



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO

Facultad De Enfermería

**EL JUEGO: UNA PROPUESTA COMO ACTIVIDAD
EDUCATIVA EN PREESCOLAR Y PRIMARIA**

TESINA

Que para obtener el título de:

Licenciado en Educación Física y Ciencias del Deporte

PRESENTA:

Abraham Valencia Marines

DIRIGIDO POR:

M. C. Martha González Esquivel

Santiago de Querétaro, Diciembre de 2006

No. Adq. _____

No. Título _____

Clas TS _____

790 _____

V152j _____

SECRET

ÍNDICE

Agradecimientos	i
I. INTRODUCCIÓN	1
II. JUSTIFICACIÓN	2
III. OBJETIVOS	3
IV. REVISIÓN DE LA LITERATURA	4
4.1 Antecedentes	4
4.2 Características generales del niño en edad preescolar	5
4.2.1 Primer grado de preescolar	5
4.2.2 Segundo grado de preescolar	6
4.2.3 Tercer grado de preescolar	6
4.3 Características generales el niño en edad primaria	7
4.3.1 Primero grado de primaria	7
4.3.2 Segundo grado de primaria	7
4.3.3 Tercero grado de primaria	7
4.3.4 Cuarto grado de primaria	8
4.3.5 Quinta grado de primaria	8
4.3.6 Sexto grado de primaria	9
4.4 Hacia una definición del juego	10
4.5 Clasificación del Juego	11
4.5.1 Clasificación del juego según Rüssel	11
4.5.2 Clasificación del juego según Piaget	12
4.6 Juegos para el desarrollo motor	15
4.6.1 Desarrollo perceptivo motriz	16
4.6.2 Capacidad de atención y concentración	20
4.6.3 Percepción auditiva	24

4.7 Juegos predeportivos -----	28
4.7.1 Orientados al básquetbol -----	29
4.7.2 Orientados al fútbol -----	31
4.7.3 Orientados al voleibol -----	34
4.8 Juegos tradicionales -----	37
4.8.1 Juegos de mayor tradición en México -----	38
V. CONCLUSIONES -----	43
VI. RECOMENDACIONES -----	44
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS -----	45

AGRADECIMIENTOS

A mi familia

Doy gracias a dios

Por permitirme llegar a la meta deseada.

Por el valioso apoyo que siempre me brindaron

Durante mi carrera profesional:

A ti Papá

Por tu fe y confianza que siempre me brindaste

A ti Mamá

Que con tus oraciones y sabios consejos

Me has guiado siempre hacia delante.

A ustedes Hermanos

Por el apoyo moral que durante mis estudios me brindaron

En el logro de un importante objetivo de mi vida

Apoyo que recordare siempre como ejemplo de lucha y superación

Los Quiero Mucho

A la maestra Martha González por ser mi guía durante este periodo y por la

atención y sus sabios consejos

I. INTRODUCCIÓN

El juego se asocia en su mayor parte con el aprendizaje y la educación, se dirige a la totalidad de niño implicando lo corporal, emocional y racional, su esencia esta en el sentir placer, el divertirse y el estar bien consigo mismo.

Actualmente existe una gran controversia acerca de la perspectiva a la cual se orienta el juego, pero lo que podemos precisar es que dada la naturaleza de esta actividad y a las características generales del niño en etapa escolar, su ensayo puede iniciarse en edades tempranas, permitiendo que el niño de alguna manera aprenda espontánea y placenteramente durante esta faceta en la cual esta de por medio su desarrollo como persona.

Es por es ello que en el presente trabajo se enfatiza en la importancia de esta actividad como uno de los principales medios que tiene el infante para su desarrollo armónico, esencialmente en su etapa de formación básica, donde predomina la mejora de sus capacidades físicas tanto condicionales como coordinativas.

Por otra parte este trabajo pretende ser un recurso didáctico para los profesionales en educación física, siendo un recurso útil con basto repertorio de actividades que pueden ser incorporadas fácilmente a su planificación, dada su sencillez organizativa y la simplicidad de puesta que las caracteriza al ser netamente lúdicas.

Cada una de las actividades propuestas han sido perfectamente planeadas y organizadas buscando principalmente el desarrollo integro del niño en etapa escolar, lo anterior se plantea en base a una metodología alternativa que le permita explorar, investigar y participar activamente en su propio proceso de aprendizaje.

II. JUSTIFICACIÓN

El juego es un recurso indispensable como medio para que el infante desarrolle cada una de sus capacidades motrices, es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad.

Los niños son sumamente beneficiados mediante esta actividad ya que ayuda a que crezcan física, espiritual e intelectualmente, gracias al juego se ponen en marcha mecanismos de imaginación, expresan su manera de ver el mundo que los rodea, desarrollando su creatividad y le da la posibilidad de interactuar y relacionarse con los demás.

En esta edad es fundamental la práctica constante de actividades vinculadas con el juego, ya que el niño de esta manera proba y aprenderá nuevas habilidades, conceptos y experiencias.

En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. En los juegos se aprende a conocer a los otros y saber qué esperar de ellos, a conocerse a sí mismo y saber hasta dónde se puede llegar de acuerdo a las circunstancias posibles.

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo del infante, el juego asume un primordial papel como una de las principales bases en el desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas.

III. OBJETIVOS

3.1 Generales:

* Diseñar un conjunto de actividades de carácter lúdico para niños de preescolar y primaria que puedan ser aplicables y contribuyan de alguna manera en el desarrollo de sus capacidades tanto físicas como cognitivas.

* Proponer principalmente a todas las personas interesadas en materia de educación física, un repertorio de actividades lúdicas perfectamente planeadas, que pueden incorporar de manera sencilla a la práctica, dada la claridad de su contenido.

3.2 Específicos:

* Conocer algunas características de esta actividad lúdica y de su perspectiva como actividad educativa.

* Enfatizar en la importancia del juego como una actividad indispensable para el desarrollo armónico del niño en preescolar y primaria.

* Identificar al juego como una actividad primordial y generadora de valores socioculturales.

IV. REVISION DE LA LITERATURA

4.1 Antecedentes

El juego aparece en la historia del hombre desde las mas remotas épocas, desde los albores de la humanidad, encontrándose importantes vestigios de antiguas civilizaciones que de alguna manera tenían una relación importante con esta actividad lúdica, lo que nos lleva a definir al juego como un actividad esencial para el ser humano, como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

Partiendo del juego como fenómeno inherente al ser humano, y continuando podremos descubrir diferentes relaciones entre este fenómeno, la educación y el aprendizaje. Dentro del vasto campo lúdico se encuentran los juegos tradicionales, aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia, juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo o una región.

El origen de estos juegos es contemporáneo al de las sociedades. Constituían el bien personal del mago, del chaman, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su primer uso a los dioses. Luego quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños. En la etapa primitiva y en el esclavismo, gran parte de la educación se basaba en el juego y en las actividades físicas, y de acuerdo con sus características, el juego se vincula especialmente al trabajo y a la preparación física.

