



El patio poli recreativo

Autor(a): Lilian Figueroa Posadas
Coordinación de Área de Educación Física F033
15AOS2129T
Valle de Bravo, México
15 de febrero de 2023



Introducción

El presente proyecto patio poli recreativo, es una alternativa que ha buscado la promotoría de Educación Física para rescatar los juegos tradicionales y otorgar diversas formas de diversión durante el recreo a los alumnos de primaria.

Este proyecto es elaborado con la intención de resaltar los patios de las escuelas primarias donde se brinda el servicio de promotoría de Educación Física. Al trazar juegos tradicionales y autóctonos con objetivo de rescatarlos del olvido para que los niños aprendan distintas actividades que podrán realizar en el recreo o tiempos libres; la labor tendrá que ser compartida entre las docentes de la escuela y la promotora de Educación Física apoyados de los padres para el logro del objetivo principal que es el trazo de los juegos, la aplicación y funcionalidad que se le dé.

Es por eso que esta propuesta pedagógica centra su actividad en el aprendizaje esperado “toma decisiones respecto a cómo ubicarse y actuar en distintos juegos, individuales y colectivos, con el fin de solucionar situaciones que se presentan en cada uno” (SEP, 2017, p.183).

Justificación

- El patio en la escuela es el lugar donde se realizan una serie de actividades, fiestas cívicas y sociales, el recreo, la organización de grupos y la sesión de Educación Física.
- El patio de la escuela es el sitio del Educador Físico, donde realiza el proceso de enseñanza, donde convive con sus alumnos y pasa la mayor parte del tiempo en la escuela.

- El patio de la escuela debe ser confortable, alegre y lleno de color, es el lugar de motivaciones donde ofrecemos nuestro mayor esfuerzo. Para el niño el patio es el lugar de las alegrías, lugar de recreación y de trabajo.
- El patio es el mejor lugar de la escuela y el mejor recuerdo de alegrías

Fundamentación

Los juegos tradicionales son aquellas actividades típicas de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente. (Rodríguez, Dangeolo, 2021)

Es decir, estos juegos forman parte de las expresiones culturales de los pueblos y por lo mismo son manifestaciones de su identidad además de que posibilitan a los niños el encuentro con otros tiempos, la interacción inevitable entre los actores escolares; los cuales facilitan la vida social y afectiva entre los jugadores, demuestran variedad de movimiento que hay en las regiones de nuestro país, favorecido quizá por recrearse y comunicarse con los demás.

Por esta misma razón no puede decirse que sus alcances están relacionados con un determinado momento evolutivo; por el contrario, va de la mano con el crecimiento de la persona como ser integrado. El juego tiene motivación intrínseca, es disfrutable, flexible y escogido libremente, otorgar juegos tradicionales es contribuir al desarrollo integral de los niños.

Los juegos Autóctonos:

El juego y el deporte fueron manifestaciones en las que las sociedades plasmaron muchos conocimientos y estrategias fabricadas para el funcionamiento e interacción de los pueblos. Por tanto, los juegos tradicionales en educación física se pueden definir como un juego

deportivo practicado frecuentemente en una larga tradición cultural, que no ha sido sancionado por las instancias sociales (Parlebas, 2001).

Por ello es que este proyecto busca plasmarlo en los patios escolares para que los niños y adultos los conozcan y así lo puedan seguir transmitiendo a más familiares y/o amigos; ya que estos tipos de juegos son un legado de nuestros antepasados y al estar vigentes, estas expresiones seguirán pasando como una tradición, de generación en generación.

Propósitos

Alumnos:

- Fomentar la socialización e interacción con otros compañeros.
- Tomar en cuenta la importancia de aprender nuevas actividades y juegos en el patio.
- Que conozcan y jueguen Juegos Autóctonos y Tradicionales
- Estimular las habilidades motrices.

Promotor:

- Rescatar los juegos tradicionales y hacer valer su importancia.
- Conocer nuevas alternativas aplicables en patios escolares.
- Ampliar el conocimiento en cómo es la realización del patio poli recreativo.

Docentes

- Reconocer el impacto del proyecto en las escuelas.
- Contribuir en el Trazo los juegos en el patio.
- Enseñar a jugar a los alumnos los juegos tradicionales y autóctonos.

