

**José Luis Ovando Azurdia**

**VALORACIÓN DE LOS JUEGOS FÍSICO RECREATIVO TRADICIONALES EN LA  
FORMACIÓN DEL PROFESOR DE ENSEÑANZA MEDIA EN EDUCACIÓN FÍSICA  
DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**

**Asesora: M.Sc. Bertha Melanie Girard Luna**



**FACULTAD DE HUMANIDADES  
ESCUELA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**Guatemala, octubre de 2016**

Este trabajo fue presentado por el autor como trabajo de tesis previo a optar al grado de Maestro en Docencia Universitaria.

Guatemala Octubre de 2016

## ÍNDICE

|  |     |
|--|-----|
| RESUMEN .....  | i   |
| ABSTRACT .....   | iii |
| INTRODUCCIÓN .....   | v   |
| CAPITULO I GENERALIDADES.....  | 1   |
| 1.1 Línea de investigación.....  | 1   |
| 1.2 Tema .....   | 1   |
| 1.3 Planteamiento del problema.....                                    | 1   |
| 1.4 Justificación.....   | 3   |
| 1.5 Alcances y Límites.....  | 6   |
| 1.5.1 Ámbito Geográfico .....  | 6   |
| 1.5.2 Ámbito Institucional.....  | 6   |
| 1.5.3 Ámbito Poblacional .....   | 7   |
| 1.5.4 Ámbito Temporal .....  | 7   |
| 1.6 Objetivos.....   | 8   |
| 1.6.1 Objetivo General.....  | 8   |
| 1.6.2 Objetivos específicos.....                                       | 8   |
| 1.7 Metodología .....  | 9   |
| 1.7.1 Diseño de investigación .....                                    | 9   |
| 1.7.2 Técnicas e instrumentos .....                                    | 9   |
| 1.7.2.1 La Encuesta .....  | 10  |
| 1.7.2.2 La Entrevista .....  | 10  |
| 1.7.2.3 Grupo Focal .....  | 10  |
| 1.7.2.4 Revisión Bibliográfica .....                                   | 11  |
| 1.7.2.5 Historia y Relatos de Vida .....                               | 11  |
| 1.7.3 Población y muestra .....  | 12  |
| 1.7.4 Operacionalización de las Variables o Unidades De Análisis ..... | 13  |
| 1.7.5 Procedimiento .....  | 17  |
| CAPITULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....                                | 20  |
| 2.1 Fundamentos Teóricos .....   | 20  |
| 2.1.1 Formación docente .....  | 20  |
| 2.1.1.1 Importancia.....   | 24  |
| 2.1.1.2 Perfil docente .....   | 25  |
| 2.1.2 Formación del docente de Educación Física.....                   | 26  |

|  |  |    |
|--|--|----|
| 2.1.3                                  | Educación Física y formación docente en Guatemala.....   | 27 |
| 2.1.4                                  | Educación Física y juegos físico recreativos.....  | 30 |
| 2.1.4.1                                | Definiciones.....  | 31 |
| 2.1.4.2                                | Características de los juegos físico recreativo tradicionales .....  | 33 |
| 2.1.5                                  | La utilización del Juego en la clase de Educación Física.....  | 36 |
| 2.1.5.1                                | Los juegos físico recreativo tradicionales como herramienta para la Educación Integral .....                     | 36 |
| CAPITULO III RESULTADOS DE CAMPO ..... |  | 42 |
| 3.1                                    | Caracterización de los participantes.....  | 43 |
| 3.2                                    | Inclusión de los juegos físico recreativo tradicionales en el currículo de ECTAFIDE.....                         | 45 |
| 3.2.1                                  | Resultados cuantitativos .....   | 45 |
| 3.2.2                                  | Resultados cualitativos.....   | 47 |
| 3.2.3                                  | Resultados Mixtos.....   | 54 |
| 3.3                                    | Características de los juegos físico recreativo tradicionales en Guatemala...                                    | 57 |
| 3.3.1                                  | Resultados cuantitativos .....   | 58 |
| 3.3.2                                  | Resultados cualitativos.....   | 59 |
| 3.3.3                                  | Resultados mixtos.....   | 65 |
| 3.4                                    | Juegos físico recreativo tradicionales más conocidos y utilizados por la población de ECTAFIDE.....              | 67 |
| 3.4.1                                  | Resultados cuantitativos .....   | 68 |
| 3.4.3                                  | Resultados mixtos.....   | 72 |
| 3.5                                    | Beneficios sociales y personales de la práctica sistematizada de los juegos físico recreativo tradicionales..... | 73 |
| 3.5.1                                  | Resultados cuantitativos .....   | 73 |
| 3.5.2                                  | Resultados cualitativos.....   | 74 |
| 3.5.3                                  | Resultados Mixtos.....   | 79 |
| 3.6                                    | Capacidades Motoras y volitivas que desarrolla la práctica de juegos físico recreativo tradicionales .....       | 80 |
| 3.6.1                                  | Resultados cuantitativos .....   | 81 |
| 3.6.2                                  | Resultados cualitativos.....   | 83 |
| 3.6.3                                  | Resultados mixtos.....   | 87 |
| 3.7                                    | Diseño de una guía Didáctica para la enseñanza de los juegos físico recreativo tradicionales.....                | 88 |
| 3.7.1                                  | Resultados cuantitativos.....  | 88 |
| 3.7.2                                  | Resultados cualitativos .....  | 89 |

|   |            |
|---|------------|
| 3.7.3 Resultados mixtos.....                | 91         |
| CAPITULO IV CONCLUSIONES.....               | 93         |
| CAPITULO V RECOMENDACIONES Y PROPUESTA..... | 95         |
| 5.1 RECOMENDACIONES.....                    | 95         |
| 5.2 Propuesta.....                          | 97         |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>      | <b>179</b> |
| APÉNDICE.....                               | 186        |

## RESUMEN

Los juegos físico recreativo tradicionales son aquellos juegos aptos para fomentar los valores sociales, desarrollar capacidades motrices y volitivas, se realizan en forma colectiva mediante la movilización de diferentes segmentos corporales y que han logrado trascender en el tiempo convirtiéndose en legado cultural, transmitidos de generación en generación en una comunidad para la cual tiene un significado concreto. Los juegos físico recreativo tradicionales representan una alternativa didáctica en la formación del profesor de enseñanza media en educación física, esta investigación se enfoca en el uso de este tipo de juegos como recurso didáctico por parte de la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el deporte ECTAFIDE que es la institución estatal encargada de la formación de estos profesionales. El objetivo principal de esta investigación entonces es valorar la utilización de este tipo de juegos en la formación del profesor de enseñanza media en educación física. Para ello se empleó un diseño de investigación mixto de triangulación concurrente, la unidad de análisis estuvo conformada por: los estudiantes de quinto semestre de la carrera de profesorado de enseñanza media en educación física, así como los estudiantes del séptimo y noveno semestre de la carrera de licenciatura en educación física, deporte y recreación de ECTAFIDE, los docentes encargados de cursos vinculados con los juegos físico recreativo tradicionales y los estudiantes de primer ingreso en la Escuela Nacional Central de Agricultura –ENCA-, las técnicas utilizadas para el trabajo de campo fueron: la encuesta que se aplicó a los estudiantes de ECTAFIDE; la entrevista que se utilizó con los profesores de ECTAFIDE; grupo focal en el cual participaron 7 estudiantes del séptimo semestre de ECTAFIDE; los relatos de vida aplicada a los estudiantes de la ENCA; así también se utilizó la revisión bibliográfica se aplicó al plan de estudios y programas de la carrera de profesorado de ECTAFIDE. Los principales resultados de esta investigación demuestran que tanto docentes como estudiantes de ECTAFIDE están concientes del papel formador de los juegos físico recreativo tradicionales en el quehacer docente sobre todo en el fomento y desarrollo de valores sociales, capacidades

motoras y volitivas sin embargo la utilización de los mismos es deficiente en cuanto a la metodología y cantidad de cursos en que se incluyen. Otro de los puntos en que concuerdan tanto estudiantes como profesores es la necesidad de un documento físico o electrónico que sirva de guía a los profesores y profesionales afines incluso hasta padres de familia. Como producto de esta investigación se ha diseñado una guía con los 15 juegos físico recreativo tradicionales que tuvieron una mayor frecuencia de respuesta tanto en la parte cuantitativa –encuesta- como en la cualitativa –grupo focal, entrevista y relatos de vida- dicho documento cuenta con una tabla informativa en la que aparece la valoración promedio que obtenida en la encuesta respecto al fomento y desarrollo de valores sociales, capacidades motoras y volitivas, así como la vinculación del juego con otros temas o contenidos diferentes a la educación física. Las características que los participantes atribuyen a los juegos físico recreativo tradicionales están directamente vinculadas al uso que éstos hacen de los mismos en su quehacer docente, es decir que lo hacen desde su papel de formadores por lo que las características identificadas por ellos lo hacen desde el punto de vista del ámbito educativo formal. Se hace necesario aclarar entonces que otras características pueden ser identificadas por otros grupos sociales en dependencia de: su papel en el juego –dirigente, juez o facilitador; participante, espectador-; por grupo etario: niño, adolescente y adulto.

Palabras clave:

Juegos físico recreativo tradicionales, capacidades motoras, valores sociales, profesores, características.

## ABSTRACT

Traditional recreational physical games are those games suitable to promote social values, develop motor and volitional capacities, are made collectively by mobilizing different body segments and that have managed to transcend time becoming cultural heritage, transmitted from generation to generation in a community which has a specific meaning. Traditional recreational physical games represent an educational alternative teacher training high school physical education, this research focuses on the use of such games as a teaching resource by the School of Science and Technology of Physical Activity -ECTAFIDE- this is the state institution responsible for the training of these professionals. The main objective of this research then is to assess the use of these types of games in training high school teachers in physical education. Because of this a design of mixed research concurrent triangulation was used, the analysis unit consisted of: students of the fifth semester of the career of high school physical education teaching, as well as the seventh and ninth semester of the race degree in physical education, sport and recreation ECTAFIDE, teachers responsible for courses related to traditional recreational physical games and freshmen in the Escuela Nacional Central de Agricultura -ENCA-, the techniques used for field work were : the survey applied to students of ECTAFIDE; the interview was used with teachers of ECTAFIDE; the focus group in which participated 7 students ECTAFIDE seventh semester; life stories applied to students ENCA; and the literature review was also used and it was applied to the curriculum and programs ECTAFIDE career teachers. The main results of this research show that both teachers and students are aware of ECTAFIDE's forming role in the traditional recreational physical games in the teaching work, especially in the promotion and development of social values, motor and volitional capacities but the use of them is deficient in terms of methodology and amount of courses included. Another point that both students and teachers agree is the need for a physical or electronic document to guide teachers and related professionals even parents. As a result of this research a guide to the 15 traditional recreational physical games that had a higher frequency



response in both the quantitative part -survey- as the focal -group qualitative, interview and life-stories has been designed. That document has an information table in which the average valuation obtained in the survey regarding the promotion and development of social values, and volitional motor skills, as well as linking the game with other subjects or different physical education content appears. The characteristics that participants attributed to traditional recreational physical games are directly linked to the use they make of them in their teaching work, this means, that they do it from their role as trainers, so that the characteristics identified by them do from the view formal education. It is necessary to clarify then that other features can be identified by other social groups depending on: their role in the game -leader, judge or facilitator; participant, spectator; by age group: child, adolescent and adult.

Keywords:

Traditional recreational physical games, motor skills, social values, teachers, characteristics.

## INTRODUCCIÓN

El autor del presente estudio define los juegos físico recreativo tradicionales de la siguiente manera: son aquellos juegos aptos para desarrollar capacidades motrices y volitivas, que se realizan en forma colectiva mediante la movilización de diferentes segmentos corporales y que han logrado trascender en el tiempo convirtiéndose en legado cultural, transmitidos de generación en generación en una comunidad para la cual tiene un significado concreto.

Estos juegos durante el proceso de enseñanza aprendizaje pueden ser utilizados como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor de los alumnos, por sus características peculiares, pues mientras los participantes se divierten al mismo tiempo están desarrollando una interacción –socialización- con sus pares; se sujetan a las normas establecidas ya sea por el grupo o por el profesor encargado de la actividad –respeto a las normas y a la autoridad-; según la dinámica del juego desarrollan tal o cual capacidad condicional o coordinativa –la fuerza en el “arranca cebollas”, la velocidad en “agua shuca”, la resistencia en la tenta y así en otros tantos juegos-

Se refieren los juegos físico recreativos tradicionales pues aunque los participantes pueden responder de forma favorable a cualquier clase de juego físico, reconocen un vínculo cultural con este tipo de juego, ya que en han escuchado, visto, o practicado este tipo de juego fuera del ámbito formal de la educación mayormente en el núcleo familiar en donde los juegos se transmiten de generación en generación mediante su práctica en los tiempos de ocio. Sin embargo en la actualidad la incorporación de este tipo de juegos es escasa por parte de padres de familia y docentes. (Velásquez 2007)

De lo anterior se desprende entonces la importancia que pueden tener los juegos físico recreativos tradicionales en la formación integral de los estudiantes,

mediante una adecuada aplicación, el profesor puede utilizar dichos juegos con fines didácticos, esto quiere decir entonces que el profesor debe diseñar, planificar y ejecutar la utilización de estas técnicas y estrategias didácticas. Sin embargo para que el profesor pueda diseñar, planificar y ejecutar estas técnicas y estrategias, idealmente tuvo que recibir una formación formal para caracterizar, identificar y seleccionar las técnicas y estrategias que mejor respondan al grupo de estudiantes a su cargo.

De lo expuesto se desprende la interrogante que impulsa la presente investigación ¿Cuál es la valoración que se le da a los juegos físico recreativos tradicionales en la formación del profesor de enseñanza media en educación física en la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte –ECTAFIDE- de la Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC-?

En adelante el lector podrá consultar todos los aspectos formales que se realizaron para llevar a cabo dicha investigación, explicando desde, a qué línea de investigación responde, luego se caracteriza el tema de investigación, justificando la importancia de dicha investigación; se presentan los objetivos tanto el general como los específicos; para luego realizar una descripción sobre la metodología a utilizar durante todos los procesos, procedimientos y técnicas que se emplearon.

En la fundamentación teórica se presentan los elementos sobre los que descansa la base científica acerca la caracterización tanto del profesor de enseñanza media en educación física como de los juegos físico recreativos, para luego presentar la importancia de la utilización de dichos juegos en la clase de educación física.

Luego se realiza la presentación y análisis de los resultados de campo, seguido encontrará las conclusiones, recomendaciones y propuesta, referencias bibliográficas y para terminar se incluye el pre diseño de instrumentos que se utilizaron durante el trabajo de campo.

# CAPITULO I GENERALIDADES

## **1.1 Línea de investigación**

FORMACIÓN Y CAPACITACIÓN DOCENTE MULTI, INTER Y TRANSDISCIPLINARIA

## **1.2 Tema**

VALORACIÓN DE LOS JUEGOS FÍSICO RECREATIVOS TRADICIONALES EN LA FORMACIÓN DEL PROFESOR DE ENSEÑANZA MEDIA EN EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

## **1.3 Planteamiento del problema**

Los juegos físico recreativos tradicionales pueden ser utilizados como instrumento didáctico ya que son capaces de desarrollar capacidades motrices y volitivas; principios y valores sociales, pues al practicarlos en forma colectiva se movilizan diferentes segmentos corporales y la interacción con sus pares permite que las conductas aceptadas socialmente puedan desarrollarse y trascender en el tiempo convirtiéndose en legado cultural, transmitiéndose de generación en generación en una comunidad para la cual tiene un significado concreto

Su importancia radica en la valoración social que se haga de ellos, en el plano educativo pueden ser utilizados de forma sistematizada como recursos didácticos para desarrollar capacidades motrices principios y valores, para lo cual es necesario que los profesionales de la educación física, deporte y recreación tengan las competencias necesarias para ello.

Algunos de los juegos físico recreativos tradicionales de Guatemala son utilizados por los profesores de educación física, profesores de pre primaria y profesores de primaria, así como por profesionales como técnicos recreacionistas, sin embargo no se realiza de una forma sistematizada sino más bien de forma casual como factor distractor y no formador. Aunque en los años iniciales de la educación formal –preprimaria- el juego forma parte principal de dicha educación mayormente mediante canciones, rondas y retahílas, esta utilización didáctica disminuye según el niño –estudiante- asciende los escalones en los niveles educativos.

Esto ocurre en parte porque en su etapa de formación a los profesores de enseñanza media en educación física no se les proporciona el conocimiento necesario para utilizar este tipo de juegos como recursos didácticos de forma sistematizada; porque en el currículo no se presta la mayor atención a este tipo de actividades y se le da un espacio accesorio, es decir se presenta como contenido complementario en algún curso y no como eje central o como un curso en sí.

Un primer acercamiento a la red curricular de la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física –ECTAFIDE- permite identificar que los juegos tradicionales se presentan en el nivel de formación general como parte de los cursos: Teoría y Metodología de la Recreación I, Teoría y Metodología de la Recreación II, Recreación Física I y Recreación Física II; es decir cuatro cursos de veinticuatro que conforman el nivel de formación general de cualquier profesional en ECTAFIDE. En tanto que en el nivel de especialización para el profesorado de enseñanza media en educación física y el nivel profesionalización para la licenciatura en educación física, deporte y recreación se presentan dos cursos que utilizan el juego tradicional como recurso didáctico de forma sistematizada en el quehacer docente del profesional egresado de ECTAFIDE.

Lo anterior provoca que los profesionales egresados de ECTAFIDE no cuenten con las herramientas indispensables para lograr que los alumnos “aprendan

divirtiéndose”, y se vean obligados a recurrir a formas más rígidas y hasta militarizadas en las cuales el alumno se siente obligado a participar pues se ha perdido el componente lúdico y divertido de la actividad.

Esta deficiencia desde la estructuración curricular del profesional egresado de ECTAFIDE, y sobre todo en el caso del profesorado de enseñanza media en educación física, es el que ha llamado la atención para generar esta investigación.

De lo antes expuesto se desprende la interrogante que impulsa la presente investigación: ¿Cuál es la valoración que se le da a los juegos físico recreativos tradicionales en la formación del profesor de enseñanza media en educación física en la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte – ECTAFIDE- de la Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC-?

## **1.4 Justificación**

La realización de la investigación sobre la Valoración de los juegos físico recreativo tradicionales en la formación del profesor de enseñanza media en educación física ofrece varios aportes para la población escolar y profesional de la educación física, entre los cuales están la descripción de los juegos físico recreativos más populares entre los profesores y sobre todo por la comunidad educativa de ECTAFIDE. Otro aporte se refiere a la descripción sobre la utilización que se hace de los juegos físico recreativo tradicionales y la determinación del beneficio que su práctica hacen en el funcionamiento del cuerpo humano.

La población escolar guatemalteca –de todos los niveles- se ve beneficiada en el entendido que los profesores de educación física tienen ahora una guía que les permite implementar los juegos físico recreativo tradicionales de una forma sistemática para el desarrollo de cualidades físicas: coordinativas y condicionales, así como capacidades volitivas y cognitivas.

En la actualidad el acceso a los juegos electrónicos sobre todo en las áreas urbanas ha llevado a una reducción en la práctica actividad física -entre ella los juegos físico recreativos tradicionales- en los niños, niñas así como los y las adolescentes de países en vías de desarrollo, trayendo con ello consecuencias como el aumento del sedentarismo y por ende el aumento en la aparición de enfermedades crónico degenerativas como la diabetes, la hipertensión, el sobrepeso, la obesidad y la obesidad mórbida entre otras, en niños y niñas (OMS 2013)

El avance de estas enfermedades en los últimos años ha provocado la reacción de instituciones como la Organización Mundial de la Salud –OMS-, la Organización de Naciones Unidas –ONU- a través de la UNESCO, la Federación Internacional de Educación Física –FIEP- ; dichas instituciones se han proclamado a través de manifiestos, campañas publicitarias y programas que animan a la población en general a realizar actividad física de manera dirigida por lo menos treinta minutos al día, tres veces por semana.

En países como Argentina, México y otros se han implementado leyes contra la obesidad que incluyen directrices sobre anuncios publicitarios de comida chatarra, en donde deben incluir mensajes para que la población coma sanamente –frutas y verduras-los empaques de comida chatarra deben presentar la información nutricional de forma explícita y legible entre otras.

En Guatemala aún no se cuenta con este tipo de legislación, aunque instituciones Como la Dirección General de Educación Física –DIGEF-, la Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala –CDAG-, el Comité Olímpico Guatemalteco - COG – y algunas municipalidades, como la de Guatemala y Patulul, realizan actividades con juegos físico recreativo tradicionales, para recuperar la práctica de estos juegos y prevenir se eleve la tasa de enfermedades crónico-degenerativas sobre todo en la población infantil.

Los juegos físico recreativos tradicionales representan un recurso para combatir el avance de estas enfermedades, por sus características todos los juegos –o la gran mayoría de ellos- requieren que quienes los practican aumenten el consumo calórico, activen su metabolismo y desarrollen sus cualidades psicomotrices de una forma natural.

No se puede olvidar también que estos juegos tienen un carácter eminentemente formativo, es decir por medio del juego se le enseña al estudiante por ejemplo la noción del bien y del mal –sentido teológico- ; el papel de su estatus en la sociedad –sentido político-económico-; el respeto a las reglas y a la autoridad –sentido cívico-; su rol dentro de la sociedad –sentido laboral y de género-; como tradición pasando el conocimiento de una generación a otra –sentido cultural-.

En fin los juegos físico recreativos tradicionales tienen muchas y muy variadas connotaciones pero la más importante siempre será la de recreación para quienes los practican, a ellos no les interesa saber los fines y propósitos inmersos en el juego, sino más bien les interesa interactuar con sus pares para pasar un momento de diversión motivados por la única razón de jugar por jugar.

De lo anterior se sobreentiende entonces la importancia de capacitar a los futuros profesores de educación media en educación física para que desarrollen las competencias pertinentes que le permitan utilizar los juegos de forma metodológica, de tal manera que sus estudiantes se formen integralmente mediante los juegos físico recreativos tradicionales. Para ello todo profesor debe haber vivenciado, durante su formación, dichos juegos como parte medular del currículo y bajo la supervisión y tutela de un profesional especialista en el tema.

Esta investigación proporcionó a los profesionales no solo de la educación física sino también a todos los profesores de los distintos niveles educativos una alternativa científicamente fundamentada, para el desarrollo de las distintas



capacidades psicomotrices de los estudiantes pero sobre todo para el desarrollo de valores sociales como el respeto a las normas y autoridad, la responsabilidad, la cooperación y trabajo en equipo. Por otra parte los estudiantes se beneficiarán al recibir una enseñanza con mayor énfasis en las actividades lúdicas que se caracterizan por estimular el aprendizaje mediante el goce de las mismas.

## **1.5 Alcances y Límites**

A continuación se presentan los diferentes ámbitos en los que se llevó a cabo esta investigación.

### **1.5.1 Ámbito Geográfico**

La presente investigación se realizó en el campus central de la Universidad de San Carlos de Guatemala concretamente en la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte –ECTAFIDE-, edificio M3. Así mismo parte de esta investigación se realizó en la Escuela Nacional central de Agricultura –ENCA- carretera a 17.5 Bárcena, Villa Nueva, Guatemala, Guatemala.

### **1.5.2 Ámbito Institucional**

La mayor parte del trabajo de campo de esta investigación se llevó a cabo en ECTAFIDE, que es la encargada de formar a los profesionales de la actividad física y el deporte, entre las carreras de pregrado y grado que ofrece se encuentra la de profesor de enseñanza media en educación física que es en la cual se enfocó la presente investigación. La otra parte de esta investigación se desarrolló en la ENCA que es la encargada de regir la educación Agrícola y forestal a nivel nacional y que por su singular currículo cuenta con la presencia de estudiantes originarios de todas las regiones del país, esta característica se consideró como una fortaleza para llevar a cabo con los estudiantes de primer ingreso la

identificación de las características de los juegos físico recreativos en Guatemala, por medio de los relatos de vida.

### 1.5.3 Ámbito Poblacional

A continuación se describe La población que participó en el levantamiento de datos para la presente investigación:

Los estudiantes de profesorado de enseñanza media en educación física que se encontraban cursando el primer semestre de su fase de especialización, cuarenta y cuatro (44) estudiantes participaron en la parte de la encuesta en el presente estudio.

Los estudiantes con pensum cerrado o graduados de la carrera de profesorado de enseñanza media en educación física que se encontraban cursando la carrera de licenciatura en educación física, deporte y recreación en ECTAFIDE, veintidós (22) estudiantes participaron en la encuesta y ocho (7) estudiantes participaron en un grupo focal para este estudio.

Los estudiantes de primer ingreso 2016 -167 estudiantes- de las carreras de perito agrónomo y perito forestal de la ENCA que participaron en la parte de los relatos de vida para el presente estudio.

Los docentes encargados de los cursos vinculados con los juegos físico recreativo tradicionales en ECTAFIDE, cuatro (04) docentes participaron en la técnica de entrevista.

### 1.5.4 Ámbito Temporal

El diseño de esta investigación fue elaborado durante el año dos mil quince; tanto el trabajo de campo como el procesamiento de datos, la obtención y triangulación

de resultados se realizó en el primer semestre del dos mil dieciséis, por su parte como la presentación de los mismos se realizó en el segundo semestre de 2016.

## **1.6 Objetivos**

### **1.6.1 Objetivo General**

Valorar la utilización y las vivencias de juegos físico recreativo tradicionales en la formación del profesor de enseñanza media en educación física en el año 2016

### **1.6.2 Objetivos específicos**

Identificar las Características de los juegos físico recreativo tradicionales en Guatemala desde el punto de vista de la unidad de estudio.

Comprobar la manera en que los juegos físico recreativos tradicionales se encuentran incluidos en el currículo de ECTAFIDE.

Establecer cuáles son los juegos físico recreativo tradicionales utilizados, con mayor frecuencia, como recurso didáctico por los profesores y estudiantes de enseñanza media en educación física de ECTAFIDE.

Determinar los valores sociales que desarrolla la práctica sistematizada de juegos físico recreativos tradicionales, en los alumnos, desde el punto de vista de la unidad de estudio.

Analizar las capacidades físicas –condicionales y coordinativas-, así como las volitivas que desarrolla cada juego seleccionado por la población de esta investigación.

Diseñar una guía didáctica para la utilización de los juegos físico recreativos en la formación del estudiante en los diferentes niveles de enseñanza.

## **1.7 Metodología**

A continuación se describe el diseño elegido -según las características de la investigación-, las técnicas y recursos así como las variables estudiadas. Para después detallar los procedimientos utilizados en la realización de esta investigación.

### **1.7.1 Diseño de investigación**

Se trató de una investigación mixta, con un diseño de triangulación concurrente, en donde se recolectaron datos al mismo tiempo, para obtener datos cualitativos y cuantitativos precisos, sobre la valoración de los juegos físico recreativos en la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte –ECTAFIDE- desde su creación, hasta el mes de marzo 2016; así mismo se obtuvo información sobre el punto de vista de los diferentes actores –estudiantes, personal docente- que intervienen en el día a día de dicha escuela.

### **1.7.2 Técnicas e instrumentos**

Para llevar a cabo el trabajo de campo se utilizaron diferentes técnicas e instrumentos, para dar respuesta a las preguntas de investigación anteriormente planteadas y en base a los objetivos específicos.

Estas técnicas y sus instrumentos fueron aplicadas correctamente para lograr que los datos obtenidos y por ende los resultados obtenidos reflejen positivamente la realidad de la población y los hechos a investigar.

### 1.7.2.1 La Encuesta

Por tratarse de una investigación mixta se utilizó la técnica de la encuesta con el instrumento de cuestionario con preguntas estructuradas para recolectar los datos tanto para el grupo de profesores como para los estudiantes de profesorado de enseñanza media en educación física. La encuesta, de acuerdo con Garza (1988) la investigación por encuesta "... se caracteriza por la recopilación de testimonios, orales o escritos, provocados y dirigidos con el propósito de averiguar hechos, opiniones actitudes," (p. 183). Es una técnica que ofrece rapidez para la recolección de datos y para su tabulación sin embargo puede no reflejar la realidad a su cabalidad pues tan solo es reflejo de un momento.

### 1.7.2.2 La Entrevista

Por otro lado se realizó una entrevista a los docentes encargados de impartir los cursos vinculados directamente con la utilización de los juegos físico recreativos tradicionales y con el coordinador de ECTAFIDE, como se mencionó anteriormente los cursos que en la actualidad se vinculan directamente con los juegos físico recreativos tradicionales son: Teoría y Metodología de la Recreación I, Teoría y Metodología de la Recreación II, Recreación Física I y Recreación Física II, didáctica del movimiento, acondicionamiento físico en edad escolar. Janesick citado por Hernández, Fernández y Baptista (2010) indican que: "en la entrevista, a través de las preguntas y respuestas, se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a una tema. Se utilizó una entrevista de tipo estructurado".

### 1.7.2.3 Grupo Focal

Se utilizó esta técnica con un grupo de siete profesores de enseñanza Media en educación física graduados de ECTAFIDE, con por lo menos tres años de laborar en el ámbito educativo y que se encontraban laborando en el momento de ejecutar

esta técnica de recolección de información. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) afirman que “los participantes conversan en torno a uno o varios temas en un ambiente relajado e informal, bajo la conducción de un especialista en dinámicas grupales.” (p. 425)

#### 1.7.2.4 Revisión Bibliográfica

Se realizó una revisión bibliográfica de los programas específicos de los cursos que conforman la malla curricular de ECTAFIDE la cual sirvió para determinar el lugar que se le da al juego en dicha malla curricular, Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) afirman que: “Prácticamente la mayoría de las personas, grupos, organizaciones, comunidades y sociedades los producen y narran, o delimitan sus historias y estatus actuales. Le sirven al investigador para conocer los antecedentes de un ambiente, las experiencias, vivencias o situaciones y su funcionamiento cotidiano.” (p. 433)

#### 1.7.2.5 Historia y Relatos de Vida

Esta técnica se aplicó a los estudiantes de primer ingreso en la Escuela Nacional Central de Agricultura –ENCA-, en donde se les solicitó que describieran sus experiencias en cuanto a su participación en los juegos físico recreativos tradicionales en su comunidad, para esto se le proporcionó una estructura a la cual respondieron.

Siguiendo las ideas de *Hernández, Fernández y Baptista (2010)* que afirman lo siguiente:

*En las biografías y las historias de vida, el investigador debe obtener datos completos y profundos sobre cómo ven los individuos los acontecimientos de sus vidas y a sí mismos... El entrevistador solicita al participante una reflexión retrospectiva sobre sus experiencias en*

*torno a un tema o aspecto (o de varios). Durante la narración del individuo se le solicita que se explye sobre los significados, las vivencias, los sentimientos y las emociones que percibió y vivió en cada experiencia. (p. 437).*

### 1.7.3 Población y muestra

La población en la que se realizó la investigación la constituyen los estudiantes de profesorado de educación física en segunda enseñanza de ECTAFIDE, que se encontraban en la etapa de especialización, así como los estudiantes de licenciatura del séptimo y noveno semestre que poseen pensum cerrado o se han graduado de profesores de educación física en segunda enseñanza, también se incluyó a los docentes del área de especialización cuyos cursos presentaban vinculación con los juegos físico recreativos tradicionales de ECTAFIDE. Así como los estudiantes de primer ingreso de la ENCA. El trabajo de campo se realizó con todo el universo de la población:

44 estudiantes del quinto semestre de Profesorado de Enseñanza Media en Educación Física de ECTAFIDE.

22 profesores, o estudiantes con pensum cerrado, que se encuentran cursando el séptimo o noveno semestre de la carrera de Licenciatura en Educación Física, Deporte y Recreación en ECTAFIDE.

7 Profesores de Enseñanza Media en Educación Física que se encontraban laborando en el momento de aplicar la técnica de obtención de datos.

167 estudiantes de primer ingreso de la ENCA

4 docentes de ECTAFIDE encargados de los cursos vinculados con los juegos físico recreativo tradicionales.

### 1.7.4 Operacionalización de las Variables o Unidades De Análisis

| Objetivos específicos  | Variable  | Definición teórica de la variable  | Definición operativa   | Técnica   | Instrumento  | Escala de medición o cualificación | Instrumento |   |   |   |   |   |   |
|--|---|--|--|---|--|------------------------------------|-------------|---|---|---|---|---|---|
|  |   |  |  |   |  |                                    | 1           | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |   |
| Identificar las Características de los juegos físico recreativos tradicionales en Guatemala                                | Características De los juegos físico recreativos tradicionales en Guatemala | <i>Para José María Cagigal citado por Coca (2011) el juego se puede designar como una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente, que, saliéndose de la vida habitual... limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas...</i> | Información que ha sido asimilada y guardada en la memoria a largo plazo y que tiene un valor cultural para la sociedad guatemalteca | Grupo focal<br><br>Relatos de vida                    | Matriz para grupo focal<br><br>Matriz de relatos de vida | Nominal                            | 6           | 3 |   | 1 | 1 |   |   |
|  |   |  |  |   |  |                                    |             | 5 |   | 3 | 2 |   |   |
|  |   |  |  |   |  |                                    | 6           |   |   | 4 | 3 |   |   |
|  |   |  |  |   |  |                                    |             |   |   | 4 |   |   |   |
|  |   |  |  |   |  |                                    |             |   |   | 5 |   |   |   |
|  |   |  |  |   |  |                                    |             |   |   | 6 |   |   |   |
|  |   |  |  |   |  |                                    |             |   |   | 7 |   |   |   |
|  |   |  |  |   |  |                                    |             |   |   | 8 |   |   |   |
| Comprobar la manera en que los juegos físico recreativos tradicionales se encuentran incluidos en el currículo de ECTAFIDE | Currículo de ECTAFIDE   | Currículo: Stenhouse citado por Ramos (2010) -"Un curriculum es una tentativa para comunicar los principios y rasgos esenciales de un propósito educativo, de forma tal que permanezca abierto a discusión crítica y pueda ser trasladado efectivamente a la práctica" (p. 34)           | Conjunto de actividades utilizadas en ECTAFIDE encaminadas a lograr el aprendizaje.  | Recisión documental<br><br>Entrevista<br><br>Encuesta | Matriz para revisión documental<br><br>cuestionario      | Nominal<br><br>Escala likert       | 1           | 1 | 1 | 5 |   |   | 2 |
|  |   |  |  |   |  |                                    | 5           | 2 | 2 |   |   |   |   |
|  |   |  |  |   |  |                                    |             |   |   | 3 |   |   |   |



| Objetivos específicos   | Variable               | Definición teórica de la variable   | Definición operativa   | Técnica  | Instrumento  | Escala de medición o cualificación | Instrumento         |            |            |            |            |   |   |
|---|------------------------|---|--|--|--|------------------------------------|---------------------|------------|------------|------------|------------|---|---|
|   |                        |   |  |  |  |                                    | 1                   | 2          | 3          | 4          | 5          | 6 |   |
| Determinar los valores sociales que desarrolla la práctica sistematizada de juegos físico recreativos | Valores sociales       | Fernández, Puig, y Martín, Et al (2000) afirman que los valores sociales son un "conjunto de cualidades o aptitudes que permiten elegir aquellos aspectos de la realidad que son o parecen más óptimos para dar sentido a la existencia. Regular, guían y ordenan la vida de las personas". (p 840)             | Aumento cuantitativo y desarrollo cualitativo de una persona en los aspectos vinculados al tema: cooperación, respeto, responsabilidad | Revisión documental<br><br>Relatos de vida<br><br>encuesta | Matriz para revisión documental<br><br>Matriz para relatos de vida<br><br>cuestionario | Nominal<br><br><br>Escala Likert   | 2<br><br>5<br><br>7 |            | 4<br><br>6 |            | 6<br><br>7 |   |   |
|   | Practica sistematizada | Para Ramírez citado por Álvarez (2007) es un tipo de investigación que produce un "saber singular" de carácter local, que tiene como destinatarios, especialmente, a los protagonistas de la práctica o experiencia y cuyo propósito es el incidir De inmediato sobre la realidad de la Práctica o experiencia. | Practica planificada y ejecutada de forma regular  | Encuesta<br><br>Revisión documental<br><br>Relatos de vida | Cuestionario<br><br>Matriz para revisión documental<br><br>Matriz para relatos de vida | Escala Likert<br><br>Nominal       | 2<br><br>3<br><br>4 | 4<br><br>5 | 5<br><br>3 | 2<br><br>3 |            |   | 1 |

| Objetivos específicos   | Variable                          | Definición teórica de la variable  | Definición operativa  | Técnica  | Instrumento  | Escala de medición o cualificación | Instrumento |   |   |   |   |   |
|---|-----------------------------------|--|---|--|--|------------------------------------|-------------|---|---|---|---|---|
|   |                                   |  |   |  |  |                                    | 1           | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Analizar las capacidades motoras – condicionales y coordinativas-, así como las volitivas que desarrolla Cada juego | Capacidades motoras condicionales | Según Gundlach citado por Gil (2010) afirma que : las capacidades biomotoras condicionales son el conjunto de Capacidades que tienen factores limitantes en la disponibilidad de energía   | Capacidades motoras que requieren la utilización de un sistema energético para su ejecución y desarrollo          | Encuesta   | cuestionario   | Escala de Likert                   | 7           | 7 | 6 | 4 | 6 |   |
|   | Capacidades motoras coordinativas | Gil (2010) plantea que estas capacidades Vienen determinadas por los procesos de dirección del sistema nervioso dependen de él. Su nombre proviene de la capacidad que Tiene el cuerpo de desarrollar una serie de acciones determinadas.  | Capacidades motoras que requieren la activación del sistema nervioso y muscular por medio de diferentes estímulos | Encuesta   | cuestionario   | Escala Likert                      | 7           | 7 | 6 | 4 | 6 |   |
|   | Capacidades volitivas             | Petrovsky citado por Ávila, Ariosa y Fernández (2010) afirma: “Es una forma especial de la actividad del hombre, que presupone la regulación de su conducta organizando las operaciones de forma consciente, teniendo como objetivo el vencimiento de obstáculos tanto externos como internos, avalados por la reflexión y toma de decisión” (1.1 párr. 1) | Capacidades de tipo cognitivo que desarrollan la voluntad   | Encuesta<br>Grupo focal<br>Entrevista<br>Relatos de vida | Cuestionario<br>Matriz para grupo focal<br>Entrevista<br>Matriz para relatos de vida | Escala Likert                      | 7           | 7 | 6 | 4 | 6 |   |

| Objetivos específicos  | Variable  | Definición teórica de la variable   | Definición operativa  | Técnica  | Instrumento  | Escala de medición o cualificación | Instrumento |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|----------|--------------|------------------------------------|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |   |   |   |          |              |                                    | 1           | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |   |   |   |   |   |   |
| Establecer los juegos físico recreativos más utilizados como recurso didáctico por los profesores de enseñanza media en educación física graduados en ECTAFIDE | Recurso didáctico                                 | Según Gispert (sf) Los recursos didácticos o materiales didácticos constituyen el conjunto de elementos que el profesor emplea como soporte, complemento o ayuda en la labor docente (p 35)   | Juegos físico recreativo tradicionales o bien el documento –guía- que contenga los mismos   |          |              |                                    | 6           |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|  | Profesores de enseñanza media en educación física | Profesional acreditado por ECTAFIDE mediante el título de Profesor de enseñanza media en Educación física.  | Profesionales graduados o con pensum cerrado que se encuentran laborando y estudiando el nivel de grado – licenciatura- en ECTAFIDE |          |              |                                    | 6           |   | 6 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| <b>Diseñar una guía didáctica pedagógica sobre juegos físico recreativos tradicionales de Guatemala</b>  | Guía didáctica                                    | Según Hernández y De la Cruz (2014). Se considera como guía didáctica al instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso docente. | Instrumento que indica los pasos a seguir para obtener los beneficios de la práctica sistematizada de los juegos físico recreativos | encuesta | cuestionario | Escala Likert                      | 5           | 6 | 5 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |

### 1.7.5 Procedimiento

Para llevar a cabo esta investigación se realizó un acercamiento con la autoridad máxima de ECTAFIDE, así como para el coordinador académico de la ENCA por medio de una carta de solicitud de permiso para realizar dicha investigación.

