



FICHERO DE JUEGOS TRADICIONALES Y AUTOCTONOS

Autores(as): Ferrer Castillo Israel y Gaitán Barajas Luis
Octavio

Coordinación de Área de Educación Física F008
15AOS2120B

Tecámac

2 de diciembre de 2022



Introducción

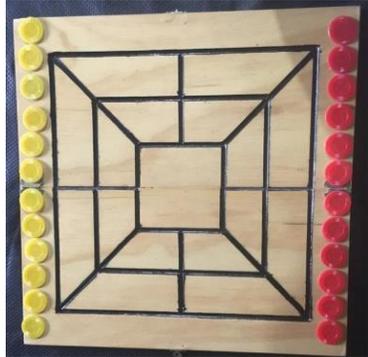
Basándonos al libro de (Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México), que menciona “uno de los rasgos sobresalientes de la humanidad es la curiosidad que se traduce en exploración e investigación y finalmente, creatividad” (p. 6). Permite despertar en los alumnos el interés de conocer la influencia prehispánica en el desarrollo de los juegos de nuestros antepasados.

Este fichero de juegos autóctonos y tradicionales está conformado por 8 juegos de diferentes estados de la república y está organizado de acuerdo con los diferentes contextos en el que se desarrolla el alumno tanto en lo cognitivo, social y motriz.

Al inicio de cada ficha encontrara, su título, el aprendizaje esperado, el material a utilizar, la explicación de cómo se juega el juego, de que estado de la república es originario el juego, además consta de variantes para que el alumno de diferentes grados lo lleve a cabo y se divierta jugando.

Es importante mencionar que cada juego tiene reglas a seguir, las cuales el alumno las debe de asumir y respetar, cada uno de los juegos que a continuación se presentan, son fáciles en su aplicación y los materiales a utilizar no son costosos ni difíciles de conseguir.

Tabla 1: Pitarra

COMPONENTE PEDAGÓGICO DIDÁCTICO			
	1.- DESARROLLO MOTRICIDAD	2.- INTEGRACION CORPOREIDAD	3.- CREATIVIDAD ACCIÓN MOTRIZ
APRENDIZAJE ESPERADO	Emplea el pensamiento estratégico y divergente ante situaciones de juego, para valorar su actuación individual	Valora las estrategias de juego que utiliza, ante distintas condiciones que se presentan, para reestructurarlas e incrementar su efectividad	Toma decisiones individuales y colectivas en situaciones de juego, ofensivas y defensivas
DESCRIPCION DEL JUEGO		ORIGINARIO QUERETARO	
<p>JUEGO AUTOCTONO.</p> <p>1.-El juego inicia colocando fichas en cada vértice del tablero. una ficha a la vez. 2.- El jugador que tiene fichas rojas siempre inicia el juego</p> <p>3.- Solo se juega entre dos jugadores., y cada jugador colocara una ficha a la vez en cada vértice.</p> <p>4.- El juego consiste en formar línea con tres fichas ya sea de manera diagonal horizontal y vertical, con tres fichas colocadas sobre el tablero.</p> <p>5.- Cada jugador que llegue a formar línea ya sea de manera horizontal, vertical o diagonal con sus 3 fichas inmediatamente le quitara una ficha colocada en el tablero de su compañero contrario.</p> <p>6.- La ficha que se quita es una que está en el tablero colocada.</p> <p>7.- Gana el niño que logre quitarle todas sus fichas a su compañero contrario.</p>			
<p>EVALUACIÓN. Recordamos que son juegos autóctonos, los cuales buscan la socialización y sana convivencia de los niños. Donde podemos evaluar la participación y entusiasmo de los alumnos.</p> <p>¿participo con entusiasmo? ¿se integró a la actividad? ¿Mostro respeto por sus compañeros? Respeto las reglas de juego</p>		<p>MATERIAL.</p> <p>Tablero de la pitarra puede ser de madera o dibujarlo en su cuaderno</p> <p>16 fichas de color</p>	

Fuente: Creación del autor.