Recursos

Humanos:

- Docentes
- Educador Físico

- Padres de Familia

Materiales:

- Patio escolar
- Pintura de colores (amarillo, rojo, azul, verde, naranja, café, morado, blanco y negro)
- Cinta adhesiva
- Brochas
- Estopa
- Thinner
- Jabón
- Agua
- Escobas
- Dibujos de Juegos

Descripción e imágenes de los juegos para su trazo en los patios escolares:

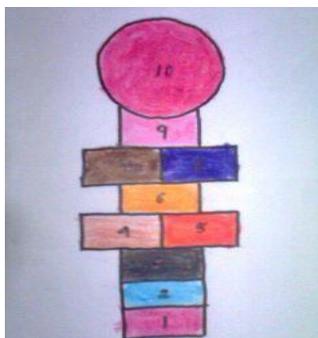
Avión, Cabezón:

Participan 3 jugadores en cada avión, los turnos para participar se sortean. Inicia lanzando la cachera o ficha al número uno (1) del avión, después se recorre saltando con el mismo pie en cada cuadro y caerá con ambos pies en los números 4 y 5, 7 y 8 y el 10, donde dará un salto para voltearse y regresar cuadro por cuadro hasta llegar al número 2, desde este cuadro y sin bajar el pie tomará su ficha y de un salto saldrá del avión. Ahora se lanza la ficha al número 2, salta hasta el número 3 hace el recorrido de ida y vuelta y desde el 3 toma su ficha salta al 1 y sale del avión. Así sucesivamente lanzarán la ficha cada uno de los cuadros.

Siempre tomarán de un número mayor, en el caso del 10 la lanzará al cero (0) y después al uno (1). Gana el que con su ficha recorra todo el avión, puede ser por acuerdo del 1 al 10 o recorrer ida y vuelta. No se debe tocar las líneas del avión, la ficha debe caer el cuadro que corresponde. No es válido caer con ambos pies en el recorrido. No es válido cambiar de pie en el recorrido. En caso de cometer error cambia de turno al siguiente participante.

Figura 1.

El avión



Nota: Imagen del avión para ser trazada en el patio escolar.

Fuente: Autoría propia (2023).

Piedra Redonda:

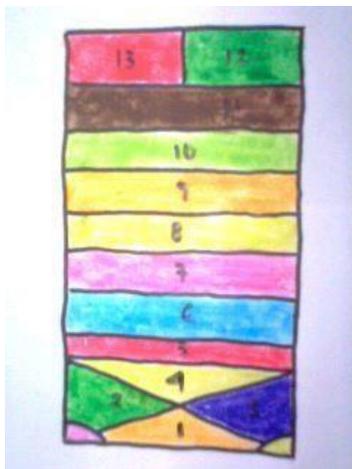
Se realiza con dos o más jugadores, cada uno debe tener una teja al comienzo del juego. En su turno cada jugador debe lanzar la teja desde la línea inicial. Deberán entrar saltando sobre un pie y con éste sacar la teja de regreso entre las orejas. No debe bajar al suelo su pie hasta que haya salido del juego.

Si algún jugador pasa la teja por las orejas se quema y no participa hasta que otro jugador termine el juego. Si la teja o su pie caen en la raya se pierde el turno, cuando pierde turno el jugador comienza donde se quemó, cuando un jugador llegue a las casillas finales podrá descansar en los dos pies, uno en cada casilla.

Una vez que haya logrado recorrer los trece espacios dará la vuelta girando sobre su eje, al terminar debe patear la teja y correr. El jugador que recorrió menos espacios corre por la teja a alcanzar al que la pateo y quemarlo. En caso de lograrlo pierde el pateador y vuelve a iniciar. Si no es quema do el pateador es el ganador.

Figura 2.

Piedra redonda



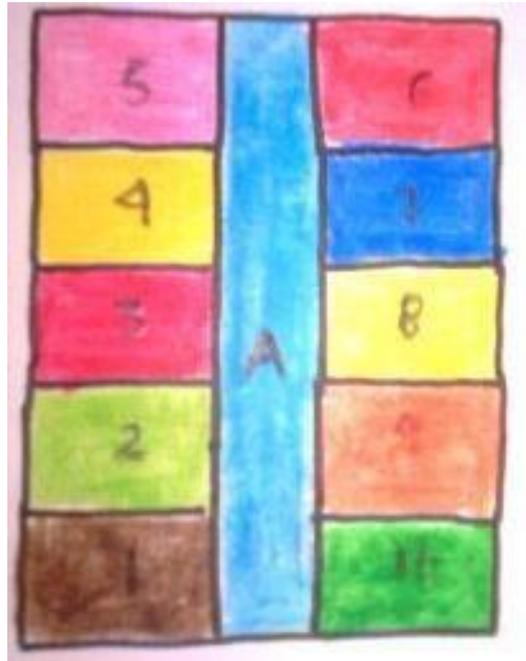
Nota. Imagen del juego piedra redonda para ser trazado en el patio escolar.

