

# ***ÍNDICE***

<b><i>Presentación.....</i></b>	<b><i>(2)</i></b>
<b><i>Propósito.....</i></b>	<b><i>(3)</i></b>
<b><i>Actividades.....</i></b>	<b><i>(4)</i></b>
<b><i>El gato .....</i></b>	<b><i>(5)</i></b>
<b><i>El avión triple .....</i></b>	<b><i>(6)</i></b>
<b><i>La rayuela africana.....</i></b>	<b><i>(7)</i></b>
<b><i>El juego de las operaciones .....</i></b>	<b><i>(8)</i></b>
<b><i>Numeración del 1 al 100.....</i></b>	<b><i>(9)</i></b>
<b><i>Frontón raqueta y/o tiro al blanco.....</i></b>	<b><i>(10)</i></b>
<b><i>Coordinación.....</i></b>	<b><i>(11)</i></b>
<b><i>Referencias bibliográficas.....</i></b>	<b><i>(12)</i></b>

# ***PRESENTACIÓN***

*Un patio didáctico es un espacio de libertad donde se crea y se recrea el cuerpo con movimiento, con sensaciones y sentimientos, es el lugar donde los niños conviven compartiendo sus derrotas, encuentros y desencuentros. "El mejor lugar de la escuela y el mejor recuerdo de alegría".*

*Los patios didácticos funcionan como herramientas así como guías para fomentar en los alumnos la sana convivencia y a su vez manifiesten sus habilidades y destrezas.*

*Los juegos llevan implícitos en su naturaleza el factor lúdico, que actúa como facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje favoreciendo las expresiones y emociones de los alumnos.*

*Al jugar en los patios didácticos, los alumnos son inducidos a resolver las situaciones problema de forma eficiente, aplicando sus habilidades motrices básicas y el pensamiento estratégico, ayudando con esto a consolidar sus conocimientos.*

*El constructivismo pedagógico hace referencia a que el niño aprenderá construyendo sus propios conocimientos y que el docente no es más que un facilitador del conocimiento y no un transmisor de conceptos.*

*Piaget confirmó que los niños son curiosos por naturaleza y constantemente se esfuerzan por comprender el mundo que los rodea; para motivar esa curiosidad es necesario el uso de herramientas didácticas que despierten en el niño el interés y deseo de aprender; aquí recae la labor nuestra como docentes, presentando esta guía didáctica con una variedad de juegos los cuales proporcionarán innovación en su forma de resolverlos, experiencias, fomento de su curiosidad, interés y mejoren en la toma de decisiones.*

# ***PROPÓSITO***

- *Crear en los patios de las escuelas juegos, letras, números y líneas, que aporten opciones a los alumnos para que manifiesten sus experiencias motrices simples y complejas de manera libre y espontánea.*
- *Invitar al alumno que realicen situaciones en las que se implican actividades individuales y de grupo.*
- *Experimentar no solo sus habilidades físicas, sino también sus habilidades cognitivas, así, deja de ser un simple patio para pasar a ser un patio inteligente.*

# ***ACTIVIDADES***

*El Gato*

*El Avión Triple*

*La Rayuela Africana*

*El juego de las operaciones*

*Numeración del 1 al 100*

*Frontón raqueta y/o*

*Tiro al Blanco (a los círculos del numero 1 al 10)*

*Coordinación*

# *El Gato*

En el Gato un jugador es dueño de los círculos y el otro de las X, el objetivo es formar una línea horizontal, vertical o diagonal sólo con los símbolos iguales. Los jugadores tienen que poner las piezas para cumplir su objetivo, y al mismo tiempo impedirse al contrincante.



# *El Avión Triple*

Se dibujan 3 aviones en el piso, y de acuerdo al numero de alumnos, se integran los equipos, participan tres jugadores simultaneamente en cada avión, el primer jugador lanza su teja (o ficha) al cuadro que marca el numero uno, y lo brinca pisando el dos y tres, de cojito, en cuatro, cinco, siete y ochop, se colocan ambos pies, en seis y nueve un solo pie, para dar vuelta 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 apoyado sobre un pie, para terminar su recorrido pisando el cuadro y, seguir lanzando su teja, hasta cometer un error que sera cuando le toque a otro compañero pasar.

## REGLAS BASICAS:

- La teja non debe tocar raya o salirse del cuadro que corresponde.
- No se debe apoyar la otra mano o pie para recoger la teja, solo si se esta en el cuatro, cinco, seis ocho o diez, donde podra apoyar los dos pies.
- La teja debe recorrer todos los numeros del uno al diez ida y vuelta, en esta última, la salida es por el diez.

## VARIANTES QUE SE PUEDEN IMPLEMENTAR:

- La teja se puede lanzar de espaldas.
- Al lanzar la teja sin ver, se pueden añadir orejas en el uno y el diez para pisar en ellas.



# *Rayuela Africana*

Requiere principalmente de una superficie plana en donde se dibuja o pinta una cuadrícula de cuatro por cuatro. Cada uno de estos cuadros debe tener una medida de entre 40 y 50 centímetros cuadrados.

Una vez creada la cuadrícula, cada participante debe pararse en el punto de partida de dicha figura. Posteriormente, debe saltar sobre cada cuadro procurando no pisar las líneas de estos, hasta terminar todo el recorrido, es decir, ir de salto en salto sobre las casillas desde el punto inicial hasta el final.