En la edad media los juegos eran no solamente una actividad, era patrimonio de los caballeros, quienes mediante estos adquirían habilidades y destrezas que le eran necesarias para su vida de guerreros agresores de la clase pobre a la que avasallaban.

El juego para el niño y el hombre es una actividad racional, es decir un conjunto de actos racionales que están vinculados por la unidad del motivo. En la actualidad, los juegos han sido relacionados con la educación y con el aprendizaje principalmente en la etapa de formación básica del ser humano y esto es debido a que en esta etapa se tiene un mejora significativa no solo en el aspecto físico sino también en el cognitivo, de esta manera los niños mediante el juego son capaces de interactuar con situaciones que le permiten adquirir conocimientos y actitudes positivas, además del fomento de hábitos saludables desde pequeños.

4.2 Características generales del niño en edad preescolar

El niño en edad preescolar se caracteriza principalmente por ser egocéntrico, no actúa de manera casual, se deja guiar por sus propios intereses. Su pensamiento no está ligado a las reglas de la lógica de un adulto, más bien sigue su propia lógica, en tareas de clasificación pueden elegir objetos que tienen algo en común.

El lenguaje en esta etapa es muy fluido y espontáneo, presentándose en él como un recurso muy efectivo para su relación con los demás, de esta manera pueden describir sus experiencias internas y los acontecimientos que le ocurren. Utilizan el lenguaje para dirigir su acción, enfatizar los juegos e imprimen diferentes tonos de voz imitando expresiones y acentos que han escuchado.

En esta edad el infante no es capaz de organizar el tiempo es decir; todavía confunde fácilmente el ayer con el ahora. Su sistema nervioso tiene gran excitabilidad; el crecimiento del tejido muscular se efectúa principalmente a expensas del engrosamiento de las fibras musculares pero debido a la relativa debilidad del sistema óseo y la mínima resistencia no son capaces de soportar una tensión muscular prolongada en el esqueleto aun queda mucho tejido cartilaginoso gracias a lo cual es posible su crecimiento, además de que esto determina la flexibilidad en los huesos.

En esta etapa el juego tiene una importancia vital ya que por medio de esta actividad empieza a manifestar su interacción social, busca la compañía por lo menos de otro niño y si le hace falta tendera a crear amigos imaginarios que satisfagan esa aparente necesidad. Al final de esta etapa el niño tiende a asociarse con mayor frecuencia con miembros del sexo opuesto; a medida que crecen tienden a observar menos y a participar más, utilizan menos la imitación y juegan más en grupo.

4.2.1 Primer grado de preescolar

Para el niño en esta edad es muy importante la participación en actividades que le permitan descubrir sus posibilidades de movimiento principalmente a través del juego y las experiencias motrices básicas que contribuirán al desarrollo motor como base para el desarrollo intelectual, afectivo y social.

El equilibrio, la respiración, la relajación y la postura se inician con la vivencia. La toma de conciencia con respeto a la individualidad del alumno establece las bases para sustentar los hábitos de ejercitación física al hacerla atractiva, variada y netamente lúdica, respetando sobre todo la velocidad de ejecución del niño.

4.2.2 Segundo grado de preescolar

Todas aquellas experiencias sensoriales y motrices que el alumno desarrolle en esta edad contribuirán a la maduración del sistema nervioso, esto permitirá la constante estimulación de sus capacidades físicas coordinativas. La participación espontánea y creativa en los juegos, estimulara las capacidades físicas condicionales y fomentara su interacción con sus compañeros, las experiencias motrices básicas juegan un papel importante para el enriquecimiento de la memoria motora, la variedad en posibilidades de ejecución y el empleo de materiales diversos deberá ser una constante.

4.2.3 Tercer grado de preescolar

Aquí es primordial fomentar en el niño la participación grupal en actividades y juegos estimulando de manera efectiva las capacidades físicas al hacer más significativas las experiencias motrices básicas, lo que redundara en un incremento la riqueza motora del niño.

Es importante señalar que todavía no soportan tensiones musculares prolongadas. En general los niños ejecutan las tareas motrices mejor cuando están en grupo, en presencia de estímulos sociales que cuando se desempeñan a solas, y quizás el aspecto emocional mas importante sea la necesidad de alcanzar su autonomía.

4.3 Características generales del niño en edad primaria

4.3.1 Primer grado de primaria

En esta edad se comienza a descubrir sus posibilidades del movimiento, que experimenta mediante sus diferentes sensaciones: tónica, táctiles, auditivas y visuales que propician su manifestación perceptivo motora. A esta edad los huesos, músculos y articulaciones, no están firmemente desarrollados, por lo que durante las actividades físicas se debe tener en cuenta el trabajo con el infante evitando utilizar implementos pesados.

El aparato vestibular a esta edad todavía no está lo suficientemente desarrollado como para pretender en el niño, una respuesta motriz precisa, con relación a la posición de la cabeza y las partes del cuerpo ante las sensaciones percibidas del exterior.

Continúa la exploración del equilibrio, la postura, la respiración y la relajación. Estimulando la reacción, el ritmo y la orientación, respetando las particularidades de cada niño. Las actividades recreativas y los juegos organizados contribuirán para ejercitar las capacidades físicas condicionales y para manifestar actitudes sociales positivas a través de la práctica de múltiples experiencias motrices básicas.

4.3.2 Segundo grado de primaria

El niño tiene mayor posibilidad de desarrollo a través de su vivencia corporal, su predominio motor y de sus estímulos perceptuales variados que enriquecen la acción neuromuscular, la experiencia corporal directa puede percibir conocimientos, manifestar habilidades y expresar actitudes mediante juegos sensoriales y motores.

La estimulación perceptivo motriz, sigue siendo el eje que más se desarrolla en el infante. Las capacidades físicas coordinativas del niño se tienen que desarrollar en esta etapa, poniendo en especial atención en el equilibrio; las condicionales se estimulan por medio de juegos organizados y se comienza a involucrar en la práctica los fundamentos técnicos. El juego sigue siendo un factor predominante para formación de actitudes y valores.

4.3.3 Tercer grado de primaria

En el tercer grado es oportuno el desarrollo de posibilidades básicas de movimiento (experiencias motrices básicas), ya puede ejercer dominio en la ejecución de ciertos movimientos y más por la afirmación de su predominio motor que ya lo tiene identificado.

En cuanto a sus capacidades físicas la velocidad aumenta debido a la estatura que el alumno ha adquirido, su longitud de paso y sus extremidades accionan con

mayor amplitud, lo que mejora su velocidad máxima y su velocidad de reacción. El crecimiento natural hace que la masa muscular aumente, los huesos crecen y se osifican, aumenta su capacidad de fuerza y la flexibilidad disminuye.

El juego representa el medio para manifestar y desarrollar las capacidades cognitivas del infante y más en aquellos juegos donde se le presenten situaciones cada vez más complejas. La práctica de juegos organizados y juegos predeportivos pueden estimular de manera significativa sus capacidades físicas, enfatizando en las coordinativas.

