



Circuito de acción motriz al rescate de los juegos autóctonos

Autor (a): Manuel Chin Ortiz
Coordinación de Educación Física F014 15AOS21170
Huehuetoca, México
15 de Feberero 2023

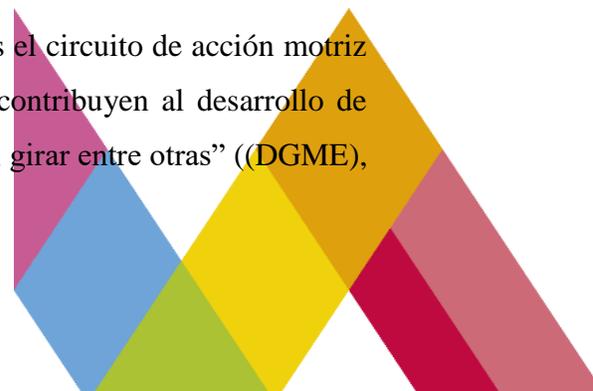


Introducción

“La educación física es una forma de intervención pedagógica que contribuye a la formación integral de niñas, niños y adolescentes al desarrollar su motricidad e integrar su corporeidad” (Pública, 2017, pág. 161) por tal motivo es de suma importancia darla la relevancia que tiene el trabajo de esta área en la educación básica porque ayuda a la formación integral del educando desde lo cognitivo, motriz, afectivo y social. Dentro de los propósitos generales de la educación física en la educación básica es “valorar la diversidad a partir de las diferentes manifestaciones de la motricidad para favorecer el respeto a la multiculturalidad e interculturalidad” (Pública, 2017, pág. 161) por eso dentro de este Acervo digital se retoma como estrategia principal los juegos autóctonos con el fin de generar en los niños, niñas y adolescentes el reconocimiento, valor, identidad del gran patrimonio cultural que tienen nuestro país y darles una alternativa de juegos para favorecer al desarrollo de sus habilidades motrices.

En el programa de Estudios 2017 “Aprendizajes clave, Educación física en la educación básica en cuarto grado dentro del eje competencia motriz, en el componente pedagógico Desarrollo de la motricidad, el aprendizaje esperado menciona lo siguiente “Reconoce sus habilidades motrices en juegos que practicaban o practican en su comunidad, estado o región, para participar en distintas manifestaciones de la motricidad” (Pública, 2017, pág. 229) de ahí se retoma para la realización de esta orientación pedagógica el circuito de acción motriz rescatando el valor cultural de los juegos autóctonos , debido que en la actualidad nuestros niños, niñas y adolescentes están perdiendo ese amor por nuestra cultura, tradiciones, costumbres debido a la gran influencia de las redes sociales que están influenciando a los alumnos con costumbres de otros países y dejan de lado el gran valor cultural que tienen nuestro país, con esta orientación pedagógica se pretende que el alumno a través del juego vea la gran riqueza cultural de nuestros antepasados y que a su vez se den cuenta de las habilidades que pueden desarrollar y fortalecer con la práctica de estos juegos autóctonos.

La estrategia principal que se presenta en este acervo digital es el circuito de acción motriz que se refiere a “las actividades que son secuenciadas que contribuyen al desarrollo de habilidades como lanzar, correr, esquivar, atrapar, saltar, rodar, girar entre otras” ((DGME),



2010, pág. 108) esta estrategia se desarrolla por estaciones con el fin de que exista un trabajo colaborativo y un agón que permita dar el máximo de cada equipo y sobre todo de cada participante, dentro de esta estrategia también se retomó el juego autoctono que es aquel que tiene su origen y los practican en regiones específicas no pueden abandonar al 100% su lugar de nacimiento, solo se pueden hacer algunas adecuaciones para que se desarrollen en otros lugares, para la selección de los juegos autoctonos que se retomaron en este “Círculo de acción matriz al rescate de los juegos autoctonos” se hizo una selección de estos juegos considerando los siguientes:

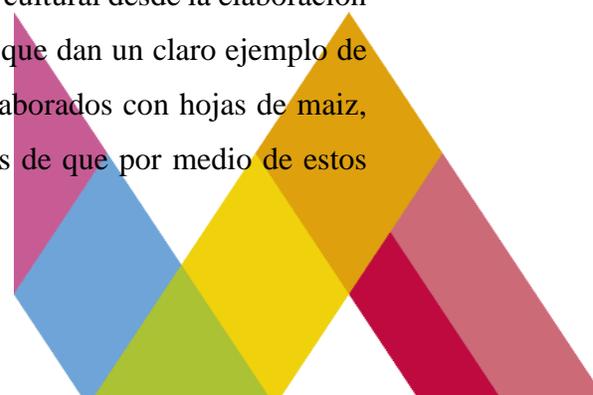
Pelota purepecha que es originario del estado de Michoacán, actualmente se sigue jugando en algunas regiones de este estado se han derivado tres variantes en esta ocasión jugaremos “Pelota purepecha de trapo” que la juegan entre 5 jugadores de cada equipo, la pelota tiene que ser golpeada por el aire o a ras del piso con el bastón tratando de que llegue a la meta contraria por cada vez que llegue es un punto para el equipo.

Olote que vuela “Olotl Patlani” Este juego autoctono es originario del estado de San Luis Potosí era jugado por adultos de diferentes pueblos el cual consistía en lanzar el olote lo más lejos posible o alto, la puntuación se da según la altura o distancia que logre.

Juego de aro “Malakachajauily” Este juego autoctono es originario del estado de San Luis Potosí era jugado solo por mujeres el cual consiste en ensartar los aros en las estacas colocadas a una distancia determinada con puntos de acuerdo a lo que los jugadores acuerden, los aros eran elaborados con rama de bejuco la cual tiene que estar completamente seca para utilizarla.

Pash-pash Este juego es originario del estado de Chiapas se juega formando un círculo de 20 a 25 mts de diámetro se coloca al centro de este círculo una persona quien fungirá como repartidor que tendrá que lanzar el pash-pash con la palma de la mano al resto de los jugadores en sentido de las manecillas del reloj quienes responderán golpeándolo de la misma forma, si se les llegara a caer tenían que abandonar el juego hasta que solo quedara uno contra uno.

La selección de estos juegos autoctonos fue por su gran riqueza cultural desde la elaboración de los materiales con los recursos naturales de nuestra tierra y que dan un claro ejemplo de lo valioso que es nuestro país, ya que los materiales fueron elaborados con hojas de maíz, olotes, plumas de pavorreal, madera y pelota de trapo, además de que por medio de estos



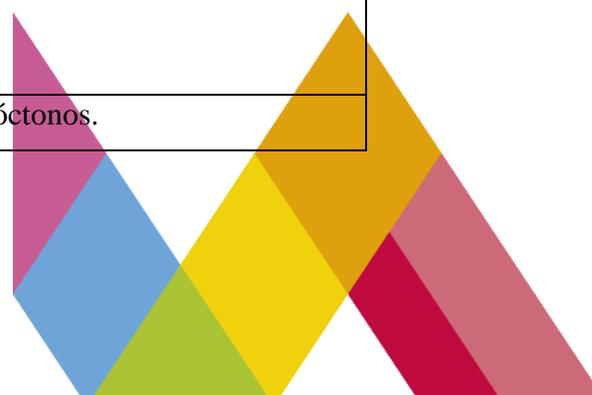
juegos autoctonos se desarrollan y fortalecen habilidades motrices basicas como son las manipulativas (lanzar, golpear, cachar) y las habilidades perceptivo motriz como la ubicación espacio-tiempo y orientación espacial.

Es muy im presionante ver la gran cantidad de juegos con los que cuentan nuestro país y que cada uno aporta mucho a nuestro identidad cultural y ayuda a favorecer las habilidades fisicas en los niños, niñas y adolescentes.