Todo el recorrido se acompaña de la canción “Minue, minue, le gusta la danza”, la cual hace que cada jugador lleve un ritmo cada vez que salta o se mueve por la cuadrícula. De esta forma, no solo se hace más divertido el juego, sino que se trabaja mucho más la coordinación corporal.



# ***El juego de las operaciones***

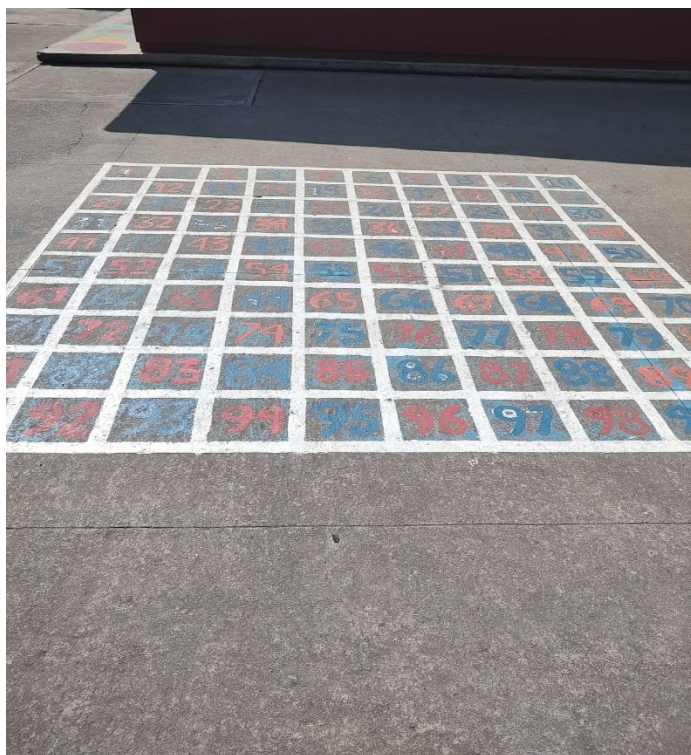
Se juega en tercias, un alumno en cada fila de los números y el tercero en la fila de los signos, se coloca el resultado de una operación y los alumnos se ubican en el número y signo que den como resultado el que el maestro plasmo en el cuadro de resultados.





# ***Numeración del 1 al 100***

Se juega en cuartetos se les menciona un número y el alumno corre a meterse en el número indicado, también se les puede mencionar una operación y ellos se colocan en el resultado puede ser suma, resta, multiplicación o división.



## *Frontón raqueta y/o*

### *Tiro al Blanco (a los círculos del numero 1 al 10)*

Trace en una pared círculos de 50 cm de diametro o menos y numérelos del 1 al 10.

Marcaren el piso una línea de 2 m. de separación.

Cada niño tendra que golpear la pelota con la raqueta hacía la pared, detrás de la línea marcada a 2 m de distancia, durante 3 minutos, una vez transcurrido su tiempo le corresponde el turno a otro alumno (contrincante).

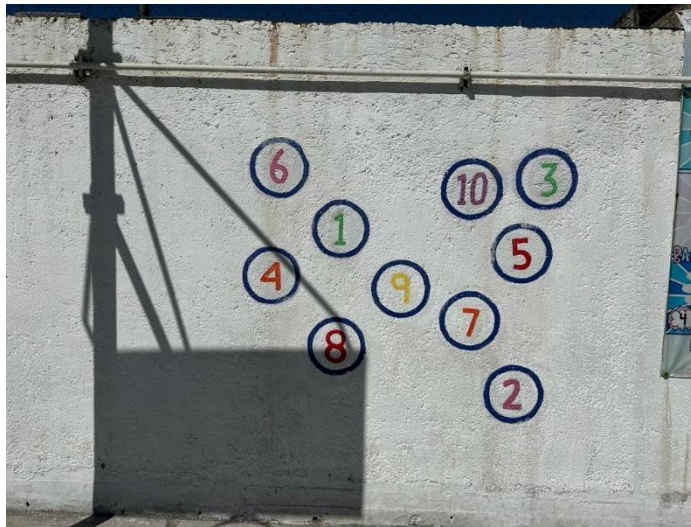
Los participantes intentarán sumar el máximo de puntos rebotando la pelota dentro de los círculos.

Cada que le peguen a un círculo se irán sumando los puntos de acuerdo con el número del círculo que hayan golpeado.

Ganará el jugador que haya sumado más puntos en el tiempo de juego establecido.

VARIANTES QUE SE PUEDEN IMPLEMENTAR:

Los niños lanzan una pelota hacía la pared con la mano para acertar a uno de los círculos (con numeración del 1 al 10)



# *Coordinación*

Se trazan y pintan los círculos en el piso como en el ejemplo.

Los alumnos pasan uno por uno brincando y pisando los círculos, de la siguiente forma: el círculo de la izquierda con pie izquierdo, el círculo de la derecha con el pie derecho, el círculo de en medio con los pies juntos, y al final los últimos dos círculos pisarlos con salto separando los pies.

VARIANTES QUE SE PUEDEN IMPLEMENTAR:

Al salir de los últimos dos círculos dar medio giro o un giro completo en el aire.



# *Referencia Bibliográfica*

- Camila Londoño, “Juegos que se pueden pintar en el patio escolar para fomentar el aprendizaje”,
- Fichero de Actividades Educación Física, tercer ciclo, Mexico D.F. 2002, Actividades Alternativas 15, Secretaria de Educación Pública. SEP.
- Sánchez López Fco. Javier, “Movimiento Alegre”, México, Aguascalientes, Ags. 2004. pp 142. Elige Educar 2018.