En cuanto a la recolección de datos se utilizaron los métodos de consulta bibliográfica, la entrevista estructurada, la encuesta teniendo como instrumento los cuestionarios; el grupo focal y los relatos de vida.

El trabajo de campo se realizó de forma simultánea tanto en la ENCA como en ECTAFIDE. En la primera institución se utilizó la técnica de relato de vida con los estudiantes de primer ingreso para obtener información sobre cuáles son los juegos más populares, cuales son los nombres con los que se conocen, que se necesita para jugarlo, en donde se juega y como se juega; en las diferentes regiones del país.

En cuanto a la recolección de datos cuantitativos se utilizaron dos cuestionarios – instrumento 1 e instrumento 2- el primero de ellos para los estudiantes en fase de especialización de la carrera de profesorado de enseñanza media en educación física, en tanto que el segundo para estudiantes de séptimo y/o noveno semestre de la carrera de licenciatura en educación física, deporte y recreación con pensum cerrado o graduados de profesor de enseñanza media en educación física.

El instrumento uno constó de siete preguntas -o ítems- estructuradas cerradas, dicho cuestionario para los estudiantes se elaboró con la intención de conocer si él –el estudiante- recibió durante su formación el conocimiento de los beneficios de la práctica sistematizada de los juegos físico recreativo tradicionales; así como la opinión sobre la elaboración de una guía didáctica para que sea incluida en el currículo de la carrera.

En el instrumento dos se identificó si los juegos físico recreativo tradicionales son utilizados como recurso didáctico en la impartición de su clase, conocer la apreciación de la calidad educativa en su etapa formativo académica; los juegos físico recreativo tradicionales que considera más populares en Guatemala; su opinión sobre la factibilidad de implementar de una guía didáctica para que sea incluida en el currículo de la carrera de profesor de educación física en segunda enseñanza en ECTAFIDE.

Es importante mencionar que en la pregunta –o ítem- número seis se solicitó a los participantes que escribieran los cinco juegos que más practicaban en su infancia –instrumento 1- y los que utilizan con mayor frecuencia en su quehacer docente – instrumento 2-. En tanto que en la pregunta –ítem- siete se requirió que los participantes ponderaran cada juego en una escala de uno a cinco, siendo cinco la mayor valoración.

Estas dos preguntas –ítems- fueron primordiales para la presente investigación, pues los resultados de los mismos sirvieron fundamentalmente para el diseño y elaboración de una guía didáctica para la implementación de los juegos físico recreativo tradicionales como instrumento didáctico en el ámbito educativo tanto en el aspecto curricular como en el extra curricular, específicamente para la selección de los juegos incluidos en dicha guía y la ficha informativa o informática sobre las características de cada juego en cuanto al desarrollo de capacidades motrices, volitivas y valores sociales, así como su vinculación con otros contenidos curriculares diferentes a los de la educación física.

Se utilizó la técnica de la entrevista con los profesores del área de especialización de profesorado de enseñanza media en educación física para recabar información sobre la metodología utilizada para impartir el curso, los problemas que encuentra el docente para impartir el curso, la valoración que el docente hace de los juegos populares en cuanto a la utilización en el quehacer docente y por último se preguntó cuál era la percepción del docente sobre la idea de elaborar un

documento referente a los juegos físico recreativos tradicionales en Guatemala que sirva como material de apoyo al impartir el contenido en la clase de educación física.

Se empleó la técnica de revisión bibliográfica para determinar si los juegos físico recreativo tradicionales son incluidos como parte del currículo o en los programas de curso de la carrera de profesor de enseñanza media en educación física de la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Específicamente con los Profesores de Enseñanza Media en Educación Física se realizó un grupo focal con siete de ellos, para generar un informe sobre el modelo y metodología empleados por el docente para impartir su curso.

Como producto de esta investigación se ha elaborado una guía didáctico-metodológica sobre este tipo de juegos, para ello se utilizaron los relatos de vida de los estudiantes de la Escuela Nacional Central de Agricultura sobre los juegos que practicaban durante su infancia en su comunidad, y los resultados obtenidos mediante las técnicas de encuesta, entrevista y grupo focal; así como consultas bibliográficas para la caracterización, categorización y jerarquización de los juegos populares en países como Argentina, Cuba, España, Guatemala, Honduras, México y Venezuela.

## **CAPITULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.1 Fundamentos Teóricos**

La fundamentación teórica de esta investigación se sustenta en tres apartados, En el primero de ellos se hace énfasis en la formación del docente desde el punto de vista genérico, es decir la profesión de la educación sin especialidades, realizando un repaso por diferentes contextos culturales hasta llegar a la formación del docente en educación física.

En el Segundo apartado se enfatiza en la formación del docente en educación física en Guatemala, desde el punto de vista legislativo, estructural y procedimental para que el egresado como profesor en educación física adquiriera las competencias mínimas necesarias para su desenvolvimiento profesional.

En el último apartado se vincula la clase de educación física con los juegos físico recreativo tradicionales, las características de dichos juegos, su valor como recursos didáctico en la clase de educación física y la utilización que de éstos hacen los profesores de educación física en el hecho docente.

#### **2.1.1 Formación docente**

La formación de los profesionales de la educación ha sido un tema recurrente desde los mismos inicios de la educación formal, el modelo del docente ha cambiado según el momento histórico y de la sociedad en que se desenvuelva, para dar respuesta a las exigencias de la sociedad sobre cómo debe ser el ciudadano modelo así también sería el docente modelo es decir aquel profesional que haya adquirido los conocimientos, habilidades y destrezas, en la actualidad competencias, idóneos para impartir una cátedra, materia o curso.

A principios de la década anterior -2000- nace en Europa una propuesta para “sintonizar” y crear un espacio común en la educación superior europea con el trabajo de más de 135 universidades, en el año 2002 se establecen las competencias genéricas que todo ciudadano debería de dominar y se incorporan en varios países dichas competencias al ámbito académico en las universidades; naciendo así el proyecto Tuning Europa. El proyecto tuning Europa hasta el 2008 ha pasado por cuatro etapas o fases.

Por otra parte el proyecto Tuning en América Latina tiene sus inicios en 2002 y en el 2003 se presentó el proyecto al grupo alfa Europa por parte de 8 universidades latinoamericanas, una de ellas la universidad de San Carlos de Guatemala, y 7 europeas para el fortalecimiento de las relaciones mediante el intercambio de conocimientos y tecnología así como la movilidad de los profesionales en las regiones involucradas.

En la ciudad de Córdoba, España en el año 2002 se da un acercamiento entre representantes de países latinoamericanos con europeos para establecer un programa similar en éste continente, en 2003 se presenta el proyecto para América Latina que pretende la homologación en el ámbito educacional por medio de las competencias genéricas y específicas de los profesionales graduados.

El proyecto Tuning América Latina se encuentra estructurado en 19 países, 181 Universidades, 19 centros nacionales Tuning organizados en 12 grupos de trabajo: administración de empresas, arquitectura, derecho, educación, enfermería, física, geología, historia, ingeniería civil, matemáticas, medicina y química; con cuatro líneas fundamentales que son: competencias –genéricas y específicas-, enfoques de enseñanza aprendizaje y evaluación, créditos académicos y calidad de los programas.

Países como Colombia, Argentina y Chile ya a principios de siglo tenían grandes avances en cuanto a la propuesta de un currículo basado en las competencias. El



proyecto Tuning América actualmente tiene completadas tres fases: 1 la búsqueda de fuentes comunes de referencia centrada en el enfoque de Competencias. 2 se definieron y consensuaron las competencias genéricas y específicas. 3 se definieron los enfoques de Enseñanza-Aprendizaje y los criterios para la evaluación según el modelo de Enseñanza por Competencias. (Beneitone 2007).

En cuanto al contexto guatemalteco propiamente, la formación del docente se realizaba a nivel diversificado en donde los egresados obtenían el título de maestro en educación preprimaria, primaria, para el hogar, física, entre otros, por lo que podía obtener su cédula de trabajo al completar el nivel diversificado, es decir, al completar la carrera de magisterio; este tipo de formación docente fue señalado como una de las principales causas de la problemática en cuanto a la calidad educativa en este país.

Desde la firma de los acuerdos de paz firme y duradera en Guatemala -29/12/1996- que puso fin a más de tres décadas de conflicto armado interno, entre los que se incluyen: el Acuerdo Sobre Identidad y Derechos de los Pueblos Indígenas –que es del que se desprende la reforma educativa actual- y el Acuerdo sobre aspectos socioeconómicos y situación agraria, quedan sentadas las bases para la reforma educativa en Guatemala

Acuerdo sobre identidad y derechos de los pueblos indígenas

Reforma Educativa

El sistema educativo es uno de los vehículos más importantes para la transmisión y desarrollo de los valores y conocimientos culturales. Debe responder a la diversidad cultural y lingüística de Guatemala, reconociendo y fortaleciendo la identidad cultural indígena, los valores y sistemas educativos mayas y de los demás pueblos indígenas, el acceso a la educación formal y no formal e incluyendo dentro del Currículo Nacional Base las concepciones educativas indígenas. 2. Para ello el Gobierno se compromete a impulsar una reforma del sistema educativo con las

siguientes características: a) Ser descentralizado y regionalizado a fin de que se adapte a las necesidades y especificidades lingüísticas y culturales; c) Integrar las concepciones educativas maya y de los demás pueblos indígenas en sus componentes filosóficos, científicos, artísticos, pedagógicos, históricos, lingüísticos y político-sociales, como una vertiente de la reforma educativa integral; f) Incluir en los planes educativos contenidos que fortalezcan la unidad nacional en el respeto de la diversidad cultural.

Acuerdo sobre aspectos socioeconómicos y situación agraria

Educación y capacitación

Afirmar y difundir los valores morales y culturales, los conceptos y comportamientos que constituyen la base de una convivencia democrática respetuosa de los derechos humanos, de la diversidad cultural de Guatemala, del trabajo creador de su población y de la protección del medio ambiente, así como de los valores y mecanismos de la participación y concertación ciudadana, social y política, lo cual constituye la base de una cultura de paz. (c) Contribuir a la incorporación del progreso técnico y científico, y, por consiguiente, al logro de crecientes niveles de productividad, de una mayor generación de empleo y de mejores ingresos para la población, y a una provechosa inserción en la economía mundial.

Esta reforma educativa tuvo una gran resistencia por parte de varios sectores de la sociedad iniciando con los propios estudiantes de la carrera de magisterio, los padres de familia así como otros sectores populares entre los que figuran un grupo de docentes y los sindicatos magisteriales, sin embargo tras una serie de protestas, reuniones y conversaciones entre las autoridades del ministerio de educación y las diferentes sectores representados en las diferentes mesas de trabajo dicha reforma educativa se instituye a partir del año 2013. Una de las grandes diferencias la constituye que la carrera terminal de magisterio a nivel medio desaparece y se constituye en un bachillerato en ciencias y letras con orientación en educación o sus especialidades, por ejemplo bachillerato en ciencias y letras con orientación en

educación física con una duración de dos años, por lo que esta carrera solamente tiene utilidad para continuar sus estudios de educación superior en donde tiene que cursar tres años más para graduarse de profesor en cualquiera de las especialidades habilitadas. (Urizar, 2014)

Esta característica fue una de las más resistidas pues representa un mayor desembolso económico para graduarse como profesor y poder desempeñar dicha profesión.

### **2.1.1.1 Importancia**

Al referirse a la importancia de la formación docente Biscay (2007) afirma que “Solo una formación integral posibilitará al docente comprender el valor del juego, su relación con la educación y lo habilitará para diseñar propuestas lúdicas y fundamentarlas frente a padres y directivos” (p 8).

En la actualidad el ámbito educacional a nivel mundial está sufriendo cambios tanto en su filosofía como en su estructura, en búsqueda de brindarle al estudiante la posibilidad de desarrollar las competencias necesarias para desenvolverse en el ámbito laboral como un profesional altamente competitivo.

Lo que se pretende entonces es el desarrollo integral del estudiante haciendo énfasis en los procesos por los cuales logrará dicho desarrollo y no solamente en los resultados como hasta ahora lo hace el paradigma tradicional, Tobón (2008) dice que “Son procesos complejos de desempeño generales con idoneidad y ética, que articulan saberes desde el proceso meta cognitivo” (p 8)

Por lo que es de suma importancia que todo profesional que se dedique a la educación, haya desarrollado las competencias genéricas y específicas de dicha profesión para asegurar que los estudiantes tendrán mejor y mayor número de oportunidades de desarrollarse integralmente para llegar a ser ciudadanos de bien

que busquen el desarrollo de su país con una conciencia de respeto al medio ambiente y a la persona humana.

#### **2.1.1.2 Perfil docente**

A continuación se presentan las competencias extraídas del libro tuning América Latina para los profesionales de la educación, estas competencias se conocen como competencias genéricas (Beneitone 2007).

- V01 Capacidad de abstracción análisis y síntesis
- V02 Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
- V08 Habilidad en el uso de las tecnologías de la información
- V11 habilidades de buscar, procesar y analizar información
- V24 habilidad para trabajar en forma autónoma
- V26 compromiso ético
- V27 compromiso con la calidad

En tanto que las competencias específicas para los profesionales de la educación son las siguientes

- V02 domina los saberes de las áreas específicas de su especialidad
- V05 conoce y aplica en el accionar educativo las teorías fundamentales de la didáctica general y las didácticas específicas
- V09 selecciona, elabora y utiliza materiales didácticos pertinentes al contexto
- V12 logra resultados de aprendizaje en diferentes saberes y niveles
- V14 selecciona, utiliza y evalúa las tecnologías de la comunicación e información como recurso de enseñanza aprendizaje
- V19 reflexiona sobre su práctica para mejorar su quehacer educativo
- V22 genera e implementa estrategias educativas que respondan a la realidad sociocultural
- V23 asume y gestiona con responsabilidad su desarrollo personal y profesional en forma permanente
- V24 conoce los procesos históricos de la educación en Guatemala y Latinoamérica

De lo anterior se deduce que el perfil del profesional de la educación en América Latina tuvo que ser modificado pues el currículo para la formación de docentes se llevaba a cabo mediante un currículo tradicional, diferente al paradigma socio formativo que es el que propone el proyecto Tuning América Latina.

### **2.1.2 Formación del docente de Educación Física**

En el contexto europeo, por lo que respecta a los requisitos formativos, los profesores especialistas de educación primaria normalmente cuentan con un título de Grado. Los de educación secundaria, sin embargo, tienen un título de Grado o bien, como es el caso de 15 países, un título de Máster. Red Europea de información sobre educación (Eurydice) (2008)

Se puede observar la importancia que la formación del docente de educación física tiene en el continente europeo pues en todos los países de la Unión Europea la clase de educación física tiene carácter obligatorio, en dependencia de los fines como proyecto de nación de cada país la orientación de la educación y en esta caso de la educación física busca la consecución de dichos fines.

En países como Irlanda y Finlandia la educación física se interrelaciona con un estilo de vida saludable en tanto que en países como como Alemania, Portugal, el Reino Unido y otros, adoptan un enfoque transversal de esta asignatura en la escuela .Esto supone que algunos aspectos de las ciencias sociales y naturales por ejemplo, se exploran en Educación Física y viceversa, lo cual hace patente la interrelación entre las asignaturas. Red Europea de información sobre educación (Eurydice) (2008)

Tomando como ejemplo a España en la que la carrera de maestro de educación física tiene una duración de tres años y se realiza a nivel universitario, haciendo la analogía con el plan de estudios de educación superior en Guatemala vendría siendo una carrera de nivel técnico o pregrado.

En España, los estudios de la titulación de Maestro se pueden realizar en las Facultades de Ciencias de la Educación o en las Escuelas de Magisterio. Comprenden una serie de materias comunes a todas las especialidades (generalidad) y otras específicas de cada titulación. (Romero 2008)

Por otra parte en el contexto latinoamericano Ainstein citado por Molina (2002) recalca que en general, desde sus etapas iniciales, la educación física en Latinoamérica estuvo orientada al desarrollo integral de la persona; esto visto como su crecimiento físico, espiritual e intelectual. Un ejemplo particular al caso de Argentina, es que la educación física fue considerada como la posibilidad del crecimiento intelectual, moral y de la salud. (Educación Física y esparcimiento párrafo 1).

### **2.1.3 Educación Física y formación docente en Guatemala**

La ley Nacional de Educación define la Educación Física como parte fundamental de la educación para que el ser humano se forme integralmente por medio de actividades que hayan sido diseñadas, planificadas y ejecutadas de forma sistemática y forma científica. (Decreto Legislativo No. 12-91, art. 59).

Así mismo determina las Finalidades. De la siguiente manera:

*Son finalidades de la Educación Física : Preservar y mejorar la salud, Adquirir y mantener la aptitud física y deportiva, Promover la sana ocupación del tiempo libre, Contribuir al desarrollo de los valores morales y al completo bienestar físico, intelectual y social del ser humano. Para tal efecto dispondrá de los procesos y medios de planificación, investigación, programación y evaluación propias y específicas. (Decreto Legislativo No. 12-91, art. 60).*

En tanto que la considera como un derecho fundamental, de carácter obligatorio en todo el sistema educativo nacional en todos sus ámbitos con características curriculares flexibles y adaptables a cada región nacional. (Decreto Legislativo No. 12-91, art. 61).

En la actualidad en la Universidad de San Carlos de Guatemala se encuentra en una fase de transición hacia la implementación del sistema de formación por competencias –paradigma socio formativo-, la implementación del mismo en ECTAFIDE brindará a sus estudiantes la posibilidad de desarrollar las competencias necesarias “esto apunta a pasar de trabajar en dos dimensiones, en plano o en papel; a trabajar en tres dimensiones, en vivo y a través de desempeños o “performances” reales” (Frola, 2011, p. 23). Estas tres dimensiones se refieren al saber conocer, saber hacer y saber ser, que son los tres pilares de la formación por competencias.

El Consejo Superior Universitario de la Universidad de San Carlos de Guatemala en el acta No. 22-2012 del catorce de noviembre del dos mil doce, en su punto sexto solicita a la Dirección General de Docencia –DIGED- que en conjunto con las diferentes unidades académicas para que desarrolle el proceso para la transformación de los planes de estudio hacia una formación por competencias, así como la capacitación del personal docente para que puedan diseñar, planificar, ejecutar y evaluar dichas competencias, también se debe capacitar a los docentes en la metodología y las técnicas que el modelo por competencias utiliza para el desarrollo de las mismas en los estudiantes del nivel superior.

En la actualidad la formación de los profesores de educación física se realiza a nivel de educación superior en la Universidad de San Carlos de Guatemala, la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte ofrece la carrera de profesor de enseñanza media en educación física.

Como producto de la reforma educativa en el Ministerio de Educación de Guatemala se ha firmado un convenio con dicha institución para acoger a los bachilleres en ciencias y letras con orientación en educación física egresados del nivel medio para que continúen su formación a nivel superior a través de este programa.

Para los profesores de educación física graduados con anterioridad se ha creado un Programa de Actualización docente para su capacitación y actualización según la propuesta del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente –PADEP- citado por Arriola (2011) refiere que el currículo deberá: Propiciar oportunidades para que los y las estudiantes del país desarrollen formas científicas de pensar y actuar.

En 1998 la readecuación curricular de la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el deporte (ECTAFIDE) define que el egresado de esta carrera tiene las siguientes características:

- Administrar programas escolares de educación física
- Dirigir entrenamientos deportivos juveniles-escolares
- Diseñar y analizar programas escolares de Educación Física
- Educar el desarrollo motriz del adolescente
- Elaborar proyectos de actividad física, curriculares y extracurriculares
- Enseñar y evaluar el aprendizaje de los deportes populares en nuestro medio
- Evaluar el aprendizaje en educación física
- Impartir docencia directa en Educación Física, en los niveles Básico y diversificado
- Incentivar a las comunidades escolares a la práctica deportiva
- Organizar y conducir campeonatos deportivos escolares
- Planificar y desarrollar actividades deportivo-recreativas
- Promover y dirigir campamentos escolares deportivo-recreativos
- Supervisar actividades de Educación Física, Deporte y Recreación



#### **2.1.4 Educación Física y juegos físico recreativos**

La educación física se vale de varios recursos para alcanzar sus objetivos, uno de ellos sin lugar a duda lo constituyen los juegos físico recreativo tradicionales, sin embargo la gran mayoría de las ocasiones esta utilización es de forma casual, sin ninguna sistematización y careciendo de objetivos didácticos claros.

Una de las grandes funciones de la educación física es que el estudiante desarrolle su concepto e imagen corporal para luego manejar o dominar éste – su cuerpo- y sea esté en condiciones de desarrollar las capacidades motoras, volitivas y cognitivas.

Vera y Aguilar citados por Molina (2002) plantean que “Desde sus orígenes, las actividades curriculares de la educación física en Latinoamérica enfatizaron en el ejercicio del cuerpo y en el fortalecimiento de habilidades para la práctica de los deportes. No obstante, los juegos y otras formas recreativas poco a poco (sic) se incorporaron como recursos didácticos complementarios y buscando un abordaje integral en los cursos escolares. (Educación física y esparcimiento párr. 3)

Biscay (2007) por su parte hace referencia a los diseños curriculares en Argentina -específicamente en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y en la Provincia de Buenos Aires- y la inclusión de los juegos como recurso didáctico para la formación de los futuros Profesores de Educación Inicial.

Al finalizar la revisión de estos diseños curriculares se demostró que el juego no tiene un papel significativo, central o transversal sino más bien se presenta como algo incorporado esporádicamente, y en ningún caso se hace la conexión entre el juego y su capacidad formadora.

Por otra parte Herrera (1998) recomienda que el juego se incluya como parte del programa educativo de nivel primaria y que los docentes alienten a todos los

alumnos a participar en ellos. Esta recomendación es el producto que presenta la investigación realizada en un grupo de niñas en el puesto de salud de la colonia Santa Marta, Mixco, Guatemala. En dicho estudio se obtuvieron resultados que demuestran que la utilización del juego como método de enseñanza-aprendizaje mejora la recepción de los estudiantes. Dichos resultados van acompañados de una mejoría en la interrelación social entre las niñas que participaron en dicho estudio.

#### **2.1.4.1 Definiciones**

En el año 2000 La Federación Internacional de Educación Física (FIEP) definió la educación física de la siguiente manera:

*Art. 2 - LA EDUCACION FÍSICA, como derecho de todas las personas, es un proceso de Educación, sea por vías formales o no-formales. Que al Interactuar con las influencias culturales y naturales (agua, aire, sol, etc.) de cada región e instalaciones y equipamientos artificiales adecuados; Que al Utilizar actividades físicas en la forma de ejercicios gimnásticos, juegos, deportes, danzas, actividades de aventura, relajamiento y otras opciones de ocio activo, con propósitos educativos; Que al Objetivar aprendizajes y desarrollo de habilidades motoras de niños, jóvenes, adultos y ancianos, aumentando así sus condiciones personales para la adquisición de conocimientos y actitudes favorables para la consolidación de hábitos sistemáticos de la práctica física; Que al Promover una educación efectiva para la salud y ocupación saludable del tiempo libre de ocio; Que al Reconocer que las prácticas corporales relacionadas al desarrollo de valores, pueden llevar a la participación de caminos sociales responsables y búsqueda de la ciudadanía; Se constituye en un medio efectivo para la conquista de un estilo de vida activo de los seres humanos.*

Por su parte Cagigal citado por Coca (2011) define el juego como “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas...”

Yefred (2012) realiza la siguiente definición de juegos tradicionales: “juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin la ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, huesos, hojas, flores, ramas...) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de costura)” (párr... 1)

**Definición de Juegos Físico recreativo tradicionales:**

El autor del presente estudio mencionan las características de lo que puede considerarse un juego físico recreativo: es toda acción que los participantes realizan con el objeto de divertirse, esta acción no necesita de jueces ajenos al grupo de juego, ni grandes constructos reglamentarios, las reglas las pone el mismo grupo en consenso antes o durante el desarrollo del mismo; tampoco necesita de muchos instrumentos o implementos, estos juegos tienen como características primordiales la simplicidad y la espontaneidad.

**Juego físico recreativo tradicional:**

El autor del presente estudio define los juegos físico recreativo tradicionales de la siguiente manera: son aquellos juegos aptos para desarrollar capacidades motrices y volitivas, se realizan en forma colectiva mediante la movilización de diferentes segmentos corporales y que han logrado trascender en el tiempo convirtiéndose en legado cultural, transmitidos de generación en generación en una comunidad para la cual tiene un significado concreto.

#### **2.1.4.2 Características de los juegos físico recreativo tradicionales**

Huizinga (2007) define las características del juego de la siguiente manera: El juego es una acción u ocupación libre, limitada en un espacio y por un tiempo determinado, que responde reglas absolutamente obligatorias, pero libremente aceptadas por los participantes, y con una finalidad en sí misma que genera un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de salir de lo cotidiano.

Se debe mencionar que existen muchas variantes de los mismos juegos según sea el país o la región en que se practiquen, así también se les conoce con diferentes nombres aunque la dinámica es la misma, también hay varias formas de jugar un mismo juego o de utilizar un juguete tradicional. Por ejemplo el juego de cincos se le conoce también como ticos y puede jugarse con diferentes figuras –triángulo, tortuga, círculo- o a los hoyos.

Pérez citada por Déleon (1997) afirma que “El juego infantil está vinculado con la creatividad, el aprendizaje del lenguaje, la solución de los problemas y el desarrollo de los papeles sociales. Además opina que a través del juego el niño expresa sus emociones, adquiere nuevas experiencias y aprende a ser parte de un grupo. Indica que el juego le permite conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea” (p. 141)

Para Gran Enciclopedia aragonesa ( GEA, 2008) Es muy difícil caracterizar los juegos tradicionales de esa región de España, luego hace un intento de caracterización, la primera clasificación que se utiliza es la de “Ritos Lúdicos” es decir aquellos juegos o tradiciones lúdicas propias de ciertas fechas, por ejemplo la feria patronal, navidad, cuaresma, año nuevo, el día de reyes, carnaval... luego hace una clasificación para los “Juegos Infantiles” en: atléticos, de persecución, de habilidad, de pandilla, de adivinanza y mímica, de roles...siguiendo con la caracterización de los juegos juveniles en: juegos de azar, juegos hípicas, juegos de habilidad y fuerza... (Párr... 2)

En algunos juegos se necesita de objetos, artefactos o juguetes que los niños mismos construyen con su imaginación y con los materiales que tengan a la mano. Los juguetes tradicionales se hacen con materiales fáciles de conseguir en las comunidades en que se juegan muchas veces con gran creatividad los niños se fabrican sus propios juguetes por ejemplo los trompos se hacen de madera modelados con navaja o machete o en un torno y se les inserta un clavo para la punta; los barriletes se pueden construir con papel periódico y unas varillas de bambú; los capiruchos con la parte superior de los envases plásticos de bebidas gaseosas...

Como se puede ver existen varios tipos de juegos, unos en los que no se necesita nada para jugar, otros en los que se necesita de un juguete y otros en los que necesita además del juguete un terreno específico para jugarlo, por ejemplo para jugar tenta no se necesita más que unos amigos aquí el terreno no importa mucho; En el juego del capirucho solamente se necesita el juguete para practicarlo; en el trompo obviamente se necesita un trompo con su cuerda y un terreno plano. -La descripción de los juegos se realiza más adelante-. Existen juegos de grupos enfrentados como el de policías y ladrones; otros en los que un solo jugador atrapa a todo el grupo; otros en los que los grupos cambian de roles en determinado momento. Vizueté citado por Yefred (2012) afirma que:

*...los juegos populares y los deportes autóctonos, han supuesto durante milenios, la única escuela de formación física, de relaciones sociales y de aprendizaje para miles de personas en todo el mundo. Es un patrimonio que se encuentra constantemente agredido por los avances de la vida sedentaria y por la limitación de los espacios de juego como consecuencia del desarrollo urbano...Debemos dar a conocer a las generaciones venideras las actividades físicas practicando, aprendiendo y dando a conocer a las generaciones venideras las actividades físicas que forman parte de nuestra cultura, como la única forma posible de proteger y preservar este patrimonio cultural...*

Para Yefred (2012) La clasificación de este tipo de juegos es la siguiente: juegos de carrera, marchas y persecución, juegos de lanzamiento en precisión, juegos de salto, juegos sensoriales y juegos infantiles, quien presenta los resultados de una encuesta en línea, siendo los cinco juegos más populares o los más votados por los internautas son los siguientes:

- 1 Escondite ha recibido 12880 puntos
- 2 La gallina ciega, ha recibido 10488
- 3 Piedra, Papel o Tijera; ha recibido 8897 puntos
- 4 La rayuela, 8525 puntos
- 5 Saltar la Cuerda, 7946 puntos

En la etapa escolar, sobre todo en la pre primaria y primaria los alumnos aprenden no sólo los conocimientos disciplinares en cada área – matemáticas, comunicación y lenguaje, medio natural- sino que también adquiere las competencias necesarias para desenvolverse en el grupo socio cultural al que pertenece -medio social, expresión artística, formación ciudadana-. Esto se puede lograr de diferentes formas con diferentes medios, uno de ellos son los juegos físico recreativo tradicionales de la región o cultura materna del niño

Por su parte Leiva (2002) hace una clasificación y caracterización de los diferentes juegos en el que incluye también relatos, refranes, adivinanzas que forman parte de la tradición oral guatemalteca. La clasificación utilizada es la siguiente: Juegos de Corre: escondite, tenta, chiviri cuarta; Juegos de Cantos y Rondas: El patio de mi casa, Arroz con leche; Juegos Dialogados: El gato y el ratón, Que vendes María; Juegos con juguetes elaborados por los estudiantes: Barrilete, Capirucho, Trompo; El juego proporciona mejores relaciones intrafamiliares y de grupo. Y sostiene que a través del juego los niños propician un desarrollo integral adecuado, pues el juego favorece el desarrollo de la creatividad y la inteligencia.

### **2.1.5 La utilización del Juego en la clase de Educación Física**

Rivera citada por Eguizabal (2012) dice que existen dos formas de utilizar el juego en la clase de educación física:

El Juego como procedimiento: Cuando se utiliza como una estrategia metodológica para alcanzar objetivos referidos a otros núcleos de contenidos como expresión corporal, salud... es decir que se utiliza como un vehículo para alcanzar objetivos más allá de su propia práctica.

El Juego como Contenido: en el que se busca desarrollar aspectos socioculturales y afectivos mediante la práctica del juego.

A partir de estas aportaciones se puede afirmar que el juego físico recreativo tradicional colabora en la formación integral del educando pues desarrolla aspectos motrices, afectivos y cognitivos es decir que facilita el aprendizaje significativo, pues brinda al alumno la oportunidad de tomar sus propias decisiones para solucionar las situaciones que se le presenten durante su desarrollo –del juego-. (Valdez Opazo, 2005, p 5). De lo anterior se deduce que la importancia esencial del juego es que colabora en el desarrollo de la creatividad y la personalidad mediante actividades que exponen al estudiante a situaciones reales.

#### **2.1.5.1 Los juegos físico recreativo tradicionales como herramienta para la Educación Integral**

En la actualidad se percibe en las escuelas, y en la sociedad en general, un aumento exagerado de enfermedades de carácter crónico degenerativo como la diabetes, el sobrepeso, la obesidad, la obesidad mórbida, la hipertensión... en estas poblaciones.

*FIEP (2000) dice lo siguiente: La Educación Física, para que ejerza su función de Educación para la salud y pueda actuar preventivamente en la*

*reducción de enfermedades relacionadas con la obesidad, las enfermedades cardíacas, la hipertensión, algunas formas de cáncer y depresiones, contribuyendo para la calidad de vida de sus beneficiarios, debe desarrollar hábitos en las personas de práctica regular de actividades físicas. (p.10)*

Como se observa existe una preocupación generalizada a nivel mundial sobre el aumento de este tipo de enfermedades pues en un futuro no muy lejano repercutirán en la calidad de vida los portadores disminuyendo también la esperanza de vida.

Por otro lado se debe utilizar el factor educativo que los juegos físico recreativo poseen para educar al estudiante de una forma integral aprovechando las etapas sensibles de aprendizaje y desarrollo en la primera y segunda infancia. (Núñez 2002; Betancourt 2014).

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF 2006) plantea que se debe Preparar al niño para asumir una vida responsable en una sociedad libre, con espíritu de comprensión, paz, tolerancia, igualdad de los sexos y amistad entre todos los pueblos, grupos étnicos, nacionales y religiosos y personas de origen indígena (p. 22).

La pérdida de valores sociales en los adolescentes y jóvenes adultos en los últimos años, y con ello el aumento de la violencia sobre todo en países como Guatemala representa uno de los grandes problemas actuales; desde el ámbito escolar y educativo se han implementado cursos específicos de desarrollo de ética y retomando desde la clase de educación física el enfoque para el desarrollo de valores sociales utilizando como medio para ello a los juegos recreativos preferentemente los juegos físico recreativo tradicionales con los que el niño ha tenido contacto desde sus primeros años o los años anteriores a su escolaridad. (OMS 2013; Ruiz (2004 pp37-38))



Se deben utilizar los juegos físico recreativo tradicionales, en tanto que actividad física, de forma sistemática para la formación integral de los estudiantes, al referirse a forma sistemática se entiende que el profesor de educación física, monitor, facilitador, técnico deportivo y hasta los padres de familia reconozcan los beneficios que la práctica de estos juegos puede generar en la calidad de vida de las futuras generaciones.

En este contexto Ovando (2013) plantea que “La práctica de actividad física sirve como agente desestresante, relajante y productor de salud, es decir que influye favorablemente en los aspectos físico, social y espiritual de quien lo practica” (p 4).

En tanto que De León (s.f.) menciona la importancia del juego para el niño en edad preescolar, así como la importancia de la familia en su papel de agente estimulante para la práctica de dichos juegos, haciendo énfasis en que el juego es un recurso primordial para los maestros de preescolar más sin embargo muchas veces no se le da la importancia requerida. Se caracteriza al niño estudiante de preescolar y al juego en sus principales funciones.

Cada juego físico recreativo tradicional utiliza por lo menos una capacidad motriz ya sea condicional o coordinativa, principios y valores sociales, así como capacidades volitivas; al utilizar estos juegos de forma sistematizada estas cualidades o capacidades pueden ser desarrolladas gradualmente.

Al hablar de capacidades condicionales se hace referencia a la fuerza, la resistencia y la rapidez; las capacidades coordinativas como el equilibrio, la coordinación general, la coordinación óculo-manual y óculo-podal; las cualidades volitivas como la concentración mental; en tanto que al referirse a principios y valores sociales se pueden mencionar el respeto, responsabilidad, la cooperación...

Según Porta citado por Contreras (2014), las cualidades físicas básicas son las predisposiciones anatómico-fisiológicas innatas en el individuo, factibles de medida y mejora, que permiten el movimiento y el tono postural.

En juegos como la tenta, el encantado, electric, los peces y el mar... interviene mayormente la capacidad motora condicional de la resistencia general, que se define como la “Capacidad de resistir psíquica y físicamente a una carga durante largo tiempo produciéndose finalmente un cansancio insuperable debido a la intensidad y la duración de la misma y/o de recuperarse rápidamente después de esfuerzos físicos y psíquicos”. (Zintl citado por contreras (2014)).

En tanto que la fuerza interviene mayormente en los juegos como arranca cebollas, el avioncito, matatero tero la, carretillas, a caballito... para Bompá, citado por Fortan y Uriel (2010) la fuerza “*es la capacidad neuromuscular de superar resistencias internas o externas gracias a la contracción muscular*” (fuerza muscular, párr. 7).

La velocidad por otra parte se utiliza con más énfasis en juegos como agua sucia, tiro al bote, policías y ladrones, el gato y el ratón... Torres citado por Muñoz (2009) define la Velocidad como “la capacidad que nos permite realizar un movimiento en el menor tiempo posible, a un ritmo máximo de ejecución y durante un periodo breve que no produzca fatiga”. (La velocidad como capacidad párr. 1)

La flexibilidad por su parte, es mayormente utilizada en juegos como twister, la liga, los aros viajeros, cadena de personas... Álvarez del Villar citado por Barcala afirma que la flexibilidad es la cualidad que, con base en la movilidad articular y extensibilidad y elasticidad muscular, permite el máximo recorrido de las articulaciones en posiciones diversas, pudiendo el sujeto realizar acciones que requieren gran agilidad y destreza

Los juegos como el avioncito, estatuas humanas, la fotografía, el encantado, declaro la guerra a...pueden ser utilizados para desarrollar el equilibrio. García y Fernández

citados por Muñoz (2009) afirma que el equilibrio corporal consiste en las modificaciones tónicas que los músculos y articulaciones elaboran a fin de garantizar la relación estable entre el eje corporal y eje de gravedad. (Concepto de equilibrio párr. 4)

La coordinación –en sus diferentes dimensiones- interviene en juegos como el jacks, los cincos, el trompo, tazos, al ritmo de... Muñoz (2009) define la *Coordinación Dinámica general de la siguiente manera*: “es el buen funcionamiento existente entre el S.N.C. y la musculatura esquelética en movimiento. Se caracteriza porque hay una gran participación muscular” (en función de, párr. 1)

Al referirse a cualidades volitivas se entienden aquellas cualidades que desarrolla la voluntad del individuo. En este respecto Morales define la concentración de la atención de la siguiente forma “La concentración, pues, es principalmente una forma de atención selectiva que nos permite procesar la información que nos interesa, haciendo caso omiso al resto de factores o circunstancias externas que nos rodean. El concepto exacto es la *focalización de la atención*; el centrar todos nuestros sentidos en la tarea que estamos realizando”. (Concepto de concentración, párr. 2)

Los juegos físico recreativo pueden también ser utilizados para el desarrollo de valores sociales como la responsabilidad, el respeto y la cooperación. Según Escámez y Gil citados por Monsalvo y Guaraná (2008) definen la responsabilidad como “la posibilidad que la persona tiene de actuar moralmente” (p 2). En tanto Quilarque (2009) afirma que el respeto “es imprescindible para hacer posible las relaciones de convivencia en cualquier ámbito, ya que crea un ambiente de seguridad y cordialidad; permite la aceptación de las limitaciones ajenas y el reconocimiento de las virtudes de los demás” (p 18). Por su Parte Velázquez citado por Manjón y Lucena (2010) afirma que “Las actividades cooperativas son aquellas que se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, buscando todos el mismo objetivo, independientemente del

rol que desempeñen y que pueden ser de objetivo cuantificable o no cuantificable”. (p 2)

Para finalizar y enfatizando la gran utilidad de los juegos físico recreativo tradicionales hay que mencionar que el juego es quizá el único recurso didáctico con carácter integral para la formación del estudiante, desde el ámbito físico, pasando por el ámbito social y cultural y culminando con su vinculación con otros cursos o contenidos de otros cursos como por ejemplo mediante el juego el estudiante de pre primaria puede aprender los números –en el avioncito por ejemplo-, puede aprender también a discriminar las diferentes formas geométricas mediante la manipulación de objetos en diversos juegos –en el rey manda o simón dice por ejemplo- geografía – en declaro la guerra a, yo soy de...-

En este respecto Baldo citado por Paya (2007) hace referencia al valor integral del deporte asegurando que el “valor biológico, valor social, valor volitivo, valor intelectual: todos los valores que hoy se cotizan en el mundo pedagógico tienen su representación en el juego (...) Y en esos juegos, sean de ejercicio físico, sean de cálculo, sean de imaginación o imitativos o tengan carácter mixto, siempre encontrará motivo el maestro para desarrollar en sus alumnos valores cívicos (responsabilidad, altruismo, respeto a los demás y a las reglas del juego, etc.), aspectos fisiológicos (desarrollar músculos y miembros, fortificar el organismo, etc.), finalidades intelectuales (desarrollo del espíritu de observación, ejercicios de razonamiento, práctica de los sentidos, etc.) y de la sensibilidad”. (p 56)

### **CAPITULO III RESULTADOS DE CAMPO**

A continuación se presentan los resultados obtenidos en el trabajo de campo de esta investigación, para ilustrar al lector sobre el orden y naturaleza de los mismos es necesario recordar que se trata de una investigación mixta, por lo que se recabaron datos tanto cuantitativos como cualitativos, con diseño de triangulación concurrente.

