



PROYECTOS EDUCATIVOS

para la inclusión de juegos tradicionales en la
Educación Inicial y Primer año de
Educación Básica



Universidad Laica
VICENTE ROCAFUERTE
de Guayaquil



INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA
TECNOLÓGICA & INNOVACIÓN
Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil

COPIA DIGITAL

COPIA DIGITAL

COPIA DIGITAL

Proyectos Educativos

para la inclusión de Juegos Tradicionales en la Educación Inicial
y Primer Año de Educación Básica.

Basado en el Proyecto de Investigación Los Saberes en el marco del respeto a la interculturalidad, plurinacionalidad y multiculturalidad, para su incorporación en el Currículo de la Educación Inicial Ecuatoriana y Primer Año de Educación Básica.



**Universidad Laica
VICENTE ROCAFUERTE
de Guayaquil**



**INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA
TECNOLÓGICA & INNOVACIÓN**
Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil

Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil

Proyectos Educativos para la inclusión de juegos tradicionales en la Educación Inicial y Primer Año de Educación Básica.

ULVR / Primera edición: Diciembre de 2015

Leonor Patricia Ortega Ramírez

© ULVR, 2015

De esta edición:

Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, ULVR

Av. de las Américas # 70, frente al Cuartel Modelo

Guayaquil - Ecuador

PBX: (593-4) 259 6500

www.ulvr.edu.ec

Coeditado por:



edilaica@ulvr.edu.ec

Av. de las Américas 70, frente al Cuartel Modelo

Consultador: (+593-4) 259 6500 Ext. 195



manglareditores@yahoo.com.ar

Cdla. La Garzota II Mz. 59 Sl. 37

Teléfono: (+593-4) 6026458

Derecho de autor: 047584

Depósito legal: 005402

ISBN: 978-9942-920-23-2

Impresos "Nueva Luz"

Alcedo #405-409 y 6 de Marzo

Teléfonos: (+593-4) 2410332 - 2410582 - 2410379

pacarsil@yahoo.com.ar

Impreso en Guayaquil/Printed in Guayaquil

Tiraje: 500 ejemplares

Diseño y diagramación: Ing. Claudia Morán Barco / cmoranb@ulvr.edu.ec

El contenido de este libro puede ser utilizado, citando la fuente, de acuerdo a las Normas APA 6ta. edición:

Ortega, L., (2015). *Proyectos Educativos para la inclusión de juegos tradicionales en la Educación Inicial y Primer Año de Educación Básica*. Guayaquil, Ecuador: Editorial Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil - Manglar Editores.

Proyectos Educativos para la inclusión de juegos tradicionales en la Educación Inicial y Primer Año de Educación Básica, fue arbitrado por la Editorial ULVR de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil y Manglar Editores, bajo la modalidad peer review. En el proceso participaron las siguientes personas:

Evaluadores:

PhD. María Teresa García Negrín
Lcda. Gladys Gavilánez Alvia, MSc.
Ing. Jorge Flores Herrera, Mg.
Mg. Anita Gálvez Ortíz

Revisión de citas y referencias:

Econ. Patricia Navarrete Z., Dipl.

Consejo Editorial ULVR

Dr. Jorge Torres Prieto, MSc.

Rector

Ab. Otto Cevallos Mieles, MSc.

Vicerrector Académico de Investigación, Grado y Postgrado

Ab. Alba Alarcón Soto, MSc.

Vicerrectora Administración

Ing. Com. Rosa Hinojosa de Lein.berg, MSc.

Decana de la Facultad de Administración

Lcdo. Rolando Villavicencio Santillán, MSc.

Decano de la Facultad de Ciencia Sociales y Derecho

PhD. Margarita León García

Decana de la Facultad de Educación

Ing. Civ. Fausto Cabrera Montes, MSc.

Decano de la Facultad de Ingeniería, Industria y Construcción

Sr. Alfredo Aguilar Hinojosa

Director del Departamento de Marketing y Relaciones Públicas

Econ. Patricia Navarrete Zavala, Dipl.

Coordinadora de la Editorial ULVR

Queda rigurosamente prohibido, sin la autorización escrita de los titulares del Copyright, bajo las sanciones establecidas en leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

Presentación	13
Introducción	15
El juego: antecedentes y contemporaneidad	16
Los juegos infantiles tradicionales, patrimonio cultural que se pierde	17
Juegos ancestrales	20
Función de los juegos tradicionales	24
Características de los juegos tradicionales	25
Fundamento filosófico	26
Fundamentos neurocerebrales:	28
Fundamentos pedagógicos:	30
Fundamentos psicológicos:	32
El juego según distintos investigadores	35
Sustento teórico	38
Juegos tradicionales	49
1.-El trompo.-	51
2.-Las cocinaditas:	54
3.-Las escondidas:	56
4.- Mantán tiru tirulan:	58
5.-Los ensacados:	61
6.-Las cometas:	63
7.-Palo encebado:	65
8.-Rayuela:	67

