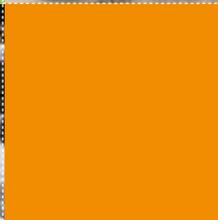
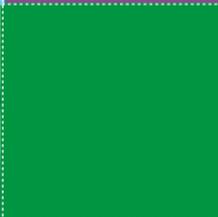




Ministerio
de **Educación**

PASA LA VOZ

RETOMANDO
LOS JUEGOS
TRADICIONALES



Mayo
2016

RETOMANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES

Mayo 2016

Código: PC.2.05.01.0011

Subsecretaría de Educación Especializada e Inclusiva
Dirección Nacional de Educación Inicial y Básica
Telfs.: 3961329 / 3961404

Índice

Introducción	4
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN INICIAL.....	5
Juegos tradicionales sugeridos para niños de tres a cuatro años	
"Las estatuas".....	8
"Al primo".....	10
"Los colores".....	12
"El baile del tomate".....	14
"Tres piernas".....	16
"El gato y el ratón".....	18
"Perros y venados".....	20
"La rayuela".....	22
"La vaca loca".....	24
"San Benito".....	26
"La gallina ciega".....	28

INTRODUCCIÓN

“El juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje”. Alfonso García, El juego infantil.

La presente cartilla tiene como objetivo retomar algunos juegos tradicionales con el fin de contribuir a desarrollar las distintas áreas de la psicomotricidad a través de su práctica, así como también ayudar a fortalecer valores, facilitando la integración de los niños a su entorno y tratando de mantener las raíces vivas de los juegos ancestrales.

En cada juego se dan las pautas de organización, espacio, reglas, material a utilizarse y desarrollo. Esto facilita su utilización y se convierte en una herramienta referencial que orienta principalmente a los docentes que trabajan con niños y niñas del nivel de Educación Inicial sobre la importancia de la práctica de los juegos tradicionales para estimular el desarrollo psicomotriz como base de aprendizajes futuros como: la lectura, escritura y las matemáticas.

Las habilidades motrices básicas consideran una serie de ejercicios como: caminar, correr, girar, saltar, lanzar, y receptor. Estas son acciones que aparecen por determinación en la historia evolutiva de los organismos (filogenética), y todas ellas relacionadas con la coordinación y el equilibrio.

Estos aspectos deben ser estimulados entre los 3 a los 12 años de edad, período en el que la adquisición y desarrollo de las habilidades perceptivo-motrices y del esquema corporal son muy importantes. (Jimdo-habilidad psicomotriz).

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN INICIAL

La importancia del juego en los niños y niñas es primordial, ya que los niños adquieren sus aprendizajes casi exclusivamente a través del juego. Su valor en la psicomotricidad es incuestionable, partiendo de la base de que el movimiento es el modo de conocimiento en los primeros meses de vida de un ser humano, y entendiendo que la psicomotricidad no es solo el desarrollo motor, sino que incluye también las áreas afectivas y cognitivas.

El desarrollo de la psicomotricidad en la educación de los niños a través del juego, se lo debe hacer de forma muy divertida y entretenida. Se la puede practicar al aire libre y en lugares cerrados, los juegos se lo deben graduar por edades de acuerdo a las posibilidades, capacidades y destrezas que se quieren desarrollar en los niños.

Mediante los juegos de movimiento, los niños se desarrollarán físicamente y aprenderán conceptos como derecha, izquierda, adelante, atrás, arriba, abajo, dentro, fuera etc. Estas nociones les ayudarán a ubicarse en el espacio y a ajustar sus movimientos. La variación de juegos en los que participan los niños fomentará la coordinación, equilibrio, orientación y seguridad.

El ejecutar juegos en pequeños y grandes grupos les ayuda para socializar, respetar turnos, acatar disposiciones, mejorar la comunicación y cooperación entre sus compañeros. Se pueden usar diversos materiales como aros, pelotas, cuerdas, telas, pañuelos, bancos, zancos, colchonetas, mantas, cajas de cartón, bloques de goma-espuma, etc., de acuerdo al juego planificado y se los hará más divertidos si se los acompaña con música.

Juegos tradicionales sugeridos para niños de tres y cuatro años

"LAS ESTATUAS"

Objetivo: Desarrolla la coordinación dinámica general, trabaja el equilibrio y el tono muscular.