Los resultados se presentan de la siguiente manera: Caracterización de los participantes en la parte cuantitativa –unidades de análisis-; Inclusión de los juegos físico recreativo tradicionales en el currículo de ECTAFIDE; Caracterización de los juegos físico recreativo tradicionales en Guatemala; los juegos físico recreativo más conocidos y utilizados por la población estudiantil de ECTAFIDE; Beneficios sociales y personales de la práctica sistematizada de los juegos físico recreativo tradicionales, Capacidades Motoras que desarrolla la práctica de juegos físico recreativo tradicionales.

En cada tópico se presentan primero los resultados de carácter cuantitativo, luego los cualitativos y por último se realiza una triangulación de los resultados cuantitativos y cualitativos –análisis mixto- para la construcción de meta inferencias que permitan un mayor acercamiento a la realidad de dicho tópico.

Para la presentación de los resultados cuantitativos se presenta la pregunta o las preguntas correspondientes al tópico en referencia seguida por uno o varios gráficos estadísticos que facilitan tanto la explicación como la comprensión de dichos resultados, esta explicación se realiza después de cada gráfico estadístico.

En tanto que la parte cualitativa, se presenta en una o varias matrices de triangulación sobre las técnicas utilizadas – entrevista, grupo focal, relatos de vida y revisión bibliográfica- que correspondan a cada tópico, después de cada matriz de triangulación se realizan inferencias sobre las sub categorías de análisis.

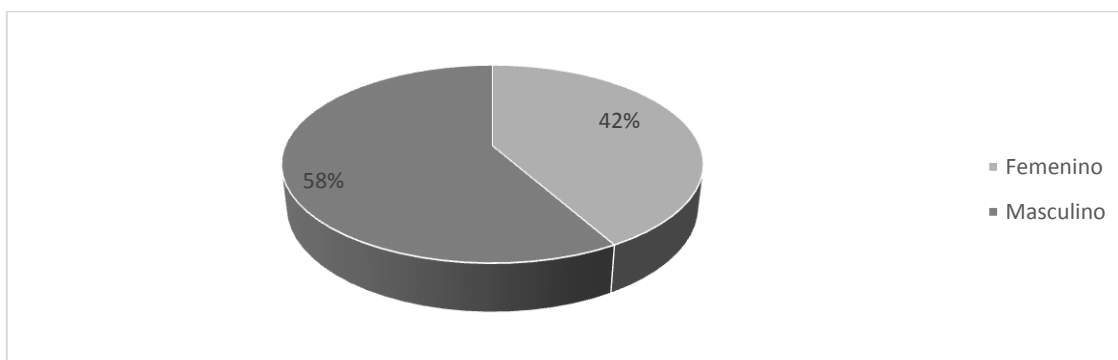
En cada t3pico se presentan los resultados mixtos en una matriz de triangulaci3n que sirve para consolidar los resultados cuantitativos y cualitativos, a partir de los cuales se realizan las meta inferencias correspondientes, dichas meta inferencias se amplían fuera de la matriz y son las que explican integralmente los resultados de cada t3pico.

Tanto en los resultados cualitativos como en los mixtos, cuando se hace referencia a los entrevistados se hace con la letra “E” más el número de entrevistado, por ejemplo primer entrevistado E1; cuando se hace referencia al grupo focal se identifica con la letra “P” más el número de participante ejemplo tercer participante P3, en tanto que al referirse a estudiantes de ENCA se presenta con las iniciales de nombres y apellidos de los alumnos por ejemplo DSMA en donde cada letra representa la inicial de nombre y apellido.

### 3.1 Caracterizaci3n de los participantes

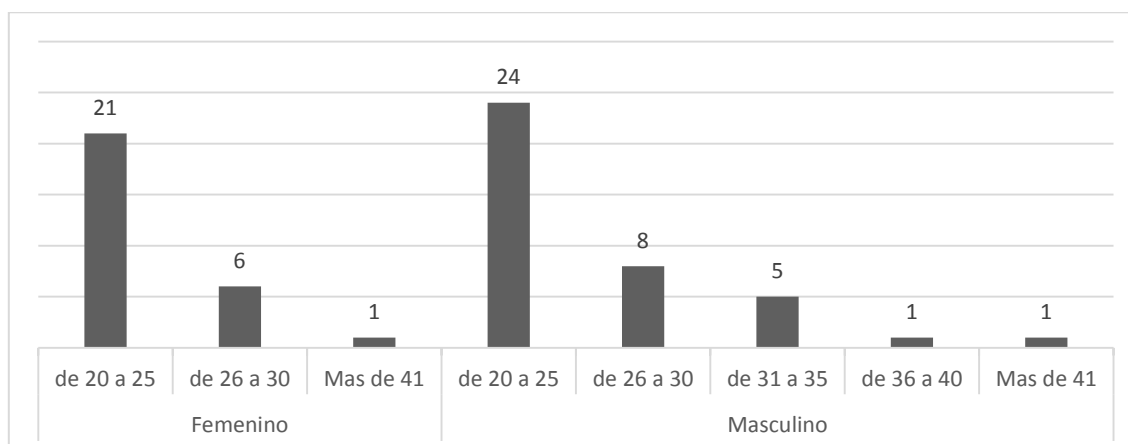
En este t3pico se presentan los resultados de la caracterizaci3n de los participantes en la parte cuantitativa de esta investigaci3n, los estudiantes de quinto semestre en la carrera de Profesorado de Enseñanza Media en Educaci3n Física; los estudiantes del séptimo y noveno semestre en carrera de Licenciatura en Educaci3n Física, Deporte y Recreaci3n de ECTAFIDE

Gráfica No. 1 porcentaje de Participantes por género



Fuente: Elaboraci3n propia, con datos del presente estudio

Gráfica No.2 Participantes por género y rango de edad



**Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio**

Se puede observar que en la participación por género, el 81% de ambos géneros se encuentran en un rango menor de 30 años disminuyendo la participación drásticamente en tanto que la edad es mayor. Estos resultados son consistentes con el aumento mostrado en la matriculación de estudiantes para la carrera de profesor de enseñanza media en educación física.

Se puede inferir que dicho aumento en la matriculación sea un efecto de la reforma educativa en Guatemala, sin embargo este tópico no forma parte de la presente investigación pero es un tema interesante para otra investigación.

Cabe destacar que si bien en el quinto semestre de la carrera de profesorado de educación media en educación física en los listados oficiales de ECTAFIDE aparecen 51 estudiantes asignados en dicho semestre, según el docente del curso de Acondicionamiento físico en edad escolar aclaro que en sus registros solamente 44 estudiantes asisten regularmente a su curso. En tanto que en el séptimo semestre la cantidad de estudiantes que cursaron la carrera de profesorado se redujo en relación al año anterior, para el séptimo semestre se encuestaron 12 estudiantes y en el noveno semestre 10.

### 3.2 Inclusión de los juegos físico recreativo tradicionales en el currículo de ECTAFIDE

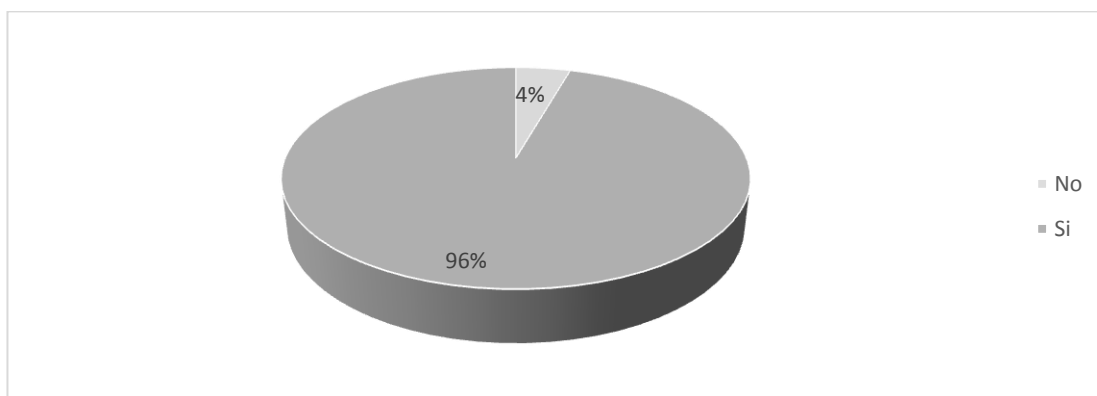
Este tópico o área corresponde al objetivo: Comprobar la manera en que los juegos físico recreativo tradicionales se encuentran incluidos en el currículo de ECTAFIDE.

#### 3.2.1 Resultados cuantitativos

Se presentan los resultados correspondientes a las preguntas relacionada con el mismo, en los instrumentos de las encuestas realizadas a los estudiantes de ECTAFIDE incluidas en la unidad de análisis de esta investigación.

¿Recibió usted durante su formación como profesor de enseñanza media, orientación pedagógica-didáctica sobre juegos populares o tradicionales?

Gráfica No. 3 Orientación didáctico-pedagógica para la utilización de juegos físico recreativo tradicionales



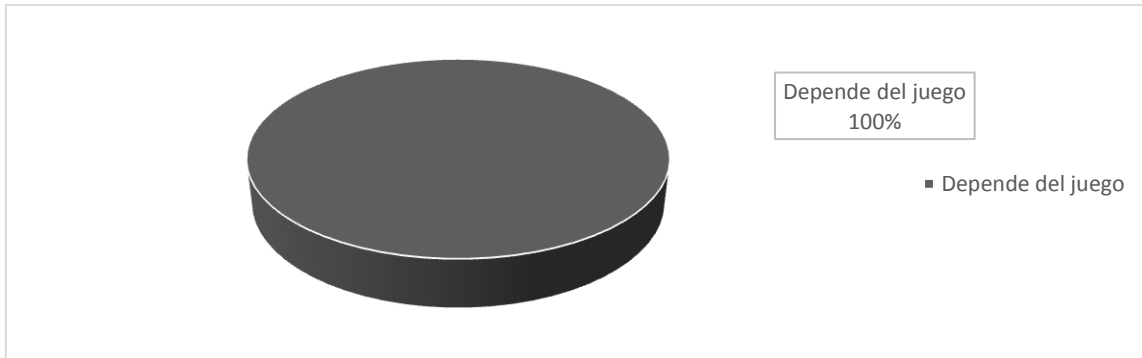
Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

Los resultados a esta interrogante son categóricos y demuestran que tanto en la etapa de formación general como en la etapa de especialización los estudiantes reciben orientación didáctico-pedagógica por lo que se presupone que los profesores de enseñanza media en educación física están en capacidad de implementar este tipo de juegos como recurso didáctico en su quehacer docente.



¿Qué sistemas energéticos intervienen durante la práctica de los juegos físico recreativo tradicionales?

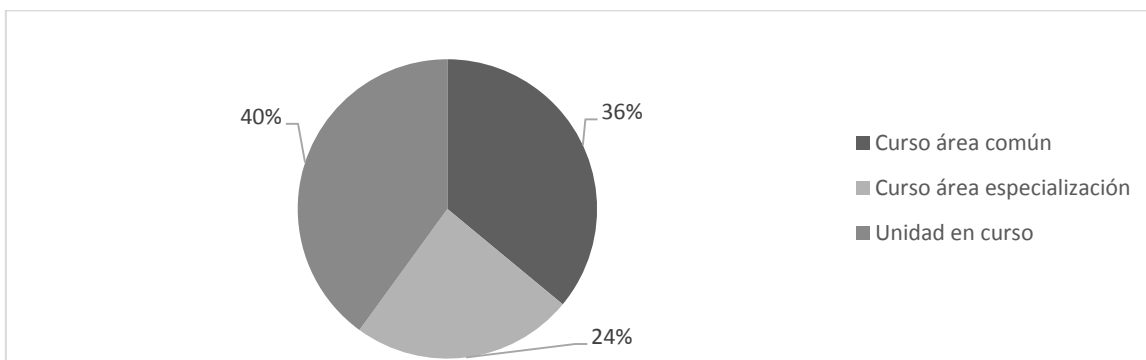
Gráfica No 4 Sistemas que intervienen durante el juego



Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

¿Cómo abordaría usted el tema de los juegos recreativos en la formación de profesor de educación física en enseñanza media?

Gráfica No. 5 inclusión de juegos físico recreativo tradicionales en el currículo de ECTAFIDE



Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

En relación con el gráfico No. 4 esta pregunta se utilizó con el propósito de confirmar el conocimiento adquirido por los participantes en los cursos de ECTAFIDE a cerca de la caracterización y utilización de los juegos físico recreativo tradicionales en su quehacer docente. Para esta interrogante se presentaban tres posibles respuestas las cuales eran: de ninguno, no tengo idea y depende del juego; de haber elegido

cualquiera de las dos primeras haría suponer que el participante no había adquirido el conocimiento mínimo necesario sobre las características de los juegos físico recreativo tradicionales y por ende sobre la forma para utilizarlos como recurso dentro de la clase de educación física.

En tanto que en el gráfico No. 5 se presenta la forma como los participantes incluirían al juego físico recreativo tradicional dentro del currículo de ECTAFIDE, en base a la opción elegida con mayor frecuencia se percibe que los participantes dan un valor secundario y/o complementario a este tipo de juegos, lo que puede ser por que no han recibido toda la información acerca de las características, la utilidad y la versatilidad de los juegos físico recreativo tradicionales.

### **3.2.2 Resultados cualitativos**

A continuación se presentan los resultados cualitativos que responden a este tópico. Se presentan dos matrices de triangulación, en la primera aparece la categoría: **ECTAFIDE “Los juegos físico recreativo tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la formación del profesor de enseñanza media en educación física”** y que a su vez se divide en las siguientes subcategorías: Características de los contenidos en los cursos de ECTAFIDE; metodología para impartir los cursos en ECTAFIDE; plan de estudios de ECTAFIDE; dificultades que afrontan los estudiantes de ECTAFIDE.

En tanto que la segunda presenta la categoría: **El papel del docente de ECTAFIDE en cuanto a la utilización de los juegos físico recreativo tradicionales en la formación del profesor de enseñanza media en educación física;** y sus subcategorías: necesidad de actualización docente, necesidad de recursos TIC's – tecnologías de la Información y la Comunicación- y TIC's – tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento-, no se le da la importancia necesaria a los juegos físico recreativo tradicionales, utilización planificada de los juegos físico recreativo tradicionales.

En cada matriz se presentan fragmentos de respuestas de los entrevistados y las percepciones del investigador sobre la revisión documental o bibliográfica sobre el plan de estudios y programas de cursos de la carrera de profesorado de enseñanza media en educación física.

TABLA No 1

CATEGORÍA DE ANALISIS: **ECTAFIDE “Los juegos físico recreativo tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la formación del profesor de enseñanza media en educación física”**

| SUBCATEGORÍAS   | TECNICA   |   |  |
|---|---|---|--|
|   | ENTREVISTA  | GRUPO FOCAL   | REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA   |
| Características de los contenidos en los cursos de ECTAFIDE | programa un contenido dentro de ese contenido está el juego el juego como un tema para estudio para ellos este pero este dentro como un juego como un eje transversal yo pienso que es importante intro podría introducirse como fortaleza –E1- | ...para mí la recreación que recibimos en los semestres anteriores les falta. Los cursos aquí no te ayudan o sea te sabes la teoría pero a la hora de llegar a la práctica por Dios que haces o sea te vas a topar con una pared grande. –p4- | Del total de programas analizados todos presentan los factores esenciales de un programa de curso universitario, aunque el estilo varía en gran manera en su presentación. |
| metodología para impartir los cursos en ECTAFIDE            | ...entonces yo creo una metodología ecléctica es decir voy cachando de, de de de todas la experiencias que he tenido lo mejor; y lo último que me ha dado mejor resultado es la participación del estudiante –E2-                               | los docentes en ECTAFIDE creo que están encerrados todavía en la manera de enseñanza antigua por así decirlo porque les dijeron mira el juego se hace el juguete se hace así y así se va a a seguir haciendo –p4-                             | Las metodologías son variadas y solamente seis de ellas presentan vinculación con la utilización de actividades lúdicas  |

| SUBCATEGORÍAS   | TECNICA   |  |   |
|---|---|--|---|
|   | ENTREVISTA  | GRUPO FOCAL  | REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA  |
| plan de estudios de ECTAFIDE                          | creo yo que la Universidad de San Carlos esta esta digamos en deuda es un derecho y es una obligación mejor dicho que se maneje tiempo al tema a este tema que usted está desarrollando verdad así es queeee...<br>-E4- | Creo que aquí en el caso de acá de ECTAFIDE se debería dar mayor importancia a este tema porque bien decía acá P7 creo que fue en un semestre lo de los juegos tradicionales y allí quedó -p6-   | El plan de estudios de ECTAFIDE presenta tres etapas: formación general, especialización técnica, especialización profesional<br><br>De estas tres en la etapa de formación general presenta seis cursos vinculados con actividades lúdicas; en la fase de especialización técnica para la carrera de profesorado de enseñanza media en educación física presenta dos cursos vinculados con actividades lúdicas |
| dificultades que afrontan los estudiantes de ECTAFIDE | el estudiante generalmente no viene no viene bien preparado -E4-  | nosotros que somos maestros de educación física tuvimos la oportunidad de que en la escuela de física si recibíamos esa clases... de didáctica de pedagogía... los chicos que no... que no han tenido esa oportunidad... para logra hacer eso, yo creo que tal vez es un poquito más difícil. -p7- |   |

Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

TABLA No. 2

CATEGORÍA DE ANALISIS: **El papel del docente de ECTAFIDE en cuanto a la utilización de los juegos físico recreativo tradicionales en la formación del profesor de enseñanza media en educación física**

| SUBCATEGORÍAS   | TECNICA  |  |
|---|--|--|
|   | ENTREVISTA   | GRUPO FOCAL  |
| Necesidad de actualización docente  | por lo tanto si a nosotros día a día se nos capacita de mejor manera como enseñar a quien va a enseñar a como realmente interesar al estudiante o interesar a cualquier persona a que realice actividad física atreves del juego para que sea más sano -R.G.M.Z.-  | Y aquí en ECTAFIDE eeee no se estimulan valores porque sólo vienen nos dan la teoría pero no nos dicen la o no nos sacan a que nosotros practiquemos eso -p3-  |
| Necesidad de recursos tic's y tac's   | no existe una un centro de cómputo entoncessss y los estudiantes no tienen acceso al internet no todos los estudiantes tienen la... la ventaja de otros de tener posibilidades económica que se yo, es decir estamos al límite digamos de comos se llama del día a día entonces no acceden no pueden acceder y eso es un problema -E3- | la experiencia en ECTAFIDE nos da para irlos a desempeñarlos en el campo pues es muy pobre eee laa recreación los cursos que hemos recibido acá no vienen reflejando ni nos van marcando una línea de lo que debemos hacer ya en la práctica. -p2-   |
| no se le da la importancia necesaria a los juegos físico recreativo tradicionales | esos juegos como que ya pasaron al olvido y yo siempre he creído que esos tipos de juegos mantienen la cultura verda esos enriquecen la cultura de un país entonces yo si pienso que vale la pena retomar el tema y dar capacitación a los profesores sobre eso -E2-   | ... lo que nos enseñan aquí es poco pero lo que yo estoy observando es que sí hay interés por parte de nosotros pues, por implementar esto aunque acá no nos lo enseñan no... no le dan la importancia que debe tener este este tipo de juegos. -p5- |

| SUBCATEGORÍAS   | TECNICA   |   |
|---|---|---|
|   | ENTREVISTA  | GRUPO FOCAL   |
| Utilización planificada de los juegos físico recreativo tradicionales | entonces el sistema ha cambiado en la forma no tiene que ser en bloques no solo para usar entre aula sino que ya sea hasta la forma de evaluar y compartir dentro del mismo juego al momento dentro de la clase de educación físico o en otra materia al momento de incluirlo genera agrado e incluso empatía entre profesor estudiante... -E3- | Aquí no te dieron una base como lo vas a enseñar verdad te dicen mira es fácil hacer un barrilete ¡aja! ¿Dónde están las varillas? O te dicen es fácil hacer un capirucho a mí me costó mucho. -p4- |

**Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio**

Se puede observar que los resultados cualitativos reflejan una marcada tendencia sobre insatisfacción de los estudiantes con respecto a la metodología utilizada para impartir los cursos, así como del plan de estudios en ECTAFIDE, en cuanto a temas relacionados con los juegos físico recreativo tradicionales como lo manifiesta –p4- y lo ratifica –p1- al afirmar que:

“He a mi criterio creo que dentro de la escuela hay muchos aspectos que se han olvidado en varias... en varias materias es... Ahora en el campo de la recreación sí creo que se ha olvidado bastante la importancia del juego...” –P1-

Esto lo apoyan las observaciones que el investigador realizó durante el análisis de los programas de los cursos referentes a la carrera de profesorado de enseñanza media en educación física en el cual considera que:

“Faltan muchos programas en la unidad de control académico ya que no fueron entregados por los docentes en su momento, y de los que se encuentran disponibles solamente en cuatro de ellos se hace referencia al juego como un instrumento didáctico ya sea consistentemente a lo largo del curso, en una unidad o en una sesión.”

Por otra parte los docentes entrevistados mencionan variadas metodologías utilizadas para impartir sus cursos –los vinculados con juegos físico recreativo tradicionales- la metodología participativa es una constante, es decir, la participación activa del estudiante para generar su propio conocimiento.

Otro aspecto a destacar es que tanto los estudiantes como los docentes resaltaron la importancia de la capacitación docente que debe ser constante y que sin embargo en ECTAFIDE es una de las debilidades como lo menciona –E4-



“Si claro, claro el docente acá he el docente acá por ejemplo en mi caso en mis 20 años que tengo no he recibido ningún curso.”

Para terminar con el análisis de los resultados cualitativos de este tópico se hace referencia a la deficiencias o dificultades que los estudiantes atraviesan durante su permanencia en las aulas de ECTAFIDE, las más importantes serían las que se refieren a la percepción que los docentes tienen en cuanto a la deficiencia en los pre saberes de los estudiantes, recurso –espacio- físico y tecnológico inadecuado e insuficiente así como y la heterogeneidad en el perfil de los estudiantes de ECTAFIDE.

“la docencia directa también tiene la problemática en nuestra institución de que no cuenta con las instalaciones adecuadas para poder desarrollar realmente cualquier tipo de curso que tenga que ver con actividad física ya sea con recreación, deporte o cualquier área de la salud.” -E3-

“Bien creo que es muy importante lo que han dicho los, los demás compañeros verda quee... como decía P7 ECTAFIDE no se creó solamente paraa profesores de educación física sino que se creó para los que ya salgan de nivel medio verda e algunos que somos bachilleres otros que somos peritos otros que sonnn entrenadores otras chicas que son secretarias pues aquí como decía mi compañero P4 es donde se vienen contra la pared verda...” -P3-

### **3.2.3 Resultados Mixtos**

En esta parte se realiza una triangulación de los resultados cuantitativos y cualitativos para lo cual se presenta una matriz de triangulación.

TABLA No. 3

**Matriz de triangulación para el análisis mixto Inclusión de los juegos físico recreativo tradicionales en el currículo de ECTAFIDE**

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <p><b>MÉTODO CUALITATIVO</b></p>   | <p><b>METODO CUANTITATIVO</b></p>   | <p>Orientación didáctico-pedagógica para la utilización de juegos físico recreativo tradicionales</p> | <p>inclusión de juegos físico recreativo tradicionales en el currículo de ECTAFIDE</p> |
| <p>ECTAFIDE Los juegos físico recreativo tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la formación del profesor de enseñanza media en educación física</p>                | <p><b>Diferencias entre cantidad y calidad de la orientación pedagógica recibida</b></p>      | <p><b>Aspecto deficiente en la actualidad que debería ser incluido como unidad en un curso.</b></p>   |  |
| <p>El papel del docente de ECTAFIDE en cuanto a la utilización de los juegos físico recreativo tradicionales en la formación del profesor de enseñanza media en educación física</p> | <p><b>Diferencias entre cantidad y calidad de la planificación y metodología empleada</b></p> | <p><b>Inclusión mínima de estos juegos en la actualidad</b></p>                                       |  |

**Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio**

Mientras que los resultados cuantitativos muestran que el 96% de los participantes respondió positivamente a la interrogante sobre si han recibido orientación didáctico-pedagógica acerca del tema de juegos físico recreativo tradicionales, en el grupo focal se presentan constantes inconformidades sobre la calidad de dicha orientación, esta deficiencia en la calidad según los participantes en el grupo focal puede responder a variados factores entre los que se encuentran suposiciones erróneas por parte de los docentes acerca los pre saberes, sobre todo en la formación en valores, de los estudiantes...

“y yo supongo que los licenciados están confiados en eso de que bueno ya tienen un proceso de educación ya tienen que tener los valores pero vemos en

clase que uno se confunde al momento de exponer y empiezan iii, iiiii, iiiii, iii...”

-P3-

“yo creo que es bastante importante. Los valores ya en nuestros niños, creo que se han perdido incluso aquí en, en la universidad se ve; está dando las clases el maestro y todos platicando como que si el maestro no está enfrente, como que no estuviera va la forma en que se tratan con el compañero ya no es que honda mano no, ¡¡¡ vos hijo de p...!!! no entonces son cosas en las que uno tiene que pensar porque si uno de mayor como maestro lo hace y después quiere ir a enseñar a sus alumnos, no sé con qué cara puede... lo puede ir a hacer.” -P7-

En tanto que la utilización de este tipo de juegos por parte de los docentes de ECTAFIDE presenta grandes inconsistencias ya que los docentes entrevistados afirman que le dan gran importancia al juego físico recreativo tradicional como recurso didáctico

“Yo pienso que los juegos hee que nosotros conocemos como juegos tradicionales son muy importantes primero porque son valiosos para el desarrollo físico-motriz, socio-motriz y perceptivo-motriz... son muy valiosos o sea el valor que tienen es in incalculable cualificarlos si se puede cuantificarlos no.” -E1-

“...son muy importantes porque pues vienen a ayudar mucho al desarrollo al desarrollo anmeta amena ameno digamos de la clase a base de recreación no hay competencia sino que el estudiante está aplicando me parece interesante...” -E2-

“Le doy una importancia del mil por cien hahaha, porque se aprende más fácilmente haciendo que imponiendo o solamente observando habitualmente nosotros empezamos a... a prender desde niños jugando y

no leyendo no haciendo cosas a la fuerza entonces cuando al niño se le da la oportunidad al joven al adulto a que la forma de poder proyectar o introproyectar algo es a través de algo que a él le agrada que el siente una motivación o que pueda sentir esta unión ya sea regresando a un pasado que él tiene recuerdos agradables o posiblemente en el momento que él pueda decir no me están imponiendo no estoy haciendo a la fuerza sino que es algo me... me agrada o la forma en que me agrada por lo tanto el niño el adolescente el adulto va a aprender con mayor facilidad porque son diferentes formas de ejecutar divirtiéndose por lo tanto la educación va a ser agradable va a ser amena y totalmente diferente al sistema educativo activo en donde era impositivo era castigable y aparte era rígida...” -E3-

En tanto que los estudiantes que participaron en el grupo focal tienen otras apreciaciones acerca del tema

“Los cursos aquí no te ayudan o sea te sabes la teoría pero a la hora de llegar a la práctica por Dios que haces o sea te vas a topar con una pared grande. Porque a mí me paso...” -P4-

“... Y aquí en ECTAFIDE eeee, no se estimulan valores porque sólo vienen nos dan la teoría pero no nos dicen la o no nos sacan a que nosotros practiquemos eso” -P3-

### **3.3 Características de los juegos físico recreativo tradicionales en Guatemala**

Este tópico responde al objetivo de investigación: Identificar las Características de los juegos físico recreativo tradicionales en Guatemala desde el punto de vista de la unidad de estudio. Para dar respuesta a este tópico se encuestaron 42

estudiantes del quinto semestre de la carrera de profesorado de enseñanza media en educación física.

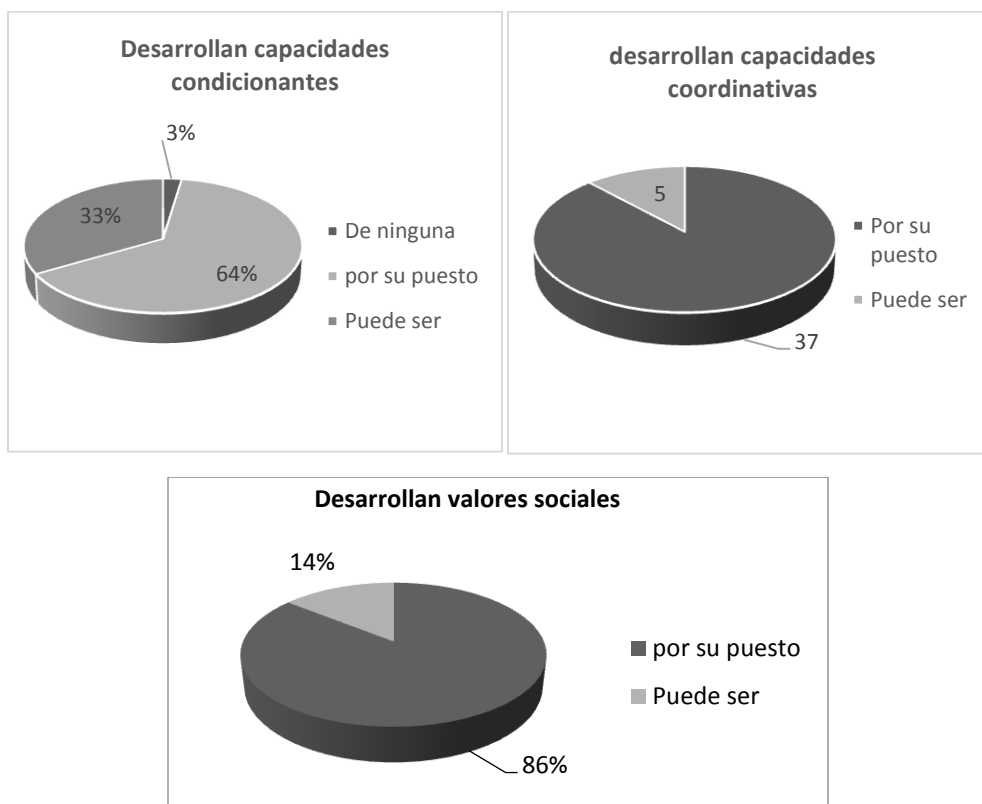
### 3.3.1 Resultados cuantitativos

¿Cree usted que la práctica sistematizada de los juegos físico recreativos desarrolla capacidades motoras condicionantes?

¿Cree usted que la práctica sistematizada de los juegos físico recreativos desarrolla capacidades motoras coordinativas?

¿Cree usted que la práctica sistematizada de los juegos físico recreativos desarrolla valores sociales en quienes lo practican?

Gráfica No. 6 Caracterización de los Juegos físico recreativo tradicionales

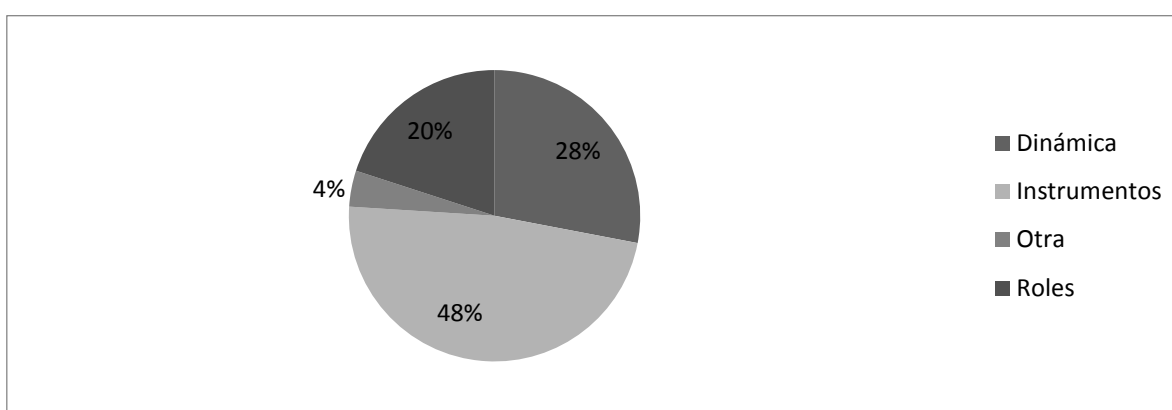


Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

Estas son tres de las principales características de este tipo de juegos. Cada pregunta presentaba tres posibles respuestas: de ninguna manera; puede ser y por supuesto que sí. En base a los resultados se puede inferir que los participantes reconocen las principales características de los juegos físico recreativo tradicionales.

¿Cómo clasificaría usted los juegos recreativos?

Gráfica No. 7 Clasificación de los juegos físico recreativo tradicionales



Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

En este caso las respuestas muestran que la forma más común en que clasificarían a los juegos físico recreativo tradicionales es por los instrumentos que utilizan, lo anterior puede deberse a que esta es una de las clasificaciones más comunes que se encuentran en los libros de texto por ejemplo juegos de balón, juegos de raqueta...

### 3.3.2 Resultados cualitativos

En esta parte se presenta una categoría de análisis denominada: **Importancia de los juegos físico recreativo tradicionales para desarrollo de competencias básicas desde la clase de educación física**, y sus subcategorías: Desarrollo de capacidades motoras; fomento de valores sociales y culturales; desarrollo de capacidades volitivas; enseñanza de deporte y vinculado con otras materias.

En dicha matriz aparecen las apreciaciones de los participantes en las entrevistas, grupo focal y relatos de vida. A partir de estas apreciaciones se realiza un análisis más profundo sobre las posibles causas de estos resultados a cerca de los fenómenos en cuestión, apoyado siempre por apreciaciones de los participantes.

TABLA No. 4

CATEGORÍA DE ANALISIS: **Importancia de los juegos físico recreativo tradicionales para desarrollo de competencias básicas desde la clase de educación física**

| SUBCATEGORÍAS                            | TECNICA  |  |  |
|--|--|--|--|
|  | ENTREVISTA   | GRUPO FOCAL  | RELATOS DE VIDA  |
| Desarrollo de capacidades motoras        | el desarrollo del niño la niña he el físico motriz principalmente... perceptivo-motriz porque es increíble estos juegos, he, he, contribuyen a todo eso... -E1-  | en las clases de preprimaria se utiliza mucho juegos como lobos y ovejas calles y avenidas porque son jue e juegos que les enseñan a ellos c la lateralidad que les enseñan a espacio temporalidad, -p7- | Arrancacebollas: ...A la señal empieza a tirar hacia sí, tratando de arrancar al primer jugador o cebolla, los otros tiran fuertemente hacia sí, contrarrestando las fuerzas del arrancador -DAMR- |
| Fomento de valores sociales y culturales | creo yo, que el juego tiene marcada importancias con la parte ideológica he marcada importancia también con eh los juegos los juegos ...hay diferentes tipos de juegos en diferentes etnias en Guatemala podemos decir hay juegos en los garífunas... en los mayas, garífunas y mestizos son son diferentes o pueden ser los mismos pero cargados de su propia concepción cosmogónica su concepción étnica... -E4- | lo que son los policías y ladrones, verda, - risas- en el cual también ponemos en práctica los valores verda, -p5-   | Arrancacebollas: Es juego donde donde se intenta recrearse fomentando las buenas conductas, y al poder convivir con otras personas sanamente, siempre con ese fin de divertirse. -SDFG-            |



| SUBCATEGORÍAS                       | TÉCNICA   |  |  |
|-------------------------------------|---|--|--|
|                                     | ENTREVISTA  | GRUPO FOCAL  | RELATOS DE VIDA  |
| Desarrollo de capacidades volitivas | entonces si son actividades muy muy ricas y para para el desarrollo de la personalidad... -E2-  | están también los juegos de concentración ee e... mar y tierra cruz roja -p3-  | Cruz roja: ...Y deberán quedarse quietos en el momento que el jugador voltee, de lo contrario regresarán al punto de salida. -DSMA-  |
| Enseñanza de deporte                | yo creo que si es importante no solo a nivel de educación física sino que yo diría a nivel olímpico de CDAG de cómo se llaman de educación de la de... el ministerio de cultura y deportes y de la universidad sobre todo aquí en ECTAFIDE -E4- | yo utilizo juegos recreativos en mi parte de calentamiento como decía también el compañero -P6- para enseñar alguna técnica deportiva por ejemplo el matado él puso el ejemplo deeee del balonmano yo voy a poner el ejemplo del voleibol que para que se salven una recepción verdad, viene el balón recepción de antebrazos. -p3-                                    | Parejitas: Se hacen tres tiros por cada uno de los jugadores los cuales deben intentar meter 3 goles cada uno lo que hace un total de 6 goles por pareja al final la pareja con más goles gana. -LACM- |
| Vinculado con otras materias        | parece muy interesante sobre todo si hablamos de actividades tradicionales, Guatemala es un país ahí sí que multitradicional y y multicultural entonces nuestras tradiciones y costumbres son son ricas verda en contenido -E2-                 | empezamos a jugar lo que eran lateralidades entonces... yo les dije letra a en español es salto adelante letra e salto atrás letra i a un lado derecho y así todas las letras y la letra u nos sentábamos si, entonces yo les dije: va ahora yo se las digo en inglés y ustedes hacen en referencia a esa clase y los chicos respondieron de una manera aceptable.-p4- | Guerra de países: ...Varios escogen un nombre de país, cualquiera el que ellos quieren. Se dibuja una rueda en el suelo con todos los nombres de los países...-JLLL-                                   |

Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

Los resultados cualitativos para este tópico muestran que tanto los docentes – entrevistados, como los estudiantes de ECTAFIDE –grupo focal-, así como los estudiantes de la ENCA –relatos de vida-; reconocen como características básicas de los juegos físico recreativo tradicionales el desarrollo de capacidades motrices y volitivas, el fomento de valores sociales, su importancia para la enseñanza de deporte así como de contenidos diferentes a los de la educación física –geografía, lenguaje, matemática...-

Uno de los aspectos sobresalientes lo representa el fomento de valores sociales y culturales en donde la totalidad de entrevistados y participantes en el grupo focal reconocen este aspecto como fundamental al momento de caracterizar a este tipo de juegos.