9.-La gallinita ciega:	69
10.-Las bolas/ bolichas/bolillas.....	71
11.-La pata coja o las tres piernas.....	74
12.-Yo-yo:	75
13.-Las congeladas:.....	77
14.-Policías y ladrones:.....	78
15.-Las sillas:	80
16.-La cuerda o sogas:	82
17.- Balero.....	85
18.-Perinola:.....	87
19.-La cebolla	89
20.-El aro	91
21.-Pin pin san agustín.....	93
22.-Los colores.....	95
23.-El florón está en mis manos.....	98
24.-Pan quemado.....	100
25.-La correa quemada.....	102
26.-El cien pies.....	104
27.-Pega con vida.....	106
28.-El caballito de madera	108
29. La estrella.....	110
30.-La casa vieja	112
31.-Esconde esconde la sortijita.....	114
32.-Arecotín arecotán	116



33.-La reina coja	118
34.-Las carretillas.....	122
35.-El zumbador.....	123
36.-El puente se ha quebrado	125
37.-Los carritos	128
Rondas.....	133
1.-El gato y el ratón:.....	134
2.-A la rueda rueda:.....	136
3.-El puente de avignon:	137
4.-Juguemos en el bosque	139
5.-Aguita de limón:	141
6. El patio de mi casa:.....	142
7- Antón antón pirulero.....	144
8.-Arroz con leche.....	145
9.-La carbonerita	146
10.-La pajara pinta	148
11.-La muñeca vestida de azul.....	151
12.-Estaba una pastora	154
13.-Felipito felipón	157
14.-Achaqui caramba achaqui.....	158
Consideraciones finales.....	160
Glosario.....	161
Referencias.....	163
Otros aportes respecto a la importancia de los clubes	165

La presente guía de juegos y rondas infantiles, tiene como principal objetivo rescatar las actividades lúdicas practicadas desde tiempos ancestrales en el Ecuador, y que son considerados como elementos estructurales para la formación integral de los niños y las niñas ecuatorianas, práctica que implica actividades físicas, psicológicas y recreativas, que son básicas en la evolución del ser humano.

El juego es una actividad que utiliza medios y estrategias propios, para estimular el aprendizaje, actuando sobre el esquema corporal, la memoria, las emociones y los sentimientos. El movimiento corporal implica un proceso de actuación completa del individuo. El ser humano es una unidad perfecta, que no permite desvincular sus ámbitos. Lo psíquico y lo físico están juntos, manifestándose como una sola unidad funcional.

Se ha recogido una serie de juegos, algunos de ellos ya olvidados, o considerados fuera de práctica por los mismos niños y niñas, pero que gracias a la investigación realizada en el proyecto “Los saberes en el marco del respeto a la interculturalidad, plurinacionalidad y multiculturalidad, para su incorporación en el currículo ecuatoriano de educación inicial y primer año de educación básica” impulsada por la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

Este libro, ha logrado darles nueva vigencia, traerlos a la actualidad, a fin

de que los y las docentes, desde las aulas y desde su actuar diario, en la educación de cada niño y niña, pongan en práctica estos juegos y rondas en los que se ejercita la atención, la concentración, el desarrollo del pensamiento, la solidaridad, la sociabilidad, las nociones temporo-espaciales, el desarrollo del esquema corporal, entre otros, de tal manera que se vayan construyendo, evolutivamente y de manera lúdica, situaciones auténticas de desarrollo, permitiendo que los educandos se ejerciten física, psicológica, emocional y socialmente, situación que traerá como resultado el mejoramiento del área psico-motora y las habilidades sociales de los niños y las niñas del país.

Esta guía, se justifica y centra su importancia, en que constituye un aporte a la calidad de la educación, especialmente de las áreas de educación inicial y primer año de educación básica, que requieren actividades que apoyen al desarrollo integral de los niños y las niñas.



Mejorar la calidad de la educación en nuestro país es tarea de todos los ecuatorianos y las ecuatorianas, las innovaciones deben direccionarse en todo sentido, sin descuidar ningún aspecto de la educación de nuestros niños y niñas. Todos los ámbitos son importantes para el desarrollo de su personalidad.

Las áreas del desarrollo cognitivo, social, psicoafectivo y motriz son básicas, y aprovecharlas desde muy temprano, motivarán la evolución de sus potencialidades y permitirán que los niños y las niñas sean protagonistas de sus aprendizajes.

La mejor manera de mejorar los procesos educativos es a través del juego, ya que es la principal actividad de los niños y las niñas; aplicando estrategias acordes a su edad y madurez, podrán aprender y practicar valores y principios sociales.