4.3.4 Cuarto grado de primaria

Aquí el niño se caracteriza por una mayor capacidad en cuanto a su aprendizaje motor e intelectual, debido a su desarrollo y a su crecimiento las capacidades físicas se pueden aprovechar de manera eficiente a excepción de la resistencia, la cual se desarrolla principalmente como de media duración, los ejercicios de fuerza se orientan a todos los grupos musculares que participan en la velocidad, que es la principal capacidad a desarrollar en sus diferentes tipos tanto la velocidad de reacción como la frecuencia de movimiento.

El juego y en especial los juegos predeportivos, despiertan en el niño su necesidad como hábito deportivo, de tal manera que el infante este en condiciones de ser más eficiente y productivo en su desarrollo motor, permitiendo de esta manera atender de manera especial cada una de las capacidades físicas (condicionales y coordinativas). Destacando la importancia que la respiración, la relajación y la postura tienen en su desempeño motor.

4.3.5 Quinto grado de primaria

En esta etapa el funcionamiento del organismo del niño es óptimo para el desarrollo de la coordinación y sus características biológicas son propias para iniciar el desarrollo de algunas de sus capacidades físicas. Las percepciones corporales aumentan y se incrementa rápidamente la posibilidad de rendimiento físico. El niño muestra interés en aquellas tareas que presentan un reto para ellos, de esta manera estimulan sus capacidades volitivas y psicológicas.

En cuanto a sus capacidades físicas, principalmente las condicionales estimulan el funcionamiento de sus órganos, aparatos y sistemas. La fuerza influye en el desarrollo de la velocidad y la resistencia deberá ser de media duración sin rebasar la barrera de la deuda de oxígeno. Los juegos que estimulan sus sensopercepciones dejan de ser la base para el desarrollo del niño, los juegos predeportivos son aprovechados para ampliar los fundamentos técnicos y estimular las capacidades físicas coordinativas además de fortalecer el interés del niño por la actividad grupal. Las condiciones del sistema cardio – respiratorio se mejoran con la carrera de resistencia (de media duración), se incrementa el trabajo de velocidad y la flexibilidad debido a las características músculo esqueléticas del niño.

4.3.6 Sexto grado de primaria

Como ultima etapa de formación básica, existen cambios significativos en el niño, se acelera el funcionamiento del organismo y aumentan sus proporciones físicas, existe una mayor capacidad de adaptación a las cargas físicas. El niño ya reconoce sus principales cualidades limitaciones que motivan su desempeño y estimulan el desarrollo de sus capacidades físicas (condicionales y coordinativas), que favorecen el mejor funcionamiento de sus órganos, aparatos y sistemas. Los juegos tanto organizados como los predeportivos pueden ser una base para el desarrollo en la capacidad de resistencia, la flexibilidad en esta etapa decae por lo que se le otorgara una especial atención. La fase o periodo por la que atraviesa el niño le permite alcanzar un alto grado de coordinación, misma que será más fácilmente de lograr si se utiliza gran variedad de movimientos.

Se reafirman las actitudes posturales y se incrementan las capacidades físicas. Se afirman fundamentos técnicos en cantidad y en calidad mediante la práctica deportiva. Las situaciones que se presentan durante el juego y el deporte serán aprovechadas para la afirmación de actitudes y valores y a su vez orientar sobre las mejores condiciones durante su práctica, de esta manera el niño toma conciencia de los efectos benéficos que se generan mediante la práctica de la actividad física.

4.4 Hacia una definición de juego

Desde siempre la palabra o el término "juego" ha sido definido por multitud de autores desde áreas y perspectivas muy diversas (psicología, sociología, biología...) lo que le ha otorgado un carácter excesivamente difuso, ha dificultado su estudio desde una percepción integral.

En el ámbito de la actividad física se viene utilizando una gran variedad de términos relativos a los recursos lúdicos, así como diferentes categorías del juego que han complicado seriamente su identificación. Comencemos por considerar de forma breve, algunas de las definiciones más clásicas del juego generadas desde distintas áreas del conocimiento.

- Platón: "La vida debe ser vivida, y hay que sacrificar, cantar y danzar jugando ciertos juegos para congraciarse con los dioses y conseguir la victoria. (Ubica a los hombres como juguetes de los dioses).
- Jacquin, G. (1958): "El Juego es una actividad espontánea y desinteresada, que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente justo que vencer".
- Rüssel, A. (1970): "El Juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por si misma".
- Huizinga, J. (1972): "El Juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en si misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría".
- Spencer, H. (1983): "El Juego es una inversión artificial de la energía".
- Navarro, V. (1993): "El Juego es una actividad recreativa natural de incertidumbre, sometida a un contexto sociocultural.

Con estas definiciones nos damos cuenta de que el juego es una actividad que de acuerdo a sus características, proporciona a los infantes estimulación, variedad, concentración y motivación, relacionando nuevamente esta actividad como uno de los principales medios para el desarrollo de las capacidades tanto físicas como intelectuales de los niños.

4.5 Clasificación del juego

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación preescolar y primaria, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, los diferentes tipos y propuestas para describir a los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian. Nosotros aquí nos vamos a detener en dos clasificaciones, ya clásicas, la de Rüssel y la de Piaget.

4.5.1 Clasificación del juego según Rüssel.

La Clasificación del juego de Rüssel es de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la "inmadurez" del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones (Rüssel, 1970).

Rüssel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

Juego configurativo. En él se materializa la tendencia general de la infancia a "dar forma". La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

Juego de entrega. Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.

El juego de representación de personajes. Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos: así por ejemplo, del

león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

El juego reglado. Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción.

Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ve ya la regla como una exigencia, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.

4.5.2 Clasificación del juego según Piaget.

Por otra parte Piaget, ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

Los juegos de ejercicio. Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos.

Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este periodo.

Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos.

Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). "El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado" (Piaget 1946). A través de los juegos de reglas, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Como podemos ver Rüssel y Piaget tenían una concepción muy personal en cuanto a la clasificación del juego, aunque ciertamente coincidían en algunos aspectos, cada quien tenía su propia idea que ahora en la actualidad surgen como aportaciones de gran interés para el estudio de esta actividad lúdica educacional.

A continuación se presenta una serie de juegos que son propuestos como actividades que se pueden emplear en la clase de Educación Física principalmente a niños en etapa de formación básica (preescolar y primaria), desde una clasificación muy personal del juego como acción importante para el desarrollo integral del infante en esta etapa formativa.

4.6.1 Desarrollo perceptivo motor

Cruzados

Participantes: 20 – 25

Edades: 4-7 años

Material: Ninguno

Área de Juego: Espacio Amplio

Descripción del Juego:

Los participantes forman un círculo amplio. A la señal todos deben tratar de cruzarse al lado opuesto del círculo sin tocarse unos con otros.

Variantes:

Utilizar dos hileras en vez de un círculo con los participantes moviéndose en solo dos direcciones.

Desplazarse de diferentes maneras (gateando, de espaldas, como cangrejos etc.)