“podemos agregar estos juegos tradicionales físicos agregando su respectiva variantes verda que que es muy importante y sobre todo también inculcarle como decía el compañero –P2-valores a los chicos socializar más que todo que es el proceso de la educación verda y e que el chico se divierta que estimule todas sus capacidades veda y solamente.” –P2-

“Si son actividades tradicionales pues mantiene la cultura del país eso como primera instancia, independientemente de lo otro que ya sabemos que nos sirven para descansar que nos dan aprendizaje, son sirven, el juego en si no es competencia nos sirven para hacer amigos” –E2-

“Es juego donde, donde se intenta recrearse fomentando las buenas conductas, y al poder convivir con otras personas sanamente, siempre con ese fin de divertirse.” –SDFG-

Se puede decir entonces que los juegos físico recreativo tradicionales presentan características plenamente identificadas y fácilmente reconocibles sobre todo en la parte de identidad cultural como parte de los rasgos primarios de un pueblo –en este caso el guatemalteco-.

En tanto que los participantes dan una importancia secundaria o terciaria sobre la utilización durante la clase de educación física sobre las características de desarrollo de capacidades motoras y volitivas así como la importancia para la enseñanza de los fundamentos técnicos y/o tácticos de los deportes, decir que como recurso didáctico se emplea de forma esporádica o durante la parte inicial o final de la clase de educación física, y no como un agente principal para el desarrollo de estas capacidades y/o fundamentos durante la parte principal de la clase de educación física

“...la clase de educación física no puede volverse solo en recreación sino que también dar la clase dar el contenido que uno tienen planificado y después que los patojos se diviertan jugando.” –P7-

“para utilizar los juegos recreativos por ejemplo yo la utilizo en el primer... la primer clase de la primer a unidad sólo juegos recreativos verda juegos dirigidos y ya las siguientes clases pues ya trabajamos el contenido de la unidad...” –P3

### 3.3.3 Resultados mixtos

**TABLA No. 5**

**Matriz de triangulación para el análisis mixto Características de los juegos físico recreativo tradicionales en Guatemala**

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| <p><b>MÉTODO CUALITATIVO</b></p>  | <p><b>METODO CUANTITATIVO</b></p>   | <p>Los participantes reconocen las principales características de los juegos físico recreativo tradicionales.</p> | <p>la forma más común en que clasificarían a los juegos físico recreativo tradicionales es por los instrumentos que utilizan</p> |
| <p>Uno de los aspectos sobresalientes lo representa el fomento de valores sociales y culturales</p>   | <p><b>El fomento de valores es la característica más importante según los participantes</b></p>                 | <p><b>Los juguetes tradicionales representan un vínculo de identidad nacional</b></p>                             |  |
| <p>las características de desarrollo de capacidades motoras y volitivas así como la importancia para la enseñanza de los fundamentos técnicos y/o tácticos de los deportes los participantes dan una importancia secundaria o terciaria</p> | <p><b>Adaptación o variantes de los juegos físico recreativo tradicionales para la enseñanza de deporte</b></p> | <p><b>Los juegos pre deportivos son utilizados mayormente en el nivel de educación media</b></p>                  |  |

**Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio**

Por naturaleza las actividades lúdicas dirigidas pueden despertar, desarrollar o fomentar valores que la sociedad a la cual pertenecen considera como esenciales para el desenvolvimiento de las personas. En la actualidad desde el punto de vista del enfoque socio formativo –por competencias- deben desarrollarse tres pilares fundamentales para considerar que el estudiante ha alcanzado las competencias necesarias para pasar de grado, ejercer un oficio una profesión o simplemente como ciudadano.

Uno de estos pilares es el “saber ser” que se vincula a las actitudes con las cuales se lleva a cabo tal o cual acción, estas actitudes no son ni más ni menos que los valores sociales puestos en acción, por ejemplo durante el desarrollo de los juegos los participantes aprender a respetar tanto las reglas del juego como a la

autoridad, el respeto hacia los demás; la responsabilidad para cumplir su papel dentro del juego; la cooperación con sus pares para lograr un objetivo colectivo... como afirma Coc (2010)

Competencias interpersonales: suponen habilidades personales y de relación. Se refieren a la capacidad, habilidad o destreza en expresar los propios sentimientos y emociones del modo más adecuado y aceptando los sentimientos de los demás, posibilitando la colaboración en objetivos comunes. Las destrezas implican capacidades de objetivación, identificación e información de sentimiento y emociones propias e intelección social. (p 71)

“...entonces he el juego prepara para para digamos al ser humano lo prepara para enfrentar cuando este ya digamos como adulto para enfrentar digamos las problemáticas no utilizando el juego pero si utilizando las estrategias he digamos que ha utilizado durante los juegos,...” –E4-

“...a veces en los juegos los chicos se emocionan y ya nos ven como un compañero más, que nos dicen vos y nosotros tenemos que venir acá y llamarles la atención verda, como que vos yo soy tu maestro y de usted porque si no si nos dejamos que con el simple hecho que nos traten de vos allí sí que los perdemos verda.” –P3-

“El Rey Pide: Lo que no se puede: Quitar el objeto que va a entregar una persona justo antes de que le dé al rey.” –CAOT-

En cuanto a los juguetes tradicionales muchas veces estos representan la cosmovisión de los pueblos, por ejemplo el barrilete que según la tradición oral se utilizan para ahuyentar a los malos espíritus. Estos juguetes pueden ser

elaborados por los propios jugadores sin representar un gasto económico sino más bien son elaborados de productos u objetos presentes en el ambiente.

“Patx Patx: Se necesita un patx patx. Esto es lo que se utiliza como pelota, lo cual se golpea y está hecha de doblado (cascara que cubre la mazorca de maíz)” –DSMA-

En cuanto a la utilización de los juegos físico recreativo tradicionales para la enseñanza de deporte pueden aplicarse juegos tradicionales como el kitbol, el bate – relacionados con el beisbol-; vuelta al mundo, veintiunos –baloncesto; futboltenis, parejitas –futbol-. También pueden utilizarse juegos netamente tradicionales como la tenta –modificándola a tentapelota, para la etapa de familiarización en la enseñanza de deportes como balonmano o voleibol-; el matado –relacionado también con el balonmano o voleibol-.

“el juego de matado que si estuviéramos en una clase de enseñanza de balonmano seria excelente como para seguir teniendo e las habilidades desarrollar las habilidades desarrollar habilidades en niñas de todas las edades e que cuando se llegue al contenido del balonmano se vuelve un poco más e... más fácil la enseñanza...”-P6-

### **3.4 Juegos físico recreativo tradicionales más conocidos y utilizados por la población de ECTAFIDE.**

Respondiendo al objetivo: Establecer cuáles son los juegos físico recreativo tradicionales utilizados, con mayor frecuencia, como recurso didáctico por los profesores y estudiantes de enseñanza media en educación física de ECTAFIDE.

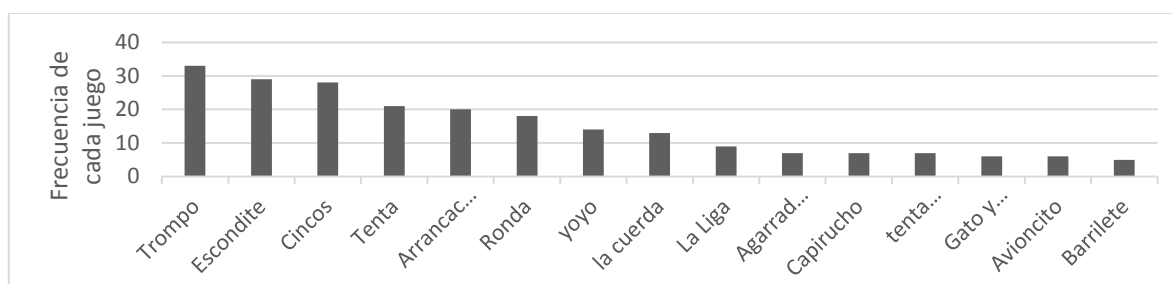
Se encuestaron un total de sesenta y cuatro estudiantes de los cuales cuarenta y dos cursaban el quinto semestre de la carrera de profesorado de enseñanza media en educación física, doce estudiantes del séptimo y diez del noveno semestre de la carrera de licenciatura en educación física, deporte y recreación.

### 3.4.1 Resultados cuantitativos

Escriba los cinco juegos tradicionales que usted más utiliza en su quehacer docente

Escriba los cinco juegos tradicionales que usted más practicaba en su infancia

Gráfica No. 8 juegos físico recreativo tradicionales más conocidos y utilizado por la población de ECTAFIDE



Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

Para elaborar el gráfico No. 8 De los 70 juegos que aparecen en los resultados -sobre 300 respuestas-, Se tomaron en cuenta los juegos que aparecían como mínimo cinco veces. A esta condicionante respondieron 15 juegos que son los que aparecen en los gráficos estadísticos vinculados con este tema. Estos 15 juegos son los que se toman en cuenta en adelante para realizar el análisis de las 10 características básicas sobre las que indaga este estudio.

### 3.4.2 Resultados cualitativos

A continuación se presentan los resultados obtenidos con el método cualitativo, dichos resultados se muestran primeramente en una matriz de triangulación con la categoría de análisis: **Clasificación de los juegos más utilizados en la clase de educación física**, que contiene las subcategorías: competencia entre grupos, rondas y canciones, pre deportivos, con juguetes tradicionales, de rol, cooperativos.

TABLA No 6

CATEGORÍA DE ANALISIS: **Clasificación de los juegos más utilizados en la clase de educación física**

| SUBCATEGORÍAS              | TECNICA                                      |   |   |
|----------------------------|--|---|---|
|                            | ENTREVISTA                                   | GRUPO FOCAL   | RELATOS DE VIDA   |
| Competencia entre grupos   |  | montaña de pelotas, volcán de zapatos y matado -p1- ; carrera de carretillas, encostados -p5-   | Matado -SDFG-;<br>Policías y ladrones -ODSG-;<br>El banderín -AHDM-   |
| Pre deportivos             |  | quitarle la cola al burro, tiburones y el barco -p2-<br>kickbol -p7-  | Futboltenis -PDDS-;<br>Sacarrin -CAOT- kitbol -RMSV-;<br>Bate-CLCM-   |
| Rondas y canciones         |  | la ranita, allá en Mixco, debajo del puente, hey miky que no se si la han escuchado, la cuchara enamorada o el maestro coqueto, la batalla del calentamiento, el baile de mususmbe -p3- | El avioncito -YVEG-<br>El gato montés -CRJA-  |
| Con juguetes tradicionales | Chajalele, cincos<br>H.R.H.P.<br>Trompo -E2- | Trompo -p4-;  | Cincos -FJRM-; Yoyo -ODSG-; Capirocho -JDAR- trompo -JJCG- Barrilete -WDLS-   |
| De rol                     | Electrizado -E2-                             | Arrancacebollas -p4-, cruz roja, pollos y pollitos -p6-   | Arrancacebollas -CMRD-<br>Agarradera -DCFE-<br>Escondite -SCME-; el gato y el ratón -E22-;<br>tenta -MRDA-; tentafruta -LACM- |
| Cooperativos               |  | Saltar la cuerda -p5-   | La liga -BMGM-, LA CUERDA -MLGA-  |

Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio



Antes de empezar propiamente al análisis de los resultados cualitativos de este tópico hay que aclarar que en la matriz de triangulación se incluyen las entrevistas a docentes y los relatos de vida únicamente como puntos comparativos –de apoyo- para establecer un nexo entre los juegos que los profesores –graduados o con pensum cerrado- y estudiantes de enseñanza media en educación física de ECTAFIDE con los conocidos o preferidos por otros sectores de las unidades de análisis: docentes de ECTAFIDE y estudiantes de la ENCA.

Se puede observar que aquellos juegos que necesitan un juguete tradicional como el trompo, capirucho, barrilete, chajalele, cincos... son los menos mencionados en la población de ECTAFIDE. Lo anterior puede responder a la naturaleza misma de los juegos, pues desarrollan mayormente capacidades motrices coordinativas, es decir que no requieren desplazamientos corporales que representen un gasto energético importante.

En tanto que al observar los relatos de vida de los estudiantes de la ENCA se puede determinar que este tipo de juegos son los que predominan, algunos factores que pueden influir en ello son: que los estudiantes practicaban este tipo de juegos en sus momentos de ocio –ratos libres- fuera del contexto educativo formal; no existe una limitante en cuanto al tiempo de juego, es decir que no existe un periodo de clases, receso o de recreo al cual están sujetos los juegos que se practican dentro de la clase de educación física o cualquier módulo planificado dentro del currículo visible de los centros educativos; el espacio para los juegos tiene mejores características fuera de los centros educativos pues hay espacios más amplios para su utilización.

Otro aspecto a tomar en cuenta es que los profesores de enseñanza media en educación física utilizan los juegos según el nivel educativo con el que estén trabajando, Por ejemplo para preprimaria utilizan mayormente las canciones y rondas; para primaria juegos cooperativos; para nivel medio juegos competitivos...

“bueno, como hay diferentes juegos va para diferentes etapas por ejemplo con los niños más pequeños en la en las clases de preprimaria se utiliza mucho juegos como lobos y ovejas calles y avenidas porque son jue e juegos que les enseñan a ellos se, la lateralidad que les enseñan a espacio temporalidad, con los niños de primaria ya se juegan un poquito más más avanzados con ellos ya se puede desde cuarto primaria jugar matado kidbol o sea hay varios juegos que según la edad se pueden implementar yo jugaba con bachillerato matado y para ellos era, era la pura uva.” –P7-

“...ntonces partimos de que tenemos edades en las cuales vamos a aplicar el tipo de juego, dependiendo de eso verda entonces a la hora de dar la didáctica de nosotros como profesores de educación física nos enfocamos en la edad del alumno y en las cualidades físicas que el alumno tenga verdad,” -P4-

“...Este, buena tarde con respecto a la pregunta ee que juegos se podrían adaptar e yo creo que como lo han dicho los compañeros va dependiendo de la edad va dependiendo de del de que es lo que en el momento pues vamos a desarrollar como clase...” –P2-

En los fragmentos anteriores se puede verificar también que además de la etapa o nivel educativo, hay otros factores que el profesor de educación física debe tomar en cuenta estos son:

- El CNB o macro currículo regional
- El contenido de la clase que se va a impartir,
- El nivel de desarrollo de las capacidades motoras
- Población urbana o rural.
- Recursos disponibles –infraestructura e implementos- entre otros.

### 3.4.3 Resultados mixtos

TABLA No 7

#### Matriz de triangulación para el análisis mixto Juegos físico recreativo más conocidos y utilizados por la población de ECTAFIDE

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p><b>METODO CUANTITATIVO</b></p> <p><b>MÉTODO CUALITATIVO</b></p>  | <p>Más de 70 diferentes juegos físico recreativo tradicionales para ser utilizados como recurso didáctico</p>         | <p>15 juegos presentan una frecuencia igual o mayor a 5</p>   |
| <p>Diferentes factores determinan la elección de los juegos para su utilización en la clase de educación física</p> | <p><b>Una gran gama de juegos físico recreativo tradicionales puede emplearse en la clase de educación física</b></p> | <p><b>Éstos satisfacen las necesidades de los profesores de educación física para un desarrollo integral de los estudiantes</b></p> |

Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

Bien, como se puede observar en los resultados cuantitativos existe una cantidad importante de juegos físico recreativo tradicionales que puede ser utilizados como recurso didáctico en la clase de educación física, esta amplitud en las opciones puede responder a las características de este país en que 24 pueblos -21 pueblos mayas, garífunas, xincas y ladinos- conviven cada cual con una cosmovisión definida y singular. Otra razón para explicar este gran abanico de opciones puede ser las migraciones internas constantes pues al migrar grandes masas llevan consigo sus tradiciones.

En esta investigación no se puede responder con certeza a las dos suposiciones anteriores pues en el diseño de la investigación no se tomó en cuenta estos factores ya que el objetivo general responde a la interrogante por valorar la utilización de este tipo de juegos en la formación del profesor de enseñanza media en educación física en ECTAFIDE. Tanto las características de multiculturalidad

como de migraciones pueden formar parte de futuros estudios sobre los juegos físico recreativo más populares en la población guatemalteca y la forma de expansión de los mismos.

Para explicar la elección de estos 15 juegos se entiende que se tratan de juegos multivalor que son capaces de desarrollar varios aspectos a la vez.

“son muy importantes primero porque son valiosos para el desarrollo físico-motriz, socio-motriz y perceptivo-motriz he como esos juegos son tan, tan especiales porque están diseñados para para ese tipo de desarrollo el niño la niña o los jóvenes pues he no solamente interactúan socialmente sino que se desarrollan físicamente son muy valiosos o sea el valor que tienen es in incalculable cualificarlos si se puede cuantificarlos no yyyyy el valor radica en el beneficio que se tiene verda que son lo las capacidades desarrollo de capacidades.” –E1-

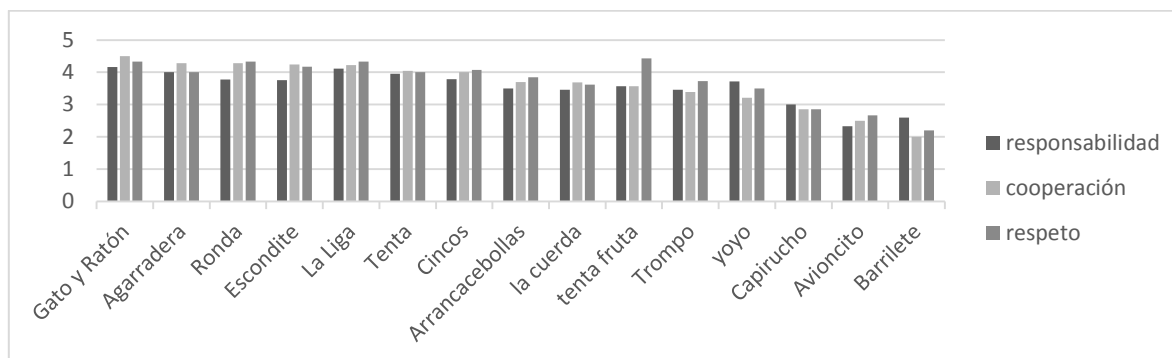
### **3.5 Beneficios sociales y personales de la práctica sistematizada de los juegos físico recreativo tradicionales**

Este tópico responde al objetivo de investigación: Determinar los valores sociales que desarrolla la práctica sistematizada de juegos físico recreativo tradicionales, en los alumnos, desde el punto de vista de la unidad de estudio.

#### **3.5.1 Resultados cuantitativos**

A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO n (los 5)** desarrolla en quien lo practica – Responsabilidad, Cooperación y Respeto-

Gráfica No. 9 Valoración promedio de cada juego respecto al desarrollo de valores sociales



Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

En el gráfico No.9 Se presentan los resultados de la ponderación para los tres valores sociales incluidos en esta investigación, para llevarla a cabo se solicitó a los participantes que adjudicaran un puntaje a cada juego, con respecto al valor el puntaje mínimo fue cero y el máximo cinco. Al observar los resultados es lógico inferir que juegos como el avioncito, el barrilete y el capirucho sean los menos valorados pues en la dinámica de dichos juegos no se da una interacción entre los participantes para lograr un objetivo en común.

### 3.5.2 Resultados cualitativos

A continuación se presentan los resultados obtenidos con el método cualitativo, en dos matrices de triangulación siendo la primera: **Beneficios de los juegos físico recreativo tradicionales en el quehacer docente.** Que a la vez contiene las siguientes subcategorías despiertan el interés en los alumnos, favorecen el aprendizaje entre pares, favorecen la participación de los estudiantes, importancia de ejemplo y la actitud del profesor de educación física en el fomento de valores sociales. En tanto que la segunda: **Dificultades en el campo laboral de la profesión de profesor de educación física para implementar los juegos físico recreativo tradicionales** y sus subcategorías: Reducción en la práctica de este tipo de juegos, imagen errónea del profesor de educación física, desinterés del alumno por aprender, limitación del profesor educación física.

TABLA No 8

CATEGORÍA DE ANALISIS: **Beneficios de los juegos físico recreativo tradicionales en el quehacer docente**

| SUBCATEGORÍAS                                 | TECNICA  |   |
|---|--|---|
|   | ENTREVISTA   | GRUPO FOCAL   |
| despiertan el interés en los alumnos          | Entonces allí el trabajo es bastante integral lo que buscamos es la formación integral de alumno y desarrollar su pensamiento complejo. Básicamente. -E1-  | y allí sí que uno tienen que vivir como niño también verdad es muy bonito vivir como niño porque uno estando allí se tienen que mover porque si no se mueve uno los chicos no se mueven si uno usa si uno canta allá en Mixco – desaliento- entonces ellos también pero si uno le transmite esa energía entonces los chicos se estimulan verdad. -p3- |
| favorecen el aprendizaje entre pares          | se les brinda la oportunidad a que ellos también puedan expresar y que no es una competencia sino todo lo contrario que ellos ayuden y apoyen a sus compañeros en el proceso para enriquecer lo que da o lo que realiza el profesor... -E3-  | enseñarle respeto tanto de nosotros como maestros a los alumnos y de los alumnos a alumnos porque nos topamos en un campo en el cual tenemos grupos mixtos -p4-   |
| Favorecen la participación de los estudiantes | motivación o que pueda sentir esta unión ya sea regresando a un pasado que él tiene recuerdos agradables o posiblemente en el momento que él pueda decir no me están imponiendo no estoy haciendo a la fuerza sino que es algo me... me agrada o la forma en que me agrada por lo tanto el niño el adolescente el adulto va a aprender con mayor facilidad porque son diferentes formas de ejecutar divirtiéndose por lo tanto la educación va a ser agradable va a ser amena y totalmente diferente al sistema educativo activo en donde era impositivo era castigable yyy a aparte era rígida ... -E3- | No o sea el desarrollo de valores de la manera didáctica para nosotros que somos maestros, nosotros buscamos la manera para desarrollar tanto las habilidades físicas como las habilidades psicológicas motrices y todo porque nosotros lo buscamos recreativos -p3-  |

| SUBCATEGORÍAS  | TECNICA   |  |
|--|---|--|
|  | ENTREVISTA  | GRUPO FOCAL  |
| Importancia de ejemplo y la actitud del profesor de e.f. en el fomento de valores sociales | yo pienso que depende mucho del profesor porque por ejemplo en este enfoque nosotros los profesores tenemos que aportar bastante en la mediación, este ser muy planificadores entonces nosotros media ves nosotros tenemos una buena planificación he casi no se da ningún problema se puede decir porque los jóvenes responden a esas reacciones de aprendizaje –E1- | al niño se le queda y si al maestro de física es al que más se le queda, le enseña a ser chanchullero –tramposo- a hacer trampa a no hacer bien las cosas a no llegar a donde tiene que llegar a ese niño toda la vida va a ser –p7- |

**Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio**

TABLA No 9

CATEGORÍA DE ANALISIS: **Dificultades en el campo laboral de la profesión de profesor de educación física para implementar los juegos físico recreativo tradicionales**

| SUBCATEGORÍAS                                   | TECNICA  |   |
|---|--|---|
|   | ENTREVISTA   | GRUPO FOCAL   |
| Reducción en la práctica de este tipo de juegos | Hablando de recreación física tradicional y eso se ha perdido en Guatemala ya no vemos juegos tradicionales verdad todo lo que era electrizado, trompo, jacks todos esos juegos como que ya pasaron al olvido... -E2-  | debemos tener en cuenta es que hoy en día los niños tienen demasiada tecnología... encerrados, sentados frente una computadora, sentados frente una televisión, sentados con el celular metidos en el Facebook. -p7-      |
| Imagen errónea del profesor de educación física | Muchas veces ellos vienen como bachilleres de educación física o como maestros de educación física algunos otros no son del campo propiamente tratan de... de imponer como que saben más que el profesor y muchas veces empiezan con un choque... -E3-   | muchos nos tildan como a los maestros de educación física nos tildan de... de perezosos de... de que a él solo le gusta pararse en la sombra de ordenar y que los chicos hagan -p3-                                       |
| desinterés del alumno por aprender              | Como la mayoría son trabajadores estudiantes entonces en los horarios ya los últimos de la noche se vuelven si son horarios de 45 minutos de 10 o de 15 minutos las... básicamente esa creo yo que sería los mayores problemas. -E2-   | A muchos niños hoy en día no les importa el deporte ni el ejercicio no les gusta hacer nada máxime a los jóvenes hay que estarlos ahí arriando se inventan cualquier cosa para no hacer la clase de educación física -p3- |
| limitación del profesor educación física        | Entonces la docencia directa también tiene la problemática en nuestra institución de que no cuenta con las instalaciones adecuadas para poder desarrollar realmente cualquier tipo de curso que tenga que ver con actividad física ya sea con recreación, deporte o cualquier área de la salud. -E3- | yo traigo nota de coordinación y... y... o de mi mamá y entonces para evitarse problemas uno también tiene que respetar las autoridades que uno tienen verda.   |

Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio



Los resultados cualitativos en cuanto al fomento de valores sociales y culturales muestran que la actitud del profesor es un punto importante, pues los estudiantes en edades infantiles y adolescentes suelen imitar a los adultos con quienes conviven siendo el profesor una figura muy importante en la formación de la personalidad de los estudiantes.

La actitud del profesor debe ser totalmente profesional es decir debe tener la capacidad de participar de los juegos con el fin de animar la participación activa –motivación- de los estudiantes sin dejar de lado su rol como formador, haciendo que se respeten las reglas y respetándolas él mismo. Al tomar el rol de jugador el profesor se coloca en el mismo nivel de los estudiantes –en cuanto al papel que le corresponde en el juego- promoviendo la interrelación maestro-estudiante y estudiante-estudiante lo que facilita el aprendizaje cooperativo o en pares.

“...no es solamente el profesor el que tiene que dirigir sino que son ellos tienen que descubrirla y se tiene que guiar o dirigir el momento dado para que ellos empiecen a deducir o a investigar o a analizar o a descubrir nuevas nuevos procesos.” –E3-

“...nosotros como maestros debemos de ser... de ser los que velemos por que se cumplan y pues a la... la larga ee nosotros con el ejemplo también tenemos que enseñarles verda. Por ejemplo si si utilizamos un juego con materiales que a que se hacen basura por ejemplo globos o prensa tonces enseñarles también los valores verda que así como llegamos así tenemos que dejar o si por ejemplo en un área limpia tenemos que dejar limpio.” –P3-

Así mismo el fomento de valores sociales mediante estos juegos se enfrenta a dificultades sobre todo en el régimen disciplinario de las instituciones educativas.

### 3.5.3 Resultados Mixtos

TABLA No. 10

**Matriz de triangulación para el análisis mixto: Beneficios sociales y personales de la práctica sistematizada de los juegos físico recreativo tradicionales**

|  |  |
|--|--|
| <p><b>METODO CUANTITATIVO</b></p> <p><b>MÉTODO CUALITATIVO</b></p>                                       | <p>Los juegos prevalentemente individuales en su ejecución son poco apreciados para el desarrollo de valores sociales y culturales</p> |
| <p>La actitud del profesor de educación física es el punto clave para el desarrollo de estos valores</p> | <p><b>utilizar juegos preferentemente colectivos y colaborativos</b></p>   |
| <p>Importancia de ejemplo y la actitud del profesor de E. F. en el fomento de valores sociales</p>       | <p><b>Participación activa de los docentes dentro de las actividades planificadas acatando las normas del juego</b></p>                |

**Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio**

Euceda (2007) acerca de la importancia del juego en el desarrollo del educando afirma que:

El niño necesita de sus iguales para jugar y aprender a jugar. Mediante el juego se estimula la expresión y se estimula la comunicación de otros niños entre sí o con el adulto. El compartir con otros niños, el respetar el turno de juego, todo ello le ayuda a superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás (p 52).

El profesor de educación física debe planificar y utilizar juegos que propicien el trabajo en equipo, en los cuales se necesite la suma de los esfuerzos de cada uno de los participantes para la consecución de las tareas u objetivos del juego. Fernández, Puig, Martín, et al (2000) afirman al respecto que: Al relacionarse con otras personas y compartir su tiempo con un grupo, los niños empiezan a

conocer las reglas del juego. Las relaciones con sus semejantes les ayudan a adquirir normas sociales. (p. 859)

Por otra parte el profesor debe convertirse en un participante activo de los juegos para que por medio de su ejemplo los estudiantes desarrollen los valores sociales que el profesor pretende transmitir a sus alumnos con la implementación de esta clase de actividades, esto motivará la participación de aquellos alumnos renuentes a hacerlo. Es importante que el profesor esté en la capacidad de intervenir en el momento justo cuando se den inconvenientes dentro del juego para que los participantes entiendan.

El profesor debe planificar las actividades tan simples como la formación de los grupos para que los mismos queden en igualdad de condiciones o que no exista gran diferencia en cuanto a las capacidades motoras y volitivas, para que el juego resulte interesante; así mismo debe observar las desviaciones conductuales de cualquier tipo por ejemplo en una desviación conductual leve el profesor puede dejar continuar para que el inconveniente se resuelva solo o bien puede intervenir para hacer alguna amonestación no verbal sin perturbar las acciones del juego, en tanto que ante una desviación grave el profesor debe intervenir mediante una amonestación verbal, puede detener la actividad para hacer observaciones impersonales sobre las conductas no deseadas o bien puede imponer castigos como por ejemplo hacer que el alumno salga por un momento de la actividad o que realice otra tarea durante el desarrollo del juego. Muchas veces a los estudiantes les es más difícil no hacer nada que realizar una tarea diferenciada. Gispert et al (sf. pp. 33-34)

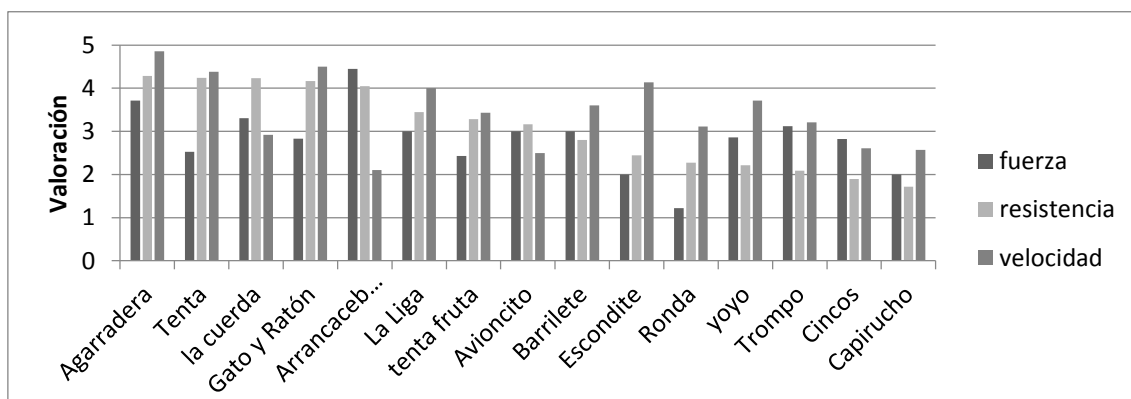
### **3.6 Capacidades Motoras y volitivas que desarrolla la práctica de juegos físico recreativo tradicionales**

Este tópico responde al objetivo: Analizar las capacidades físicas – condicionales y coordinativas-, así como las volitivas que desarrolla cada juego seleccionado por la población de esta investigación.

### 3.6.1 Resultados cuantitativos

A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO n – cada uno de los 5 juegos-** desarrolla en quien lo practica.

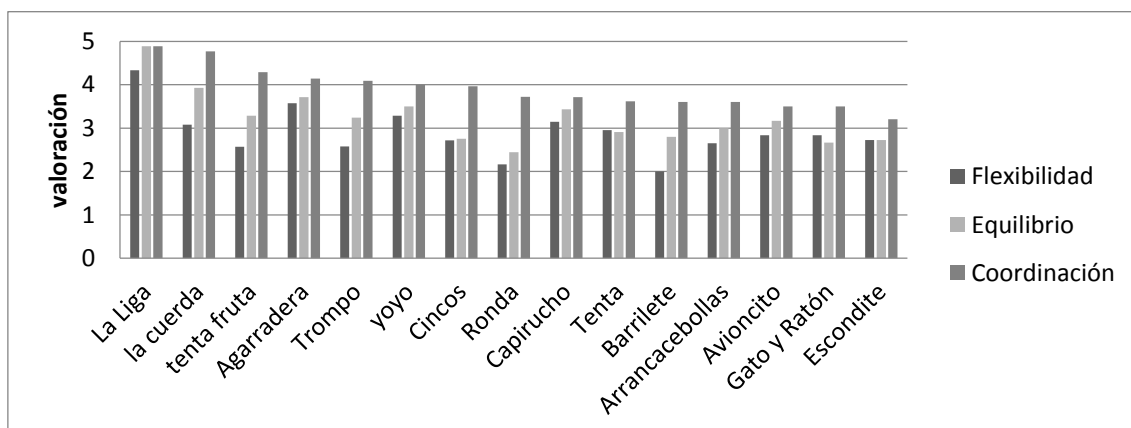
Gráfica No. 10 Valoración promedio de cada juego respecto al desarrollo de capacidades motoras condicionantes



Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO n –cada uno de los 5 juegos-** desarrolla en quien lo practica.

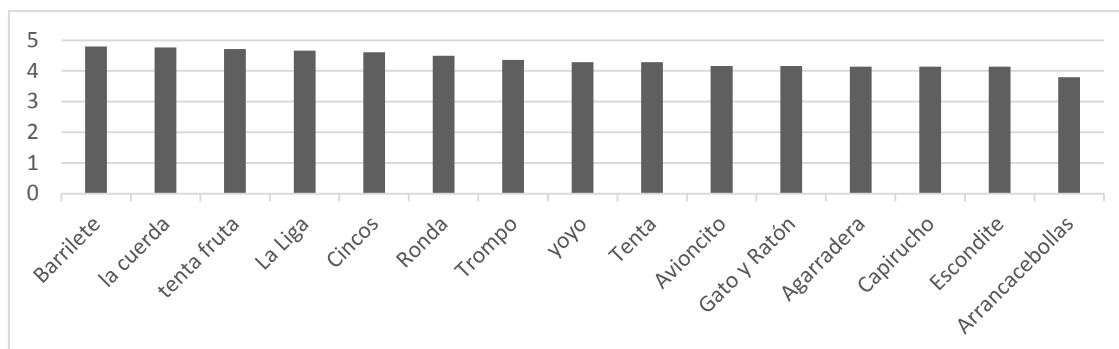
Gráfica No. 11 Valoración promedio de cada juego respecto al desarrollo de capacidades motoras coordinativas



Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO n –cada uno de los cinco juegos-** desarrolla en quien lo practica.

Gráfica No. 12 Valoración promedio de cada juego respecto al desarrollo de la concentración de la atención



**Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio**

La heterogeneidad en la valoración de cada juego respecto a las capacidades motoras –condicionantes y coordinativas- pueden ser un reflejo que los participantes llenaron el instrumento de investigación de forma responsable.

Estos resultados responden al hecho que ciertos juegos desarrollan tal o cual capacidad más que otros. Por ejemplo la tenta presenta un desarrollo de la fuerza promedio de 2.6 mientras que en velocidad 4.5 y en resistencia 4.2; en tanto que en las capacidades coordinativas: para la coordinación tiene el promedio más alto 3.8 en tanto que la flexibilidad y el equilibrio tienen 3 al igual que la concentración de la atención.

Es necesario aclarar que la flexibilidad se incluyó dentro de las capacidades coordinativas tomando en cuenta la clasificación propuesta por Bennassar et al. (2000) y Manno, Beraldo y Polleti citados por Caminero (2009) Coinciden en que la flexibilidad no es una capacidad condicionante y la incluyen como una capacidad intermedia.

Para efectos de la presentación de resultados la flexibilidad se presenta junto al equilibrio y la coordinación. Sin pretender categorizarla o proponiendo una nueva clasificación de las cualidades o capacidades motoras.

En cuanto al desarrollo de la cualidad de la atención -o concentración de la atención- que representa la segunda parte de este tópico, los resultados demuestran que el juego de la liga es el que más la desarrolla.

Para quienes conocen la dinámica de este juego coincidirán con que este juego requiere de gran concentración para lograr el objetivo del mismo.

### 3.6.2 Resultados cualitativos

A continuación se presentan los resultados obtenidos con el método cualitativo, dichos resultados se presentan en una matriz de triangulación con la categoría de análisis: **Importancia de los juegos físico recreativo tradicionales para desarrollo de las cualidades motoras y volitivas en la clase de educación física**, que se divide en las subcategorías: Desarrollo de capacidades motoras condicionantes, desarrollo de capacidades motoras coordinativas, desarrollo de capacidades volitivas.

TABLA No. 11

CATEGORÍA DE ANALISIS: **Importancia de los juegos físico recreativo tradicionales para desarrollo de las cualidades motoras y volitivas en la clase de educación física**

| SUBCATEGORÍAS                                    | TECNICA  |  |
|--|--|--|
|  | GRUPO FOCAL  | RELATOS DE VIDA  |
| Desarrollo de capacidades motoras condicionantes | <p>porque hay varios tipos de juegos tradicionales pero en especial para educación física son esos y he, donde vamos a... donde desarrollamos las habilidades coordinación, fuerza, resistencia y ee... en... en mi escuela lo que pongo a trabajar más que todo son... son lo que lo que son los policías y ladrones, verda, –risas- -P5-</p> <p>así podemos trabajar en cuanto a chicos que están más fuerte trabajar con el peso de ellos con el juego que comúnmente se conoce como muralla china –P6-</p> <p>que más está el –murmulo-gato y... el ratón para perseguir y atrapar y pues allí sí que todos se adaptan verdad –P3-</p> | <p>Quiebra Palitos: Descripción: Juego de velocidad y reflejos se corría hacia un poste y se regresaba al área. –AIPP-</p> <p>Treinta y Uno: El modo de salvarse es salir corriendo cuando te encuentren o cuando el buscador este despistado, pero se debe ser muy rápido para llegar antes a la base...-BMJSO-</p> |

| SUBCATEGORÍAS                                   | TECNICA  |  |
|---|--|--|
|   | GRUPO FOCAL  | RELATOS DE VIDA  |
| Desarrollo de capacidades motoras coordinativas | se puede jugar también este como se llama avioncito donde también se trabaja el espacio, temporalidades, lateralidades e... -P6-<br>por ejemplo el juego de STOP e pone a los niños usted esa la puede diseñar de diferente manera están los países están los colores esta lo que usted quiera una ruedita yyy México y el niño tiene que es una agilidad va el que tienen México tiene que... rapidito tiene que reaccionar y stop tnces si, si se puede -P7- | Avioncito: Se desarrolla destreza, equilibrio y rapidez. -ASC-<br><br>El lanzador puede dar un paso por cada letra del nombre de su país, si se pasa del jugador deberá regresar a la señal de stop intentarlo de nuevo.   |
| Desarrollo de capacidades volitivas             | he... están también los juegos de concentración ee e... mar y tierra cruz roja -P3-  | CRUZ ROJA: ...entonces, cuando el de la pared deje de decir esa oración, los del fondo deben quedarse quieto y el de la pared debe hacer que ellos se rían o se muevan, realizando muecas u otros gestos, si ellos se ríen o se mueven deben regresar al fondo. -WFJD- |

**Fuente:** Elaboración propia, con datos del presente estudio



En base a los resultados cualitativos se determina que existen diferentes juegos para desarrollar diferentes capacidades.