Tabla 2: Chilillo

COMPONENTE PEDAGÓGICO DIDÁCTICO			
1.- DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	2.- INTEGRACION CORPOREIDAD	3.- CREATIVIDAD ACCIÓN MOTRIZ	
APRENDIZAJE ESPERADO	<p>Emplea el pensamiento estratégico y divergente ante situaciones de juego, para valorar su actuación individual</p>	<p>Valora las estrategias de juego que utiliza, ante distintas condiciones que se presentan, para reestructurarlas e incrementar su efectividad</p>	<p>Toma decisiones individuales y colectivas en situaciones de juego, ofensivas y defensivas</p>
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO		ORIGINARIO CHIHUAHUA	
<p>JUEGO AUTOCTONO.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- El juego inicia colocando las canicas en diagonal como se muestra en la imagen. 2.-El juego inicia lanzando los dados tratando de caer el número 6 para poder sacar una canica de tu casillero. la canica sale en diagonal derecha en el primer orificio. 3.- Se juega con 2 participantes máximo 4. 4.-Una vez que un jugador saque canicas de su casillero inicial avanzara sus canicas de acuerdo al número que salga en los dados. 5.- El juego consiste en meter tus 5 canicas a tu casillero avanzando, por el tablero paso a paso cada canica. 6.- Es dar una vuelta completa a todo el tablero, hasta llegar a los orificios del color de tu canica. 7.-Cuando en una tirada la canica cae en una casilla ocupada de otro jugador inmediatamente la canica que estaba en esa casilla se regresa desde el principio a su casillero de su color correspondiente. 8.-Gana el niño que meta primero sus 5 canicas. 			
<p>EVALUACIÓN. Recordamos que son juegos autóctonos, los cuales buscan la socialización y sana convivencia de los niños. Donde podemos evaluar la participación y entusiasmo de los alumnos. ¿participo con entusiasmo? ¿se integró a la actividad? ¿Muestro respeto por sus compañeros?</p>		<p>MATERIAL. Tablero de chilillo. 20 canicas 5 de cada color. 2 dados</p>	

Fuente: Creación del autor.

Tabla 3: Bolillo

COMPONENTE PEDAGÓGICO DIDÁCTICO			
1.- DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	2.- INTEGRACION CORPOREIDAD	3.- CREATIVIDAD ACCIÓN MOTRIZ	
APRENDIZAJE ESPERADO	Ajusta sus patrones básicos de movimiento a partir de la valoración de sus experiencias en las situaciones motrices en las que participa para responder a las características de cada una.	Reconoce sus posibilidades expresivas y motrices al participar en situaciones de juego, con el fin de favorecer su esquema corporal.	Propone diversas respuestas a una misma tarea motriz, a partir de su experiencia y las aportaciones de sus compañeros, para poner en práctica el pensamiento divergente y así enriquecer sus posibilidades motrices y expresivas.
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO		ORIGINARIO YUCATAN	
<p>JUEGO AUTOCTONO. El juego consiste en tomar con la mano el palo largo de madera y golpear el bolillo que esta sobre el piso, tratando de que suba para posteriormente otra vez golpearlo hacia el frente y lo más lejano, gana el niño que llegue más lejos el bolillo a una distancia larga.</p>			
<p>EVALUACIÓN. Recordamos que son juegos autóctonos los cuales buscan la socialización y sana convivencia de los niños. Donde podemos evaluar la participación y entusiasmo de los alumnos. ¿participo con entusiasmo? ¿se integró a la actividad? ¿Mostro respeto por sus compañeros?</p>		<p>MATERIAL. Palo de madera. Bolillo de madera.</p>	

Fuente: Creación del autor.

Tabla 4: Jun Jun

COMPONENTE PEDAGÓGICO DIDÁCTICO		
1.- DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	2.- INTEGRACION CORPOREIDAD	3.- CREATIVIDAD ACCIÓN MOTRIZ
APRENDIZAJE ESPERADO	<p>Emplea el pensamiento estratégico y divergente ante situaciones de juego, para valorar su actuación individual.</p> <p>Valora las estrategias de juego que utiliza, ante distintas condiciones que se presentan, para reestructurarlas e incrementar su efectividad.</p>	<p>Toma decisiones individuales y colectivas en situaciones de juego, ofensivas y defensivas.</p>
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO		JUEGO ORIGINARIO DE
<p>JUEGO AUTOCTONO.</p> <p>1.-El juego se juega de manera individual.</p> <p>2.- Se inicia colocando casi todos los palitos en todo el tablero del jun jun. solo dejando un solo orificio del tablero.</p> <p>3.-Se inicia saltando palitos de manera horizontal y vertical como esta trazado el tablero.</p> <p>4.- . No se puede saltar de manera diagonal.</p> <p>5.- El juego consiste en saltar palito tras palito hasta quedarte solo con un palito en el tablero.</p> <p>6.- Cada que se brinque un palito, al que brincaste se va retirando del tablero, hasta</p>		
<p>EVALUACIÓN. Recordamos que son juegos autóctonos, los cuales buscan la socialización y sana convivencia de los niños. Donde podemos evaluar la participación y entusiasmo de los alumnos.</p> <p>¿participo con entusiasmo? ¿se integró a la actividad? ¿Mostro respeto a las reglas de juego</p>		<p>MATERIAL.</p> <p>Tablero de jun jun.</p> <p>32 palitos de madera</p>

Fuente: Creación del autor.