Lugar: Patio

Material Necesario: Grabadora, CD musical.

Organización: Grupo grande.

Desarrollo del juego: Formamos un círculo y vamos cantando en coro a la vez que giramos. A la cuenta de tres, el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas.

Si el jugador designado, al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira. Gana el que se queda en la posición (congelado) por más tiempo.

"LAS ESTATUAS"

"LAS ESTATUAS"

"LAS ESTATUAS"



"LAS ESTATUAS"

"LAS ESTATUAS"

"LAS ESTATUAS"

"LAS ESTATUAS"

"AL PRIMO"

Objetivo: Potenciar la percepción corporal y la atención.

Lugar: Espacio amplio, de preferencia al aire libre.

Organización: 25-30 niños divididos en dos grupos.

Desarrollo del Juego: Organizados en grupos de 12 o 15 niños, en cada uno se escoge a uno que se lo denomina primo al que sigue el resto de compañeros en el círculo.

El primo realizará movimientos y recorridos a su voluntad, todos deben imitarlo.

Cada primo podrá dirigir a su grupo 2 o 3 minutos, luego se cambia con otra persona. Aquellos que no ejecutan los movimientos imitando al primo serán multados con entrega de una prenda. Para recuperarla cumplirán una penitencia impuesta por el grupo.

"AL PRIMO"

"AL PRIMO" "AL PRIMO" "AL PRIMO"



"AL PRIMO"

"AL PRIMO"

"AL PRIMO"

"AL PRIMO"

"AL PRIMO"

"LOS COLORES"

Objetivo: desarrollo de la atención, memoria, comunicación, y equilibrio.

Lugar: Patio

Material necesario: cintas de colores

Organización: grupo grande

Desarrollo del juego: Se deben nombrar tres representantes: uno de ángel, otro de diablo y un jefe para el grupo. Los demás toman secretamente los nombres de colores que impone el jefe o jefa y se establece el diálogo:

JEFE: Venga el ángel. **ÁNGEL:** Pum, pum

GRUPO: ¿Quién es? **ANGEL:** El ángel con su capita de oro

GRUPO: ¿Qué desea? **ÁNGEL:** Una cinta

GRUPO: ¿Qué color? **ÁNGEL:** El azul u otro que le agrade.
Si no Adivina

JEFE: Váyase cantando

Si Adivina

JEFE: Váyase llevando (entrega el niño de ese color)

JEFE: Venga el diablo

DIABLO: ¡Pum, pum! **GRUPO:** ¿Quién es?

DIABLO: **GRUPO:** ¿Qué desea?

El diablo con cien mil cachos.

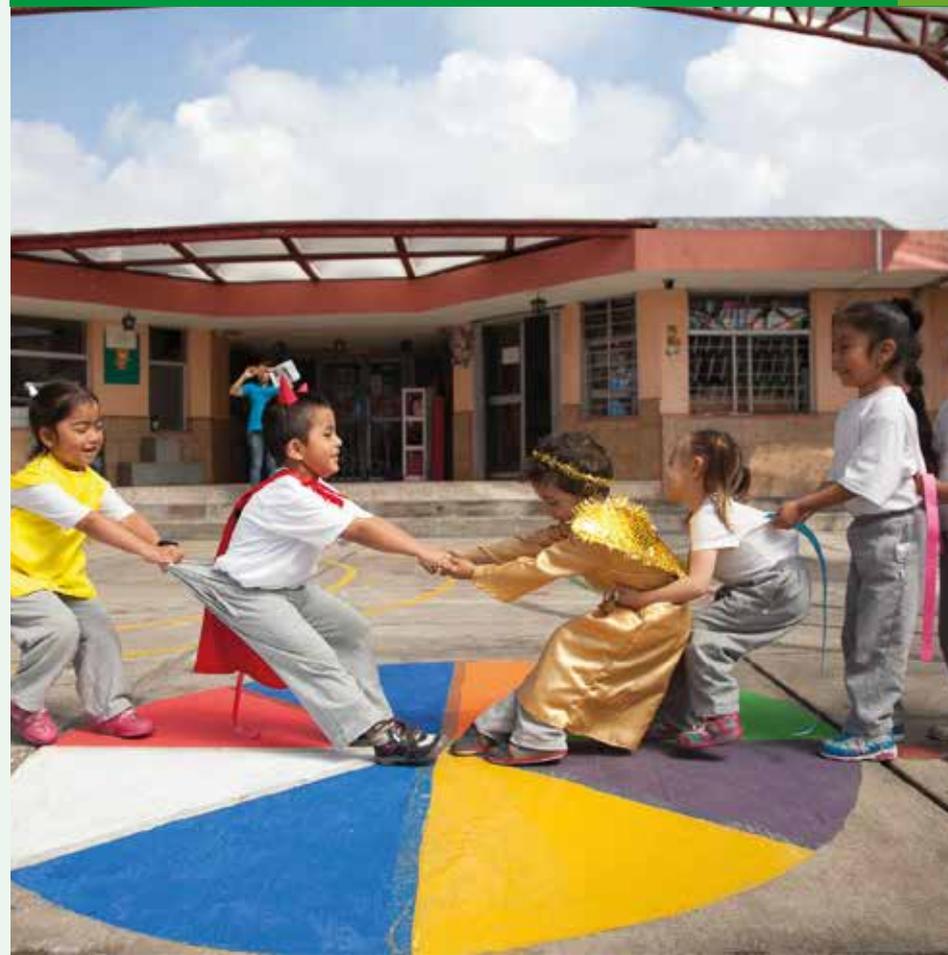
DIABLO: Una cinta **GRUPO:** ¿Qué color?