Si bien es cierto que en todos los juegos utilizan en diferente grado varias capacidades motrices tanto condicionantes como coordinativas y volitivas siempre existe una que predomina, esta es la característica por la que los profesores de educación física se inclinan por tal o cual juego para desarrollar esa capacidad. Biscay (2007)

Partiendo de esta realidad y considerando los trabajos que muestran que el niño aprende mejor por medio del juego relacionando una educación basada en el mismo con calidad educativa, además de los que ponen en evidencia el papel fundamental que tiene el docente a la hora de proponer actividades lúdicas. (p 2)

No se puede dejar de mencionar que los juegos físico recreativo tradicionales, como se menciona en otro tópico de esta investigación, son una herramienta multivalor porque quienes lo practican de forma regular mejoran su calidad de vida es decir que mejoran en el plano anatómico, fisiológico, psicológico... como lo menciona (García Cornejo, 2009)

... este una de las canciones también tradicionales para los chicos que les gusta: allá en Mixco verdad para trabajar para los de coordinación trompos, porque lo puedes hacer o sea la clase de educación física no tiene que ser siempre recta es flexible verdad entonces a la hora de saber que es flexible puedes meter en juego entonces para mí sí los juegos importantes. – P4-

### 3.6.3 Resultados mixtos

TABLA No.12

#### Capacidades Motoras y volitivas que desarrolla la práctica de juegos físico recreativo tradicionales

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p><b>METODO CUANTITATIVO</b></p> <p><b>MÉTODO CUALITATIVO</b></p>  | <p>La heterogeneidad en la valoración de cada juego respecto a las capacidades motoras – condicionantes y coordinativas-</p>            | <p>Estos resultados responden al hecho que ciertos juegos desarrollan tal o cual capacidad más que otros</p>                     |
| <p>siempre existe una capacidad motora o volitiva que predomina</p>   | <p><b>Aspecto por el cual los profesores de enseñanza media en educación física eligen cierto juego por sobre otros.</b></p>            | <p><b>Utilización según los objetivos que el profesor de educación física proponga para la clase en la incluirá el juego</b></p> |
| <p>los juegos físico recreativo tradicionales son una herramienta multi valor porque quienes lo practican de forma regular mejoran su calidad de vida</p> | <p><b>Formación integral del estudiante a través de los juegos físico recreativo tradicionales en la clase de educación física.</b></p> | <p><b>Utilización de los juegos físico recreativo tradicionales como recurso en el quehacer docente</b></p>                      |

**Fuente:** Elaboración propia, con datos del presente estudio

El desarrollo de capacidades motrices o volitivas se puede conseguir mediante la práctica dirigida y sistematizada de los juegos físico recreativo tradicionales, como muestran los resultados cuantitativos para cada capacidad motora y volitiva existe uno o varios juegos que por sus características responde adecuadamente al desarrollo de dicha cualidad. Es el profesor de educación física es quien decide, en base a diferentes circunstancias, como la unidad en la que se encuentre; la naturaleza de la clase –de familiarización, de aprendizaje o de consolidación- entre otras; para seleccionar tal o cual juego utilizar.

Para el profesor de educación física, en su quehacer docente es mucho más fácil lograr la participación espontanea e interesada de sus alumnos mediante la utilización de este tipo de juegos que si aplicara otra clase de ejercicios a los que

por lo general los alumnos responden de forma apática. En cuanto a la formación integral del estudiante se puede mencionar que mejora tanto en los planos físico, fisiológico, intelectual, espiritual como lo menciona Baldo citado por Paya (2007) afirmando que el juego desarrolla el:

valor biológico, valor social, valor volitivo, valor intelectual: todos los valores que hoy se cotizan en el mundo pedagógico tienen su representación en el juego (...) Y en esos juegos, sean de ejercicio físico, sean de cálculo, sean de imaginación o imitativos o tengan carácter mixto, siempre encontrará motivo el maestro para desarrollar en sus alumnos valores cívicos (responsabilidad, altruismo, respeto a los demás y a las reglas del juego, etc.), aspectos fisiológicos (desarrollar músculos y miembros, fortificar el organismo, etc.), finalidades intelectuales (desarrollo del espíritu de observación, ejercicios de razonamiento, práctica de los sentidos, etc.) y de la sensibilidad. (pp. 298-299).

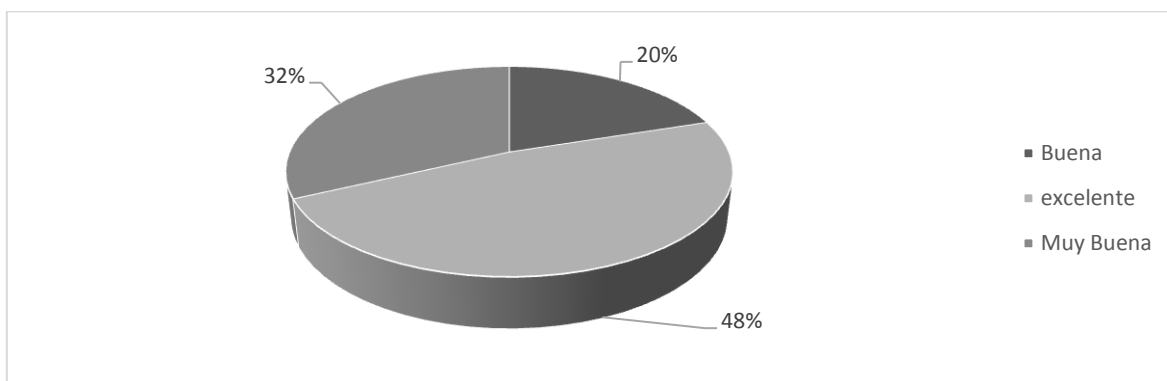
### **3.7 Diseño de una guía Didáctica para la enseñanza de los juegos físico recreativo tradicionales**

En este tópico se discuten los resultados referentes al objetivo: Diseñar una guía didáctica para la utilización de los juegos físico recreativo tradicionales en la formación del estudiante en los diferentes niveles de enseñanza.

#### **3.7.1 Resultados cuantitativos**

¿Cómo le parece la idea de elaborar una guía didáctico-pedagógica que clasifique a los juegos físico recreativos según las capacidades motoras que desarrolle, el sistema energético que utiliza, los valores sociales que desarrolla?

Gráfica No.13 Apreciación sobre la necesidad de una guía didáctica para la aplicación de juegos físico recreativo tradicionales



Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

Para esta pregunta aparecían cinco categorías de respuesta, de las cuales las categorías “absurda y “me es indiferente” no fueron elegidas, En tanto que de las que fueron contestadas la categoría excelente fue la que más preferencia obtuvo. De esta situación se puede inferir que los participantes dan gran importancia a la idea de tener un documento de respaldo que les sirva como una guía para la utilización de los juegos físico recreativo tradicionales.

### 3.7.2 Resultados cualitativos

Los resultados obtenidos con el método cualitativo, se presentan en una matriz de triangulación con la categoría de análisis: **Diseño de una guía Didáctica para la enseñanza de los juegos físico recreativo tradicionales**, que se divide en las subcategorías: Utilización de un documento de apoyo didáctico y Sistematización en la utilización como recurso didáctico.

TABLA No. 13

CATEGORÍA DE ANALISIS: **Diseño de una guía Didáctica para la enseñanza de los juegos físico recreativo tradicionales**

| SUBCATEGORÍAS  | TECNICA   |  |
|--|---|--|
|  | ENTREVISTA  | GRUPO FOCAL  |
| Utilización de un documento de apoyo didáctico.          | ...sí creo que es imperioso hacer una digamos un documento muy formal científico histórico sobre todo descriptivo y quizás ha, ha de que está pasando no de que paso que está pasando y que va a pasar en el futuro he con los juegos populares tradicionales ancestrales y populares que hemos que tenemos actualmente así es que yo creo que si es importante no solo a nivel de educación física sino que yo diría a nivel olímpico de CDAG de cómo se llaman de educación de la de... el ministerio de cultura y deportes y de la universidad sobre todo aquí en ECTAFIDE. –E4- | ..si podemos ver podemos hacer una didáctica un libro que he... podría servir como un manual también para el profesor de educación física para que junto con el programa que ya existe se vuelva un poco más un poco más amena la clase. –p6-  |
| Sistematización en la utilización como recurso didáctico | He tratado incluso en mi curso de implementarlo que cuando los estudiantes ejecutan alguna actividad desarrollan el documento y lo comparten con todos y eso lo va creando como una sistematización para que al final puedan ellos tener diferentes elementos de trabajo y que puedan ir creando variables para que tengan ellos no cien ni doscientos juegos sino hasta mil juegos según los objetivos que se puedan ir planteando para alcanzar las competencias deseadas. – E3-  | Para mi es importante sistematizar estos esto... estos juegos verada en los a... que es la planificación del maestro de educación física porque mmm creo que a través de como ya había dicho verdad, a través de estos juegos se se promueven los valores y también las... las habilidades... -p5- |

Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio

En cuanto a la necesidad o percepción de la necesidad de tener un documento que los profesores de educación física –y cualquier otra persona- pueda consultar para utilizar a los juegos físico recreativo tradicionales como agente didáctico y desarrollar tal o cual capacidad según sea el contenido o naturaleza de la clase en turno; las opiniones de los participantes en el grupo focal y las entrevistas muestran que es necesario que exista un documento cuyo diseño responda a las características culturales de este país.

“Claro que si la orientación siempre es básica he el conocimiento se puede adquirir pero muchas veces la capacidad retentiva es diferente para cada uno y cuando se necesita muchas veces los elementos no están guardados a nivel mental pero si en el documento si tenemos la capacidad de análisis y comprensión podemos llegar a desarrollar o ejecutar diferentes acciones porque es parte del mismo proceso educativo que nos ha enseñado a como poder leer entender y ejecutar por lo tanto todo esto sería una orientación...” –E3-

“si es importante la sistematización porque entra en el proceso que nosotros hacemos anualmente verdad tonces toda clase que se va a dar tienen que estar planificada verdad o sea como dicen los compañeros no es sólo de irse a parar y dar tu clase...”-P4-

### 3.7.3 Resultados mixtos

**TABLA No. 14**

**Matriz de triangulación para el análisis mixto Diseño de una guía didáctica para juegos físico recreativo tradicionales guatemaltecos**

|   |  |
|---|--|
| <b>METODO<br/>CUANTITATIVO</b>  | Importancia a la idea de tener un documento de respaldo que les sirva como una guía para la utilización de los juegos físico recreativo tradicionales. |
| <b>MÉTODO<br/>CUALITATIVO</b>   | <b>Diseño y elaboración de una guía didáctica</b>  |
| Necesidad de tener un documento que responda a las características culturales guatemaltecas |  |

**Fuente: Elaboración propia, con datos del presente estudio**

Los resultados muestran una imperiosa necesidad por diseñar y elaborar un documento que presente los diferentes juegos físico recreativo tradicionales de Guatemala de forma amigable para el usuario. Hay que recordar que el juego es multifacético y es difícil por no decir imposible captar toda la gama de posibilidades didácticas que los mismos brindan a los profesores en su quehacer docente, por lo que la idea de tener un documento de apoyo es muy valiosa no solo para la utilización del juego en sí sino que para tomar nota de las diferentes reacciones de los participantes hacia el juego. Gispert et al (sf. pp. 7-8)

Aunque existen diferentes propuestas sobre juegos tradicionales en diferentes países como por ejemplo en Chile en donde el Ministerio de Educación tiene una guía sobre los juegos tradicionales de su país y la proporciona a todos los maestros de educación física para que utilicen los mismos en su quehacer docente.

Déleon (1997) realizó un estudio titulado Aplicaciones educativas de los juegos populares y tradicionales de Guatemala, en el que hace referencia a los juegos tradicionales de diferentes regiones del país y su aplicabilidad y utilidad didáctica para el aprendizaje de contenidos en materias diferentes a la educación Física.

## CAPITULO IV CONCLUSIONES

El objetivo general de la presente investigación que fue Valorar la utilización y las vivencias de juegos físico recreativo tradicionales en la formación del profesor de enseñanza media en educación física en el año 2016, se alcanzó satisfactoriamente, pues los resultados demuestran que dichos juegos se encuentran incluidos dentro del currículo de ECTAFIDE, sin embargo la importancia que éstos reciben debe mejorarse tanto cuantitativa como cualitativamente.

Las características que los participantes atribuyen a los juegos físico recreativo tradicionales están directamente vinculadas al uso que éstos hacen de los mismos en su quehacer docente, es decir que lo hacen desde su papel de formadores es decir que lo hacen desde el punto de vista del ámbito educativo formal. Se hace necesario aclarar entonces que otras características pueden ser identificadas por otros grupos sociales en dependencia de: su papel en el juego –dirigente, juez o facilitador; participante, espectador-; por grupo etario: niño, adolescente y adulto, entre otros.

La inclusión de los juegos físico recreativo tradicionales en el currículo visible de ECTAFIDE, tiene un papel menor y en los cursos que son incluidos hay una gran inconformidad con la calidad de la instrucción didáctica para emplearlos en la clase de educación física, es decir que desde la percepción de los estudiantes existen deficiencias en la metodología empleada para el proceso de enseñanza aprendizaje de estos juegos.

Existe una amplia gama de juegos físico recreativo tradicionales empleados por los profesores de enseñanza media en educación física, la elección de estos juegos depende de varios factores como el contenido de la clase, el nivel educativo, el contexto –privado o público, urbano o rural-.



Los valores como el respeto a la autoridad y a las normas, la cooperación, la empatía, la responsabilidad son algunos de los mencionados por los participantes en este estudio. Es necesario mencionar la importancia que el profesor de enseñanza media en educación física tiene en el fomento de los valores sociales, ya que como se menciona anteriormente el profesor es el ejemplo a seguir para los alumnos por lo que un profesor irresponsable, poco respetuoso, antipático... no puede fomentar los valores antes mencionados sino que sus alumnos seguirán su ejemplo y resultarán ciudadanos inadaptados para su desenvolvimiento en la sociedad.

En cada juego intervienen varias capacidades ya sea condicionales, coordinativas y volitivas, sin embargo siempre hay una que se desarrolla más que las otras, según sea el juego que los estudiantes de ECTAFIDE utilicen para la clase en la que se utilizan.

Como propuesta de esta investigación se presenta una guía didáctica sobre juegos físico recreativo tradicionales que proporciona al profesor de educación física –y a todos aquellos que se interesen en la práctica de los mismos- información sobre el grado en que la capacidades motoras y volitivas así como los valores sociales y culturales que se desarrollan por medio de la práctica regular de los mismos, es decir que describe de forma sencilla pero profunda las características de los mismos y su influencia sobre el desarrollo de tal o cual capacidad motora y volitiva así como el fomento de valores sociales. Seguramente esta guía contribuirá al aumento de la práctica no solo dentro del ámbito de la educación física formal sino que en el ámbito educativo extra escolar y en el recreativo especialmente en el círculo familiar.

## **CAPITULO V RECOMENDACIONES Y PROPUESTA**

### **5.1 RECOMENDACIONES**

Se recomienda realizar otros estudios con una población que abarque diferentes sectores de la sociedad para tener una percepción de trescientos sesenta grados acerca de las características y funciones que los juegos físico recreativo tradicionales pueden tener en la formación integral del futuro ciudadano.

Se recomienda revisar la red curricular de ECTAFIDE para evaluar en que cursos pueden incluirse los juegos físico recreativo tradicionales para ser utilizados en forma sistemática.

Se recomienda a los profesores de educación media en educación física hacer énfasis en la utilización de los juegos físico recreativo tradicionales dentro de la clase de educación física de forma planificada. Esto permitirá no solo que el profesor tenga una amplia gama de recursos didácticos sino que también que los estudiantes conozcan estos juegos y los practiquen fuera del ámbito de la educación formal.

Se recomienda a las autoridades de ECTAFIDE se implemente una capacitación, curso o diplomado -para todo el personal- relacionado con la utilización de los juegos físico recreativo tradicionales para el desarrollo de capacidades motoras y volitivas, así como de valores sociales y culturales.

Se recomienda realizar estudios cuantitativos sobre cuál es la intervención de cada capacidad motora en el desarrollo de determinado juego físico recreativo tradicional, específicamente con una batería de test fisiológicos.

Se recomienda a las autoridades de ECTAFIDE que nombren una comisión para la revisión, adaptación y/o mejoramiento de la guía propuesta por el autor de esta

investigación sobre los juegos físico recreativo y pueda ser utilizada como instrumento didáctico para formar integralmente a los futuros profesionales de la actividad física en Guatemala.

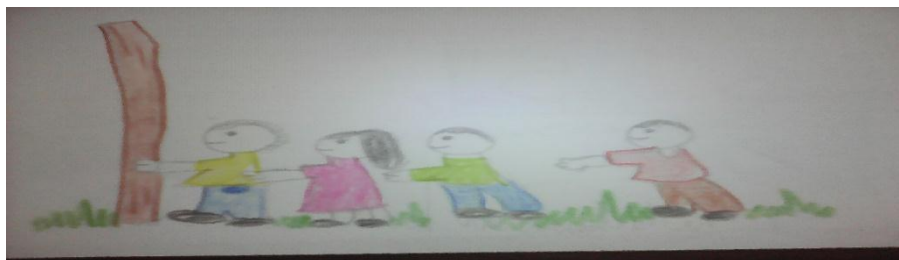
Se recomienda a las autoridades de ECTAFIDE que al finalizar el proceso de revisión, adaptación y/o mejoramiento, esta guía sea elevada a nivel de Consejo Superior Universitario para que conozca, apruebe y respalde la misma ya que puede servir también a otros profesionales como maestros de grado, técnicos recreacionistas, ONG's, Asociaciones deportivas y otras instituciones del ámbito educativo formal y no formal para que la implementen y ayuden de esta forma al rescate de estos juegos y sobre todo a la formación integral de ciudadanos que contribuyan al desarrollo y la transformación de la sociedad guatemalteca .

## 5.2 Propuesta

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



### GUÍA DIDACTICA



### LOS JUEGOS FISICO RECREATIVOS TRADICIONALES COMO RECURSOS DIDACTICO



## INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales en Guatemala son aquellos juegos aptos para desarrollar capacidades motrices y volitivas, se realizan en forma colectiva mediante la movilización de diferentes segmentos corporales y que han logrado trascender en el tiempo convirtiéndose en legado cultural, transmitidos de generación en generación en una comunidad para la cual tiene un significado concreto.

Actualmente se puede observar que la práctica de estos juegos ha disminuido por varios factores, entre ellos la pérdida de espacios libres para la recreación, debido a la expansión urbana; por otra parte el avance de la tecnología que permite a los niños adquirir juegos electrónicos o teléfonos inteligentes en que invierten –por no decir que desperdician– gran parte de su tiempo libre.

En Guatemala existe una gran variedad de juegos físico recreativo tradicionales que pueden ser utilizados por los profesionales encargados de la formación de los futuros ciudadanos, los profesores de grado, los profesores de educación física, los técnicos recreacionistas y en especial los padres de familia deberían conocer los beneficios que la práctica de este tipo de juegos.

En las páginas siguientes usted encontrará los juegos físico recreativo tradicionales practicados o utilizados con mayor frecuencia por los niños y profesores, según los resultados de la investigación “Valoración de los Juegos Físico Recreativo Tradicionales en la Formación del Profesor De Educación Media En Educación Física” en cuyo trabajo de campo se tomaron los relatos de vida de 167 estudiantes de primer ingreso en la Escuela Nacional Central de Agricultura –ENCA–, así como los estudiantes de la Escuela de Ciencia y

Tecnología de la Actividad Física y el Deporte de 5to, 7mo y 9no semestre. La primera institución por la diversidad en su población estudiantil, a esta institución vienen estudiantes de todas las regiones y pueblos guatemaltecos –maya, xinca, garífuna y ladino–; la segunda por tratarse del máximo ente educativo en cuanto a educación física se refiere en el país

Esta guía presenta una estructura en la que se identifica cada juego con los diferentes nombres que se conoce en Guatemala, a continuación se realiza una pequeña introducción, se describen las principales reglas como: en donde se juega, cuantos juegan, los instrumentos que se necesitan, la dinámica, lo que está prohibido, ilustraciones y por último se presenta una tabla en la que se indica que capacidades motoras y volitivas así como los valores sociales que puede desarrollar la práctica regular del juego en cuestión.

Una de las innovaciones incluidas es la ficha informativa que se presenta en cada juego, dicha ficha ilustra al lector en forma breve las categorías inherentes al mismo.

Esta ficha se ha elaborado con los resultados obtenidos en la parte cuantitativa de esta investigación, específicamente los referentes a los numerales seis (6) y siete (7) de los instrumentos uno y dos. En el numeral seis (6) se solicitó a los estudiantes de ECTAFIDE en la fase de especialización del Profesorado de enseñanza media en educación física que enlistaran los cinco juegos que más practicaban en su infancia; en tanto que a los estudiantes del séptimo semestre en la carrera de licenciatura en educación física, deporte y recreación se les solicitó que enlistaran los cinco juegos que utilizan con mayor frecuencia en su quehacer docente; en tanto que en el numeral siete (7) de los instrumentos uno y dos, se les solicitó a los encuestados valorar de uno a cinco –siendo cinco la mayor ponderación–

cinco características de este tipo de juegos que pueden ser utilizadas en la formación integral de los estudiantes.

Estas características son:

Capacidades volitivas: concentración de la atención

Capacidades condicionales: fuerza, resistencia y velocidad

Capacidades coordinativas: equilibrio, coordinación y flexibilidad

Valores sociales: Respeto, coordinación y responsabilidad

Vinculación con otras materias: Las que el encuestado consideró pertinentes

En cada característica la ponderación promedio aparece con fondo gris

Es necesario aclarar que el orden de aparición de los juegos responde a la valoración en orden descendente según los resultados de dicho estudio.

Se invita entonces para que consulte la información que se presenta para mejorar su desempeño docente –en caso de los profesores– o para tener una herramienta útil en los momentos de esparcimiento con la familia –si usted es padre de familia– que redundará en la mejora de la calidad de vida de futuros ciudadanos.

**El objetivo de esta guía didáctica de juegos físico recreativo tradicionales en Guatemala es:**

**Aportar el conocimiento necesario para que los profesionales de la educación, incluso los padres de familia, tengan un material de consulta rápido de fácil comprensión y aplicación.**

FICHA INFORMATIVA

|   |                       |   |   |   |   |   |
|---|-----------------------|---|---|---|---|---|
| Nombre del juego                                  |                       |   |   |   |   |   |
| Otros nombres conocidos                           |                       |   |   |   |   |   |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5– |   |   |   |   |   |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Resistencia           | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Velocidad             | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Equilibrio            | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Coordinación          | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Flexibilidad          | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Cooperación           | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Responsabilidad       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vinculación con otras materias                    |                       |   |   |   |   |   |
|   |                       |   |   |   |   |   |
|   |                       |   |   |   |   |   |



## ¿COMO CLASIFICAR LOS JUEGOS FISICO RECREATIVOS TRADICIONALES?

Pueden clasificarse según diferentes criterios como:

- Por los instrumentos que utiliza
  - Con balones
  - Con pelotas
  - Con juguetes tradicionales
  - Otros instrumentos
  
- Por la dinámica del juego
  - De persecución
  - De competencia
  - Pre deportivo
  
- Por los roles de los participantes
  - Cooperativos
  - Competitivos
  - Rondas y canciones

## COMO SELECCIONAR LOS JUEGOS ADECUADOS

El profesor debe planificar las actividades tan simples como la formación de los grupos para que los mismos queden en igualdad de condiciones o que no exista gran diferencia en cuanto a las capacidades motoras y volitivas, para que el juego resulte interesante. Debe convertirse en un participante activo de los juegos para que por medio de su ejemplo los estudiantes desarrollen los valores sociales que pretende transmitir, con la implementación de esta clase de actividades, esto motivará la participación de aquellos alumnos renuentes a hacerlo.

Euceda (2007) acerca de la importancia del juego en el desarrollo del educando afirma que:

El niño necesita de sus iguales para jugar y aprender a jugar. Mediante el juego se estimula la expresión y se estimula la comunicación de otros niños entre sí o con el adulto. El compartir con otros niños, el respetar el turno de juego, todo ello le ayuda a superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás (p 52).

El profesor de educación física debe planificar y utilizar juegos que propicien el trabajo en equipo, en los cuales se necesite la suma de los esfuerzos de cada uno de los participantes para la consecución de las tareas u objetivos del juego.

Fernández, Puig, Martín, et al (2000) afirman al respecto que: Al relacionarse con otras personas y compartir su tiempo con un grupo, los niños empiezan a conocer las reglas del juego. Las relaciones con sus semejantes les ayudan a adquirir normas sociales. (p. 859)

## COMO INTERVENIR ANTE CONDUCTAS NO ADECUADAS DURANTE EL JUEGO

Recuerde que usted es quien dirige el juego por lo que debe mantener el ambiente de diversión, si bien es cierto que en algunos juegos el componente agonista –competitivo– es necesario para la dinámica de los mismos, usted debe cerciorarse siempre que las reglas de juego se cumplan.

Usted debe intervenir de acuerdo a la conducta no adecuada que demuestre cualquier participante, existen tres tipos de conducta no adecuada: leve, moderada y grave.

En una desviación conductual leve el profesor puede dejar continuar para que el inconveniente se resuelva solo o bien puede intervenir para hacer alguna amonestación no verbal sin perturbar las acciones del juego, en tanto que ante una desviación grave el profesor debe intervenir mediante una amonestación verbal, puede detener la actividad para hacer observaciones impersonales sobre las conductas no deseadas o bien puede imponer castigos como por ejemplo hacer que el alumno salga por un momento de la actividad o que realice otra tarea durante el desarrollo del juego. Muchas veces a los estudiantes les es más difícil no hacer nada que realizar una tarea diferenciada. Gispert et al (sf. pp. 33-34)

## FICHA INFORMATIVA

|   |                       |   |   |   |   |   |
|---|-----------------------|---|---|---|---|---|
| Nombre del juego                                  | AGARRADERA            |   |   |   |   |   |
| Otros nombres conocidos                           | Atrapadera,           |   |   |   |   |   |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5– |   |   |   |   |   |
| Capacidad volitiva                                | Concentración         | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
|   | Resistencia           | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
|   | Velocidad             | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Equilibrio            | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
|   | Coordinación          | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
|   | Flexibilidad          | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto               | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
|   | Cooperación           | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
|   | Responsabilidad       | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
| Vinculación con otras materias                    |                       |   |   |   |   |   |
|   |                       |   |   |   |   |   |
|   |                       |   |   |   |   |   |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego.** Usted debe verificar el terreno se encuentre en condiciones aptas para el juego, esto es que no existan obstáculos o superficies que representen peligro para los participantes, pues al tratarse de un juego que mayormente utiliza la velocidad cualquiera de estos aspectos podrían resultar en caídas o golpes considerables. Definir el lugar en donde estarán las celdas o cárceles.

Debe seleccionar a los atrapadores de tal manera que no les cueste demasiado atrapar a su primer jugador.

Debe considerar una alternativa si a cualquier atrapador – o ambos– se les dificulta atrapar a los jugadores. Algunas alternativas pueden ser designar atrapadores auxiliares, reducir el terreno del juego.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

### **Introducción.**

Este juego es uno de los preferidos por los niños para jugarlo sobre todo en el ambiente recreativo no formal, generalmente los niños y adolescentes se reúnen después de clases para divertirse por varias horas. En el ámbito educativo formal el profesor ya sea de grado o el profesor de educación física lo utiliza en la parte inicial de la clase, es decir que lo utiliza para activar la motivación de los estudiantes.

**En donde se juega:** se necesita de un lugar amplio y despejado para que los jugadores puedan correr libremente sin que existan obstáculos que representen un peligro para los jugadores.

**Cuántos Participan:** no existe un número determinado de jugadores pero preferentemente entre 4 a 10 jugadores

**Que se necesita:** no se necesita de ningún tipo de instrumentos o materiales adicionales más que la motivación de los jugadores.

**Como se Juega:** Se puede jugar de diferentes maneras una de las más populares en la que se designan dos agarradores –jugadores que deben atrapar a los demás– cada agarrador debe intentar agarrar la mayor cantidad de jugadores para llevarlos a la cárcel o zona de espera.

Cuando todos los jugadores han sido atrapados se hace un recuento para determinar que atrapador fue el que ganó. Los primeros jugadores a los que el agarrador atrape serán los que tengan el papel de agarrador en la siguiente ronda.

**Lo que no se puede:**

- que los jugadores se salgan de la cárcel después de ser atrapados
- empujar y golpear a los jugadores
- abandonar la zona de juego

## ILUSTRACIONES



## FICHA INFORMATIVA

|   |                       |   |   |   |   |  |
|---|-----------------------|---|---|---|---|--|
| Nombre del juego                                  | ARRANCACEBOLLAS       |   |   |   |   |  |
| Otros nombres conocidos                           | Cebollitas            |   |   |   |   |  |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5– |   |   |   |   |  |
| Capacidad volitiva                                | Concentración         | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Resistencia           | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Velocidad             | 1 | 2 |   |   |  |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Equilibrio            | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Coordinación          | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Flexibilidad          | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto               | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Cooperación           | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Responsabilidad       | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
| Vinculación con otras materias                    |                       |   |   |   |   |  |
|   |                       |   |   |   |   |  |
|   |                       |   |   |   |   |  |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego:** Usted debe verificar que el poste o árbol utilizado soporte las tracciones provocadas por los jugadores, así también que en el espacio cercano al poste no existan obstáculos o superficies que representen peligro para los participantes, pues al tratarse de un juego que mayormente utiliza a fuerza resistencia –o resistencia a la fuerza– se al separarse de la cadena los jugadores pueden caer y golpearse..

Debe seleccionar al sembrador de tal manera que no les cueste demasiado arrancar a la primer cebolla.

**Durante el juego.** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego.** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

### **Introducción**

Arrancacebollas es un juego muy divertido que se puede practicar en cualquier parte, calles, bosques, canchas de baloncesto, campos de fútbol... es muy divertido y fomenta la convivencia pacífica entre los participantes.

**En donde se juega.** En cualquier lugar que se encuentre un poste o un árbol sembrado que sea capaz de soportar las fuerzas de tracción de los jugadores.

**Cuantos participan.** pueden jugar desde cuatro y no hay límite máximo pero generalmente con 15 jugadores se puede jugar bien.

**Que se necesita.** un espacio plano y un poste o árbol.

**Como se juega.** primero se elige al cosechador –arrancador–, se puede decidir de varias formas que se abordan en parte de generalidades de esta guía. Luego los jugadores o cebollas se forman uno atrás de otro el primero de la hilera se aferra con los brazos al poste o árbol según sea el caso, todos los demás abrazan por la cintura al jugador que tienen de frente.

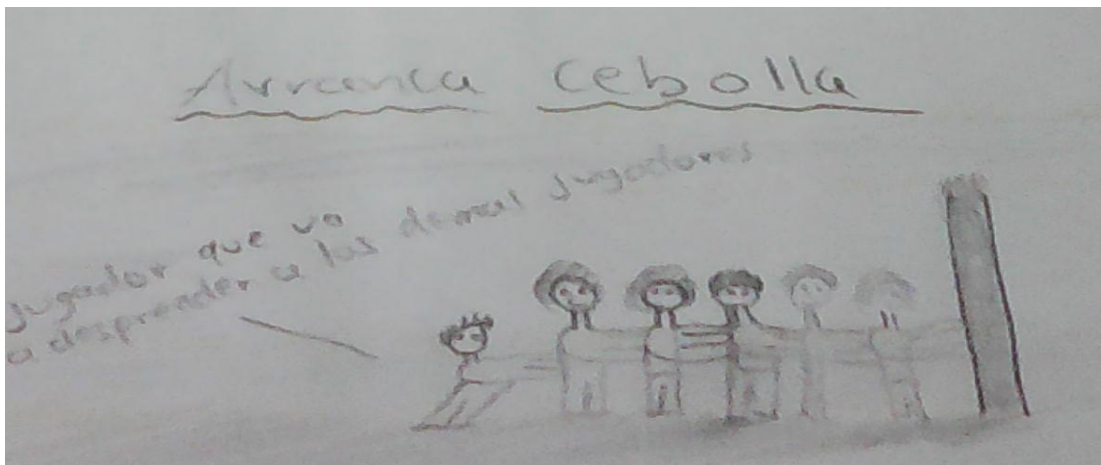


Cuando se da la señal de inicio el cosechador jala por la cintura al último de la hilera intentando que se suelte o que la fila se rompa, si el cosechador logra arrancar una, dos tres cebollas o las que logre arrancar estas –los jugadores– quedarán fuera del juego. El juego termina cuando el cosechador logra arrancar a todas las cebollas.

**Lo que no se puede:**

- Jalar muy fuerte a las cebollas
- Golpear o morder a las cebollas para que se desprendan
- Usar los pies para sostenerse en la fila

**ILUSTRACIONES**



## FICHA INFORMATICA

|   |                                   |   |   |   |   |  |
|---|-----------------------------------|---|---|---|---|--|
| Nombre del juego                                  | AVIONCITO                         |   |   |   |   |  |
| Otros nombres conocidos                           | Rayuela                           |   |   |   |   |  |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5–             |   |   |   |   |  |
| Capacidad volitiva                                | Concentración                     | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                            | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Resistencia                       | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Velocidad                         | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Equilibrio                        | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Coordinación                      | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Flexibilidad                      | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto                           | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Cooperación                       | 1 | 2 |   |   |  |
|   | Responsabilidad                   | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Vinculación con otras materias                    | Matemáticas: aprendizaje numérico |   |   |   |   |  |
|   |                                   |   |   |   |   |  |
|   |                                   |   |   |   |   |  |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego.** Usted debe dibujar uno o varios aviones con 10 u 11 espacios, si dibuja varios aviones puede dividir a los participantes en subgrupos para que la espera de turno sea menor; este juego desarrolla mayormente la coordinación, y se vincula principalmente con el aprendizaje de números por lo que usted puede pedir a los participantes que dibujen los números en cada casilla y que los repitan cuando hagan el recorrido del

avión; también puede utilizarse para desarrollar la lateralidad en este caso debe dibujar las iniciales I –Izquierda- y D –derecha- para que el participante coloque el pie que corresponde durante el recorrido. Puede realizarse también para el aprendizaje en el atletismo –saltos–.

Debe verificar que el terreno no sea resbaloso y que no existan obstáculos para el recorrido en el avioncito.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

### **Introducción.**

En que patio de establecimiento educativo no se ha encontrado un Avioncito dibujado ya sea un patio de tierra o de cemento, incluso las autoridades de algunas instituciones pintan el avioncito en los patios de recreo para que los alumnos se deleiten jugando con sus compañeros, algunos profesores aprovechan las características de este juego para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de los números.

En donde se juega: En un lugar plano en el que se pueda dibujar el avioncito.

**Cuantos juegan:** aunque se puede jugar solo es mejor cuando participan cuatro o cinco jugadores.

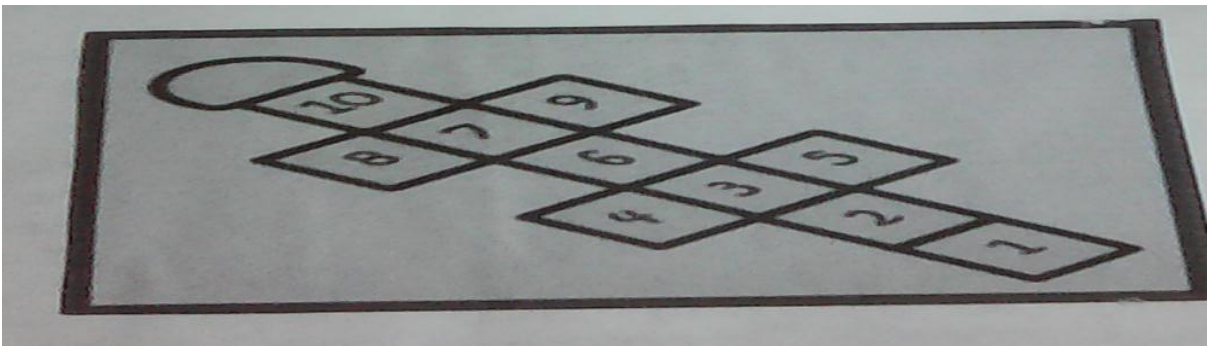
**Que se necesita:** una “prenda” algunas veces se utilizan bolsas llenas de lodo o tierra como prenda.

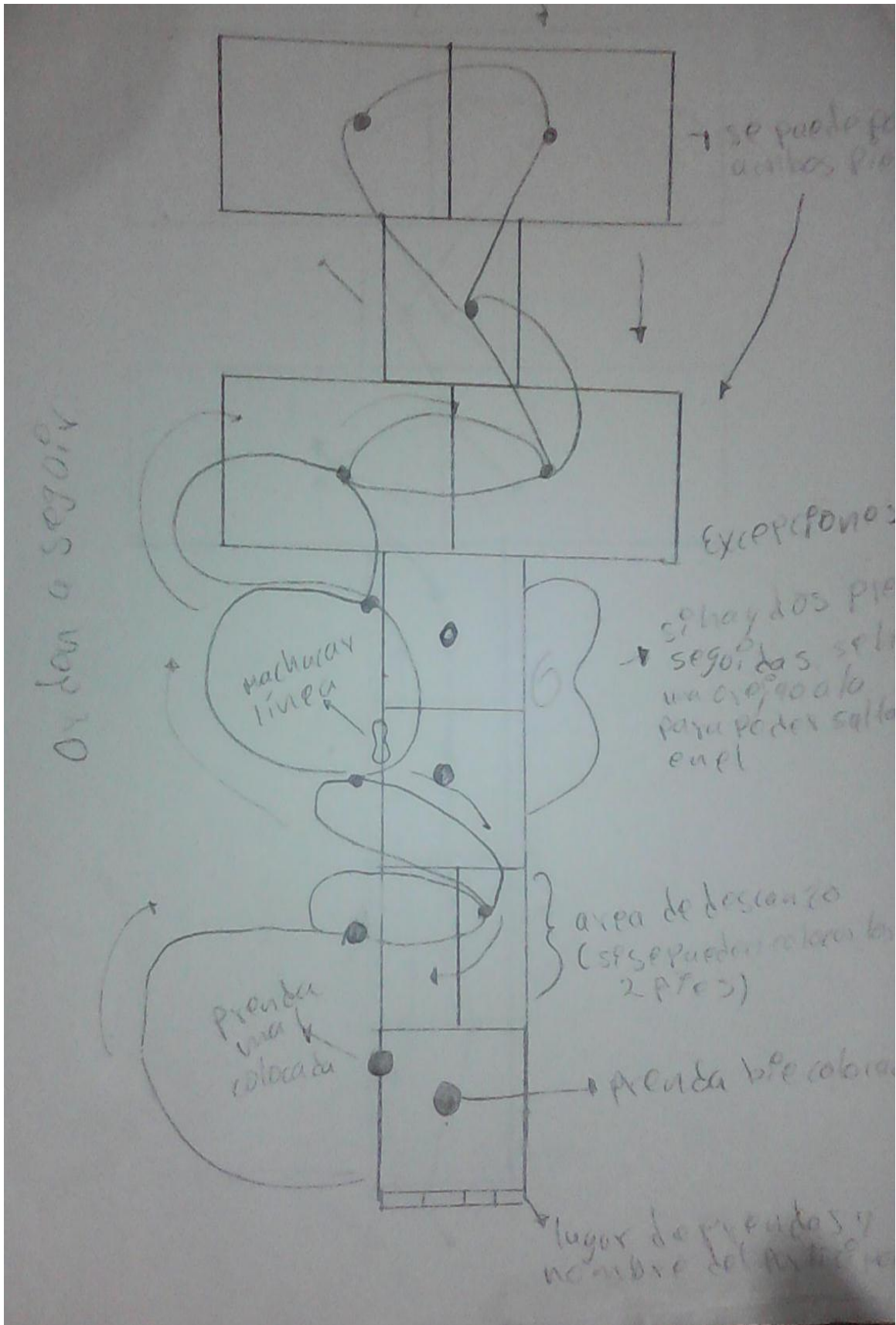
**Como se juega:** Se dibuja el avioncito; Se definen los turnos, luego uno por uno deben tirar la prenda de cuadro en cuadro hasta llegar al final; cada jugador debe saltar en un pie para llegar a la casilla en donde está la prenda y regresar. Gana el jugador que consiga recorrer el avión ida y vuelta sin equivocarse.