El detective

Participantes: 2

Edades: 3 – 6 años

Material: Ninguno

Área de Juego: Espacio Amplio

Descripción del Juego:

Por parejas, uno será el ladrón y otro el detective, en este caso el ladrón ira caminando lentamente y el detective ira tras el, el ladrón volteara de reojo a ver al detective, una vez que se da cuenta de que lo esta siguiendo aumentara la velocidad poco a poco hasta que intente escapara del detective, una vez atrapado el ladrón se invertirán los papeles.

Variantes:

El ladrón podrá voltear a ver al detective y este tratara de disimular que no es detective.

El semáforo

Participantes: 25

Edades: 3 -7 años

Material: 3 círculos (verde, amarillo y rojo)

Área de Juego: Espacio Amplio

Descripción del Juego:

Se colocan los niños dispersos por el patio, el maestro tiene en su mano los tres círculos de cartón, papel (verde, amarillo y rojo) cada uno de ellos representa una orden del semáforo. Por ejemplo el rojo detenerse, el amarillo caminar lentamente, y el verde correr, en el momento en el que el profesor muestre alguno de los círculos deberán de ejecutar la orden lo más rápido posible, anotando un punto malo cada vez que alguien se equivoque.

Variantes:

En vez de mostrar los círculos con los colores, el profesor dará la indicación con la voz.

Los espejos

Participantes: 2

Edades: 5 – 10 años

Material: Ninguno

Área de Juego: Espacio reducido

Descripción del Juego:

Por parejas se colocan de frente a frente relativamente cerca uno del otro. Uno de ellos debe empezar a moverse y el otro lo sigue imitando todos los movimientos y desplazamientos que su compañero realice, después de un periodo de experimentación las parejas cambian de papel.

Variantes:

Comenzar con movimientos simples, incrementando la dificultad progresivamente. Practicar esta actividad sentados

La isla del tiburón

Participantes: 15

Edades: 6-10 años

Material: Ninguno

Área de Juego: Circulo central de la cancha de básquetbol

Descripción del Juego:

Se colocan todos los participantes dentro de un círculo de 4 metros de diámetro a excepción de 1 que en este caso será el tiburón. El tiburón tratara de sacar del círculo a los demás participantes para convertirlos en tiburón, hasta que queda un solo participante en la isla.

Variantes:

El tiburón puede utilizar implementos como pelotas para lanzar a sus compañeros

Carrera de ciempiés

Participantes: 4 Columnas de 5

Edades: 8 – 11 Años

Material: Ninguno

Área de Juego: Espacio Amplio

Descripción del Juego:

Este juego se realiza por columnas. Se les indica que tomen a sus compañeros por los hombros, sin jalarlos por la ropa, y separen el compás de las piernas como unos 50 cm. A una señal las columnas empezarán a caminar pero con las siguientes reglas: iniciar y caminar con el pie todos del mismo lado, y además avanzar sin flexionar las rodillas. Ganará el equipo que llegue primero a la meta preestablecida, pero sin soltarse, sin correr y sin hacer trampa.

Duendes y hadas

Participantes: 25-30

Edades: 6-10 años

Material: Ninguno

Área de Juego: Espacio amplio

Descripción del Juego:

Como sugerencia los niños serán los DUENDES que se encontrarán en un extremo del patio, y las niñas las HADAS que se encontrarán en el contrario. Las hadas se encontrarán de espaldas a los duendes, con excepción de una de ellas que será "el hada espía". A una señal los duendes empezarán a avanzar hacia las hadas, cuando la hada espía calcule que están demasiado cerca entonces dirá "ahí vienen los duendes" las hadas se voltearán y perseguirán a los duendes, si alguno de ellos es tocado por las hadas, entonces se convertirá en hada y les ayudará a atrapar más duendes, y así continúa el juego hasta que les toque el turno a los duendes de perseguir a las hadas de igual forma.

Pelota caliente

Participantes: 2 Hileras de 10

Edades: 8 – 11 Años

Material: Pelota de Vinil

Área de Juego: Espacio Amplio

Descripción del Juego:

Se forman dos hileras frente a frente separadas unos cinco o seis metros aproximadamente. En una de ellas un elemento tendrá una pelota, que lanzará fuertemente a cualquiera del equipo de enfrente, pero tendrá que pasar por un área que comprende entre las rodillas y la cabeza. Si al alumno que se la lanzaron no la atrapa o se le cae, se anotará un punto en contra de su equipo, y este mismo continuará el juego lanzándosela al equipo contrario.

Quitar la cola al zorro

Participantes: 20-25

Edades: 6-10 años

Material: Pañuelos o Paliacates

Área de Juego: Espacio Amplio

Descripción del Juego:

Cada participante tendrá un paliacate sujeto a la cintura de tal manera que luzca como una "colita". Cada participante intentara quitar la cola a sus demás compañeros. Ganando quien logre quitar mas "colitas" en el tiempo establecido.

Variantes:

Al que le quiten la cola podrá ponerse una que haya quitado anteriormente, si no había conseguido quitarle la cola a alguien quedara eliminado.

4.6.2 Capacidad de atención y concentración

Pato, pato, ganso

Participantes: 15

Edades: 7-10 años

Material: Ninguno

Área de Juego: Espacio Amplio

Descripción del Juego:

Este juego se realizará formando un círculo, pero en posición sentados, en el exterior del círculo, se encontrará un alumno caminando alrededor de ellos, quién tocándoles la cabeza irá diciéndoles; pato, pato, pato, y en el momento que él les diga, GANSO, éste saldrá corriendo en un sentido y el alumno tocado en la cabeza, en el sentido contrario, ganará quien llegue primero al lugar desocupado. El alumno que quede fuera, se quedará para proseguir caminando alrededor.

Variantes:

Se pueden colocar dos participantes fuera del círculo para que toquen la cabeza de sus compañeros

Por arriba, por abajo

Participantes: 30

Edades: 8-11 años

Material: Pelota o Balón de voleibol

Área de Juego: Patio escolar

Descripción del Juego:

Se divide a los participantes para formar 2 o 3 grupos según la cantidad de personas. Se forman en hileras a 50 cm. de separación entre cada participante, el primero de cada hilera tendrá una pelota, cuando se de la señal iniciara el juego y los participantes deberán pasarse la pelota sobre la cabeza y por entre las piernas

en forma alternada. Cada persona que la recibe debe pasarla rápidamente, pues ganara el grupo que termine primero.

Variantes:

Se puede pasar la pelota por los lados alternado un izquierdo y un derecho

Carrera con cucharas

Participantes: 20

Edades: 6 -10 años

Material: Cucharas y huevos o pelotas chicas

Área de Juego: Ancho de la cancha de voleibol

Descripción del Juego:

Se divide al grupo en 2 equipos con la misma cantidad de personas. Los participantes llevaran una cuchara sosteniéndola en la boca con un huevo o pelota chica sobre esta, recorrerán una distancia de 10 m. ida y vuelta, una vez cubierto el recorrido por el participante, saldrá el otro y así sucesivamente hasta pasar todo el grupo. Si se le cae el huevo o la pelota a un participante regresara a la línea de salida y volverá a empezar, ganando el grupo que termine primero.

Variantes:

Para hacer más difícil el juego se puede poner obstáculos en el camino o algunas cuerdas muy bajas que tendrá que saltar para pasar.