Tabla 5: Kuachankaka

COMPONENTE PEDAGÓGICO DIDÁCTICO			
1.- DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	2.- INTEGRACION CORPOREIDAD	3.- CREATIVIDAD ACCIÓN MOTRIZ	
APRENDIZAJE ESPERADO	Ajusta sus patrones básicos de movimiento a partir de la valoración de sus experiencias en las situaciones motrices en las que participa para responder a las características de cada una.	Reconoce sus posibilidades expresivas y motrices al participar en situaciones de juego, con el fin de favorecer su esquema corporal.	Propone diversas respuestas a una misma tarea motriz, a partir de su experiencia y las aportaciones de sus compañeros, para poner en práctica el pensamiento divergente y así enriquecer sus posibilidades motrices y expresivas.
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO		JUEGO ORIGINARIO DE SAN LUIS	
<p>JUEGO AUTOCTONO.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- El juego inicia enredando la cuerda al trompo de madera “kuachakaka” 2.- Se coloca sobre el piso y se gira tratando de bailar la kuachanchaka. 3.- Posteriormente con la ayuda del chicote, le pegaras hacia el lado donde este girando el trompo las veces que sea necesario, tratando de mantener girando el trompo. 4.- Gana el niño que mantenga más tiempo girando el kuachankaka 			
<p>EVALUACIÓN. Recordamos que son juegos autóctonos, los cuales buscan la socialización y sana convivencia de los niños. Donde podemos evaluar la participación y entusiasmo de los alumnos.</p> <p>¿participo con entusiasmo? ¿se integró a la actividad? ¿Recordó y canto el coro motriz?</p> <p>¿Mostro respeto por sus</p>		<p>MATERIAL.</p> <p>Trompo de cuerda. chicote</p>	

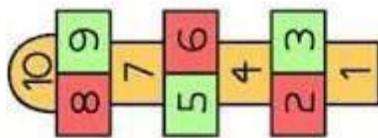
Fuente: Creación del autor.

Tabla 6: Stop

COMPONENTE PEDAGÓGICO DIDÁCTICO			
1.- DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD		2.- INTEGRACION CORPOREIDAD	3.- CREATIVIDAD ACCIÓN MOTRIZ
APRENDIZAJE ESPERADO	Combina sus habilidades motrices al diversificar la ejecución de los patrones básicos de movimiento en situaciones de juego, con el fin de otorgarle intención a sus movimientos.	Relaciona sus posibilidades expresivas y motrices con diferentes maneras de actuar y comunicarse en situaciones de juego para fortalecer su imagen corporal.	Actúa estratégicamente al comprender la lógica de las actividades en las que participa, de manera individual y colectiva, para valorar los resultados obtenidos y mejorar su desempeño.
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO			ORIGINARIO ESTADO DE MEXICO
<p>JUEGO TRADICIONAL. STOP. El juego se realiza al aire libre, se dibuja un círculo grande dividido en 4, 6 u 8, en el piso con un gis, con un círculo más pequeño en el centro con la palabra STOP. Cada participante tendrá un espacio en el círculo y se acordaran los nombres que se colocaran en el stop. Ejemplo: colores, animales acuáticos, animales terrestres, continentes, países etc. El que inicia menciona: ¿declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es? Dice algún nombre y al esperar la contestación los integrantes saldrán corriendo antes de que escuchen la palabra STOP. Con la cual ya no podrán correr y se detendrán. El que grito STOP, que está ubicado en el círculo, calculara la distancia que hay desde él, hasta donde alcanzo a llegar el compañero, si acierta, se le asignara un hijo y ya regresarán al círculo del STOP. Cambiando de rol. Y acordaran a cuantos hijos les tocará un castigo.</p>			
<p>EVALUACIÓN. Recordamos que son juegos tradicionales, los cuales buscan la socialización y sana convivencia de los niños. Donde podemos evaluar la participación y entusiasmo de los alumnos. ¿participo con entusiasmo? ¿Se integró a la actividad? ¿Mostro respeto por sus compañeros?</p>			<p>MATERIAL. Gises de color.</p>

Fuente: Creación del autor.