Fuente: Autoría propia. (2023).

Rayuela de Agua:

La zona con la A es el agua, y si alguien pisa o si piedra cae en ella es eliminado. Las casillas redondeadas son descansos y pueden pisarse con los dos pies. El jugador lanza la piedra a la casilla uno (1) salta hacia ella con un solo pie, recoge la piedra y vuelve a salir. Así sucesivamente hasta llegar al número (9). Para el número 10 el jugador debe saltar con un solo pie y en el otro debe llevar la piedra al dejarla en el 10 regresa saltando con un pie, para regresar por ella saltando con el otro pie y regresar colocándola en el otro para ganar el juego

Figura 3
Rayuela de agua



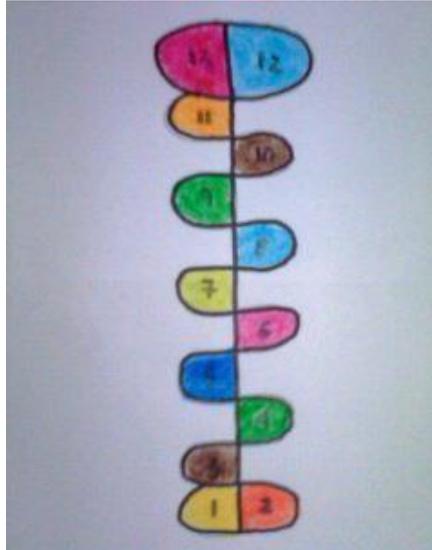
Nota. Imagen del juego rayuela de agua; para ser trazado en el patio escolar.

Fuente: Autoría propia, (2023).

Ehcamalotl:

Se practica con dos o más jugadores, cada uno con una teja. Cada uno con su turno lanza la teja al primer espacio, deberá entrar saltando en un pie y con éste patear la teja hasta el siguiente espacio. No deberá bajar el pie hasta que haya terminado el recorrido de ida y vuelta. Si su piedra sale del espacio queda quemado y pierde el turno. Cuando vuelve a tocar el turno podrá seguir del espacio donde quedó quemado. El objetivo es ir pateando la teja hasta llegar al final del ehcamalotl sin que la teja toque líneas ni salga del semióvalo. El que termina el recorrido es el ganador y el que recorrió menos espacio deberá cargar en su espalda al ganador y darle dos vueltas alrededor del ehcamalotl.

Figura 4
Ehcamalotl



Nota: Imagen del juego Ehcamalotl para ser trazado en el patio escolar.

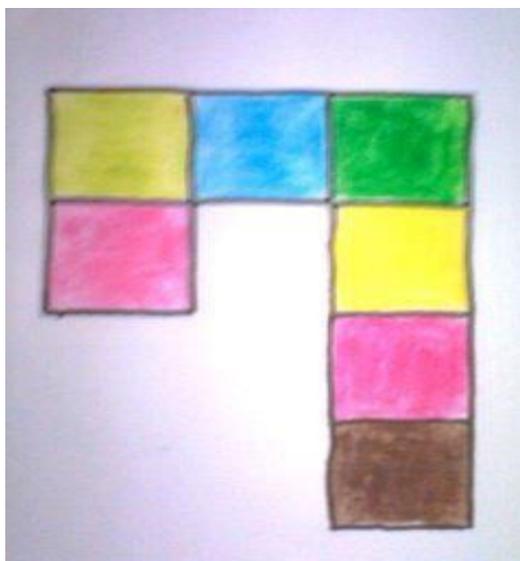
Fuente: Autoría propia, (2023).