Los participantes realizaran el recorrido de vuelta dando giros hasta llegar a la meta.

Llenar el tanque

Participantes: 20

Edades: 5-7 años

Material: Vasos y cubetas

Área de Juego: Ancho de la cancha de voleibol

Descripción del Juego:

Se organiza grupos con igual numero de personas, los participantes deberán colocarse en el extremo donde habrá un recipiente vacío, a la señal el primero de cada grupo hasta llegar al otro extremo en el que habrá un recipiente lleno de agua, llenara el vaso y regresara para depositar agua en el recipiente vacío,

entonces saldrá el siguiente relevo. Los participantes se alternaran el recorrido hasta cumplir un periodo de dos minutos. Si a un participante se le cae el vaso, debe regresar a llenarlo, ganado el equipo que deposite mas agua.

Rescatando el balón

Participantes: 20

Edades: 8-11 años

Material: Balón o Pelota

Área de Juego: Patio escolar o espacio amplio

Descripción del Juego:

Se divide a los participantes en dos equipos con igual numero de personas, un equipo se formara en circulo y todos estarán tomados de las manos, el otro equipo estará disperso alrededor del circulo. Dentro del circulo se colocara un balón, que intentaran rescatar los del equipo de afuera, los que integran el circulo podrán girar en cualquier sentido, o subir y bajar los brazos para evitar que los del equipo de afuera pasen. Una vez que alguien consiga ingresar y tomar el balón los equipos cambian de roles.

Variantes:

Para hacer más interesante el juego se puede llevar el tiempo que cada equipo tarda en rescatar el balón, ganando el que lo haga en el menor tiempo posible.

Ataque al castillo

Participantes: 15 -20

Edades: 7-10 años

Material: Pelota y Conos

Área de Juego: Patio escolar o espacio amplio

Descripción del Juego:

Todos los participantes se forman en círculo, a excepción de 6 personas que serán los defensores, se colocaran varios conos (5-10), en el centro del circulo que serán resguardados por los defensores, las personas que conforman el circulo tendrán que derribar los conos golpeándolos con una pelota, para ello podrán pasarse la pelota entre si para distraer a los defensores y conseguir su objetivo.

Variantes:

Si un defensor consigue atrapar una pelota que viene con intención de derribar un cono, cambiara de rol con la persona que hizo el lanzamiento.

Balón al suelo

Participantes: 30

Edades: 8-11 años

Área de Juego: Cancha de básquetbol o de voleibol dependiendo del número de participantes

Descripción del Juego:

Se divide a los participantes en 2 equipos, el espacio de 20 x 10 m se divide en dos terrenos y los equipos se colocan en cada lado respectivamente. El juego consiste en lanzar la pelota al equipo contrario de tal forma que esta caiga al suelo de la cancha contraria, si no es atrapada antes de caer se anota un punto, si la atrapan han de lanzarla al equipo contrario para tratar a su vez que caiga al suelo, el ganador es el equipo que consiga la mayor cantidad de puntos en el tiempo establecido.

Variantes:

Se puede atrapar la pelota de diferentes formas, por ejemplo; con mano izquierda, con mano derecha, con la playera, etc.

Cuerda caliente

Participantes: 25

Edades: 6-8 años

Material: Cuerda 2 m

Área de Juego: Cancha de básquetbol de manera que cada quien tenga su propio espacio

Descripción del Juego:

Dos Participantes tomaran los extremos de la cuerda, y los demás estarán dispersos en el patio en una sola posición donde cada quien tenga su lugar. Los niños que tengan la cuerda irán pasando por el patio gritando "cuerda pasa por arriba" o "cuerda pasa por abajo" y las personas que estén dispersas en el patio tendrán que agacharse o saltar de acuerdo a la indicación de sus compañeros, el alumno que toque la cuerda cambiara de posición.

Variantes:

Se puede hacer a manera de competencia quedando eliminado la persona que se equivoque.

4.6.3 Percepción auditiva

Patos y vacas

Participantes: 20 – 25

Edades: 4 -6 años

Material: Ninguno

Área de Juego: Patio escolar

Descripción del Juego:

A cada niño se le asigna ya sea el nombre de pato o de vaca. Posteriormente todos cierran los ojos y empiezan a hacer el sonido apropiado al animal que se le asignó, los "animales" similares tratan de encontrarse unos con otros

Variantes:

Utilizar sonidos de más animales.

Introducir sonidos distintos a los animales (instrumentos musicales, canciones conocidas etc.)

Mar y tierra

Participantes: 20

Edades: 4 – 6 Años

Material: Tiza

Área de Juego: Espacio Amplio

Descripción del Juego:

Se marca una línea en el piso y se denomina a una mitad mar y a la otra tierra, todos los participantes se ubican en una zona. El profesor dará la orden ya sea "Mar" o "Tierra" y los alumnos tendrán que ir a la zona indicada. La persona que se equivoque saldrá del juego

Cuervos y culebras

Participantes: 20

Edades: 8-11 años

Material: Ninguno

Área de Juego: Cancha de voleibol (se pueden utilizar las líneas de zaguero)

Descripción del juego:

Se divide a los participantes en dos grupos, se forman dos hileras una frente a la otra. Una hilera se designa como "cuervos" y la otra son las "culebras". El maestro anuncia ya sean cuervos o culebras y los de la hilera designada son los perseguidores y los otros tratan de evitar ser atrapados, yéndose a una área de seguridad designada (una raya que se tratara por detrás de ellos) todos los atrapados se unen al otro equipo y el juego prosigue.

Variantes:

Este juego se puede realizar en un espacio más reducido o con los alumnos sentados o acostados unos frente a otros.

Tigre, tigre ¿dónde estas?

Participantes: 20

Edades: 4-6 años

Material: Ninguno

Área de Juego: Patio escolar

Descripción del Juego:

Se designan 4 participantes para que hagan de tigres, los tigres se sitúan en función de la habilidad del grupo, en grupos hábiles se pondrán los tigres mas cerca uno del otro. Todos los demás cierran los ojos. Uno de los 4 tigres comienza a rugir y pregunta el maestro "Tigre, Tigre ¿Dónde estas?". Todos los niños con los ojos cerrados señalan en dirección de donde creen proviene el rugido y dice "Tigre, Tigre, ahí estas". Abren los ojos y el tigre que rugió levanta la mano.

Variantes:

Que los participantes tigres maúllen muy suavemente (este sonido es difícil de identificar)

Que los Tigres cambien de posición después de que los demás cierran los ojos

Pera – plátano

Participantes: 25 -30

Edades: 5-6 años

Material: 2 pelotas por cada participante

Área de Juego: Patio escolar, incluso se puede realizar en el salón de clases

Descripción del Juego:

Todos los participantes tendrán dos pelotas una en la mano derecha (pera) y otra en la mano izquierda (plátano). Cuando el profesor indique ya sea "pera" o "plátano" los alumnos simularan dar un mordisco a la fruta indicada.