TABLA 7: Avión

COMPONENTE PEDAGÓGICO DIDÁCTICO			
1.- DESARROLLO DE LA		2.- INTEGRACION DE LA	3.- CREATIVIDAD EN LA ACCIÓN
APRENDE ESPERADO	Combina sus habilidades motrices al diversificar la ejecución de los patrones básicos de movimiento en situaciones de juego, con el fin de otorgarle intención a sus movimientos.	Relaciona sus posibilidades expresivas y motrices con diferentes maneras de actuar y comunicarse en situaciones de juego para fortalecer su imagen corporal.	Actúa estratégicamente al comprender la lógica de las actividades en las que participa, de manera individual y colectiva, para valorar los resultados obtenidos y mejorar su desempeño.
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO			JUEGO ORIGINARIO EDO MEXICO
<p>JUEGO TRADICIONAL.</p> <p>El avión, se realiza al aire libre, donde se dibuja sobre el piso un avión para saltar, no importa el número de participantes solo respetar los turnos, con algún objeto que puedan lanzar a la casilla número 1 y pasaran saltando en las casillas que están libres sin pisar línea ni bajar el pie. Es saltando con el mismo pie. Si se equivocan pasa otro participante, pero dejaran los objetos en la casilla que quedaron. Y si pasa avanza a la siguiente casilla. Gana el que llegue al 10 de ida y de regreso.</p>			
<p>EVALUACIÓN. Recordamos que son juegos tradicionales, los cuales buscan la socialización y sana convivencia de los niños. Donde podemos evaluar la participación y entusiasmo de los alumnos.</p> <p>¿participo con entusiasmo? ¿Se integró a la actividad?</p> <p>¿Mostro respeto por sus compañeros?</p>			<p>TAREA.</p> <p>Pueden realizar un dibujo del juego.</p> <p>Proponer reglas y variaciones.</p> <p>Platicar con los adultos de la familia que juegos tradicionales jugaban cuando eran niños.</p>

Fuente: Creación del autor.

Tabla 8: pash pash

COMPONENTE PEDAGÓGICO DIDÁCTICO			
	1.- DESARROLLO DE LA	2.- INTEGRACION DE LA	3.- CREATIVIDAD EN LA ACCIÓN
APRENDIZAJE ESPERADO	Valora sus habilidades y destrezas motrices al participar en situaciones de juego e iniciación deportiva, lo que le permite sentirse y saberse competente.	Fortalece su imagen corporal al diseñar propuestas lúdicas, para valorar sus potencialidades, expresivas y motrices.	Pone a prueba su pensamiento estratégico en situaciones de juego e iniciación deportiva, con el fin de diversificar y ajustar sus desempeños motores.
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO		ESTADO DE CHIAPAS	
<p>JUEGO AUTOCTONO. El juego consiste en golpear el pash pash con la palma de la mano por varias veces sin dejar caer al piso. por parejas ir pasando el pash pash sin dejarlo caer.</p> <p>ELABORACION DEL PASH PASH. Se enreda el circulo de cartón de 5 cm de diámetro con las hojas de maíz de lado a lado cruzándolas de manera vertical y horizontal. Hasta llegar hacer un bulto como muestra la imagen</p>			
<p>EVALUACIÓN. Recordamos que son juegos autóctonos, los cuales buscan la socialización y sana convivencia de los niños. Donde podemos evaluar la participación y entusiasmo de los alumnos. ¿participo con entusiasmo? ¿Se integró a la actividad? ¿Mostro respeto por sus compañeros?</p>		<p>MATERIAL. Hojas de maíz. Circulo de cartón.</p>	

Fuente: Creación del autor.

Conclusiones

La finalidad de dar a conocer este fichero de juegos tradicionales y autóctonos es para que la mayoría de los docentes de nivel primaria, los lleven a cabo en sus sesiones de educación física y los alumnos conozcan otro tipo de juegos, muy diferentes a los actuales, ya que en la actualidad la mayoría de los niños ya no juegan en las calles con sus amigos o su familia, en estos tiempos el celular y la tecnología nos está ganando, el niño prefiere estar acostado con su celular en la mano, que salir a jugar con sus amigos.

El siguiente fichero promueve la interacción social, de los niños, pensamiento estratégico y desarrollo motor, los juegos de este fichero promueven valores de honestidad y respeto tanto a las reglas de juego y hacia sus compañeros.

Existen en nuestro país infinidad de juegos y deportes autóctonos, cada estado de la república cuenta con una federación la cual asisten a un encuentro nacional de juegos y deportes autóctonos donde cada estado de la república realiza una demostración de sus juegos tradicionales, existe una página en facebook para consultar cualquier duda y conozcan más sobre los juegos tradicionales y autóctonos de nuestro país, Fmjdac. Espero que este fichero sea de utilidad para los docentes de primaria para su aplicación y sobre todo para los alumnos y se diviertan con este tipo de juegos.

Referencias

- FMJDAT. (2005). *Juegos y deportes Autóctonos y Tradicionales de México*. 2da edición. México.
- SEP. (2017). *Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Educación Física. Educación básica*. México.