El siete:

Se juega con dos jugadores o más se sortean los turnos. El jugador lanza la piedra al primer cuadro y con un solo pie va golpeando la piedra de cuadro en cuadro. Si consigue terminar el recorrido vuelve a lanzar la piedra al siguiente cuadro y volver a realizar el recorrido. Si la piedra sale del cuadro o queda tocando raya o el jugador toca con los dos pies el suelo pierde su turno y juega el siguiente. Cuando le toque al que perdió el turno continúa donde falló. Cuando un jugador termine el recorrido podrá lanzar la piedra a un cuadro y será suyo, donde podrá descansar en él, pero los demás no podrán pisarlo. Gana el que consigue más cuadros.

Figura 5

El siete



Nota. Imagen del juego el siete para ser trazado en el patio escolar.

Fuente: Autoría propia, (2023).

Stop:

El juego se desarrolla en dos círculos concéntricos y fraccionados en el piso. Cada fracción se le coloca un nombre que puede ser del dueño o países o capitales o colores. Al momento de escuchar el nombre que representa, hay que saltar al centro del círculo y gritar stop y todos tendrán que detenerse. El jugador que sea nombrado calculará los pasos al jugador más cercano o al que elija. Si acierta, el jugador que fue acertado tendrá un hijo o punto malo, si no es acertado el jugador que equivocó se le asignará el hijo, el que acumule 3 hijos realizará lo que el grupo decida. Para comenzar el juego un jugador mencionará declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es _____ al decir el nombre del jugador, este debe saltar al centro gritando stop. Gana el jugador que tenga el menor número de hijos o puntos malos.

Figura 6

Stop



Nota: Imagen del juego el stop para ser trazado en el patio escolar.

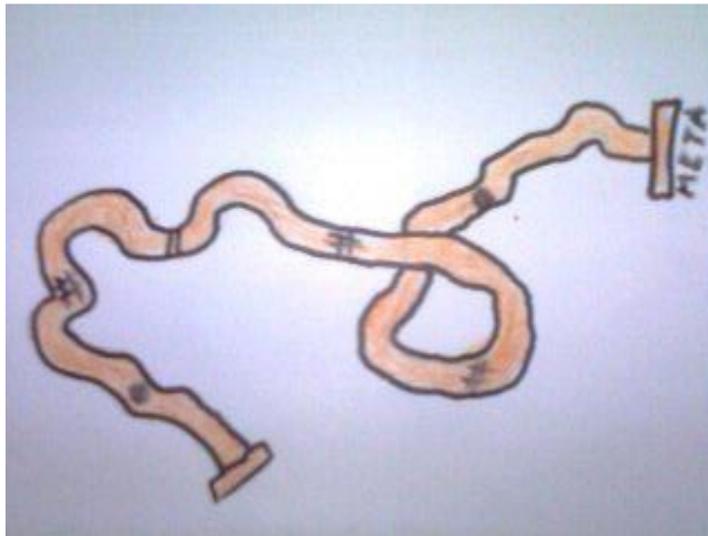
Fuente: Autoría propia. (2023).

Carreterita, autopista o meta:

Se marca en el piso una carreterita de 10 a 15 m., que tenga rectas, curvas, topes, y trampas (pozos y cárceles). Los jugadores cada uno con un carrito de 3 a 5 cm o una ficha. Impulsará con los dedos índice y pulgar o medio según se acomode, moviendo el carrito o ficha por el recorrido. Cada jugador tiene tres oportunidades para recorrer su carrito. Si el carrito se sale de la carretera se regresa donde fue impulsado. Si cae la alguna cárcel inicia de nuevo. Si cae en un pozo estará allí durante dos turnos de sus compañeros. Gana el jugador que termine primero la pista llegando a la meta.

Figura 7

Carreterita, autopista o meta



Nota: Imagen del juego carreterita, autopista o meta para ser trazado en la cancha.

Fuente: Autoría propia. (2023).