Desplazamientos

Participantes: 30

Edades: 7-10 años

Material: Ninguno

Área de Juego: Patio escolar o cancha de básquetbol

Descripción del Juego:

Todos los participantes estarán formados y separados a una distancia de 1 metro entre si, el profesor dará la indicación hacia donde tendrán que desplazarse (derecha, izquierda, adelante y atrás), cada participante que se equivoque será eliminado

Variantes:

El Profesor puede confundir a los participantes moviendo sus manos en la dirección opuesta a la que había indicado previamente

Ensalada de frutas

Participantes: 15-20

Edades: 4-7 años

Material: Aros

Área de Juego: Espacio amplio

Descripción del Juego:

Los participantes se formaran en círculo, el profesor les susurrara en el oído el nombre de una fruta a cada uno (melón, sandía, plátano y naranja). Cuando el profesor mencione "melón" todos los participantes que hayan tenido ese nombre, se cambiarán rápidamente de posición. Cuando el profesor indique "ensalada de frutas", todos los participantes tratarán de ocupar una posición diferente a la que tenían antes.

Variantes:

Los alumnos formados en círculo estarán dentro de un aro, cuando el profesor de la indicación de cambio, rápidamente quitara un aro y la persona que quede sin aro será eliminada

Gigantes, humanos y enanos

Participantes: 20 - 25

Edades: 4-6 años

Material: Ninguno

Área de Juego: Patio escolar

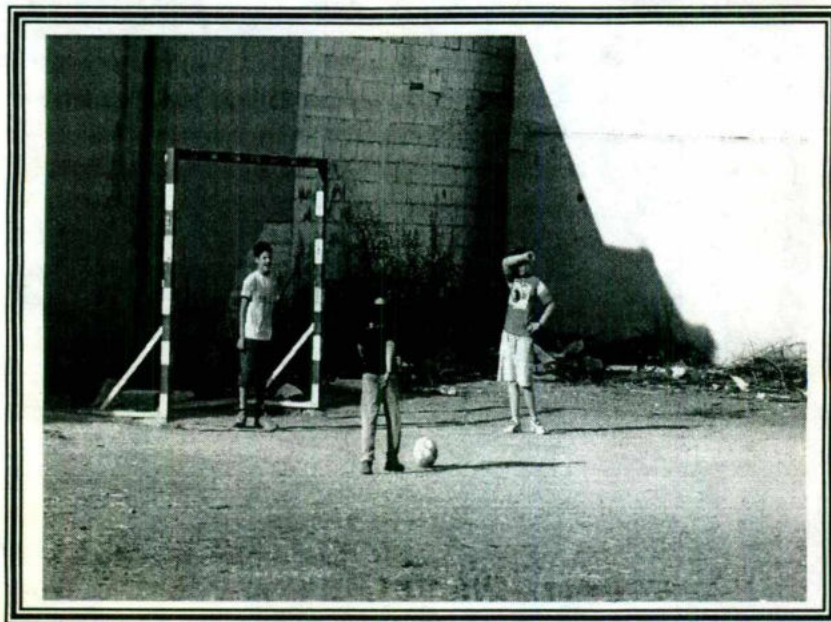
Descripción del Juego:

Todos los participantes se distribuirán por todo el espacio disponible, el profesor dará la indicación con la voz y gritara ya sea "gigantes", "humanos" o "enanos", los participantes cada que escuchen "gigantes" se pararán de puntitas y estirarán los brazos hacia arriba, cuando escuche "enanos" se sentarán en el suelo y cuando escuchen "humanos" se quedarán parados en posición natural.

Variantes:

Se puede dar las indicaciones más rápido para tratar de confundir a los participantes

4.7 Juegos predeportivos



Según Navarro (1993) los juegos predeportivos son actividades lúdicas que suponen la adaptación de otros de mayor complejidad estructural y funcional (los deportes), con los que comparten algún tipo de afinidad o paralelismo. Sirven, por tanto, de puente en la etapa de iniciación deportiva entre el juego más libre y el deporte, si bien muchas de estas actividades lúdicas también se utilizan en el estadio deportivo como actividades de calentamiento, de refuerzo o de predisposición a la competición. Los juegos predeportivos comprenden todas las variedades lúdicas y formas jugadas con miras a una iniciación deportiva y que, por tanto, son utilizadas como adaptaciones o procedimientos metodológicos.

Para los niños en edad primaria, los juegos predeportivos son un recurso sumamente efectivo para su formación básica en cualquier deporte, se tiende a sentar las bases metodológicas, psicológicas y sociológicas que norman la práctica del deporte en etapa escolar.

Con la ayuda de los juegos predeportivos no solamente se pretende encaminar al niño a la práctica y a la familiarización de algún deporte, sino también se busca propiciar una actitud más participativa al favorecer un adecuado manejo de la competencia y sobre todo del juego limpio, a su vez puede ser vista también como actividad generadora de valores, integrando actitudes positivas y formando el carácter del infante.

A continuación se presentan algunos juegos predeportivos más simbólicos de acuerdo a cada disciplina deportiva.

4.7.1 Orientados al básquetbol

10 pases

Participantes: 2 equipos de 15

Material: 1 balón de básquetbol

Área de Juego: Mitad de la cancha de básquetbol

Descripción del juego:

El juego consiste en que un equipo consiga pasar 10 veces consecutivas el balón, sin que el equipo contrario lo intercepte. Cada equipo que consiga realizar 10 pases se le otorga un punto.

Variantes:

Variar el número de pases para la obtención del punto
Que en el último pase se tenga que encestar la pelota

Balón tocado

Participantes: 20

Material: 1 Balón de básquetbol

Área de Juego: Cancha de básquetbol

Descripción del Juego:

Dos alumnos empiezan el juego siendo los cazadores. Mediante pases van avanzando. Tratan, con el balón agarrado y sin soltarlo, de tocar a otro participante. El que resulta tocado se convierte en cazador y se une a los dos anteriores hasta que no queda ninguno. No se permite correr con el balón.

Pase de balón con aros

Participantes: 2 equipos de 4-5

Material: 1 Balón y Aros

Área de Juego: Espacio amplio (Patio escolar)

Descripción del juego:

Los jugadores de un equipo se pasan continuamente el balón y los jugadores del otro intentan interceptarlo. Los que se pasan el balón sólo lo pueden recibir dentro de los aros que están repartidos por el suelo, y deben moverse a un nuevo aro para recibir el siguiente pase. El equipo que persigue el balón no se desplaza por los aros, y si lo intercepta intentará mantenerlo con las mismas normas de pase.

Quemados

Participantes: 2 equipos de 5-10

Material: 1 Pelota Blanda

Área de Juego: Espacio Amplio (Patio escolar)

Descripción del Juego:

Dos equipos. Cada uno en media cancha. Detrás de cada línea de fondo se sitúa la zona de "quemados". Los equipos se lanzan el balón tratando de golpear a un contrario. El jugador alcanzado se considera "quemado" pasando a la zona de "quemados" del otro campo, pudiéndose salvar si desde allí, logra alcanzar a algún contrario. Si un jugador coge el balón que lanza el otro equipo, no se considera "quemado", pero si se le cae sí.