**Lo que no se puede:**

- Saltarse los turnos
- Saltar con los dos pies
- Caerse cuando se va a traer la prenda

ILUSTRACIONES





## FICHA INFORMATIVA

|   |                       |   |   |   |   |  |
|---|-----------------------|---|---|---|---|--|
| Nombre del juego                                  | BARRILETE             |   |   |   |   |  |
| Otros nombres conocidos                           | Cometa, papalote      |   |   |   |   |  |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5– |   |   |   |   |  |
| Capacidad volitiva                                | Concentración         | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Velocidad             | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Resistencia           | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad          | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Coordinación          | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Equilibrio            | 1 | 2 |   |   |  |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto               | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Responsabilidad       | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Cooperación           | 1 | 2 |   |   |  |
| Vinculación con otras materias                    | Medio natural         |   |   |   |   |  |
|   | Formación ciudadana   |   |   |   |   |  |
|   | Expresión artística   |   |   |   |   |  |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego:** Puede empezar por explicar la importancia cultural de este juguete en la cosmovisión guatemalteca, luego elabore el juguete –barrilete– en la clase de expresión artística y por último puede elevar los barriletes, durante una actividad extra aula, explicando los factores naturales que se necesitan para que se mantenga volando y tenerlo bajo control.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

### **Introducción.**

El barrilete es un juego característico de finales de octubre y noviembre a finales del ciclo escolar, en algunas ocasiones los profesores construyen los barriletes como actividad manual o de artes plásticas.

**En donde se juega:** se necesita de un lugar amplio para hacerlo volar y libre de arboles

**Cuantos juegan:** individual, cada persona vuela su propio barrilete

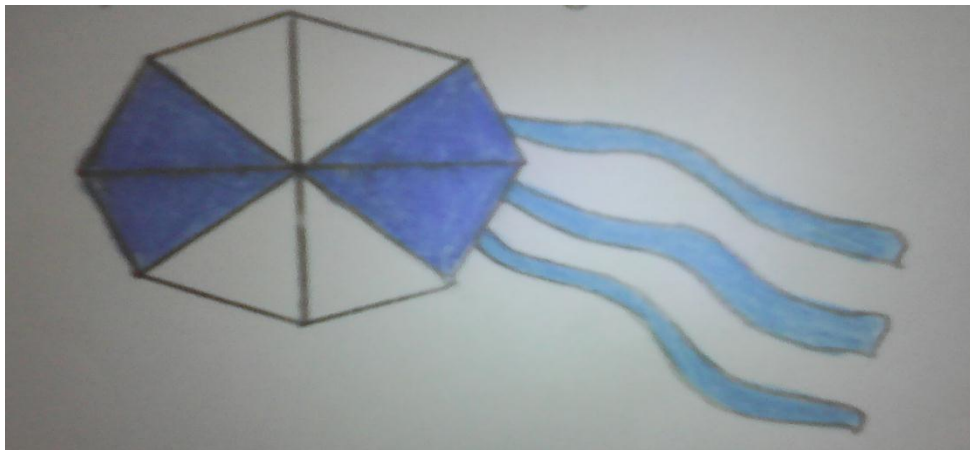
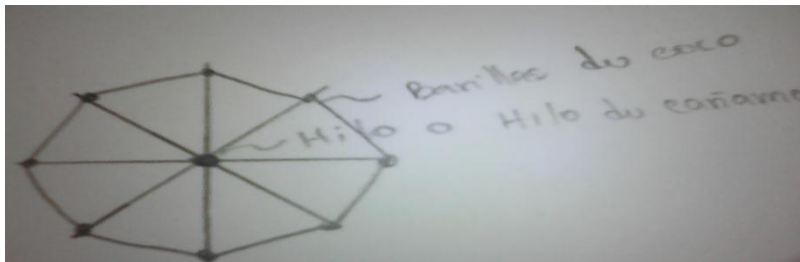
**Que se necesita:** Un barrilete un hilo largo –generalmente es un cono de hilo–

**Como se juega:** este juego es muy sencillo únicamente se debe hacer que le barrilete tome vuelo, esto se hace corriendo levantando el barrilete y dándole hilo para que se eleve, cuando el barrilete esta a cierta altura que el viento lo mantenga volando, el jugador tiene que sostener el barrilete volando el mayor tiempo posible.

**Lo que no se puede:**

No hay prohibiciones

## ILUSTRACIONES





## FICHA INFORMATIVA

|   |                              |   |   |   |   |  |
|---|------------------------------|---|---|---|---|--|
| Nombre del juego                                  | CAPIRUCHO                    |   |   |   |   |  |
| Otros nombres conocidos                           |                              |   |   |   |   |  |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5–        |   |   |   |   |  |
| Capacidad volitiva                                | Concentración                | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                       | 1 | 2 |   |   |  |
|   | Velocidad                    | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Resistencia                  | 1 | 2 |   |   |  |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad                 | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Coordinación                 | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Equilibrio                   | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto                      | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Responsabilidad              | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Cooperación                  | 1 | 2 |   |   |  |
| Vinculación con otras materias                    | Matemáticas: múltiplos de 10 |   |   |   |   |  |
|   | Física: Movimiento circular  |   |   |   |   |  |
|   |                              |   |   |   |   |  |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego.** Este juego desarrolla sobre todo la coordinación óculo manual y motricidad fina. Si usted es profesor de educación física puede utilizar este juego en la fase de calentamiento de las clases de acercamiento o familiarización de los deportes que necesitan primordialmente de esta coordinación –baloncesto, balonmano, voleibol–; Si usted es un profesor de grado puede utilizar este juego en la clase de matemáticas en la enseñanza de las decenas y centenas. Solicite a los participantes que lleven su propio

capirucho y puede realizar el conteo de las decenas cuando los estudiantes estén practicando con el capirucho.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

### **Introducción.**

Este es un juego muy popular entre los niños y adolescentes en edad escolar en ocasiones se arman torneos para determinar al mejor jugador. Su práctica es preferentemente en el ámbito recreativo por tratarse de un juego en el que no existen desplazamientos de segmentos corporales mayores y no existe gran intervención de capacidades condicionantes, los profesores de educación física no lo utilizan comúnmente como recurso didáctico. Aunque hay que hacer notar que puede ser utilizado para el desarrollo de la coordinación óculo-manual.

**En donde se juega:** no existe restricción cualquier lugar es bueno para jugarlo

**Cuántos Juegan:** es individual, aunque se pueden realizar torneos para determinar al campeón o al mejor de los jugadores

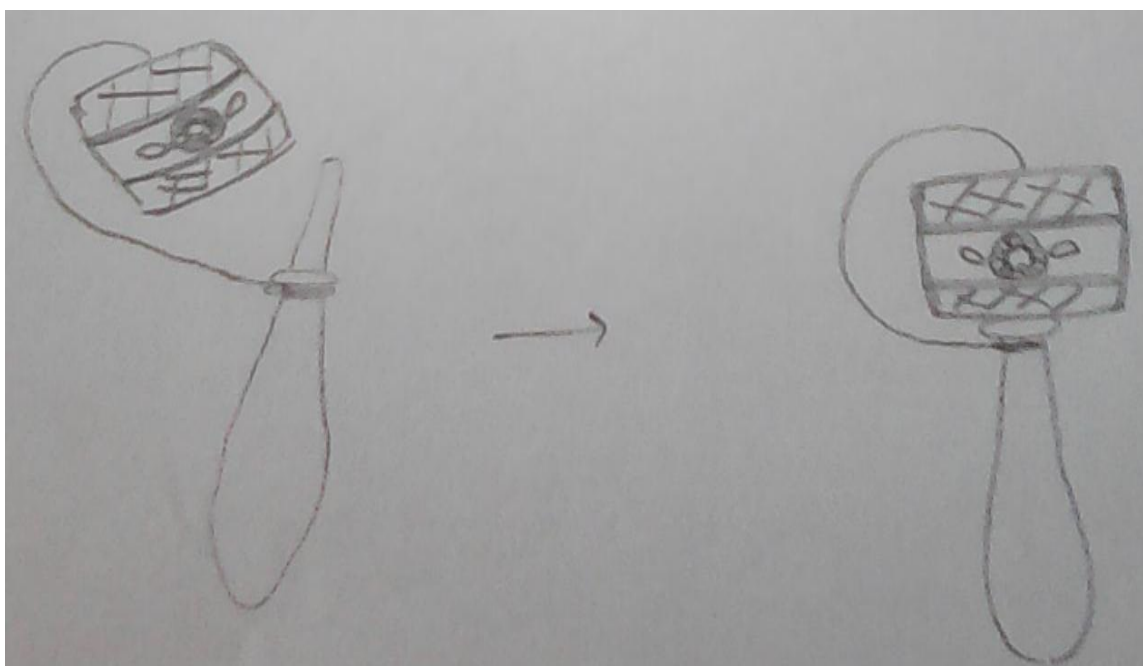
**Que se Necesita:** un capirucho

**Como se Juega:** Antes de entrar a la descripción del juego hay que describir el juguete tradicional que consiste en tres piezas un palo de unos 7 cm de largo, una pieza cilíndrica o cónica hueca y una pita que se amarra un extremo al palo y otro al cilindro. Cada jugador debe poseer su capirucho –aunque varios jugadores pueden usar el mismo capirucho– el juego consiste en mover el palo para que el cilindro entre en el mismo, cada vez que esto ocurre el jugador recibe 10 puntos. Si el jugador falla en un intento pierde el turno y le toca a otro. Cuando vuelve su turno él puede seguir contando desde la cantidad que se quedó la última vez. Gana el jugador que llegue primero a cien puntos.

**Lo que no se puede:**

- Saltarse turnos
- Hacer trampa en el conteo
- Tocar el cilindro cuando está en movimiento

**ILUSTRACIONES**





## FICHA INFORMATIVA

|   |   |   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Nombre del juego                                  | CINCOS  |   |   |   |   |  |
| Otros nombres conocidos                           | Ticos, Canicas  |   |   |   |   |  |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5–   |   |   |   |   |  |
| Capacidad volitiva                                | Concentración   | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza  | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Velocidad   | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Resistencia   | 1 | 2 |   |   |  |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad  | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Coordinación  | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Equilibrio  | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto   | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Responsabilidad   | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Cooperación   | 1 | 2 | 4 | 4 |  |
| Vinculación con otras materias                    | Matemáticas: sumas y restas de uno o dos dígitos, figuras geométricas |   |   |   |   |  |
|   |   |   |   |   |   |  |
|   |   |   |   |   |   |  |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego:** Este juego desarrolla mayormente la coordinación óculo manual y debe realizarse en una actividad extra aula. Usted debe encontrar un espacio libre y plano, cuando trabaje con estudiantes o niños que estén en la fase aprendizaje de las figuras geométricas y los números, al dibujar la figura que usted haya elegido para poner los cincos –colada– debe explicar de qué se trata y cuáles son sus características principales.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

### **Introducción.**

Este es uno de los juegos físico recreativo tradicionales practicados con mayor frecuencia, niños, jóvenes y hasta adultos se reúnen para jugarlo, divertirse y desestresarse. Existen varias formas de jugarlo, en esta guía se hace referencia a dos de ellas: a los hoyos y a la figura, cada una tiene su formato de competencia y a continuación se describe el mismo.

**En donde se juega:** Se necesita de un lugar amplio y plano

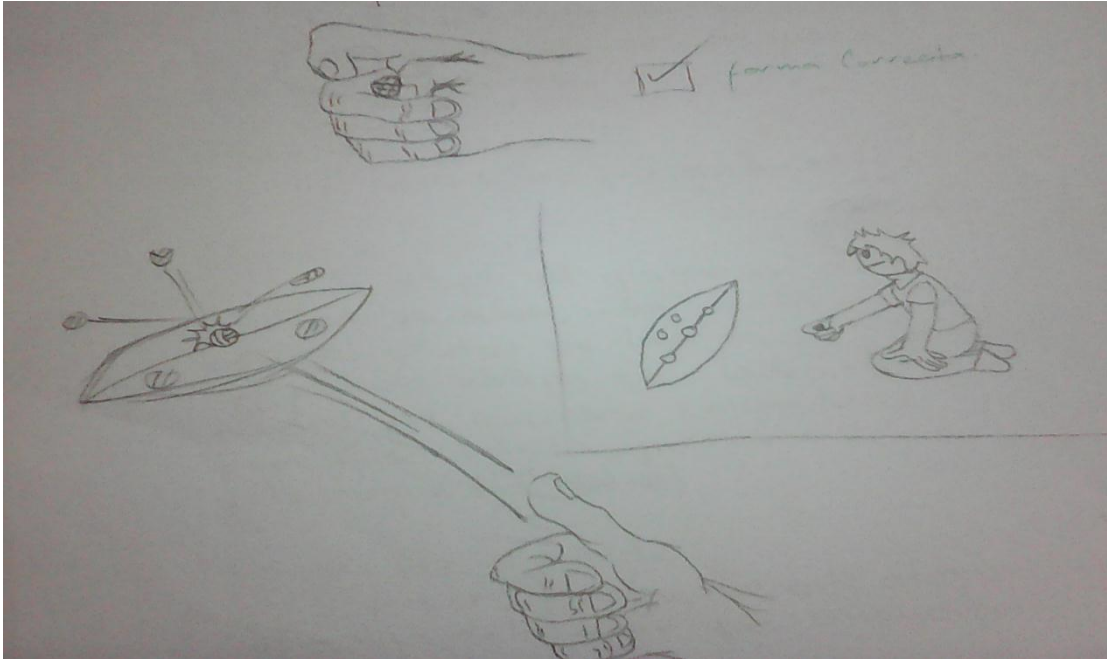
**Cuántos juegan:** de dos a 8 jugadores, más de 8 puede ser muy larga la espera entre cada turno.

**Que se necesita:** una buena cantidad de cincos –depende del número de colada que los participantes decidan poner–

**Como se juega:** Primero se traza una figura triangulo u ovalo “tortuga” luego se traza una línea recta, llamada “mica”, a unos 3-5 m de la figura; Se decide de cuánto será “la colada” –los cincos que se ponen dentro de la figura–.

Para decidir los turnos de participación todos los jugadores lanzan su cinco al mismo tiempo desde la figura en dirección a la mica el dueño del cinco que quede más cercano a la mica será el primero “plicas” y en orden

descendente según hayan quedado los cincos en relación a la mica segundo “gundas”, tercero “terceras”...



### Cincos a la figura

Cada jugador va lanzando según su turno, si saca un cinco –una colada– de la figura se queda con él y tiene un turno extra, al final quien más cincos logre recolectar es el ganador. En algunas ocasiones se puede eliminar “quemon” a otros jugadores y quien lo elimina se queda con los cincos del jugador eliminado.

#### Lo que no se puede:

- Saltarse los turnos
- Hacer manusha –se le llama manusha a la acción de mover el cinco más de una cuarta de donde quedo para tirar–

- Cuando se juega al “quemon” no se puede quemar si no se ha sacado alguna “colada” de la figura



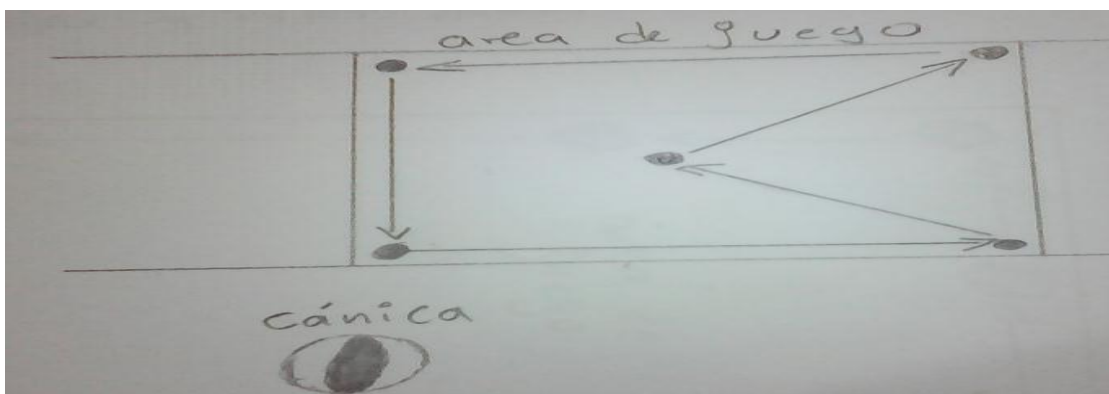
### Cincos al Hoyo.

En esta modalidad se traza una serie de hoyos –entre 3 y 5– en el suelo y los jugadores por turnos intentan meter en cinco en los hoyos según el orden establecido, en algunas veces los hoyos se disponen en forma de circuito y en otros en forma de línea en fin es meter el cinco en todos los hoyos.

Quien logre meter el cinco en todos lo hoyo gana el juego –en el caso del circuito las veces que haya determinado– y los cincos de los otros jugadores.

### Lo que no se puede

- Saltarse los turnos
- Hacer manusha –se le llama manusha a la acción de mover el cinco más de una cuarta de donde quedo para tirar–
- No seguir el orden de los hoyos





## FICHA INFORMATIVA

|   |                                     |   |   |   |   |  |
|---|-------------------------------------|---|---|---|---|--|
| Nombre del juego                                  | ESCONDITE                           |   |   |   |   |  |
| Otros nombres conocidos                           | Escondidas                          |   |   |   |   |  |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5–               |   |   |   |   |  |
| Capacidad volitiva                                | Concentración                       | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                              | 1 | 2 |   |   |  |
|   | Velocidad                           | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Resistencia                         | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad                        | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Coordinación                        | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Equilibrio                          | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto                             | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Responsabilidad                     | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Cooperación                         | 1 | 2 | 4 | 4 |  |
| Vinculación con otras materias                    | Matemáticas: aprendizaje de números |   |   |   |   |  |
|   |                                     |   |   |   |   |  |
|   |                                     |   |   |   |   |  |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego:** Este juego desarrolla mayormente la velocidad y fomenta los valores como el respeto y la responsabilidad. Usted debe buscar un espacio en el que exista la posibilidad de esconderse, para elegir al buscador, usted puede utilizar la actividad piedra, papel o tijera –vea el apartado como elegir personajes y turnos en esta guía– este es un juego de estrategia que le permitirá a los participantes desarrollar el pensamiento estratégico y

paralelo; defina hasta que número debe contar el buscador y el radio que tendrán los demás jugadores para esconderse, también puede designar un tiempo específico para que el buscador encuentre a los demás participantes.

Este juego es ideal para realizarlo en una actividad extra aula.

**Durante el juego.** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego.** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

### **Introducción.**

Este juego es el que mayor frecuencia y valoración obtuvo en este estudio. Quizá por la sencillez de sus reglas es una de los juegos más practicados desde la niñez. Al igual que los cincos, la agarradera y la tenta este juego tiene variantes en su dinámica, en esta guía se describe el escondite clásico ese que no necesita más reglas en la designación del buscador, el conteo, la forma de búsqueda y la forma de cambio de buscador.

**En donde se juega.** En un lugar amplio pero con estructuras naturales o artificiales en las cuales se puedan esconder los participantes.

**Cuantos juegan.** no existe un número determinado pero entre 4 y 10 personas es una cantidad idónea.

**Que se necesita.** no se necesita ningún instrumento, juguete o elemento adicional al del terreno de juego y los jugadores.

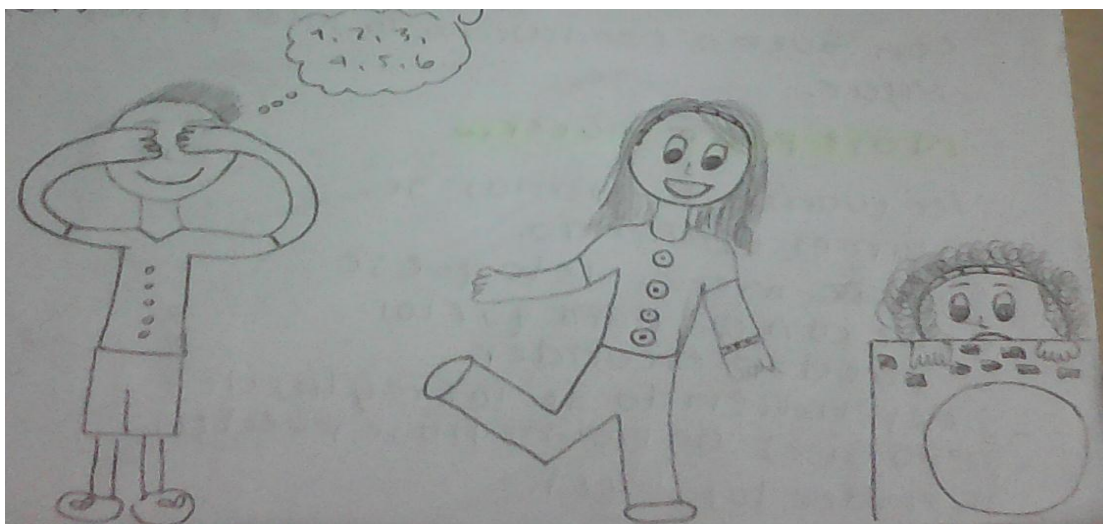
**Como se juega.** se determina al buscador y un lugar en donde contar, éste debe contar hasta cierta cantidad 30, 50, 100...durante este tiempo los demás jugadores se esconden; al terminar grita “listos o no allí voy”; cuando el buscador encuentra a un jugador debe ir hasta el lugar de conteo y gritar el nombre de quien encontró –si se equivoca de persona se grita falsa alarma, todos salen de su escondite y el buscador debe volver a contar–.

Si el buscador encuentra a todos los demás jugadores, para la siguiente ronda el primero en ser encontrado es quien toma el papel de buscador.

#### **Lo que no se puede.**

- Hacer trampa en el conteo
- Esconderse en un lugar fuera del estipulado
- Delatar en donde están otros jugadores
- Hacer trampa al momento de gritar a quien se encontró

#### **Ilustraciones**





|   |                         |   |   |   |   |  |
|---|-------------------------|---|---|---|---|--|
| Nombre del juego                                  | EL GATO Y EL RATÓN      |   |   |   |   |  |
| Otros nombres conocidos                           |                         |   |   |   |   |  |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5–   |   |   |   |   |  |
| Capacidad volitiva                                | Concentración           | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                  | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Velocidad               | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Resistencia             | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad            | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Coordinación            | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Equilibrio              | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto                 | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Responsabilidad         | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Cooperación             | 1 | 2 | 4 | 4 |  |
| Vinculación con otras materias                    | Comunicación y lenguaje |   |   |   |   |  |
|   |                         |   |   |   |   |  |
|   |                         |   |   |   |   |  |

#### Acciones del profesor o facilitador:

**Antes del juego.** Este juego es uno de los favoritos tanto de profesores como de estudiantes dentro de las capacidades motoras desarrolla mayormente la resistencia a la velocidad y fomenta también los valores como el respeto, la responsabilidad y la cooperación. Usted debe buscar un lugar plano no resbaladizo, recuerde que aunque se sugiere una formación en círculo usted puede utilizar otras figuras geométricas, debe ser cuidadoso al elegir las

parejas –gato y ratón– para que tengan una velocidad o resistencia a la velocidad más o menos similar.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

#### **Introducción.**

Este es un juego muy utilizado en la clase de educación física sobre todo en el nivel de pre primaria y los primeros años del nivel primaria. Estimula la comunicación interpersonal y la cooperación así como la concentración y la perseverancia.

**En donde se juega:** generalmente en el patio de la institución educativa o en un lugar amplio.

**Cuántos juegan:** generalmente toda la clase. Cuando se juega fuera del ámbito de educación formal debe ser un grupo de 15 a 25 participantes.

**Que se necesita:** no se necesita ningún instrumento, juguete o artefacto adicional.

**Como se juega:** se forman en un círculo tomados de las manos; se designan quien será el gato –que debe salir del círculo– luego designan al ratón sin que el gato lo vea.

El gato hace unas preguntas para saber quién es el ratón

Gato: ratón, ratón que estas comiendo

Ratón: estoy comiendo papel y tuza

Gato: ¿me regalas?

Ratón: No te doy

Gato: te espero en la esquina.

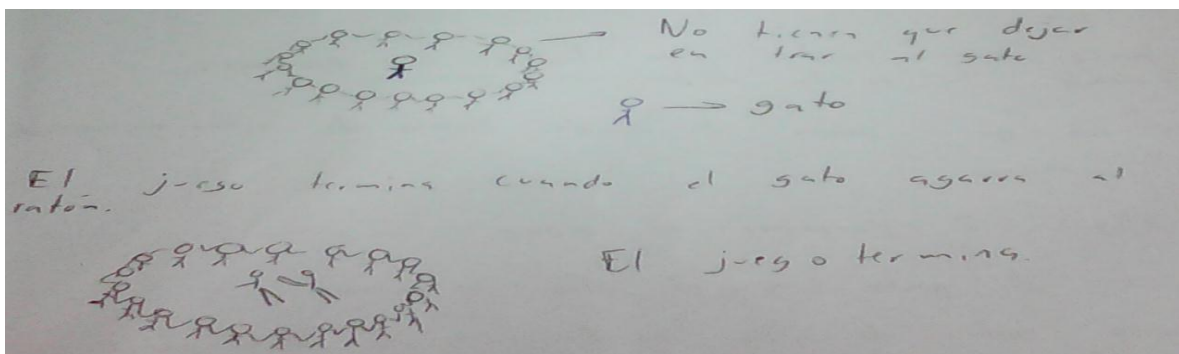
Ratón: que te espere el diablo –o la abuela–

El ratón sale corriendo alrededor del círculo y el gato intenta alcanzarlo si el gato alcanza al ratón antes de llegar nuevamente a su lugar, quien fue atrapado será el gato en la siguiente ronda; si el ratón logra llegar a su lugar debe entrar al círculo y todos los demás deben evitar que el gato entre al círculo; el gato por su parte debe buscar un lugar por el cual entrar al círculo; cuando lo logre y alcance al ratón se da por terminada la ronda y se escogen a otros dos participantes.

### Lo que no se puede:

- Ratón; quedarse callado cuando el gato hace la pregunta
- Ninguno de los dos puede recortar el recorrido alrededor del círculo
- El ratón ya no se puede salir cuando entro al círculo
- El gato no puede romper la cadena –soltar las manos para entrar al círculo

### Ilustraciones



## FICHA INFORMATICA

|   |                             |   |   |   |   |
|---|-----------------------------|---|---|---|---|
| Nombre del juego                                  | LA CUERDA                   |   |   |   |   |
| Otros nombres conocidos                           |                             |   |   |   |   |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5–       |   |   |   |   |
| Capacidad volitiva                                | Concentración               | 1 | 2 | 3 |   |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                      | 1 | 2 | 3 |   |
|   | Velocidad                   | 1 | 2 | 3 |   |
|   | Resistencia                 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad                | 1 | 2 | 3 |   |
|   | Coordinación                | 1 | 2 | 3 | 4 |
|   | Equilibrio                  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto                     | 1 | 2 | 3 | 4 |
|   | Responsabilidad             | 1 | 2 | 3 |   |
|   | Cooperación                 | 1 | 2 | 4 | 4 |
| Vinculación con otras materias                    | Educación musical: el ritmo |   |   |   |   |
|   |                             |   |   |   |   |
|   |                             |   |   |   |   |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego:** Este juego desarrolla mayormente la coordinación general, la fuerza resistencia, la concentración de la atención y los valores como el respeto, cooperación y responsabilidad. Usted puede utilizarlo en forma individual o grupal –se sugiere en forma grupal– puede auxiliarse de un aparato de sonido para que los participantes lo hagan conforme a cierto ritmo.



**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, corregir las conductas no adecuadas, verificar que los participantes conserven el ritmo, variar el ritmo para no caer en la monotonía.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

### **Introducción.**

El salto de la cuerda es un juego tradicional muy dinámico es muy completo pues por sus características desarrolla en gran medida las capacidades motoras tanto condicionantes y coordinativa así como el trabajo cooperativo entre pares una singularidad de este juego es que puede ser utilizado para desarrollar contenidos de otras clases como educación musical pues al incluir canciones se puede desarrollar el ritmo en quienes lo practican.

**En donde se juega:** en un lugar amplio y plano libre de obstáculos

**Cuántos juegan:** generalmente se juega en grupos de tres que se alternan los puestos

**Que se necesita:** una cuerda de unos 3-4 metros de largo.

**Como se juega:** Cuando es individual se hace competencia para ver quien tarda más saltando sin equivocarse –enredarse-. Cuando se juega en grupo – tres o más- dos toman cada extremo de la cuerda y la hacen girar el o los otros integrantes deben entrar saltando la cuerda por la parte media en algunas ocasiones se deben hacer retos como saltar en un pie, hacer

despechadas, sentadillas, saltar de manos, todo depende del nivel de los jugadores.

Algunas veces se hacen competencias por grupos, pero en la mayoría de los casos este es un juego eminentemente recreativo, en el que no hay competencia y se juega solamente por la satisfacción de jugar.

### Lo que no se puede

- No respetar los turnos
- No saltar con la técnica establecida

### Ilustraciones



## FICHA INFORMATIVA

|   |                             |   |   |   |   |   |
|---|-----------------------------|---|---|---|---|---|
| Nombre del juego                                  | LA LIGA                     |   |   |   |   |   |
| Otros nombres conocidos                           | Elástico                    |   |   |   |   |   |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5–       |   |   |   |   |   |
| Capacidad volitiva                                | Concentración               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                      | 1 | 2 | 3 |   |   |
|   | Velocidad                   | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
|   | Resistencia                 | 1 | 2 | 3 |   |   |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad                | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Coordinación                | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Equilibrio                  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto                     | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
|   | Responsabilidad             | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
|   | Cooperación                 | 1 | 2 | 4 | 4 |   |
| Vinculación con otras materias                    | Educación musical: el ritmo |   |   |   |   |   |
|   |                             |   |   |   |   |   |
|   |                             |   |   |   |   |   |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego:** Este juego es el que mayor valoración obtuvo por parte de los encuestados sobre todo en las cualidades coordinativas y volitivas. Usted puede auxiliarse de un aparato de sonido para que los participantes lo hagan conforme a cierto ritmo.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, corregir las conductas no adecuadas, verificar que los participantes conserven el ritmo, variar el ritmo para no caer en la monotonía.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

### **Introducción.**

La liga es parecido a saltar la cuerda son la diferencia que se utiliza una banda elástica gruesa, se juega por grupos de tres en adelante y se trata de pasar varios niveles de salto que los jugadores indiquen.

**En donde se juega:** en un lugar plano sin obstáculos

**Cuantos juegan:** de tres en adelante, hasta 20

**Que se necesita:** una banda elástica gruesa -2 o 3 pulgadas- de unos 8 m

**Como se juega:** pues igual que la cuerda por equipos, dos jugadores estiran la liga de tal forma que quede estirada – para esto la liga se amarra por los extremos y los jugadores se meten en ella y se alejan hasta que quede estirada.

Un jugador salta sobre la liga, los niveles para saltar son: tobillos, rodillas, cintura, pecho, cuello, dedito, cielo –el brazo estirado- el jugador debe saltar del centro de la liga y caer sobre la misma con los pies y luego saltar para zafarse del elástico y caer dentro de la liga con ambos pies de lo contrario pierde su turno y no puede avanzar de nivel.

### Lo que no se puede hacer

- saltarse un nivel
- en el nivel de cuello en adelante no se debe tocar el otro extremo del elástico con el pie.
- Suplantar a otro jugador

### Ilustraciones



## FICHA INFORMATIVA

|   |                             |   |   |   |   |  |
|---|-----------------------------|---|---|---|---|--|
| Nombre del juego                                  | LAS RONDAS                  |   |   |   |   |  |
| Otros nombres conocidos                           | Cancioncitas                |   |   |   |   |  |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5–       |   |   |   |   |  |
| Capacidad volitiva                                | Concentración               | 1 | 2 |   |   |  |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                      | 1 |   |   |   |  |
|   | Velocidad                   | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Resistencia                 | 1 | 2 |   |   |  |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad                | 1 | 2 |   |   |  |
|   | Coordinación                | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Equilibrio                  | 1 | 2 |   |   |  |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto                     | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Responsabilidad             | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Cooperación                 | 1 | 2 | 4 | 4 |  |
| Vinculación con otras materias                    | Comunicación y lenguaje     |   |   |   |   |  |
|   | Formación musical: el Ritmo |   |   |   |   |  |
|   |                             |   |   |   |   |  |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego.** Aunque las rondas se asocian generalmente con la población infantil del nivel pre primario pueden ser utilizadas con personas de cualquier edad. En esta guía se presentan dos opciones pero existe una gran gama de rondas, usted debe elegir la ronda que mejor maneje y que mejor se adapte al grupo

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, corregir las conductas no adecuadas, verificar que los participantes conserven el ritmo, variar el ritmo para no caer en la monotonía.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

### **Introducción.**

Definitivamente no hay niño, adolescente o adulto que no haya jugado o participado en una ronda. Toda ronda está acompañada de una canción.

**Canciones como:** Allá en Mixco; A la Chiquiri Chiquiri; Matatero; que son las que se describen a continuación.

### **Matatero**

Esta canción trata de un rey que va a pedir la mano de la hija de uno de sus súbditos; el súbdito le pregunta si le va a poner a hacer algún oficio y cuál es ese oficio; el rey le responde que oficio; si al súbdito no le gusta el oficio no le da a su hija; el rey cambia el oficio y si le parece al súbdito entonces le da a la hija.

**En donde se juega:** generalmente en los patios de las escuelas y casas, pero se puede jugar en cualquier lugar amplio y despejado.

**Cuantos juegan:** no hay un número indicado pero cuantos más jueguen mejor.

**Que se necesita:** no se necesita ningún objeto o instrumento ajeno a los jugadores

**Como se Juega:** se elige a los jugadores que serán el rey y el súbdito, todos los demás serán las hijas (os) del súbdito.

Al empezar el súbdito y sus hijas(os) en fila se toman de la mano, el rey llega con el súbdito y se empieza a cantar, al cantar se deben dar paso hacia delante y hacia atrás en forma rítmica; la canción es la siguiente:

Rey: Buenos días su señoría matatero tero la...

Súbdito e hijas (os): Que quería su señoría matatero tero la...

Rey: Yo quería una de sus hijas matatero tero la...

Súbdito e hijas(os): Cuál de todas usted quería matatero tero la...

Rey: Yo quería la más bonita –puede ser la más pequeña, grande u otro adjetivo- ...

Súbdito e hijas(os): que oficio usted le pondría matatero tero la...

Rey: la pondría a lavar la ropa –puede ser cualquier otro oficio no muy agradable- matatero tero la...

Súbdito e hijas(os): ese oficio no me gusta matatero tero la...

Rey: la pondría a hacer comida –puede ser otro oficio agradable- matatero tero la...

Súbdito e hijas(os): ese oficio si me agrada matatero tero la...

La canción se repite hasta que el rey se haya llevado a todas las hijas del súbdito





### **A la Chiquiri Chiquiri Chiquiri**

Esta ronda trata sobre oficios que generalmente se realizan en casa, se trata de una actividad inclusiva en la que participan todos niños y niñas para que aprendan a valorar la importancia de las tareas caseras.

**En donde se juega:** generalmente en los patios de las escuelas y casas, pero se puede jugar en cualquier lugar amplio y despejado.

**Cuantos juegan:** no hay un número indicado pero cuantos más jueguen mejor.

**Que se necesita:** no se necesita ningún objeto o instrumento ajeno a los jugadores

**Como se juega:** todos se toman de las manos y forman un círculo, se empieza a cantar, y según se vayan mencionando ciertas tareas se hace la mímica de las mismas.

La canción es la siguiente: La ronda, la ronda, me gusta jugar la ronda arriba la cafetera –se levantan las manos–; abajo la azucarera – se agachan–; me

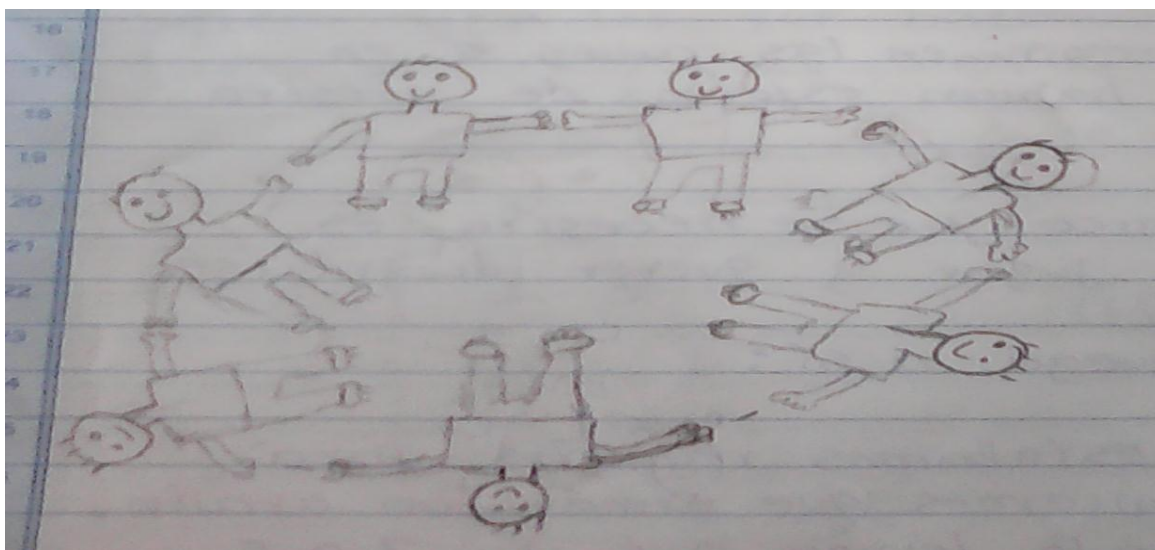
gusta lavar la ropa –mímica de lavar la ropa a mano- a ver qué color me toca, piña, naranja, limón – mímica que está contando las frutas- que salga el viejo panzón –mímica señor gordo y se sale corriendo a un lugar indicado previamente y se regresa al lugar-; corona –mímica de corona-; cerveza – mímica de cerveza-; y media vuelta;

A la chiquiri chiquiri chiquiri – se agachan manos se sacuden hacia delante-; a la chocoro chocoro chocoro – se levantan y se sacuden loa manos hacia atrás-; que salte el niño que va a perder – cuando se canta esta parte se salta alternando piernas abiertas y cerradas- el niño que termine la canción con las piernas cerradas pierde algunas veces es eliminado y otras se le pone penitencias.