Tejo:

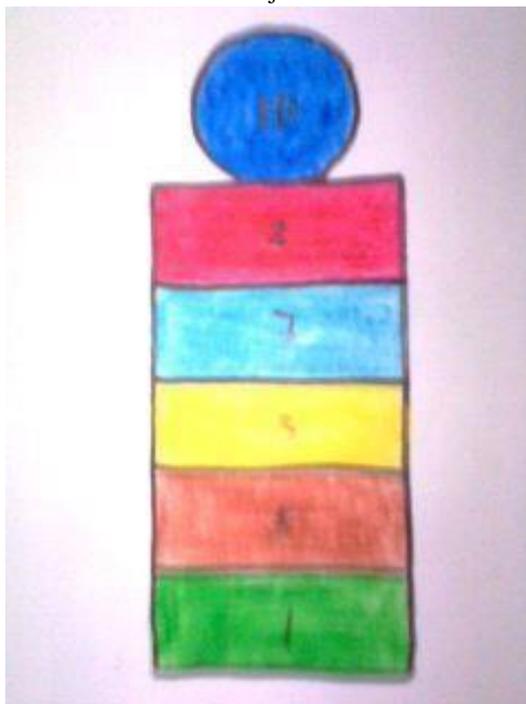
Este es un juego de puntos del que podemos encontrar muchísimas variantes. Antiguamente se jugaba con un trozo de teja, de ahí su nombre. Se dibuja un rectángulo y se divide en franjas transversales de los mismos tamaños, estas franjas se llaman camas coronando el rectángulo, se divide el círculo.

En cada cama se coloca una puntuación entre uno y nueve puntos. En el círculo se pone un diez, máxima puntuación que puede conseguirse.

Cada jugador impulsa con la mano tres piedras para deslizarlas por el suelo intentando que queden dentro de una cama o del círculo, así se gana los puntos y se vuelven a lanzar las piedras.

Figura 8

Tejo



Nota: Imagen del juego tejo, para ser trazado en el patio escolar.

Fuente: Autoría propia. 2023.

Cuadrito:

Tú puedes desarrollar el patrón motriz de lanzar, precisión. Estimular la coordinación y propiciar la atención realizando este juego.

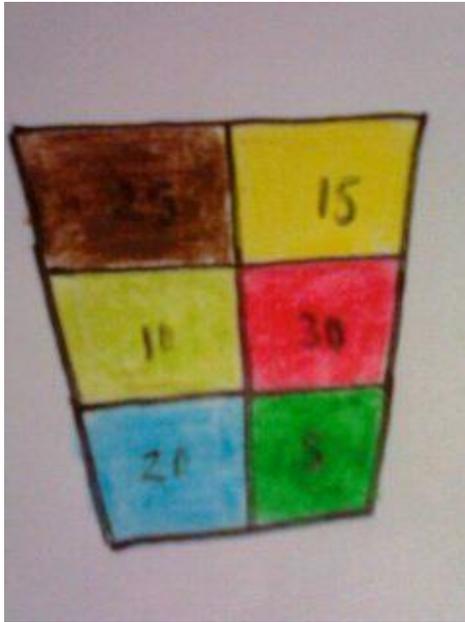
Equipos de 6 ó 7 integrantes pintan un rectángulo de 40 centímetros de ancho por 60 centímetros de largo, dividiendo en cuadros de 20 centímetros por lado y una línea a 2 ó 3 metros de distancia. Cada cuadro tendrá valores diferentes, 5, 10, 15, 20, 25 ó 30 puntos.

Cada jugador lanzara tres veces su moneda tratando de hacer puntos.

- No se debe pisar la raya para lanzar
- Se la moneda cae fuera del rectángulo, no se repite el tiro.
- Gana el que haga más puntos después de cada ronda.

Figura 9

Cuadrado



Nota. Imagen del juego cuadrado para ser trazado en el patio escolar.

Fuente: Autoría propia. (2023).

Rayuela correo:

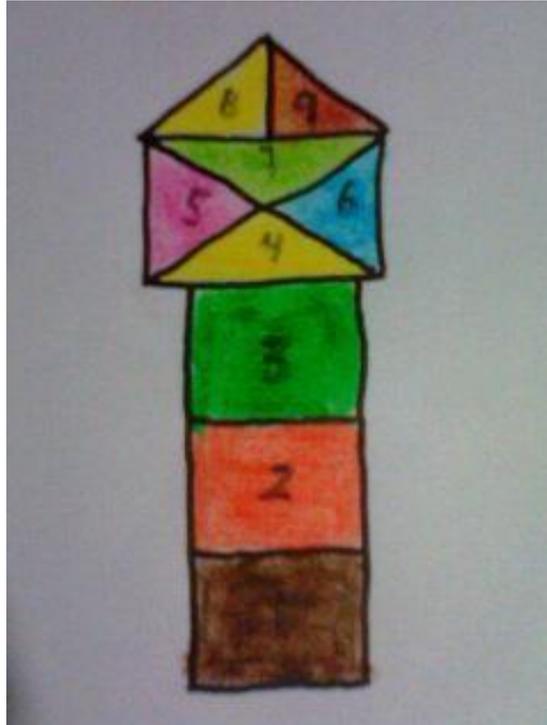
Este juego es una de las muchísimas variedades de rayuela que existen. En este no se utiliza nada para marcar las casillas. Los jugadores establecen un turno para realizar el recorrido. Si uno falla, cede el turno al siguiente.