BIBLIOGRAPHY (DGME), ..-E. f. (2010). Mexico.
Pública, S. d. (2017). *Aprendizajes Clave para la educación integral*. México.
Plan de sesión circuito de acción motriz
“Al rescate de los Juegos Autóctonos”



Nombre del(a) Profesor(a): LEF. Manuel Chin Ortiz		
Categoría: Primaria	Grado: 4°	Tiempo total: 50 min.
Intención pedagógica: Desarrollar las habilidades motrices básicas de manipulación (lanzar, golpear) y las habilidades perceptivo motriz (ubicación espacial) en los alumnos de 4° por medio de los juegos autoctonos e identifique la diversidad cultural e histórica de las diferentes regiones del país, aprecien, preserven sus costumbres y, sobre todo, para que no olviden las raíces como nación.		
Eje: Competencia motriz	Componente pedagógico didáctico : Desarrollo de la motricidad	
Aprendizaje Esperado: Reconoce sus habilidades motrices en juegos que practica o practicaban en su comunidad, estado o región, para participar en distintas manifestaciones de la motricidad.		
Orientaciones didácticas: Circuitos de acción motriz en los que se adapten juegos y actividades deportivas de otros tiempos en función de la exploración de habilidades que se requieren en cada una. Juegos tradicionales, populares y autoctonos que requieran el empleo de las habilidades de manipulación, locomoción y estabilidad. Es fundamental que destaquen el valor cultural de estas actividades. Fomente que los alumnos reconozcan el valor de actividades que forman parte del patrimonio cultural, que conforman su identidad personal y nacional, y que aportan aprecio y respeto a la interculturalidad y a la multiculturalidad.	Evaluación: Se evaluará por medio de la observación los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identifican que es un juego autoctono ❖ Adapta sus movimientos acorde a cada uno de los juegos. ❖ Identifica la diferencia entre los juegos tradicionales y autóctonos con los realizados. ❖ Colabora de manera activa en los juegos de cooperación. ❖ Respeta las reglas y normas de los juegos. 	
Estrategias Didácticas: circuito de acción motriz, juegos autóctonos.		



<p>Estilos de Enseñanza:</p> <p>Mando directo</p> <p>Asignación de tareas</p>	<p>Acciones con las que promoverá la participación de los alumnos:</p> <p>Por medio de las diferentes actividades se les permitirá a cada alumno jugar los diferentes roles en el juego, debido a que en todo momento estarán activos en el circuito y desempeñarse según sus posibilidades motrices. Se motivará a los alumnos con palabras que los alienten a seguir esforzándose para conseguir sus objetivos.</p>
<p>Materiales Didácticos:</p> <p>Aros de madera, pash-pash, olote, pelota de trapo, bastones de madera, conos, porterías.</p>	<p>Observaciones:</p> <p>Los juegos autóctonos fueron modificados de acuerdo a las características de los alumnos sin dejar de lado la esencia de su raíz y su propósito de cada uno. Con el fin de demostrar a los alumnos que los juegos de los antepasados son lúdicos, recreativos y les permiten desarrollar sus habilidades, socializar y crear estrategias.</p>
<p>ACTIVIDADES</p>	
<p>I N I C I O</p>	<p>Se iniciara la sesión con una explicación breve de la clase y la importancia de los juegos autóctonos como parte de nuestra identidad cultural, partiendo de sus saberes previos ¿Alguien sabe que es un juego autoctono? ¿Conocen algún juego autoctono? ¿Les gustaria conocer y jugar algunos de ellos? Partiendo de las respuestas dadas se les hara mención la diferencia entre un juego tradicional y un juego autoctono,</p> <p>Juego tradicional : nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.</p> <p>Juego autoctono : son juegos que son propios y específicos de una zona determinada(comarca, provincia, país...)</p>



	<p>Despues de explicarles esto se les pedirá a los alumnos que se coloquen en circulo para formarlos en equipo y colocarlo en la estación que les corresponde.</p>
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p>Actividad: Circuito de acción motriz “Juegos autóctonos”</p> <p>Formados por equipos se colocan en la estación que les corresponde y se les explica lo que realizarán en cada una de las estaciones así mismo se les indica que un silbatazo será para iniciar y otro para acomodar el material y dar cambio de estación el 1 al 2, el 2 al 3, el 3 al 4 y el 4 al 1, así sucesivamente hasta que pasen todos a cada una de las estaciones.</p> <p>1er. Estación Pelota purepecha</p> <p>Este juego autoctono es originario del estado de Michoacán, actualmente se sigue jugando en algunas regiones de este estado se han derivado tres variantes en esta ocasión jugaremos “Pelota purepecha de trapo” que la juegan entre 5 jugadores de cada equipo, la pelota tiene que ser golpeada por el aire o a raz del piso con el baston tratando de que llegue a la meta contraria por cada vez que llegue es un punto para el equipo.</p> <p>*Uno por uno golperan la pelota de trapo con el bastón de madera tratando de hacerla que entre en las porterías colocadas a una distancia determinada. .</p> <p>2da. Estación Olote que vuela “Olotl Patlani”</p> <p>Este juego autoctono es originario del estado de San luis potosi era jugado por adultos de diferentes pueblos el cual consistia en lanzar el olote lo más lejos posible o alto , la puntuacion se da según la altura o distancia que logre.</p> <p>*Se colocará un aro a una distancia determinada cada alumno lanzara el olote tratando de que entre en el aro o quede más cerca a el, por cada olote que logre anotar en el aro será un punto.</p> <p>3ra. Estación Juego de aro “Malakachajauily”</p> <p>Este juego autoctono es originario del estado de San luis potosi era jugado solo por mujeres el cual consiste en ensartar los aros en las estacas colocadas a una distancia determinada con puntos de acuerdo a lo que los jugadores acuerden, los aros eran</p>