DIABLO: El rojo (u el otro que le agrade)

Si Adivina

JEFE: Váyase llevando (puede correr el grupo)

El juego concluirá cuando se haya adivinado el color de todos los niños/as.



"LOS COLORES" "LOS COLORES"
"LOS COLORES" "LOS COLORES" "LOS COLORES"

"EL BAILE DEL TOMATE"

Objetivo: Colaboración, comunicación, coordinación, y participar en juegos siguiendo reglas.

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Tomates, grabadora y CD musical

Organización: Por parejas

Desarrollo del juego: Se organiza al grupo en parejas. Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate. Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.

"EL BAILE DEL TOMATE"

"EL BAILE DEL TOMATE"

"EL BAILE DEL TOMATE"

"EL BAILE DEL TOMATE"



"EL BAILE DEL TOMATE"

"EL BAILE DEL TOMATE"

"EL BAILE DEL TOMATE"

"EL BAILE DEL TOMATE"

"TRES PIERNAS"

Objetivo: coordinación, cooperación, y confianza.

Equilibrio: Es un factor estrechamente ligado al sistema nervioso central, que precisa de la información del oído, vista y sistema cenestésico. Su desarrollo está relacionado con factores de tipo psicomotor tales como la coordinación, fuerza, y flexibilidad; con aspectos funcionales tales como la base, la altura del centro de gravedad, la dificultad del ejercicio, etc.

Lugar: Patio

Material necesario: Cordón

Organización: Por parejas

Desarrollo del juego: Se trazan dos líneas paralelas a una distancia de diez metros.

Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro. Puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada. El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.



"EL GATO Y EL RATÓN"

Objetivo: desarrollo de las habilidades perceptivas espaciales y temporales, capacidad de orientación espacial, coordinación dinámica general y control postural, así como del esquema corporal.

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego:

Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera.

Luego sigue este diálogo:

- ¡Ratón, ratón!
- ¿Qué quieres gato ladrón?
- ¡Comerte quiero!
- ¡Cómeme si puedes! ¡Estás gordito!
- ¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

EL GATO Y EL RATÓN"

"EL GATO Y EL RATÓN"

"EL GATO Y EL RATÓN"

"EL GATO Y EL RATÓN"



"EL GATO Y EL RATÓN"

"PERROS Y VENADOS"

Objetivo: Potenciar la velocidad de reacción y la percepción temporo-espacial. Mejorar la coordinación. Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de tres o más actividades.

Lugar: Patio o aula
Material necesario: Ninguno
Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego: Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina perros, y a los restantes, venados. Los perros persiguen a los venados hasta tocarles. Al momento que son tocados, deben sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda. Los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados. Esto se logra cuando otro venado lo pasa topando. Se consideran ganadores los perros cuando eliminan a todos los venados. Los venados ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.