#### **Lo que no se puede:**

- Empujar a los demás cuando se corre
- Jalar a los demás cuando se está en el círculo
- No cantar
- Hacer trampa si se cae con pies juntos

#### **Ilustraciones:**



## FICHA INFORMATIVA

|   |                             |   |   |   |   |  |
|---|-----------------------------|---|---|---|---|--|
| Nombre del juego                                  | LA TENTA                    |   |   |   |   |  |
| Otros nombres conocidos                           | La lleva, La anda, La traes |   |   |   |   |  |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5–       |   |   |   |   |  |
| Capacidad volitiva                                | Concentración               | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                      | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Velocidad                   | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Resistencia                 | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad                | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Coordinación                | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Equilibrio                  | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto                     | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Responsabilidad             | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Cooperación                 | 1 | 2 | 4 | 4 |  |
| Vinculación con otras materias                    |                             |   |   |   |   |  |
|   |                             |   |   |   |   |  |
|   |                             |   |   |   |   |  |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego:** Este juego lo puede utilizar en la parte inicial de cualquier clase de educación físico y en la parte de calentamiento de cualquier sesión de entrenamiento. Debe asegurarse que existe un espacio adecuado y sin obstáculos; puede seleccionar varios participantes –los que “la lleven”– estos estudiantes deben ser aquellos que tengan mejor desarrollada la capacidad de resistencia general. Se debe hacer énfasis en que se debe respetar el

espacio de juego, si un participante sale del espacio como penitencia debe intercambiar de rol con quien “la lleva”.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

### **Introducción.**

Es un juego muy sencillo, uno de los más populares entre los niños y niñas, no tiene un límite de tiempo o jugadores. Existen muchas variantes de este juego como tenta pelota, tenta fruta, tenta chavo...en adelante se describirán la forma original y estas tres variantes.

## **TENTA ORIGINAL**

**En donde se juega:** en un lugar amplio

**Cuántos juegan:** no hay un número determinado según los relatos de vida de los estudiantes de la ENCA “entre más jugadores mejor”

**Que se necesita:** No se necesita ningún instrumento

**Como se juega:** Éste juego no tienen muchas reglas solamente se reúnen un grupo –de tres jugadores en adelante– se decide quién será el jugador que la lleva; luego el jugador que la lleva debe perseguir a los demás intentando

alcanzar –tocar- a alguien; si alcanza a alguien el jugador al que alcanzo será quien la lleve,

La mecánica se repite durante todo el tiempo que dure el juego

**Lo que no se puede:**

- No se vale pega pega –tocar a quien te toco inmediatamente después-
- Salirse del juego cuando la llevas
- Jugar bruscamente –golpear a los demás-

**Ilustraciones:**



### **TENTA PELOTA.**

**En donde se juega:** en un lugar amplio

**Cuantos juegan:** no hay un número determinado según los relatos de vida de los estudiantes de la ENCA “entre más jugadores mejor”.

**Que se necesita:** Una pelota –preferentemente de plástico-

**Como se juega:** Éste juego no tienen muchas reglas solamente se reúnen un grupo –de tres jugadores en adelante- se decide quién será el jugador que la lleva; luego el jugador que la lleva debe perseguir a los demás intentado

pegarles con la pelota, la pelota se puede lanzar para que toque a algún jugador.

Hay dos formas de jugarlo:

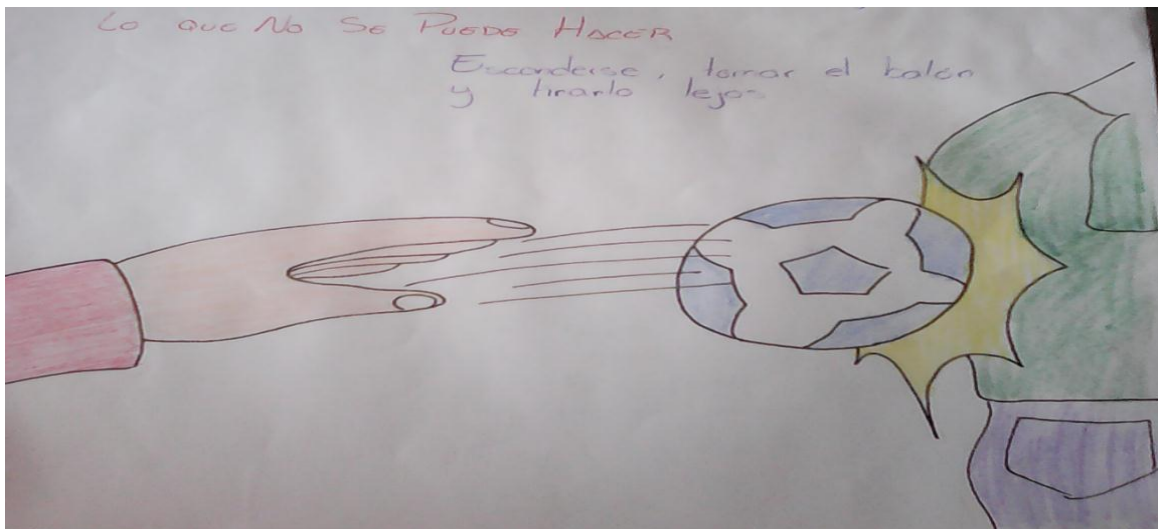
Como en la tenta original a quien se golpee con la pelota será quien la lleva y así durante todo el juego.

Los jugadores que han sido golpeados van formando equipo para golpear a los demás; el juego termina cuando todos han sido golpeados.

**Lo que no se puede:**

- No se vale pega pega –cuando se juega como la versión original–
- Salirse del área de juego
- Lanzar la pelota bruscamente
- Golpear a un jugador en la cabeza o “partes nobles”

**Ilustraciones:**



## FICHA INFORMATIVA

|   |                       |   |   |   |   |  |
|---|-----------------------|---|---|---|---|--|
| Nombre del juego                                  | LA TENTA              |   |   |   |   |  |
| Otros nombres conocidos                           | La lleva, La anda     |   |   |   |   |  |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5– |   |   |   |   |  |
| Capacidad volitiva                                | Concentración         | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Velocidad             | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Resistencia           | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad          | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Coordinación          | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Equilibrio            | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto               | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Responsabilidad       | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Cooperación           | 1 | 2 | 4 | 4 |  |
| Vinculación con otras materias                    |                       |   |   |   |   |  |
|   |                       |   |   |   |   |  |
|   |                       |   |   |   |   |  |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego:** Este juego lo puede utilizar en la parte inicial de cualquier clase de educación física y en la parte de calentamiento de cualquier sesión de entrenamiento. Debe asegurarse que existe un espacio adecuado y sin obstáculos; puede seleccionar varios participantes –los que “la lleven”– estos estudiantes deben ser aquellos que tengan mejor desarrollada la capacidad de resistencia general. Se debe hacer énfasis en que se debe respetar el

espacio de juego, si un participante sale del espacio como penitencia debe intercambiar de rol con quien “la lleva”.

Una variante interesante para este juego: durante la dinámica del juego en lugar de decir la fruta y colocarse en la posición de cuclillas, los participantes deben realizar un fundamento técnico del deporte que se esté desarrollando en esa unidad.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, corregir las conductas no adecuadas, Realizar las correcciones sobre la postura y la técnica de los participantes.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

**Introducción:** Es una variante de la tenta original, en esta guía se incluye por separado, pues es parte de los resultados obtenidos en el trabajo de campo.

**En donde se juega:** en un lugar amplio

**Cuántos juegan:** no hay un número determinado según los relatos de vida de los estudiantes de la ENCA “entre más jugadores mejor”

**Que se necesita:** No se necesita ningún instrumento

**Como se juega:** Éste juego no tienen muchas reglas solamente se reúnen un grupo –de tres jugadores en adelante– se decide quién será el jugador que la lleva; luego el jugador que la lleva debe perseguir a los demás intentado



alcanzar –tocar- a alguien; si alcanza a alguien el jugador al que alcanzo será quien la lleve.

Cuando esta por ser alcanzado cualquier jugador se puede salvar sentándose con las manos en la cabeza y diciendo el nombre de una fruta. La mecánica se repite durante todo el tiempo que dure el juego

**Lo que no se puede:**

- Decir una fruta repetida
- No se vale pega pega –tocar a quien te toco inmediatamente después-
- Salirse del juego cuando la llevas
- Jugar bruscamente –golpear a los demás-

**Ilustraciones**



## FICHA INFORMATIVA

|   |                            |   |   |   |   |  |
|---|----------------------------|---|---|---|---|--|
| Nombre del juego                                  | LOS TROMPOS Y MONAS        |   |   |   |   |  |
| Otros nombres conocidos                           |                            |   |   |   |   |  |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5–      |   |   |   |   |  |
| Capacidad volitiva                                | Concentración              | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                     | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Velocidad                  | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Resistencia                | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad               | 1 | 2 |   |   |  |
|   | Coordinación               | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Equilibrio                 | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto                    | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Responsabilidad            | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Cooperación                | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
| Vinculación con otras materias                    | Física: movimiento angular |   |   |   |   |  |
|   |                            |   |   |   |   |  |
|   |                            |   |   |   |   |  |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego:** Puede utilizar este juego para el desarrollo de la coordinación general, al momento de asignar los turnos puede utilizar cualquiera de las actividades sugeridas en el apartado **como se deciden los personajes y turnos** –en esta misma guía–Recuerde que usted debe estar en

capacidad de hacer bailar el trompo, por lo que se recomienda que ensaye antes de hacer la demostración. Al realizar la explicación es necesario que describa la forma de juego –en esta guía se presentan 4 formas– y aclarar dudas.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, hacer recomendaciones para corregir o mejorar la técnica, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego; puede aprovechar para explicar contenidos de otras materias como la física, porque el trompo se mantiene bailando, porque no baila, porque a veces baila durante más tiempo; verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

### **Introducción.**

Los trompos tradicionales son pedazos de madera de forma cónica cilíndrica que se le inserta un clavo en la parte más delgada; el trompo se hace “bailar” enrollándolo una cuerda; el jugador toma el trompo y jala la cuerda de tal manera que el trompo se desenrolle rápidamente y caiga al suelo girando sobre con la punta sobre su eje –bailando–. Hay varias formas de jugarlos: puede ser: a los calazos, carreritas, por tiempo, a la prenda...

### **A la prenda**

**En donde se juega:** en un lugar plano, se traza un círculo en el que cada jugador debe poner una prenda, esta prenda puede ser una moneda, una tapita, un trompo... la que los jugadores determinen.

**Cuantos juegan:** de dos en adelante

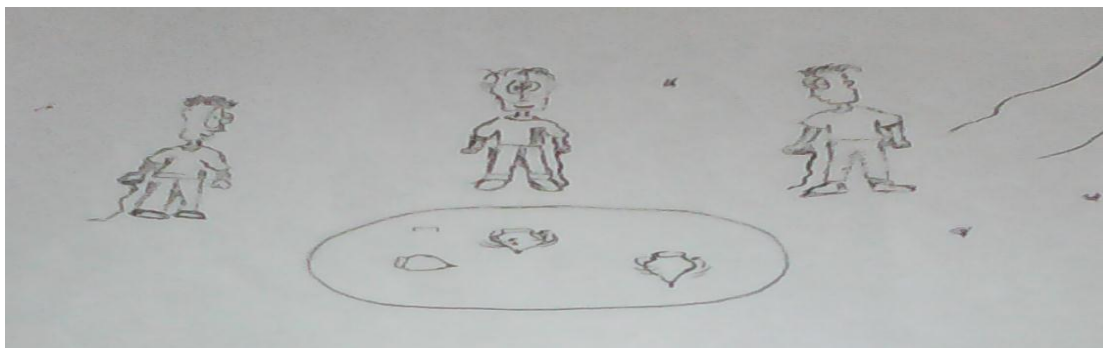
**Que se necesita:** la prenda determinada por los jugadores y un trompo con su cuerda.

**Como se juega:** se determina cual será la prenda, cada jugador debe colocar su “colada” – la prenda– dentro del círculo; entonces los jugadores enrollan su trompo y lo tiran. En este juego no hay turnos quien sea más rápido para enrollar y tirar su trompo puede hacerlo. El objetivo es sacar la mayor cantidad de prendas posibles del círculo, cada prenda que saque automáticamente será de él.

**Lo que no se puede hacer:**

- Tapar a otro jugador para que no tire
- Sacar la prenda con otra cosa que no sea el trompo
- Retirarse después de empezado el juego
- Sacar la prenda si el trompo no baila
- 

**Ilustraciones:**



**Por tiempo**

**En donde se juega:** en un lugar plano

**Cuantos juegan:** de dos en adelante

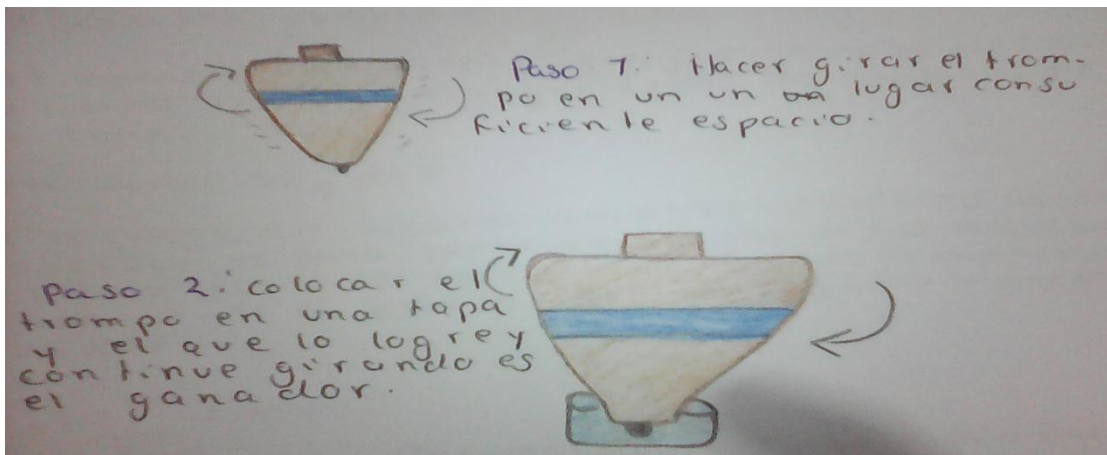
**Que se necesita:** depende de la modalidad si es en tapita se necesita una tapa de gaseosa

**Como se juega:** básicamente hay dos modalidades, en la primera los participantes lanzan su trompo al mismo tiempo y el trompo que se mantenga bailando el mayor tiempo gana. La otra modalidad es que todos tiran su trompo y cuando está bailando en el suelo deben tomarlo con la mano y colocarlos dentro de una tapita, igual que en el anterior el trompo que más tiempo baile dentro de la tapita gana.

**Lo que no se puede:**

- Tirar después de los demás
- Obstaculizar a otro jugador cuando está recogiendo su trompo.
- Detener el trompo de otro jugador.

Ilustraciones:



**Carreritas:**

**En donde se juega:** se necesita de un lugar plano para trazar un recorrido de unos 3 -5 m

**Cuantos juegan:** de dos en adelante.

**Que se necesita:** un trompo con su cuerda y una tapita –aunque puede ser una moneda–

**Como se juega:** Se traza una pista –salida y meta– los jugadores deben tirar su trompo de tal manera que cuando está bailando empuje la prenda en dirección a la meta, el trompo se puede tomar en la mano y dejarlo caer de tal manera que haga avanzar la prenda hacia la meta. El primer jugador en hacer que su prenda llegue a la meta gana.

**Lo que no se puede:**

- Empujar la prenda con otra cosa que no sea el trompo
- Salirse de la competencia una vez iniciada
- Obstaculizar el tiro de otro jugador

**Ilustraciones:**



**A los calazos:**

**En donde se juega:** en cualquier lugar.

**Cuantos juegan:** dos

**Que se necesita:** un trompo y su cuerda.

**Como se juega:** se determina quien tira primero para hacer bailar su trompo, cuando el trompo del primero está bailando el segundo tira tratando de pegarle al que está bailando. Gana el jugador que más calazos le pegue al otro, o que destruya el otro trompo.

**Lo que no se puede:**

- Obstaculizar el tiro del otro jugador
- Pegarle al otro trompo cuando ya no está bailando

**Ilustraciones:**



## FICHA INFORMATIVA

|   |                            |   |   |   |   |  |
|---|----------------------------|---|---|---|---|--|
| Nombre del juego                                  | EL YOYO                    |   |   |   |   |  |
| Otros nombres conocidos                           |                            |   |   |   |   |  |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5–      |   |   |   |   |  |
| Capacidad volitiva                                | Concentración              | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                     | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Velocidad                  | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Resistencia                | 1 | 2 |   |   |  |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad               | 1 | 2 | 3 |   |  |
|   | Coordinación               | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Equilibrio                 | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto                    | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Responsabilidad            | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
|   | Cooperación                | 1 | 2 | 3 |   |  |
| Vinculación con otras materias                    | Física: movimiento angular |   |   |   |   |  |
|   |                            |   |   |   |   |  |
|   |                            |   |   |   |   |  |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego:** Puede utilizar este juego para el desarrollo de la coordinación óculo manual, al momento de asignar los turnos puede utilizar cualquiera de las actividades sugeridas en el apartado **como se deciden los personajes y turnos** –en esta misma guía–Recuerde que usted debe estar en capacidad de manejar el yoyo, por lo que se recomienda que ensaye antes de



hacer la demostración. Al realizar la explicación es necesario que describa la forma de juego –en esta guía se presentan 4 formas– y aclarar dudas.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, hacer recomendaciones para corregir o mejorar la técnica, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego; puede aprovechar para explicar contenidos de otras materias como la física, porque sube el trompo, porque a veces no sube, porque se queda “dormido” –girando sin subir– ; verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

#### **Introducción.**

Es un juego de coordinación óculo-manual, se trata de realizar acciones o “trucos” con el yoyo que es un juguete que consta de dos partes unidas por un eje central, en ese eje se amarra una cuerda delgada que servirá para manipular al yoyo.

**En donde se juega:** no importa el lugar

**Cuántos juegan:** los que quieran no hay límite de participantes

**Que se necesita:** un yoyo por cada jugador

**Como se juega:** El yoyo se enrolla en la cuerda y se deja en la mano,

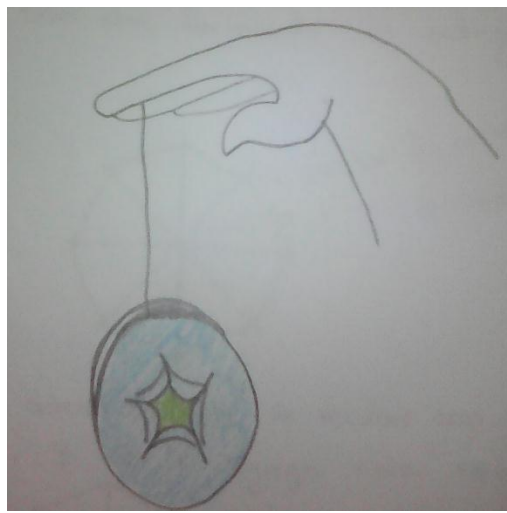
El jugador suelta el yoyo y cuando la cuerda se estira totalmente se hace un movimiento hacia arriba para jalar la cuerda esto hace que el yoyo se vuelva a enrollar en la pita y suba hasta la mano.

Cuando el jugador desarrolla cierta habilidad se pueden realizar acrobacias o trucos formando figuras o haciendo movimientos peculiares sin dejar que el yoyo se enrede.

**Lo que no se puede:**

- Que el yoyo deje de rotar cuando se están haciendo trucos
- Que el yoyo se enrede cuando está subiendo

**Ilustraciones:**



## OTROS JUEGOS REGIONALES DE GUATEMALA

La riqueza cultural de Guatemala es amplia, sus características geo culturales propician que en algunos lugares de Guatemala existan juegos que en otras regiones son totalmente desconocidos o poco conocidos.

Este es el caso de los juegos que se describen a continuación, la inclusión de dichos juegos en esta guía tiene el propósito de rescatar su práctica dándolos a conocer para que sean practicados por una mayor cantidad de personas.

La ficha informativa de estos juegos se ha realizado en base a las características descritas en el juego, pues no se tiene valoración de los mismos en el estudio realizado.

La valoración ha sido realizada por el autor de esta guía quien posee una experiencia de más de diez años en el ámbito físico recreativo.

La descripción se hace en base a los relatos de vida proporcionados por los estudiantes de la ENCA

## FICHA INFORMATIVA

|   |  |   |   |   |   |   |
|---|--|---|---|---|---|---|
| Nombre del juego                                  | IKAM                                     |   |   |   |   |   |
| Otros nombres conocidos                           | Tipaches                                 |   |   |   |   |   |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5–                    |   |   |   |   |   |
| Capacidad volitiva                                | Concentración                            | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                                   | 1 | 2 | 3 |   |   |
|   | Velocidad                                | 1 | 2 | 3 |   |   |
|   | Resistencia                              |   |   |   |   |   |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad                             |   |   |   |   |   |
|   | Coordinación                             | 1 | 2 | 3 |   |   |
|   | Equilibrio                               |   |   |   |   |   |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto                                  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Responsabilidad                          | 1 | 2 |   |   |   |
|   | Cooperación                              |   |   |   |   |   |
| Vinculación con otras materias                    | Matemáticas: sumas y restas de un dígito |   |   |   |   |   |
|   |  |   |   |   |   |   |
|   |  |   |   |   |   |   |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego.** Si bien es cierto que en este juego no participan mayormente las capacidades motoras, si lo hace la concentración de la atención, así como el valor del respeto. Puede utilizarse para consolidar contenidos diferentes a los de la educación física, como por ejemplo en matemáticas las sumas y restas. Para determinar los turnos, usted puede utilizar la actividad piedra,

papel o tijera –vea el apartado como elegir personajes y turnos en esta guía– este es un juego de estrategia que le permitirá a los participantes desarrollar el pensamiento estratégico y paralelo

**Durante el juego.** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, hacer recomendaciones para corregir o mejorar la técnica, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego.** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

#### **Introducción.**

Es un juego practicado por la cultura POCOMAM su nombre quiere decir “cera de abeja” pues es con ese material que se juega. Haciendo conjeturas sin tener evidencias históricas se puede decir que este juego es el precursor del juego actual conocido como “tazos”.

**En donde se juega.** generalmente se juega sobre una mesa, a veces se hace también sobre el piso.

**Cuantos juegan:** dos

**Que se necesita.** una buena cantidad de cera de abeja

**Como se juega.** bien primeramente hay que conseguir la cera de abeja, luego se forman pelotas pequeñas que luego se aplastan hasta quedar en forma de tortilla. Cada pieza tiene una cara y una espalda –ambos lados de la tortilla–

para identificar la cara se raya con un palito o se hace trazo en forma de cuadros.

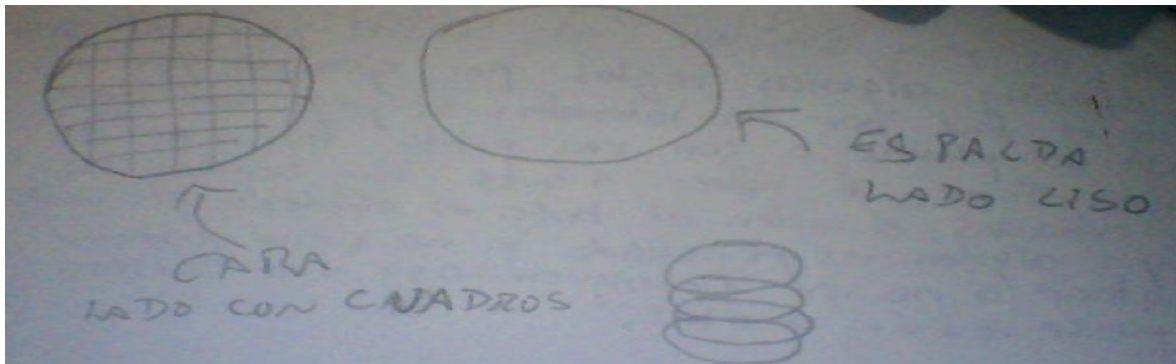
El juego consiste en que un jugador pone su tortilla de cara sobre la mesa –o el piso– el otro jugador debe lanzar su tortilla procurando darle vuelta a la tortilla que esta sobre la mesa, si lo logra se ganará la tortilla; si eso sucede el jugador que perdió la tortilla debe poner otra; por el contrario si quien lanzo no pudo dar vuelta a la tortilla será el turno del otro jugador para intentarlo.

Al final gana el jugador que más tortillas haya conseguido.

**Lo que no se puede:**

- Tirar dos veces seguidas sin dar vuelta a la tortilla
- Reusarse a entregar su tortilla cuando se la han ganado

**Ilustraciones**



## FICHA INFORMATIVA

|   |                       |   |   |   |   |   |
|---|-----------------------|---|---|---|---|---|
| Nombre del juego                                  | LA TABA               |   |   |   |   |   |
| Otros nombres conocidos                           |                       |   |   |   |   |   |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5– |   |   |   |   |   |
| Capacidad volitiva                                | Concentración         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                |   |   |   |   |   |
|   | Velocidad             |   |   |   |   |   |
|   | Resistencia           |   |   |   |   |   |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad          |   |   |   |   |   |
|   | Coordinación          | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
|   | Equilibrio            | 1 | 2 | 3 |   |   |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Responsabilidad       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Cooperación           |   |   |   |   |   |
| Vinculación con otras materias                    |                       |   |   |   |   |   |
|   |                       |   |   |   |   |   |
|   |                       |   |   |   |   |   |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego.** Si bien es cierto que en este juego no participan mayormente las capacidades motoras, si lo hace la concentración de la atención, así como el valor del respeto. Puede utilizarse para consolidar contenidos diferentes a los de la educación física, como por ejemplo en matemáticas las sumas y restas, como sugerencia utilice dulces en lugar de dinero en efectivo. Para determinar los turnos, usted puede utilizar la actividad piedra, papel o tijera

–vea el apartado como elegir personajes y turnos en esta guía– este es un juego de estrategia que le permitirá a los participantes desarrollar el pensamiento estratégico y paralelo

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, hacer recomendaciones para corregir o mejorar la técnica, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

#### **Introducción.**

Este juego combina varias capacidades como la coordinación óculo–manual y la percepción espacio temporal. La gran mayoría de las veces se juega apostando ya sea dinero o algún producto como aguas o comida.

**En donde se juega:** se necesita de un terreno que amortigüe la caída de la taba.

**Cuantos juegan:** de dos en adelante –generalmente se juega entre dos–

**Que se necesita:** un hueso de taba y dinero para pagar las apuestas

**Como se juega:** El juego consiste en tirar, desde una distancia más o menos de tres metros, un hueso de taba el cual tiene dos caras la cara buena se le llama carne, cuando cae con ese lado para arriba se gana la apuesta y los otros jugadores tienen que pagar, de lo contrario si cae del otro lado el que tiene que pagar es el que tiro el hueso.



### Lo que no se puede

- No respetar la distancia establecida para tirar el hueso
- Apostar sin tener con que pagar
- Rehusarse a pagar la apuesta

Ilustraciones:



## FICHA INFORMATIVA

|   |                       |   |   |   |   |   |
|---|-----------------------|---|---|---|---|---|
| Nombre del juego                                  | PATX PATX             |   |   |   |   |   |
| Otros nombres conocidos                           |                       |   |   |   |   |   |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5– |   |   |   |   |   |
| Capacidad volitiva                                | Concentración         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                | 1 |   |   |   |   |
|   | Velocidad             | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
|   | Resistencia           | 1 | 2 | 3 |   |   |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad          | 1 | 2 | 3 |   |   |
|   | Coordinación          | 1 | 2 | 3 |   |   |
|   | Equilibrio            | 1 |   |   |   |   |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Responsabilidad       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Cooperación           | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vinculación con otras materias                    |                       |   |   |   |   |   |
|   |                       |   |   |   |   |   |
|   |                       |   |   |   |   |   |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego:** Este juego puede ser utilizado en la clase de educación física en la fase de militarización de deportes como voleibol y bádminton. Usted debe delimitar el terreno de juego –pueden ser de una a cuatro canchas– de ocho por cuatro metros, dividida en dos partes iguales, elabore un paxt paxt usted y luego pida a cada equipo que elabore su propio paxt paxt.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, hacer recomendaciones para corregir o mejorar la técnica, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

### **Introducción.**

Es un juego en su dinámica parecido al voleibol, se juega principalmente en algunas regiones de Huehuetenango, por lo general se juega en los sembrados de maíz, pues se necesita de la hoja de milpa.

**En donde se juega:** se delimita una cancha rectangular que no tiene medidas específicas, las mismas dependen de los equipos.

**Cuantos juegan:** se puede jugar uno contra uno, dos contra dos o hasta tres contra tres.

**Que se necesita:** un Patx Patx, que es una pelota que se hace con las tuzas – cascara que recubre la mazorca del maíz- .

**Como se juega:** individual, dobles o tríos; se delimita la cancha y se establece el número de golpes que se pueden dar tanto individual como por equipo antes de pasar el patx patx al otro lado de la cancha.

Para empezar un jugador golpea el patx patx al lado contrario y los jugadores del otro equipo deben devolverlo según los toques establecidos previamente.

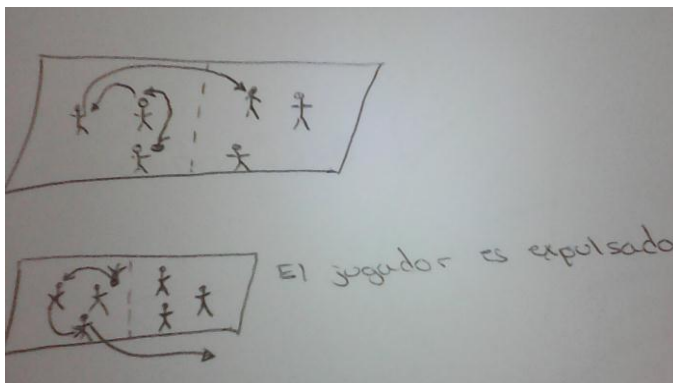
Una de las reglas fijas es que todos los jugadores deben tocar el patx patx para pasarlo al otro lado; de lo contrario si un jugador no logra tocar el patx patx queda eliminado del juego.

El juego se termina cuando todos los jugadores de un equipo son eliminados.

### Lo que no se puede:

- No tocar el patx patx antes de pasarlo al otro lado
- Dar una cantidad mayor de golpes de la establecida
- Que el último golpe no llegue al otro lado
- 

### Ilustraciones



## FICHA INFORMATIVA

|   |                       |   |   |   |   |   |
|---|-----------------------|---|---|---|---|---|
| Nombre del juego                                  | RAXYA                 |   |   |   |   |   |
| Otros nombres conocidos                           |                       |   |   |   |   |   |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5– |   |   |   |   |   |
| Capacidad volitiva                                | Concentración         |   |   |   |   |   |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                | 1 | 2 |   |   |   |
|   | Velocidad             | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
|   | Resistencia           | 1 |   |   |   |   |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad          |   |   |   |   |   |
|   | Coordinación          |   |   |   |   |   |
|   | Equilibrio            |   |   |   |   |   |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto               | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
|   | Responsabilidad       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Cooperación           | 1 | 2 | 3 |   |   |
| Vinculación con otras materias                    |                       |   |   |   |   |   |
|   |                       |   |   |   |   |   |
|   |                       |   |   |   |   |   |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego.** Para adaptar la dinámica de este juego a los contenidos escolares se debe reemplazar los machetes con raquetas, para desarrollar los fundamentos técnicos de este tipo de deportes. Divida al grupo en dos equipos y entregue una cantidad determinada de pelotas a cada equipo, el tiempo de juego serán dos periodos de 10 minutos, cuando usted de la orden

cada equipo debe pasar todas las pelotas que le sean posibles al otro lado del terreno de juego, al finalizar el tiempo gana el equipo que tenga menos pelotas del lado de su cancha.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, hacer recomendaciones para corregir o mejorar la técnica, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

#### **Introducción.**

Es un juego de equipos enfrentados al estilo de los juegos de “guerra” practicado generalmente en el área rural especialmente en los sembradillos o lugares con vegetación, arbustos y árboles abundantes.

**En donde se juega:** en un terreno amplio que tenga muchos lugares para protegerse de los ataques del equipo contrario.

**Cuantos juegan:** no existe un límite de jugadores pero entre más mejor, la única regla es que ambos equipos deben tener la misma cantidad de participantes.

**Que se necesita:** Un machete por participantes y varios tallos de cardamomo por participante.

**Como se juega:** Se definen los equipos y cada equipo toma un terreno determinado que el otro no puede invadir durante el juego; existen periodos

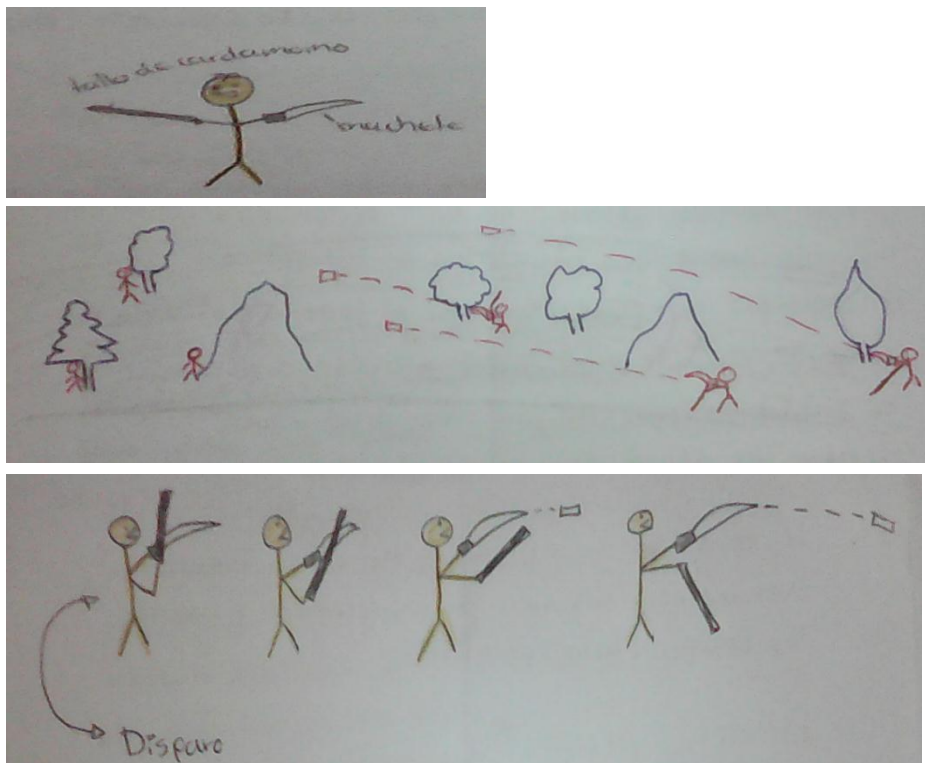
para que cada equipo tenga roles alternos de ataque –el equipo en ataque corta pedazos de cardamomo con su machete y al mismo tiempo los lanza hacia el equipo contrario intentando pegarle a los jugadores y defensa –el equipo que se defiende se puede proteger en cualquier estructura, arbusto o árbol para evitar que lo golpeen; Cuando el equipo que está atacando se termina sus municiones es tiempo del otro.

Si un jugador en defensa es golpeado tiene que gritar “ya no” y abandonar el terreno de juego. Al final gana el equipo que más jugadores vivos tenga.

**Lo que no se puede:**

- Atacar cuando se está en el rol de defensa
- Atacar por la espalda
- Atacar por más de 1 minuto seguido
- Salirse sin haber sido eliminado

**Ilustraciones:**



## FICHA INFORMATIVA

|   |                       |   |   |   |   |   |
|---|-----------------------|---|---|---|---|---|
| Nombre del juego                                  | CHAAJ                 |   |   |   |   |   |
| Otros nombres conocidos                           | JUEGO DE PELOTA MAYA  |   |   |   |   |   |
| Características                                   | Valoración –de 1 a 5– |   |   |   |   |   |
| Capacidad volitiva                                | Concentración         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Capacidades motrices condicionales que desarrolla | Fuerza                | 1 | 2 |   |   |   |
|   | Velocidad             | 1 | 2 | 3 |   |   |
|   | Resistencia           | 1 | 2 | 3 | 4 |   |
| Capacidades motrices coordinativas que desarrolla | Flexibilidad          | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Coordinación          | 1 | 2 | 3 |   |   |
|   | Equilibrio            | 1 | 2 |   |   |   |
| Valores sociales que fomenta                      | Respeto               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Responsabilidad       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   | Cooperación           | 1 | 2 | 3 |   |   |
| Vinculación con otras materias                    | Medio social          |   |   |   |   |   |
|   | Formación ciudadana   |   |   |   |   |   |
|   |                       |   |   |   |   |   |

**Acciones del profesor o facilitador:**

**Antes del juego:** Este juego es uno de los más completos participan capacidades motoras –condicionales y coordinativas– volitivas, fomenta valores sociales y culturales. Antes de iniciar el juego hay que verificar que el aro quede asegurado de tal forma que no represente peligro para los jugadores; se debe poner énfasis en la explicación de la dinámica del juego,



procure explicar de forma sencilla y aclarar todas las dudas, realice una demostración de la dinámica del juego y luego de inicio a la actividad principal en sí.

**Durante el juego:** Observar que se respeten las normas del juego, mantener la motivación de los jugadores, recalcar la importancia de la cooperación grupal, corregir las conductas no adecuadas.

**Después del Juego:** Realizar una retroalimentación con el grupo acerca de sus experiencias durante el juego, insistir en la importancia de este juego en la cosmovisión Maya, verificar que el espacio utilizado quede limpio, llevar un diario o bitácora para realizar anotaciones sobre la actividad.

**Introducción:** Se trata del tradicional JUEGO DE PELOTA MAYA, juego que se practica desde épocas ancestrales; en la actualidad ha recibido un gran impulso por instituciones como el ministerio de Cultura y Deportes, y el ministerio de Educación.

Durante la práctica de este juego los participantes ponen en acción habilidades y destrezas como la coordinación óculo-manual; la percepción espacio-temporal; velocidad de reacción, resistencia general... Así mismo desarrolla el respeto a las reglas, el trabajo en equipo y el amor por las tradiciones guatemaltecas.