	<p>elaborados con rama de bejuco la cual tiene que estar completamente seca para utilizarla.</p> <p>*La actividad consiste en que se colocaran unos conos a una distancia determinada y se les pedira que lancen los aros de madera tratando de que entren dentro de los conos por cada aro encestado se otorgara un punto.</p> <p>4ta. Estación Pash-pash</p> <p>Este juego es originario del estado de chiapas se juega formando un círculo de 20 a 25 mts de diametro se coloca al centro de este círculo una pesona quien fungirá como repartidor que tendrá que lanzar el pash-pash con la palma de la mano al resto de los jugadores en sentido de las manecillas del reloj quienes responderá golpeándolo de la misma forma, si se les llegara a caer tenian que abandonar el juego hasta que solo quedara uno contra uno.</p> <p>*Se jugara uno contra uno golpeando el pash-pash con la palma de la mano evitando que caiga al suelo.</p>
C I E R R E	<p>Para finalizar se realizará una evaluación de la sesión con un juego de SI (se tendran que colocar de lado derecho)o NO (se colocarán de lado izquierdo) donde los alumnos responderan según lo aprendido a los cuestionamientos que se les hagan, en donde permitirá al alumno que identifique sus habilidades que fortaleció en las diferentes estaciones y lo que aprendió sobre un juego un autóctono.</p> <p>Se realizarán las siguientes preguntas</p> <p>¿Un juego autoctono es aquel que pasa de generacion en generación? NO</p> <p>¿El juego de pash -pash es originario de Chiapas? SI</p> <p>¿En el juego de aro se fortalece la habilidad de lanzamiento? SI</p> <p>¿En el juego de pelota purepecha se fortalece la habilidad de correr? NO</p> <p>¿El juego del olote gana el que logra meter el olote en el aro? SI</p> <p>¿En el juego de pash-pash se ponen en practica las habilidades de golpear con la mano y velocidad de reacción? SI (Promotores de Educación Física F014 Manuel Chin, 2023)</p>

Promotores de Educación Física F014 Manuel Chin, A. H. (2023). Formato de planeación .



Conclusiones

Después de aplicar el circuito de acción motriz “al rescate de los juegos autóctonos” he llegado a la conclusión que la estrategia desarrollada es de gran impacto en los educandos porque les permite conocer varios juegos autóctonos y generar la curiosidad por investigar, jugar e interesarse por la cultura de nuestro país.

Los alumnos se dieron cuenta de las habilidades que se desarrollan con estos juegos y que ponen en práctica en cada uno, así mismo vieron las diferencias entre cada juego y que los objetivos de cada juego son diferentes. Se logró la intención de generar en ellos esa espinita de interesarse más por los juegos que se juegan en las distintas regiones y compartir con su familia lo que hicieron dentro del circuito.

En la evaluación que se realizó pudimos observar que en su gran mayoría de los educandos, si logro identificar lo esencial de los juegos, de donde son originarios así como saber que es un juego autóctono, y las habilidades que se desarrollaron en el circuito, a través de un juego se realizó la evaluación de los aprendizajes y los alumnos se mostraron muy participativos en las actividades desarrolladas en el circuito, se observó que algunos de los juegos autóctonos requerían de mayor precisión en sus lanzamientos y por ende se les complicaba más, pero también fueron de mayor interés estos por que les exigían más esfuerzo y a los educandos les interesó.