Variantes:

La persona que intercepta la pelota sin que se le caiga, tendrá derecho a salvar a uno de sus compañeros que haya sido quemado anteriormente.

Balón torre

Participantes: 2 equipos de 10 (cada uno con su jugador torre)

Material: 1 Balón

Área de Juego: Patio escolar o cancha de básquetbol

Descripción del juego:

Un jugador de cada equipo se sitúa en un círculo, el resto en la otra mitad de la cancha. El jugador torre lanza el balón a sus compañeros para que éstos lo devuelvan sin que toque el suelo. El jugador torre no puede salir del círculo para coger el balón. Si el balón cae, o el jugador torre sale del círculo, el balón pasa al otro equipo.

Variantes:

Aumentar el número de jugadores torre.

Tiro con relevos

Participantes: 2 equipos de 10

Material: 2 Balones

Área de Juego: Mitad de la cancha de básquetbol

Descripción del Juego:

Los equipos se formaran en hilera y se colocaran a metros de frente a la canasta, cada integrante de la hilera tratara de encestar la pelota y hasta que enceste podrá pasar a su compañero de atrás.

Variantes:

Variar la distancia de los tiros

Los integrantes de cada hilera tendrán 1 sola oportunidad de tiro, al final se contabilizan los aciertos y se comprueba que hilera tuvo más.

4.7.2 Orientados al fútbol

Torito

Participantes: 10 (1 torito)

Material: 1 Balón

Área de Juego: Espacio amplio o patio escolar

Descripción del Juego:

Los alumnos se forman en circulo y el torito se coloca en el centro, a continuación se pasaran el balón entre todos los que integran el circulo, evitando a toda costa que el torito lo intercepte. Cuando el torito intercepta un pase, cambia de rol con su compañero al cual le interceptaron.

Variantes:

Limitar el número de toque al balón

Se pueden colocar a dos participantes como toritos

Derribando conos

Participantes: 2 equipos de 5

Material: Conos y Balones

Área de Juego: Espacio amplio

Descripción del Juego:

Los equipos se formaran en hilera y cada integrante tratara de derribar los conos golpeando con cualquier parte del pie. Los conos se situaran a 10 metros de distancia. Y cada alumno tendrá 2 intentos para derribar todos los conos.

Variantes:

Alejar los conos en cada acierto

Tiro al pato

Participantes: 20 (5 Cazadores)

Material: Pelotas de Esponja o Pelotas suaves

Área de Juego: Espacio amplio con una pared alta

Descripción del Juego:

A los 5 cazadores se les da una pelota y el resto que serán los patos se sitúan en una pared. Los que tienen la pelota deben lanzar a dar a los patos que podrán moverse lateralmente agacharse o saltar, pero no adelantarse, posteriormente se cambia de rol a los que esquivaron en mas ocasiones.

Variantes:

Si un pato detiene la pelota con las manos, cambia de rol con la persona a la que le atrapo el disparo

Relevos (conducción)

Participantes: 5 equipos de 4-5

Material: Balón por equipo y conos

Área de Juego: A lo largo del área grande

Descripción del Juego:

Los equipos se formaran en hilera, el 1ro de cada hilera saldrá conduciendo el balón hasta el cono situado al frente a una distancia de 10 metros, lo rodeara y regresara nuevamente a entregarle el balón a su compañero que le sigue.

Variantes:

Se puede implementar otros tipos de conducciones, y que cada integrante de la fila conduzca la pelota de distinta manera a la de sus compañeros.

Fut – tenis

Participantes: 2 equipos de 3

Material: Balón y Red o Resorte

Área de Juego: Rectangular dividida por una red en dos partes iguales 6 x 12 m

Descripción del Juego:

Se delimita el área en un rectángulo dividido por la red, los equipos se sitúan en cada lado. Ahora un jugador del equipo 1 sacara desde la línea final golpeando la pelota hacia el lado contrario, los integrantes del equipo 2 trataran de regresar el envió sin que la pelota bote mas de una vez, podrán pasarse el balón máximo 3 veces antes de enviarlo al lado contrario. Se repite esta secuencia hasta que alguien deje botar el balón más de 1 vez sacando el equipo que realice el punto. Un punto cuenta cuando el equipo contrario no puede regresar el envió, cuando los integrantes de un equipo hagan mas de 3 toques consecutivos, o cuando deja botar mas de una vez el balón.

Variantes:

Se puede realizar sin que la pelota toque el suelo a manera de dominadas

10 pases gol

Participantes: 2 equipos de 10

Material: 1 Balón y Casacas

Área de Juego: Cuadrante de 15 x 15 m

Descripción del Juego:

Cada equipo intentara realizar 10 pases consecutivos sin que el rival intercepte la pelota, el equipo que logre hilvanar 10 pases consecutivos sin ninguna intercepción, obtendrá un gol.

Variantes:

Que los pases sean de primera intención

Variar el número de pases

4.7.3 Orientados al voleibol

Cachibol

Participantes: 2 equipos de 6

Material: Red y Balón

Área de Juego: Cancha de voleibol

Descripción del Juego:

La mecánica de juego es igual a la del voleibol convencional, solo que en el cachibol en vez de realizar el contacto al golpear la pelota, se puede sujetar la pelota con ambas manos para después pasar o enviar el balón a cancha contraria. Son máximos tres pases por equipo antes de enviar la pelota a cancha contraria.

Relevos de fundamentos

Participantes: 5 Hileras de 4

Material: 1 Balón por hilera

Área de Juego: Largo de cancha de voleibol

Descripción del Juego:

Una vez formados en hilera cada integrante recorrerá una distancia en línea recta de 10 metros hasta el cono del frente tratando de controlar la pelota de acuerdo al fundamento que le toque realizar, los primeros y terceros de cada hilera realizaran golpe bajo y los segundos y los cuartos voleo.

Tercias

Participantes: 2 equipos de 3

Material: 1 Balón y Red

Área de Juego: Cancha de voleibol

Descripción del Juego:

Este juego es una adaptación al voleibol convencional, con la variante de que se podrá dejar botar la pelota una vez en cancha propia antes de realizar el ataque al

equipo contrario. Al igual que el voleibol se permiten tres contactos como máximo antes de enviar la pelota a la cancha contraria.

¡¡Que puntería!!

Participantes: 5 -10

Material: 1 Balón, Red y Conos

Área de Juego: Cancha de voleibol

Descripción del Juego:

Las personas se colocan en la línea final para realizar su servicio a la cancha contraria en la cual se colocaran conos en diferentes zonas, a cada cono se le asignara un valor. Cada persona tendrá 3 oportunidades de servicio para acumular la mayor cantidad de puntos.

Variantes:

Utilizar los distintos tipos de servicio

“Front - voli”

Participantes: 2

Material: 1 balón

Área de Juego: Espacio amplio con pared alta

Descripción del juego:

Los dos jugadores trataran de golpear alternadamente la pelota contra la pared, para golpear la pelota tendrán que realizarlo con los fundamentos del voleibol (Golpe bajo o Voleo), el balón podrá dar como máximo un bote antes de cada golpe.

