- ) Supongamos que el jugador actual lanza el dado, sale 4 y la ficha cae en la casilla 10, entonces el jugador anterior al actual revisa la *tabla de retos* y pregunta al jugador actual la operación de multiplicación que la tabla indica. Si el jugador actual responde rápidamente se gana **un punto**. El jugador que plantea el reto puede verificar la respuesta en la misma tabla.
- ) Los puntos se anotan en una tabla separada, esta tabla simplemente lleva anotados los nombres de los jugadores y cuántos puntos lleva cada uno.
- ) Si la ficha del jugador cae sobre un casilla con un escarabajo, y el jugador contesta bien el reto entonces gana **dos puntos** en lugar de uno.
- ) Si se juega con **dos dados**, entonces el jugador debe superar independientemente ambos retos. Ganando, o no, los puntos correspondientes.



## **TWISTER**

El tablero de juego del Twister es una sábana de plástico que se extiende en el suelo, y que consta de cuatro líneas de grandes círculos. Cada línea es de un color diferente: rojo, amarillo, azul y verde. Además, se utiliza una especie de dado, que consiste en una flecha anclada a una tabla en la que están marcadas cuatro secciones: pie derecho, pie izquierdo, mano derecha y mano izquierda. Cada una de estas secciones está dividida en los cuatro colores del tablero de juego, y al girar la flecha, la combinación resultante es la jugada que deben realizar los jugadores (ejemplo: mano derecha al amarillo).

Ninguno de los jugadores puede tener las manos o los pies en el mismo círculo que otro, por lo que hay que ir realizando diferentes posturas. Esta regla cambia si el número de jugadores es superior al número de círculos que hay de cada color. El juego consiste en mantenerse en pie, a pesar de las posturas incómodas que se deban adoptar. Si una persona se cae, o si su codo o rodilla toca el tablero del juego, es eliminada. Cuantos más jugadores participen, más difícil es el juego.

# TWISTER



# ANEXOS



ANEXO 1



Evidencias de trabajo del las actividades lúdicas en el patio



Evidencias de trabajo del las actividades lúdicas en el patio



Evidencias de trabajo del las actividades lúdicas en el patio

## REFERENCIAS

1. Información tomada de la Recopilación de juegos y deportes autóctonos del sitio de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, A.C.
2. [ROSA ELENA PÉREZ](#)  
Disponible  
ISBN: 978-958-9401-77-4  
Clasificación: EDUCACION FISICA GENERAL  
Materia: [JUEGOS: TEORÍA Y APLICACIONES](#)  
Editorial: [EDITORIAL KINESIS](#)  
200 Páginas  
Editado el 2004

**HOJA DE FIRMAS DEL PROYECTO**

**ELABORO**

**PROFRA. DANIELA LOPEZ SOLIS**

**ELABORO**

**PROFR. YAZMIN PALMA SANTIBAÑEZ  
DOCENTE**

**Vo. Bo.**

**PROFR. JOSÉ CRUZ DE LA LUZ PULIDO.  
DIRECTOR ESCOLAR**