En conclusión el circuito de acción motriz y los juegos autóctonos son una muy buena estrategia didáctica para implementar con alumnos de primaria en cuarto grado por que permite el logro de los aprendizajes esperados y el fomento a valorar la diversidad cultural de nuestro país identificando los distintos juegos de cada estado.



Bibliografía

(DGME), ..-E. f. (2010). Mexico.

A.C, F. M. (2005). *Juegos y Deportes Autoctonos y Tradicionales de México*. FMJDAT.

Promotores del nivel preescolar y primaria de Educación Física F014 Manuel Chin, A. H. (2023). Formato de planeación .

Pública, S. d. (2017). *Aprendizajes Clave para la educación integral*. México.

Materiales

Pelota Purépecha

Pelota está elaborada con 7 paliacates amarrados hasta formar una pelota.

Bastones elaborados de madera de altura 60cm y 10cm de la base.

Porterías de plástico.

Olote que vuela “Olotl Patlani”

Olote elaborado con el olote de maíz seco al cual se le coloca tres plumas de pavorreal de colores.

Aro de plástico.

Juego de aro “Malakachajauily”

Aros se utilizaron aros de madera para bordar.

Conos de plástico de distintos tamaños.

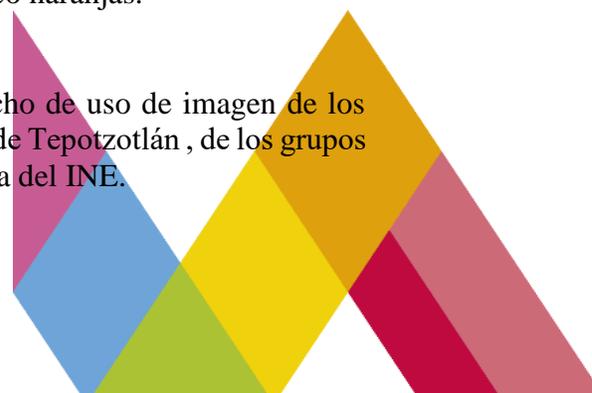
Aros de plástico

Pash-pash

Pash-pash elaborado con hojas de maíz, formando un pequeño aro aproximado 5cm de diámetro, después se realiza un pequeño tamal, se colocan tiras de maíz en aro hasta cubrirlo para finalizar se coloca el tamal pequeño y se juntan las puntas se amarran con un trozo de hoja y se forma el pash-pash.

Para separar las estaciones se utilizaron platos(conos) de plástico naranjas.

Se utilizo el permiso oficial para la autorización para el derecho de uso de imagen de los alumnos de la Escuela Primaria “Dr. Eucario López Contreras” de Tepetzotlán , de los grupos de 3° y 4° firmados por los padres de familia anexando la copia del INE.



**Autorización para Derechos de Uso de Imagen
de un Menor de Edad**

En _____ de _____ de 20__

Por una parte **EL GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO** representado en este acto por la Dirección General de Mercadotecnia de la Coordinación General de Comunicación Social, con domicilio en Avenida José Vicente Villada No. 212, Piso 4º, Colonia La Merced, C.P. 50000, Toluca, Estado de México, en adelante **"EL GEM"**

Y por la otra el (la) _____ en adelante **"EL (LA) MENOR"**, representado (a) en este acto por su padre, madre o tutor, el C. _____ en adelante **"EL REPRESENTANTE"**, con domicilio en _____, manifiesta su conformidad en suscribir la presente Autorización de Derechos de Uso de Imagen de **"EL (LA) MENOR"**, al tenor de las siguientes:

CLAUSULAS

PRIMERA.-"EL REPRESENTANTE" en este acto autoriza a **"EL GEM"** así como a todas sus instancias, a que derivado de la participación de **"EL (LA) MENOR"** en el promocional, indistintamente puedan utilizar todas las imágenes obtenidas de la sesión en modo de video y/o fotográfico en su totalidad o parte de ellas, siendo éstas fijas o en cualquier soporte, y realizadas el mismo día de la firma del presente contrato, únicamente para fines relacionados con difusión de obra y/o acciones del Gobierno del Estado de México sin que medie pago o remuneración actual o futura en cualquiera de sus modalidades.