"PERROS Y VENADOS"
"PERROS Y VENADOS"
"PERROS Y VENADOS"



"PERROS Y VENADOS"
"PERROS Y VENADOS"
"PERROS Y VENADOS" "PERROS Y VENADOS"

"LA RAYUELA"

Objetivo: Desarrollo de la coordinación motriz, lateralidad, direccionalidad, desarrollo de nociones espaciales, y equilibrio.

Lugar: Patio

Material necesario: Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

Organización: Individual

Desarrollo del juego: Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana: con siete cuadros dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.

Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.



"LA VACA LOCA"

Objetivo: Conocer algunas prácticas tradicionales de su entorno respetando las diferentes manifestaciones culturales y conocimiento del esquema corporal.

Lugar: Patio

Material necesario: sacos o telas

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego: La vaca loca no puede faltar en todas las fiestas de pueblo, y por supuesto los niños y niñas son los que más disfrutan en la plaza al son de la banda de músicos en la víspera de la fiesta. Se elige a un jugador que hace las veces de "vaca loca". Esta persigue para lanzarse al resto de compañeros. Estos toreaan a la "vaca loca" improvisando una capa. El que es topado por la vaca loca hará las veces de esta. Cada vez que la vaca loca tope a unos compañeros, todos tendrán que decir en qué parte del cuerpo lo tocó.

(JUEGOS TRADICIONALES-WIKIPEDIA.)

"LA VACA LOCA" "LA VACA LOCA"
"LA VACA LOCA" "LA VACA LOCA"



"LA VACA LOCA" "LA VACA LOCA"
"LA VACA LOCA" "LA VACA LOCA"

"SAN BENITO"

Objetivo: cooperación, solidaridad, juego de roles, y estimulación del lenguaje.

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego: Los niños se sientan uno junto a otro en cadena sobre una grada. Se designa a uno de los participantes para que representen a San Benito y a otro para "diablito". San Benito va a dar un paseo, pero con anterioridad aconseja a los niños que no se muevan y nombra a un vigilante. Desea a su regreso, encontrarlos en el mismo lugar a todos.

El diablo aprovecha la ocasión y comienza a preguntarles:

¿Quieren pan? ¿Quieren helado? ¿Quieren fruta?, etc.

Las preguntas las hace a todos y los niños deben responder ¡No! El diablito se cansa del largo interrogatorio y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo. Entonces los niños gritan en coro:

¡San Benito, San Benito, me coge el diablito!

San Benito avanza despacito, cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los niños o niñas. Al final "carga" también a San Benito.

"SAN BENITO" "SAN BENITO"
"SAN BENITO" "SAN BENITO" "SAN BENITO"



"SAN BENITO" "SAN BENITO"
"SAN BENITO" "SAN BENITO"
"SAN BENITO"

“LA GALLINA CIEGA”

Objetivo: Mejorar la educación postural, el desplazamiento con equilibrio sobre el propio cuerpo, con ojos cerrados, y desplazándose libremente.

Para este juego hace falta un grupo de niños, mínimo cuatro, y un pañuelo. A continuación, de entre el grupo elegimos a un niño que se tendrá que tapar los ojos con el pañuelo y finalmente le darán vueltas cantando la siguiente canción: "Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal, date tres vueltas y lo encontrarás."

El niño que tiene tapado los ojos tienen que ubicar a los demás, utilizando su oído para ubicarlos de acuerdo a las risas y a la voz de los participantes.

Se presenta una variedad de juegos tradicionales con los que esperamos motivar a los docentes para que retomen la práctica de los mismos en las instituciones educativas; no requieren de juguetes tecnológicamente complejos, no demandan un costo, sino que se los realiza en casi todas las oportunidades con el propio cuerpo, recursos fácilmente disponibles en la naturaleza, o de ser el caso se puede utilizar material reciclable. Se rompe con el esquema de considerar que los juegos deben ser de competencia y considerarlos como espacios aptos solo para los más hábiles.

Se desarrollan valores como el respeto, la disciplina, el orden, la honestidad, entre otros. Se debe potenciar la práctica de estos juegos para el desarrollo de las destrezas en los niños y en el tiempo libre de los estudiantes.



*Agradecimiento muy especial a las niñas, niños, directora y personal docente del CEI “Lucinda Toledo” (sesión fotográfica). G.G.



Transformar la educación
MISIÓN DE TODOS