Volea y encesta

Participantes: 2 Hileras de 5

Material: 1 Balón por Hilera

Área de Juego: Cancha de Básquetbol

Descripción del Juego:

Cada hilera se coloca de frente a 1 metro de distancia del tablero de básquetbol, el primero lanza la pelota lo mas alto que pueda, deja botar la pelota y después del bote voleara la pelota e intentara meterlo a la canasta hasta que lo consiga, ya que lo consiguió se la da a su compañero en turno.

Variantes:

En vez de voleo se puede utilizar golpe bajo

Alternar fundamentos (un voleo, un golpe bajo)

4.8 Juegos Tradicionales



Los juegos han existido desde siempre siendo un factor importante para cada persona que los practicaba, aunque también existían otras prioridades había tiempo para ser practicados por todo tipo de personas desde adultos hasta los niños pequeños que buscaban cualquier oportunidad para jugar.

Además anteriormente el repertorio de juegos era innumerable y se podía utilizar cada cosa que se tenía a la mano, en la actualidad la esencia del juego tradicional se ha visto opacada de alguna manera debido a su naturaleza cambiante, hoy en día parte fundamental del juego es el juguete que es la herramienta con la cual se va a jugar y en épocas pasadas el juguete importaba poco debido a que no los había, priorizando en la esencia del juego mismo.

Los juegos tradicionales son juegos que han venido perdurando con el paso del tiempo y han sido pasados de generación en generación manteniendo la esencia de los pueblos en donde se practicaban estos juegos, pero hoy en día la mayoría de estos juegos solo viven en el recuerdo de aquellas personas que lo practicaron. Es por ello que debemos hacer conciencia de la importancia que tenían este tipo de actividades marcando una identidad de nuestro pueblo, recordando nuestras raíces culturales que día con día se van perdiendo.

A continuación se presentan algunos de los juegos más populares y con más trascendencia en nuestro país y que aun son practicados por los niños en la actualidad.

Si el pateador confunde a sus compañeros de nombre o de lugar del escondite volverá a patear nuevamente

La carretilla

Participantes: 20

Material: Ninguno

Área de Juego: Largo cancha de básquetbol

Descripción del Juego:

Se divide a los participantes por parejas y se delimita el recorrido que efectuaran los participantes, uno de los participantes únicamente apoyara las manos en el suelo mientras que el otro lo toma de las piernas sujetándolo por las rodillas a manera de carretilla, al llegar a la meta cambian de rol para efectuar el regreso.

Las estatuas de marfil

Participantes: 25-30

Material: Ninguno

Área de Juego: Patio escolar

Descripción del Juego:

Todos los participantes a la señal comienzan a caminar por todo el espacio cantando la siguiente canción:

A las estatuas de marfil, 1,2 y 3 así
El que se mueva baila el twist
Con su hermana la lombriz
Y su tío José Luís
Que le apesta el calcetín
Yo mejor me quedo ASI

Después del canto todos se quedaran inmóviles tratando de no perder su postura, hasta que uno de sus compañeros se mueva.

Variantes:

Quedara eliminado el que vaya perdiendo

Variantes:

Se puede jugar ala "pica en alto" y los compañeros que estén arriba de una piedra, banco, etc., no podrán ser picados o tocados hasta que toquen nuevamente el suelo

Carrera de costales

Participantes: 5 por ronda

Material: Costales

Área de Juego: Cancha de básquetbol

Descripción del Juego:

Se designa una línea de salida y una línea de meta, se colocan los 5 participantes en posición para la carrera, a la señal tendrán que salir brincando hasta la línea de meta tratando de llegar antes que sus compañeros

Variantes:

Se pueden poner obstáculos en la pista

Se puede realizar la carrera a manera de relevos

A la una anda la mula

Participantes: 15

Material: Ninguno

Área de Juego: Espacio Amplio

Descripción del Juego:

Se designa de entre el grupo de personas a una persona que en este caso hará de mula, se doblara por la cintura apoyando los codos sobre los muslos o rodillas, el resto de los participantes saltaran sobre el apoyando las manos en su espalda y a la vez que saltan repiten las siguientes frases:

A la una anda la mula

A las dos el reloj

A las tres Pepito y Andrés

A las cuatro un buen salto

A las cinco un buen brinco

A las seis merendé

A las siete pan y leche

A las ocho un bizcocho

A las nueve empita en vaso y bebe

A las diez otra vez
A las once llama el conde
A las doce le responde
A las trece ya amanece
A las catorce

Si alguno no puede saltar, repite una de las siguientes frases por segunda vez o confunde las palabras al pronunciarlas le tocara ponerse de mula

Variantes:

Se pueden cambiar las palabras en las frases, solo se tratara de que al final la frase rime de acuerdo al número que le corresponda.

Pelea de gallos

Participantes: 10

Material: Globos

Área de Juego: Cuadrante de 10 x 10 m

Descripción del Juego:

Cada participante atara dos globos inflados a sus tobillos, a continuación entre todos trataran de pisar los globos de sus rivales, evitando que pisen los suyos, así hasta que quede un solo ganador

Variantes:

Se pueden hacer competencias entre dos personas, pasando a la siguiente ronda los ganadores de cada encuentro

V. CONCLUSIONES

En conclusión el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

En el juego el niño aprende con una facilidad notable, porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega son transferidos en situaciones posteriores permitiendo que esta actividad sea un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad, partiendo desde su etapa de formación básica donde el aprendizaje es mas significativo en el ser humano.

VI. RECOMENDACIONES

Cabe mencionar que si bien este es un trabajo en el cual se proponen actividades para el desarrollo tanto motriz como cognitivo de los niños en etapa de formación básica, no todas las actividades resultaran efectivas debido a las características distintas que tiene los grupos, la eficacia se determinara por nuestra capacidad como educadores, del control y organización que se tenga del grupo o participantes, así como también de la variabilidad que le demos a cada actividad evitando a toda costa el desinterés del niño.

Nosotros como profesionales en el área de educación física debemos de preocuparnos principalmente en las necesidades del niño, brindarles toda la atención, buscando siempre lo mejor para desarrollo de cada una de sus capacidades tanto físicas como cognitivas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Méndez Jiménez Antonio. Nuevas Propuestas Lúdicas Para el Desarrollo Curricular de Educación Física, Editorial Paidotribo, 1ra Edición, 2003, España
- Omeñaca Cilla Raúl, Ruiz Omeñaca Jesús Vicente. Juegos Cooperativos y Educación Física, Editorial Paidotribo, 3ra Edición, 2000, México
- Méndez Giménez Antonio, Méndez Giménez Carlos. Los Juegos en el Currículum de la Educación Física, Editorial Paidotribo, 5ta Edición, 1998, España
- Horacio Gómez Raúl. La Enseñanza de la Educación Física en Nivel Inicial. Editorial Stadium S. R. L., 2002, Argentina
- Bryant J. Cratty. Juegos Escolares que Desarrollan la Conducta, Editorial Pax México, 1995, México
- Roberto Gómez Jorge. La Educación Física en el Patio, Editorial Stadium S. R. L., 1999, Argentina.