SEGUNDA.-"EL REPRESENTANTE" manifiesta que las imágenes obtenidas de **"EL (LA) MENOR"**, no tienen ámbito geográfico determinado, por lo que autoriza a **"EL GEM"** así como a todas sus instancias, la utilización en el ámbito Estatal, en la República Mexicana, así como en el extranjero sin limitación geográfica de ninguna clase, mediante la utilización de la tecnología actual y las que pudieran desarrollarse en el futuro para cualquier aplicación.

TERCERA.-"EL REPRESENTANTE" autoriza y no fija límite de tiempo alguno para la utilización de las imágenes obtenidas de **"EL (LA) MENOR"**, por lo que esta autorización de derechos de uso de imagen, se tiene concedida por un plazo de tiempo ilimitado.

La presente Autorización de Derechos de Uso de Imagen se celebra de conformidad a lo estipulado en los artículos 27, 86 y 87 de la Ley Federal del Derecho de Autor. Por lo tanto **"EL REPRESENTANTE"** entiende integralmente su contenido y naturaleza y está de acuerdo con todos y cada uno de los puntos y que en su deseo firmarla por propia voluntad y sin que medie fuerza ni coacción o intimidación de algún tipo, a los ____ días del mes de _____ de _____.

Firma de **"EL REPRESENTANTE"**

Autorización para Derechos de Uso de Imagen

En _____ de _____ de 20__

Por una parte **EL GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO** representado en este acto por la Dirección General de Mercadotecnia de la Coordinación General de Comunicación Social, con domicilio en Avenida José Vicente Villada No. 212, Piso 4º, Colonia La Merced, C.P. 50000, Toluca, Estado de México, en adelante **"EL GEM"**

Y por la otra el (la) C. _____ con domicilio en _____ en adelante **"EL (LA) MODELO"**; manifiesta su conformidad en suscribir la presente Autorización de Derechos de Uso de Imagen, al tenor de las siguientes:

CLAUSULAS

PRIMERA.-"EL (LA) MODELO" en este acto autoriza a **"EL GEM"** así como a todas sus instancias, a que derivado de su participación en el promocional, indistintamente puedan utilizar todas las imágenes obtenidas de la sesión en modo de video y/o fotográfico en su totalidad o parte de ellas, siendo éstas fijas o en cualquier soporte, y realizadas el mismo día de la firma del presente contrato, únicamente para fines relacionados con difusión de obra y/o acciones del Gobierno del Estado de México sin que medie pago o remuneración actual o futura en cualquiera de sus modalidades.

SEGUNDA.-"EL (LA) MODELO" manifiesta que las imágenes obtenidas de la sesión no tienen ámbito geográfico determinado, por lo que autoriza a **"EL GEM"** así como a todas sus instancias, la utilización en el ámbito Estatal, en la República Mexicana, así como en el extranjero sin limitación geográfica de ninguna clase, mediante la utilización de la tecnología actual y las que pudieran desarrollarse en el futuro para cualquier aplicación.

TERCERA.-"EL (LA) MODELO" autoriza y no fija límite de tiempo alguno para la utilización de las imágenes obtenidas de la sesión, por lo que esta autorización de derechos de uso de imagen, se tiene concedida por un plazo de tiempo ilimitado.

La presente Autorización de Derechos de Uso de Imagen se celebra de conformidad a lo estipulado en los artículos 27, 86 y 87 de la Ley Federal del Derecho de Autor. Por lo tanto **"EL (LA) MODELO"** entiende integralmente su contenido y naturaleza y está de acuerdo con todos y cada uno de los puntos y que en su deseo firmarla por propia voluntad y sin que medie fuerza ni coacción o intimidación de algún tipo, a los ____ días del mes de _____ de _____.

Firma de **"EL (LA) MODELO"**

Como apoyo visual se realizó un video con la aplicación del "Círculo de acción motriz al rescate de los juegos autóctonos" en la Escuela Primaria "Dr. Eucario López Contreras" de la zona escolar P080 del municipio de Tepetzotlán Estado de México; a cargo del la Directora Escolar Profra. Erika Fuentes Vite, quien brindo todo el apoyo para la realización de esta actividad.