**En donde se juega:** junto a una pared se traza una cancha rectangular de unos 20 metros de largo por 9 de ancho dividido a la mitad. En la pared se coloca un aro de unos cincuenta centímetros de diámetro a una altura de dos metros y medio.

**Que se necesita:** Un balón de caucho que sea ligero, Equipo especial de juego, se puede utilizar también un balón de voleibol.

**Cuantos juegan:** cinco por equipo

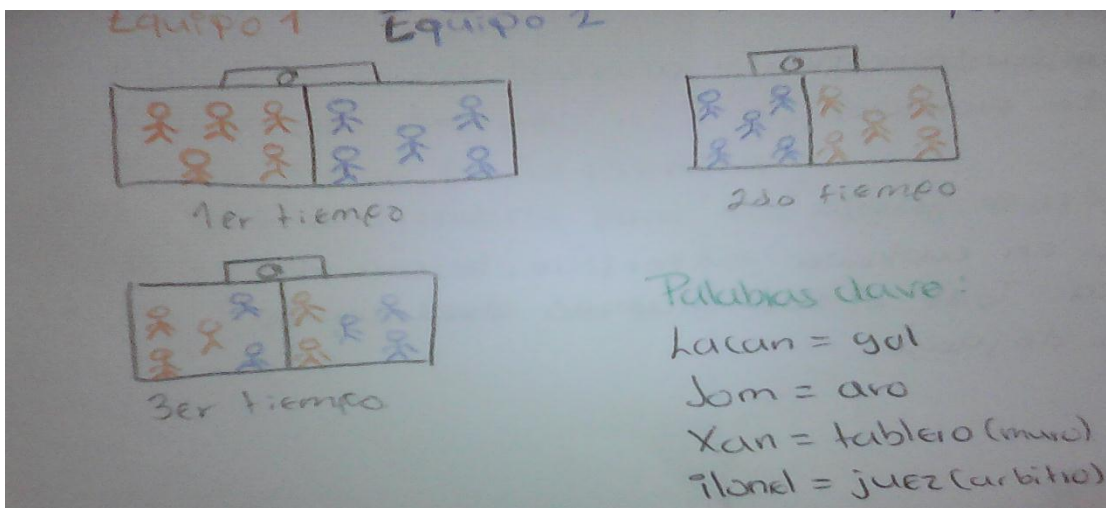
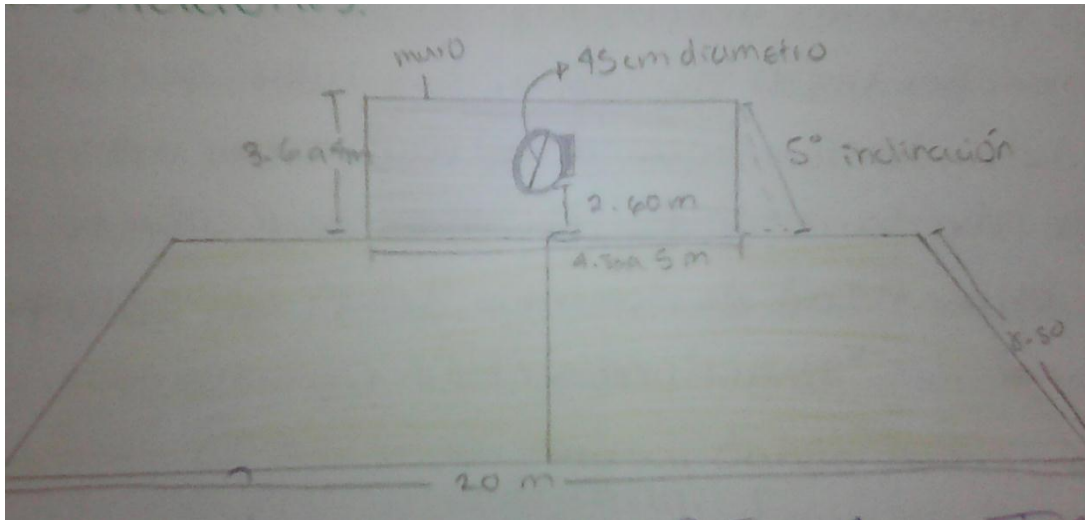
**Como se juega:** se juegan tres tiempos, en los primeros dos tiempos los jugadores de cada equipo deben permanecer en su mitad de cancha, en el tercero algunos jugadores pueden pasar a la cancha contraria para disputar el balón con los rivales.

Superficies de contacto permitidas: cadera, pecho, hombros, antebrazos y brazos, -las manos se utilizan sólo para poner el balón en juego lanzándolo contra la pared- sólo se permite un toque por persona pero si el balón rebota en la pared habilita un toque más. Gana el equipo que más anotaciones consiga, las anotaciones se realizan haciendo que el balón pase dentro del aro con cualquier superficie legal.

**Lo que no se puede:**

- tocar el balón con una superficie ilegal
- golpear el balón dos veces consecutivas
- durante los dos primeros periodos pasar al otro lado de la cancha.

## Ilustraciones:



## COMO SE DECIDEN LOS PERSONAJES Y TURNOS EN LOS JUEGOS FISICO RECREATIVO TRADICIONALES

En la mayoría de los juegos físico recreativo tradicionales se designan, grupos, personajes, turnos... por lo que los jugadores deciden la forma en que se asignarán dichas categorías.

En esta sección se describen algunas formas que los participantes utilizan para determinar los diferentes roles dentro del juego.

**Piedra papel o tijera.** Es un juego de estrategia y consiste en que se llama al capitán de cada equipo y deben competir entre ellos, como su nombre lo dice hay tres opciones:

Piedra que le gana a la tijera porque la desafila

Papel que le gana a la piedra porque la envuelve

Tijera que le gana al papel porque lo corta

Generalmente se utiliza para escoger turno.

**Zapatito cochinito.** se utiliza generalmente para ir eliminando jugadores de la posibilidad de algún rol que nadie quiere, todos se colocan en un círculo con el pie derecho adelante, alguien canta; zapatito cochinito dime quien cambia de pie; a quien le queda el cambia de pie puede cambiar de pie y poner el izquierdo. Si a un jugador le toca el cambia de pie dos veces sale y se salva del rol indeseable. El último que quede será quien tome el rol indeseable

**A la línea.** este es similar a la mica en el juego de los cincos. Consiste en que todos los participantes tiran una prenda –generalmente es una bolsita con tierra o lodo o puede ser una moneda– y el que quede más cerca de la línea

tiene el primer turno o se salva, el que quede más lejano a la línea va de ultimo o le toca el rol que nadie más quiere.

**A la piedrecita.** consiste en que un jugador toma una piedra y la esconde con las manos por la espalda todos los jugadores –uno por uno– pasan para decidir en qué mano está a piedra, si se equivocan serán de determinado equipo o tendrán determinado rol –que generalmente nadie quiere–

**A los palitos.** un jugador hace varios palitos de diferentes tamaños, cada jugador saca un palito y el que tenga el más corto será quien tenga el rol que nadie quiere.

**A pares y nones.** se utiliza cuando el número de jugadores es impar y hay que asignar una tarea o personaje que nadie quiere; los jugadores hacen un circulo y cantan a pares y nones vamos a jugar el que saque diferente perderá y todos muestran una mano con cierta cantidad de dedos que puede ser par o impar por ejemplo si dos sacan impar el tercero pierde porque saco impar; si todos sacan igual se sigue jugando hasta que se defina quien pierde.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, M. (2007) sistematizar las prácticas, experiencias y proyectos Educativos ¿Tarea del Gestor educativo? [Archivo PDF] Recuperado el 18 de noviembre de 2015 de: <http://virtual.funlam.edu.co/repositorio/sites/default/files/sistematizaciondelaspractias.pdf>

Arriola, H. (2011) Programa de formación continua a docentes de educación física. Recuperado el 18 de noviembre de 2015 de: <http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2011/hhaf/introduccion.html>.

Ávila, Ariosa y Fernández (2010) Acciones para el desarrollo de las cualidades volitivas en los jugadores juveniles de Béisbol de la Isla de la Juventud. *efdeportes.com*. (147). Recuperado el 30 de enero del 2015 de [http://www.efdeportes.com/efd147/Accionesparaeldesarrollodelascualidades\\_volitivas\\_en\\_los\\_jugadores\\_juveniles\\_de\\_Béisbol.htm](http://www.efdeportes.com/efd147/Accionesparaeldesarrollodelascualidades_volitivas_en_los_jugadores_juveniles_de_Béisbol.htm)

Barcala Didáctica de la educación física TEMA III (parte 1ª). Recuperado el 08 de marzo del 2016 de: <http://roberto.barcala.webs.uvigo.es/tema3.1.pdf>

Beneitone, P. et al. (2007). Informe Final del Proyecto Tuning América Latina: reflexiones y Perspectivas de la educación superior en américa Latina, Bilbao, RGM

Bennassar, M. et al. (2000). *Manual de educación Física y Deportes*, Barcelona, Océano.

Betancourt, M. (2014). *La percepción de los maestros del liceo Guatemala acerca del juego como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje de las niñas y los niños de primaria*. (Tesis de maestría Universidad Rafael Landívar). Recuperado el 2 de febrero de 2015 de: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/67/Betancourt-Monica.pdf>

Biscay, M. (2007) La formación docente en juego: *Un análisis de la formación lúdica del profesor de Educación Inicial desde los lineamientos curriculares*. (Tesis de maestría Universidad de San Andrés). Recuperado el 10 de Agosto del 2015 de <http://live.v1.udesa.edu.ar/files/Maeeducacion/resumentesisbiscay.pdf>

Caminero, F. (2009) Diseño y estudio científico para la validación de un test motor original, que mida la coordinación motriz en los alumnos/as de educación secundaria obligatoria (Tesis doctoral Universidad de Granada). Recuperado el 15 de febrero del 2016 de: [digibug.ugr.es/bitstream/10481/2734/1/18509241.pdf](http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/2734/1/18509241.pdf)

Coc, J. E. (2010) Planificación y Evaluación del Proceso Enseñanza Aprendizaje en el Modelo por Competencias en la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala (Tesis de maestría) Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala

Coca, J. (2011) *La Educación Física a través del Juego*. Andalucíaeduca. III (57) ,63. Disponible en: [http://www.andaluciaeduca.com/hemeroteca/ae\\_digital57.pdf](http://www.andaluciaeduca.com/hemeroteca/ae_digital57.pdf)

Contreras (2014) CAPACIDADES FISICAS CONDICIONALES. España. Recuperado el 08 de marzo del 2016 de: Romero <http://es.slideshare.net/fcontrerasromero/capacidades-fisicas-condicionales>

Decreto del Congreso de la República de Guatemala número 12-91 Ley de Educación Nacional. 12 de enero de 1991

De León, N. (sf) *Características prevalecientes del juego en un grupo de niños preescolares de escuela pública capitalina*, (Tesis de licenciatura). Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.

Déleon, O. (1997) Aplicaciones educativas de los juegos populares y tradicionales de Guatemala. *Tradiciones de Guatemala* (48) disponible en: [http://sitios.usac.edu.gt/admin\\_revindex/articulos/editor5r75\\_pi133\\_pfi137\\_ra4669.pdf](http://sitios.usac.edu.gt/admin_revindex/articulos/editor5r75_pi133_pfi137_ra4669.pdf)

Euceda, T. (2007) El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica (Tesis de Maestría Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán). Recuperado el 15 de febrero del 2016 de: <http://www.cervantesvirtual.com/obra/el-juego-desde-el-punto-de-vista-didactico-a-nivel-de-educacion-prebasica/>

Eguizabal, Y. (2012) Clasificación de los juegos. En Proyecto de procedimiento de examen de incorporación en ECTAFIDE. (p. 429). Universidad de San Carlos de Guatemala

Eurydice (2008). La Educación Física y el Deporte en la Escuela en Europa [archivo PDF] recuperado el 12 de enero del 2016 de: [http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic\\_reports/150ES\\_H1.pdf](http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic_reports/150ES_H1.pdf)

Fernández, j. Puig, J. Martín, M. Et al, (2000) Manual de la educación, Barcelona Océano.

FIEP (2000) Manifiesto Mundial de la educación Física [archivo PDF] recuperado el 10 de agosto de 2015 de: [bscw.rediris.es/pub/bscw.cgi/d297341/MANIFIESTO%20FIEP-2000.doc](http://bscw.rediris.es/pub/bscw.cgi/d297341/MANIFIESTO%20FIEP-2000.doc)



Fortan y Uriel (2010). Fuerza muscular. Recuperado el 08 de marzo de 2016 de: <http://www.vertice7.com.ar/blog/2010/04/fuerza-muscular/> recuperado el: 8-3-2016

Frola, P y Velásquez, J. (2011) Competencias docentes para... La evaluación cualitativa del aprendizaje. Centro de investigaciones y capacitaciones, México

García Cornejo, E. (2009). Juegos populares y tradicionales de España y su valor didáctico en el aula de Educación Física. efdeportes.com. (132). Recuperado el 30 de enero del 2015 de: <http://www.efdeportes.com/efd132/juegos-populares-y-tradicionales-en-educaciòn-fisica.htm>.

Gil, Y. (2010) Análisis del comportamiento biomotor en la enseñanza primaria de la escuela 'Máximo Gómez Báez' en la Isla de la Juventud. efdeportes.com. (150). Recuperado el 30 de enero del 2015 de <http://www.efdeportes.com/efd150/análisis-del-comportamiento-biomotor-en-la-escuela.htm>

Gispert, C. et al (sf) El juego y los objetivos educativos. En Manual de Juegos. (pp 7-8). Barcelona: Océano

Hernández, Fernández y Baptista (2010) *Metodología de la Investigación*. (5ta ed.). México. Mc Graw-hill.

Hernández, I y Dela Cruz, G. (2014) Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo

Herrera Sosa, A. (1998). *Actividad lúdica para mejorar el aprendizaje*. (Tesis de licenciatura). Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.

Huizinga, J. (2007) Homo Ludens [archivo PDF] recuperado el 12 de enero del 2016 de <http://www.historiaypatrimonio.com/wp-content/uploads/2016/08/Johan-Huizinga-Homo-Ludens-espa%C3%B1ol.pdf>

*Juegos Populares* (2008). Gran Enciclopedia Aragonesa [versión electrónica] Enciclopedia Aragonesa. Recuperado el 30 de enero del 2015 en: [http://www.encyclopedia-aragonesa.com/voz.asp?voz\\_id=7472](http://www.encyclopedia-aragonesa.com/voz.asp?voz_id=7472)

*Leiva, J. (2002) El juego libre y tradicional y su influencia en la expresión corporal afectiva. (Tesis de licenciatura).* Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.

Manjon, D. y Lucena, M. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia. II Congreso Internacional de Didactiques. <http://www.udg.edu/Portals/3/didactiques2010/guiacdi/ACABADES%20FINALS/235.pdf>

Molina, G. La educación para el esparcimiento en Latinoamérica. Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio. Recuperado el 13 de noviembre de 2015 de: <http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/esparcimiento.html>

Monsalvo, E. y Guaraná, R. (2008) El valor de la responsabilidad en los niños de educación infantil y su implicación en el desarrollo del comportamiento prosocial [archivo PDF] . Revista Iberoamericana de Educación (47/2). Recuperado el 08 de septiembre de 2016 de: [rieoei.org/deloslectores/2646Monsalvov2.pdf](http://rieoei.org/deloslectores/2646Monsalvov2.pdf)

Morales, C. (sf). La importancia de la concentración y la focalización de la atención en el deporte. Psicología y Mente. Recuperado el 15 de enero 2016 de: <https://psicologiymente.net/deporte/concentracion-focalizacion-atencion-deporte#!>

Muñoz, D. (2009) Capacidades físicas básicas. Evolución, factores y desarrollo. Efdportes.com. (131). Recuperado el 08 de marzo del 2016 de: <http://www.efdeportes.com/efd131/capacidades-fisicas-basicas-evolucion-factores-y-desarrollo.htm>

Núñez, E. (2002), *el uso de los juegos tradicionales como recurso didáctico para promover la lectura y la escritura en la primera etapa de educación básica*. Universidad de Los Andes. Recuperado de: [http://tesis.ula.ve/postgrado/tde\\_arquivos/65/TDE-2012-03-29T10:04:47Z1928/Publico/nunezexidia.pdf](http://tesis.ula.ve/postgrado/tde_arquivos/65/TDE-2012-03-29T10:04:47Z1928/Publico/nunezexidia.pdf)

Ovando, J. (2013). Diseño de contenidos programáticos e implementación de un plan piloto para la creación de la unidad de deporte en el programa de formación complementaria de la Escuela de Ciencias Psicológicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala (tesis de licenciatura). USAC. Guatemala

Paya Rico, A. (2007). La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea. (Tesis doctoral) Universitat de València.

Quilarque, R. (2009) elaboración de un video como recurso instruccional para la educación en valores (tesis de especialización) Universidad Nacional Abierta, Venezuela, recuperado el 08 de septiembre de 2016, de: <http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t36634.pdf>

Ramos (2010). Educación Física, Deporte y Práctica escolar (Tesis doctoral Universidad de León). [Archivo PDF] recuperado el:

Romero, S. (2008) La educación física y el deporte en la universidad: docencia, investigación e innovación. Fuentes (8). Recuperado el 3 de junio de 2016 de [http://institucional.us.es/fuentes/gestor/apartados\\_revista/pdf/numeros\\_anteriores/ncbbkms0.pdf](http://institucional.us.es/fuentes/gestor/apartados_revista/pdf/numeros_anteriores/ncbbkms0.pdf)

Ruiz, j. (2004), *Pedagogía de los Valores en la Educación Física*, Madrid CCS.

Tobón (2008) Los enfoques de las competencias. El enfoque complejo [diapositivas de power point]. Recuperado de Universidad de Guadalajara, centro Universitario de Ciencias de la Salud: [http://www.cucs.udg.mx/avisos/Conferencia\\_Dr.tobon.pdf](http://www.cucs.udg.mx/avisos/Conferencia_Dr.tobon.pdf)

Unicef Comité Español (2006) *convención sobre los derechos del niño: unidos por la infancia*, Nuevo Siglo, Madrid.

Urizar (2014). El Magisterio no volverá a ser el mismo en 2015. Recuperado el 10 de agosto de 2015 de: <http://lahora.gt/el-magisterio-volvera-ser-el-mismo-en-2015/>

Valdez Opazo (2005) *Educación física, guía práctica para docentes de enseñanza básica*, Lexus editores Barcelona.

Velásquez, y. (2007) *Promoción de juegos tradicionales venezolanos para estudiantes de la unidad educativa Mercedes Limardo*, Universidad Central de Venezuela. Recuperado de: [http://tesis.ula.ve/postgrado/tde\\_archivos/65/TDE-2012-03-29T10:04:47Z-1928/Publico/nunezexidia.pdf](http://tesis.ula.ve/postgrado/tde_archivos/65/TDE-2012-03-29T10:04:47Z-1928/Publico/nunezexidia.pdf)

Yefred (2012) *Juegos Populares y Tradicionales de Toda la Vida*. España. Recuperado el 30 de enero del 2015 de: <http://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/>



7.- A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO UNO** desarrolla en quien lo practica.

| JUEGO No1 |  | COLOQUE AQUÍ EL NOMBRE DEL JUEGO: |   |   |   |   |
|-----------|--|-----------------------------------|---|---|---|---|
| No.       | PONDERACION                            | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|           | CAPACIDAD                              |                                   |   |   |   |   |
| 1         | FUERZA                                 |                                   |   |   |   |   |
| 2         | RESISTENCIA                            |                                   |   |   |   |   |
| 3         | VELOCIDAD                              |                                   |   |   |   |   |
| 4         | FLEXIBILIDAD                           |                                   |   |   |   |   |
| 5         | EQUILIBRIO                             |                                   |   |   |   |   |
| 6         | COORDINACION                           |                                   |   |   |   |   |
| 7         | CONCENTRACION DE LA ATENCION           |                                   |   |   |   |   |
| 8         | RESPE TO                               |                                   |   |   |   |   |
| 9         | COOPERACION                            |                                   |   |   |   |   |
| 10        | RESPONSABILIDAD                        |                                   |   |   |   |   |
| 11        | VINCULACION CON OTRA MATERIA<br>¿Cuál? |                                   |   |   |   |   |

A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO DOS** desarrolla en quien lo practica.

| JUEGO No2 |   | COLOQUE AQUÍ EL NOMBRE DEL JUEGO: |   |   |   |   |
|-----------|---|-----------------------------------|---|---|---|---|
| No.       | PONDERACION                                   | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|           | CAPACIDAD                                     |                                   |   |   |   |   |
| 1         | FUERZA  |                                   |   |   |   |   |
| 2         | RESISTENCIA                                   |                                   |   |   |   |   |
| 3         | VELOCIDAD                                     |                                   |   |   |   |   |
| 4         | FLEXIBILIDAD                                  |                                   |   |   |   |   |
| 5         | EQUILIBRIO                                    |                                   |   |   |   |   |
| 6         | COORDINACION                                  |                                   |   |   |   |   |
| 7         | CONCENTRACION DE LA ATENCION                  |                                   |   |   |   |   |
| 8         | RESPE TO                                      |                                   |   |   |   |   |
| 9         | COOPERACION                                   |                                   |   |   |   |   |
| 10        | RESPONSABILIDAD                               |                                   |   |   |   |   |
| 11        | VINCULACION CON OTRA MATERIA:<br>¿Cuál? _____ |                                   |   |   |   |   |

A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO TRES** desarrolla en quien lo practica.

| JUEGO No3 |   | COLOQUE AQUÍ EL NOMBRE DEL JUEGO: |   |   |   |   |
|-----------|---|-----------------------------------|---|---|---|---|
| No.       | PONDERACION                                   | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|           | CAPACIDAD                                     |                                   |   |   |   |   |
| 1         | FUERZA  |                                   |   |   |   |   |
| 2         | RESISTENCIA                                   |                                   |   |   |   |   |
| 3         | VELOCIDAD                                     |                                   |   |   |   |   |
| 4         | FLEXIBILIDAD                                  |                                   |   |   |   |   |
| 5         | EQUILIBRIO                                    |                                   |   |   |   |   |
| 6         | COORDINACION                                  |                                   |   |   |   |   |
| 7         | CONCENTRACION DE LA ATENCION                  |                                   |   |   |   |   |
| 8         | RESPE TO                                      |                                   |   |   |   |   |
| 9         | COOPERACION                                   |                                   |   |   |   |   |
| 10        | RESPONSABILIDAD                               |                                   |   |   |   |   |
| 11        | VINCULACION CON OTRA MATERIA:<br>¿Cuál? _____ |                                   |   |   |   |   |

A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO CUATRO** desarrolla en quien lo practica.

| JUEGO No4 |   | COLOQUE AQUÍ EL NOMBRE DEL JUEGO: |   |   |   |   |
|-----------|---|-----------------------------------|---|---|---|---|
| No.       | PONDERACION                                   | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|           | CAPACIDAD                                     |                                   |   |   |   |   |
| 1         | FUERZA  |                                   |   |   |   |   |
| 2         | RESISTENCIA                                   |                                   |   |   |   |   |
| 3         | VELOCIDAD                                     |                                   |   |   |   |   |
| 4         | FLEXIBILIDAD                                  |                                   |   |   |   |   |
| 5         | EQUILIBRIO                                    |                                   |   |   |   |   |
| 6         | COORDINACION                                  |                                   |   |   |   |   |
| 7         | CONCENTRACION DE LA ATENCION                  |                                   |   |   |   |   |
| 8         | RESPE TO                                      |                                   |   |   |   |   |
| 9         | COOPERACION                                   |                                   |   |   |   |   |
| 10        | RESPONSABILIDAD                               |                                   |   |   |   |   |
| 11        | VINCULACION CON OTRA MATERIA:<br>¿Cuál? _____ |                                   |   |   |   |   |

A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO CINCO** desarrolla en quien lo practica.

| JUEGO No5 |   | COLOQUE AQUÍ EL NOMBRE DEL JUEGO: |   |   |   |   |
|-----------|---|-----------------------------------|---|---|---|---|
| No.       | PONDERACION                                   | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|           | CAPACIDAD                                     |                                   |   |   |   |   |
| 1         | FUERZA  |                                   |   |   |   |   |
| 2         | RESISTENCIA                                   |                                   |   |   |   |   |
| 3         | VELOCIDAD                                     |                                   |   |   |   |   |
| 4         | FLEXIBILIDAD                                  |                                   |   |   |   |   |
| 5         | EQUILIBRIO                                    |                                   |   |   |   |   |
| 6         | COORDINACION                                  |                                   |   |   |   |   |
| 7         | CONCENTRACION DE LA ATENCION                  |                                   |   |   |   |   |
| 8         | RESPE TO                                      |                                   |   |   |   |   |
| 9         | COOPERACION                                   |                                   |   |   |   |   |
| 10        | RESPONSABILIDAD                               |                                   |   |   |   |   |
| 11        | VINCULACION CON OTRA MATERIA:<br>¿Cuál? _____ |                                   |   |   |   |   |

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN LA INFORMACIÓN

### Cuestionario para Estudiantes de Profesorado de Enseñanza Media en Educación Física

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

#### CUESTIONARIO PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ENSEÑANZA MEDIA

Estimado ESTUDIANTE, en adelante se presenta una serie de preguntas que servirá para desarrollar el trabajo de campo de la tesis VALORACIÓN DE LOS JUEGOS FISICORECREATIVOS EN LA FORMACIÓN DEL PROFESOR DE ENSEÑANZA MEDIA EN SEGUNDA ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN FÍSICA la información que usted nos proporcione es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

SEXO

M  F

EDAD

20-25 A  26-30 A  31-35  36-40  +41

1.- ¿Ha recibido usted durante su formación, hasta la fecha, como profesor de segunda enseñanza orientación pedagógica-didáctica sobre la utilización de los juegos en la clase de educación física Guatemala? SI  NO

2.- ¿Cree usted que la práctica sistematizada de los juegos físico recreativo tradicionales desarrolla valores sociales en quienes lo practican?

DE NINGUNA MANERA  PUEDE SER  POR SU PUESTO QUE SI



3.- ¿Cree usted que la práctica sistematizada de los juegos físico recreativo tradicionales desarrolla capacidades motoras condicionantes?

DE NINGUNA MANERA  PUEDE SER  POR SU PUESTO QUE SI

4.- ¿Cree usted que la práctica sistematizada de los juegos físico recreativo tradicionales desarrolla capacidades motoras coordinativas?

DE NINGUNA MANERA  PUEDE SER  POR SU PUESTO QUE SI

5.- ¿Qué sistemas energéticos intervienen durante la práctica de los juegos físico recreativo tradicionales?

NINGUNO  NO TENGO IDEA  DEPENDE DEL JUEGO

6.- Escriba los cinco juegos tradicionales que usted más practicaba en su infancia

1 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_  
 2 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_  
 3 \_\_\_\_\_

A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO UNO** desarrolla en quien lo practica.

| JUEGO No1 |   | COLOQUE AQUÍ EL NOMBRE DEL JUEGO: |   |   |   |   |
|-----------|---|-----------------------------------|---|---|---|---|
| No.       | CAPACIDAD   | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1         | FUERZA  |                                   |   |   |   |   |
| 2         | RESISTENCIA   |                                   |   |   |   |   |
| 3         | VELOCIDAD   |                                   |   |   |   |   |
| 4         | FLEXIBILIDAD  |                                   |   |   |   |   |
| 5         | EQUILIBRIO  |                                   |   |   |   |   |
| 6         | COORDINACION  |                                   |   |   |   |   |
| 7         | CONCENTRACION DE LA ATENCION  |                                   |   |   |   |   |
| 8         | RESPE TO  |                                   |   |   |   |   |
| 9         | COOPERACION   |                                   |   |   |   |   |
| 10        | RESPONSABILIDAD   |                                   |   |   |   |   |
| 11        | VINCULACION CON OTRA MATERIA:<br>MATEMATICAS, MEDIO SOCIAL, MEDIO NATURAL,<br>FORMACIÓN MUSICAL, INFORMATICA. OTRA<br>_____ |                                   |   |   |   |   |

A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO DOS** desarrolla en quien lo practica.

| JUEGO No2 |   | COLOQUE AQUÍ EL NOMBRE DEL JUEGO: |   |   |   |   |
|-----------|---|-----------------------------------|---|---|---|---|
| No.       | PONDERACION                                   | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|           | CAPACIDAD                                     |                                   |   |   |   |   |
| 1         | FUERZA  |                                   |   |   |   |   |
| 2         | RESISTENCIA                                   |                                   |   |   |   |   |
| 3         | VELOCIDAD                                     |                                   |   |   |   |   |
| 4         | FLEXIBILIDAD                                  |                                   |   |   |   |   |
| 5         | EQUILIBRIO                                    |                                   |   |   |   |   |
| 6         | COORDINACION                                  |                                   |   |   |   |   |
| 7         | CONCENTRACION DE LA ATENCION                  |                                   |   |   |   |   |
| 8         | RESPE TO                                      |                                   |   |   |   |   |
| 9         | COOPERACION                                   |                                   |   |   |   |   |
| 10        | RESPONSABILIDAD                               |                                   |   |   |   |   |
| 11        | VINCULACION CON OTRA MATERIA:<br>¿Cual? _____ |                                   |   |   |   |   |

A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO TRES** desarrolla en quien lo practica.

| JUEGO No3 |   | COLOQUE AQUÍ EL NOMBRE DEL JUEGO: |   |   |   |   |
|-----------|---|-----------------------------------|---|---|---|---|
| No.       | PONDERACION                                   | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|           | CAPACIDAD                                     |                                   |   |   |   |   |
| 1         | FUERZA  |                                   |   |   |   |   |
| 2         | RESISTENCIA                                   |                                   |   |   |   |   |
| 3         | VELOCIDAD                                     |                                   |   |   |   |   |
| 4         | FLEXIBILIDAD                                  |                                   |   |   |   |   |
| 5         | EQUILIBRIO                                    |                                   |   |   |   |   |
| 6         | COORDINACION                                  |                                   |   |   |   |   |
| 7         | CONCENTRACION DE LA ATENCION                  |                                   |   |   |   |   |
| 8         | RESPE TO                                      |                                   |   |   |   |   |
| 9         | COOPERACION                                   |                                   |   |   |   |   |
| 10        | RESPONSABILIDAD                               |                                   |   |   |   |   |
| 11        | VINCULACION CON OTRA MATERIA:<br>¿Cual? _____ |                                   |   |   |   |   |

A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO CUATRO** desarrolla en quien lo practica.

| JUEGO No4 |   | COLOQUE AQUÍ EL NOMBRE DEL JUEGO: |   |   |   |   |
|-----------|---|-----------------------------------|---|---|---|---|
| No.       | PONDERACION                                 | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|           | CAPACIDAD                                   |                                   |   |   |   |   |
| 1         | FUERZA                                      |                                   |   |   |   |   |
| 2         | RESISTENCIA                                 |                                   |   |   |   |   |
| 3         | VELOCIDAD                                   |                                   |   |   |   |   |
| 4         | FLEXIBILIDAD                                |                                   |   |   |   |   |
| 5         | EQUILIBRIO                                  |                                   |   |   |   |   |
| 6         | COORDINACION                                |                                   |   |   |   |   |
| 7         | CONCENTRACION DE LA ATENCION                |                                   |   |   |   |   |
| 8         | RESPE TO                                    |                                   |   |   |   |   |
| 9         | COOPERACION                                 |                                   |   |   |   |   |
| 10        | RESPONSABILIDAD                             |                                   |   |   |   |   |
| 11        | VINCULACION CON OTRA MATERIA:<br>cual _____ |                                   |   |   |   |   |

A continuación valore de uno a cinco –siendo cinco la valoración más alta- las cualidades que el **JUEGO CINCO** desarrolla en quien lo practica.

| JUEGO No5 |  | COLOQUE AQUÍ EL NOMBRE DEL JUEGO: |   |   |   |   |
|-----------|--|-----------------------------------|---|---|---|---|
| No.       | PONDERACION                                  | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|           | CAPACIDAD                                    |                                   |   |   |   |   |
| 1         | FUERZA                                       |                                   |   |   |   |   |
| 2         | RESISTENCIA                                  |                                   |   |   |   |   |
| 3         | VELOCIDAD                                    |                                   |   |   |   |   |
| 4         | FLEXIBILIDAD                                 |                                   |   |   |   |   |
| 5         | EQUILIBRIO                                   |                                   |   |   |   |   |
| 6         | COORDINACION                                 |                                   |   |   |   |   |
| 7         | CONCENTRACION DE LA ATENCION                 |                                   |   |   |   |   |
| 8         | RESPE TO                                     |                                   |   |   |   |   |
| 9         | COOPERACION                                  |                                   |   |   |   |   |
| 10        | RESPONSABILIDAD                              |                                   |   |   |   |   |
| 11        | VINCULACION CON OTRA MATERIA<br>¿Cual? _____ |                                   |   |   |   |   |

## **Entrevista para el Docente Encargado de los Cursos Vinculados Directamente con el Juego como Recurso Didáctico**

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
CUESTIONARIO PARA DOCENTES QUE IMPARTEN CURSOS VINCULADOS CON JUEGOS COMO  
RECURSO DIDACTICO

Estimado PROFESIONAL, en adelante se presenta una serie de preguntas que servirá para desarrollar el trabajo de campo de la tesis VALORACIÓN DE LOS JUEGOS FISICORECREATIVOS EN LA FORMACIÓN DEL PROFESOR DE ENSEÑANZA MEDIA EN SEGUNDA ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN FÍSICA la información que usted nos proporcione es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

NOMBRE DEL ENTREVISTADO \_\_\_\_\_

TIEMPO DE LABORAR EN ECTAFIDE \_\_\_\_\_

CURSO O CURSOS QUE IMPARTE \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

- 1.- ¿CUAL ES LA METODOLOGÍA QUE USTED UTILIZA EN EL O LOS CURSOS QUE IMPARTE?
  
- 2.- ¿CUAL ES EL MAYOR PROBLEMA QUE HA ENCONTRADO PARA LA EJECUCIÓN ADECUADA DE LA DOCENCIA DIRECTA EN SU CURSO?
  
- 3.- ¿CUAL ES LA VALORACIÓN QUE USTED DA A LOS JUEGOS FISICORECREATIVOS POPULARES DE GUATEMALA COMO AGENTE DIDACTICO EN SU CURSO?
  
- 4.- ¿CREE USTED QUE ES IMPORTANTE QUE LOS DOCENTES ENCARGADOS DE ESTE TIPO DE CURSO RECIBAN ALGÚN TIPO DE CAPACITACIÓN RELACIONADA CON LA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO FISICORECREATIVO TRADICIONAL GUATEMALTECO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL AULA?
  
- 5.- ¿CREE USTED QUE ES IMPORTANTE QUE EL PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA TENGA UN DOCUMENTO YA SEA FÍSICO O ELECTRÓNICO QUE LE SIRVA DE GUÍA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO FISICORECREATIVO TRADICIONAL GUATEMALTECO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL AULA?
  
- 6.- SEGÚN SU EXPERIENCIA ¿CUALES SON LOS MAYORES BENEFICIOS QUE LA PRACTICA DE LOS JUEGOS FÍSICO RECREATIVOS TRADICIONALES PRODUCEN AL UTILIZARLOS DE FORMA CONTINUA

## Matriz Para Levantado de Información en el Grupo Focal

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

GRUPO FOCAL

### LUGAR Y FECHA:

**GRUPO PARTICIPANTE:** un grupo de 8 profesores de educación media en educación física graduados de ECTAFIDE.

**PROPOSITO:** Determinar la valoración que los profesionales, seleccionados para participar en esta actividad, hacen acerca del uso de los juegos físico recreativo tradicionales para el desarrollo de las capacidades motoras, y volitivas; así como el desarrollo de valores sociales durante su quehacer docente, mediante la discusión de los diferentes temas propuestos por el entrevistador.

| TEMAS DE DISCUSIÓN   | APORTES DE PROFESIONALES | ANALISIS DEL INVESTIGADOS |
|--|--------------------------|---------------------------|
| 1 COMO PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA ¿CUAL CREE USTED QUE ES EL PAPAEL DEL JUEGO FISICORECREATIVO TRADICIONAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE? |                          |                           |
| 2 ¿QUE JUEGOS CONSIDERA USTED QUE SON LOS QUE MEJOR SE ADAPTAN PARA UTILIZARLOS EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA?                                     |                          |                           |

| TEMAS DE DISCUSIÓN   | APORTES DE PROFESIONALES | ANALISIS DEL INVESTIGADOS |
|--|--------------------------|---------------------------|
| <p>3 ¿CONSIDERA USTED QUE LA SISTEMATIZACION DE ESTE TIPO DE JUEGOS PUEDE APORTAR MEJORAS SIGNIFICATIVAS EN DICHO PROCESO?</p>   |                          |                           |
| <p>4 ¿CREE USTED QUE MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS FISICORECREATIVOS TRADICIONALES SE PUEDE REALIZAR EL APRENDIZAJE DE CONTENIDOS DIFERENTES A LOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA?</p>   |                          |                           |
| <p>5 SEGÚN SU EXPERIENCIA EN LAS AULAS DE ECTAFIDE ¿CREE USTED QUE SE DEBE DAR MAYOR IMPORTANCIA A LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO COMO AGENTE DIDACTICO PARA DESARROLLAR VALORES SOCIALES?</p> |                          |                           |
| <p>6 ¿UTILIZA USTED, JUEGOS FISICO RECREATIVOS TRADICIONALES EN SU QUEHACER DOCENTE?</p>   |                          |                           |

**Instrucciones para Elaborar el Relato de Vida Referente al Juego Físico recreativo Tradicional guatemalteco**

**Caballero estudiante a continuación se presentan las instrucciones para que usted realice el relato de vida sobre los dos juegos físico recreativos tradicionales que usted practicaba con mayor frecuencia en su comunidad Su aporte será de gran beneficio para la realización de la investigación VALORACIÓN DE LOS JUEGOS FISICORECREATIVOS EN LA FORMACIÓN DEL PROFESOR DE ENSEÑANZA MEDIA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**El relato debe contener los siguientes parámetros:**

**Procedencia**

**Nombre del juego**

**Introducción del juego practicado**

**En donde lo jugaba –terreno de juego o lugar -**

**Cuantos participaban –número de participantes-**

**Dinámica del juego –principales reglas, como se ganaba y/o se perdía, que se hacía durante el juego-**

**Prohibiciones –lo que no se podía hacer-**

**Ilustraciones sobre el juego.**

Matriz para revisión documental

|   |                       |                     |                       |
|---|-----------------------|---------------------|-----------------------|
| FECHA   |                       |                     |                       |
| NOMBRE DEL CURSO                                    |                       |                     |                       |
| CODIGO  |                       |                     |                       |
| SEMESTRE  |                       |                     |                       |
| PRESENTA VINCULACIÓN CON JUEGOS FÍSICO RRECREATIVOS |                       |                     |                       |
| COMO LO PRESENTA                                    | DURANTE TODO EL CURSO | EN UNA UNIDAD       | EN UNA O DOS SESIONES |
| PRESENTA LA METODOLOGÍA DE UTILIZACIÓN DEL JUEGO    | SI PROFUNDAMENTE      | SI SUPERFICIALMENTE | NO LA PRESENTA        |