El primer jugador salta con los pies juntos hasta la casilla nueve y luego vuelve a la uno para salir. Si lo consigue pasa a realizar la segunda parte del juego.

El jugador va a hasta la casilla cuatro con el pie derecho, salta a la cinco con el izquierdo y las seis con el derecho. Luego con los dos pies a la siete, ocho y nueve.

De un salto gira y pone un pie en ocho y otro en nueve, pasa a un solo pie por siete y seis, con los dos pies por cinco y cuatro y con un pie hasta uno.

Figura 10
Rayuela correo



Nota. Imagen del juego rayuela correo para ser trazado en el patio escolar.

Fuente: Autoría propia. (2023).

Caracol:

Se juega sobre una espiral en forma de caracol pintado en el piso, contiene de 20 a 30 cuadros de 30 x 30 cm. (el tamaño depende de la edad y número de participantes.)

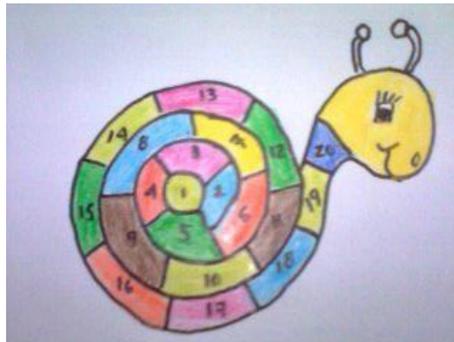
El juego inicia saltando con un pie, se hace el recorrido de ida es decir hasta el centro del caracol, ahí se puede descansar con los dos pies para hacer el regreso con el otro pie, si logra el recorrido completo sin faltas podrá escoger un cuadro a su conveniencia y pintarle su inicial o nombre, desde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

Reglas:

- Saltar desde el inicio con un pie ida y el otro de regreso.
- No pisar raya
- No apoyarse con las manos en el piso
- No se permite elegir tres cuadros junto del mismo dueño.
- Gana el jugador que al llenarse los cuadros más con su inicial o nombre.

Figura 11

Caracol



Nota. Imagen del juego caracol para ser trazado en el patio escolar.

Fuente: Autoría propia. (2023).

Conclusión

Hoy en día es importante considerar el tiempo como un factor elemental en la vida de todo ser humano, pero lo es aún más imprescindible en el desarrollo integral de los niños y niñas que acuden a una institución educativa sobre todo en la educación básica particularmente en el nivel primaria, es por ello que el recreo representa el espacio idóneo para que los alumnos puedan desarrollar sus habilidades físicas, sociales, emocionales, motrices entre otras, es así que como docentes tengamos en cuenta que todo momento el alumno es un ser que aprende por medio de la interacción con sus semejantes, y es ahí donde el juego se convierte en el medio idóneo que permite que todas sus facultades del alumno puedan ser utilizadas en favor de su desarrollo personal y social, a través de patios recreativos que conlleven a la interacción, a la diversión y a la práctica física, actividad poco recurrente hoy en día por nuestros niños y niñas debido al alto impacto que tienen los dispositivos electrónicos y el uso excesivo de ellos. Por eso proponemos esta estrategia que pueda contribuir a una práctica más a mena y con situaciones de juego que permitan la frecuencia de una práctica física permanente que pueda ser el instrumento que lleva a nuestros alumnos a tener una vida más sociable de convivencia, pero sobre todo de una vida más saludable.

Referencias

Parlebas, P. (2001). Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo. (Consultado el 9 de febrero de 2023). Recuperado de: <https://n9.cl/ltluq>

Rodríguez, Dangeolo. (2021). Definición de Juegos tradicionales. (Consultado el 13 de febrero del 2023). Recuperado de: <https://conceptodefinition.de/juegos-tradicionales/>

Secretaria de Educación Pública, (2017), Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Física. Educación Básica.