Los juegos tradicionales son el reflejo de la cultura, son una necesidad que el ser humano ha sentido siempre, traspasando barreras sociales y temporales, desde su presencia en las comunidades primitivas.

Esta guía propone cambios significativos, que permitirán mejorar la condición de aprendizaje lúdico de niños y niñas del Ecuador; es una propuesta para que los/las docentes utilicen espacios naturales y abiertos para su aplicación, permitiendo que la enseñanza y el aprendizaje sea más divertidos, y por lo tanto, inolvidables.

Objetivos generales

- Determinar la importancia de conocer y utilizar metodologías lúdicas como estrategias para estimular sensorialmente a los estudiantes a fin de rescatar los juegos tradicionales.
- Diseñar una propuesta metodológica innovadora que estimule y despierte el interés por los juegos tradicionales.
- Analizar el currículo de educación inicial a fin de incluir una propuesta metodológica estructurada en los juegos tradicionales.

Objetivos específicos.

- Diagnosticar la realidad académica de los/las docentes de quince comunas de la península de Santa Elena, para proponer estrategias metodológicas aplicables en el aula, basadas en el juego.
- Elaborar un manual didáctico como alternativa para mejorar el desarrollo de las habilidades bio-psico-sociales de los niños y las niñas.
- Implementar las actividades lúdicas basadas en los juegos tradicionales, utilizando elementos con temáticas que correspondan a la realidad de la costa ecuatoriana.

El juego: antecedentes y contemporaneidad

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del/la niño/a. En los programas de educación inicial, el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora.



No obstante, el origen del juego se pierde con el paso del tiempo, cada época ha sido sin duda muy importante para cada país, donde las sociedades han estado ligadas al juego y la educación, marcando a la humanidad. En todo caso todas las civilizaciones han admitido la necesidad de la *diversión*, incluso manteniéndola dentro estrictos límites.

En razón de la importancia que tiene el juego para la niñez, ha sido motivo de gran cantidad de estudios e investigaciones, de los que han surgido diferentes teorías, de las que analizaremos aquellos aspectos que resulten significativos para el presente trabajo.

Los juegos infantiles tradicionales, patrimonio cultural que se pierde

El juego pone de manifiesto la necesidad de reír, de disfrutar de una actividad, de celebrar la convivencia y el encuentro. Estas acciones forman parte de nuestra vida cotidiana, de nuestro diario vivir como pueblo, es lo que entendemos como cultura popular: es espacio plural desde el cual vamos construyendo, reforzando, socializando las nuevas relaciones que queremos vivir.

¿Qué sugiere la palabra juego? Entre otras cosas, que ayuda a la creatividad, que libera tensiones, que es divertido, que sirve para integrarse, entre otros aspectos positivos, finalmente puede resumirse en actividades que permiten la *(re)creación*. El juego se fundamenta en sus propias leyes y estas son inamovibles, quebrantarlas significa que el juego se desplome, que deje de haber juego.

En cuanto a su aspecto formal se puede considerar el juego como una acción libre que se halla al margen de la vida cotidiana, pero que aun así puede absorber totalmente al jugador sin que ello implique interés material u obtención de utilidades. El juego es una actividad de singular importancia en

el desarrollo integral del niño y la niña, transformándose para ellos en una actividad placentera, dinámica, constructora, y altamente estimuladora. El niño y la niña dan sentido a su juego, lo relevan a una situación real, impregnando en él actitudes y acciones verdaderas en un mundo cargado de fantasía e imaginación.

Docentes, padres de familia y adultos en general, tienen también una especial connotación en esta actividad, hasta el punto de convertirla, a través de la observación directa, en una técnica que apoye y dé valor a la práctica educativa, pues hay una intrínseca relación entre el juego y el desarrollo de los aprendizajes. Se lo puede considerar como un potencial de transferencia y a la vez integrador de principios didácticos y metodológicos.

Consideramos al juego como un motor de aprendizaje, altamente estimulador de la acción, la reflexión y el lenguaje. Es el eje central de la actividad en sí, va unido a la evolución de las diferentes áreas como la afectiva, motriz, social y sensorial. Situación que permite -por su carácter motivador- posibilidades infinitas de que los niños y las niñas establezcan relaciones significativas, y que el docente sea capaz de organizar diferentes contenidos de su programa académico, estableciendo una real relación entre el juego y la actividad escolar, pues los niños y las niñas interactúan con la realidad, de manera tan verdadera que se convertirá en un valioso recurso didáctico que estimulará todos los niveles y las áreas del aprendizaje.

En el juego hay una inmensa carga afectiva, pues en él se crean y aceptan normas, se genera placer, alegría y, algo muy importante para el ser humano, se liberan tensiones, lo que permite la flexibilidad y la recarga energética. El juego es la actividad básica del niño y la niña, altamente necesaria para el logro de un desarrollo adecuado, el espacio y el tiempo son elementos vitales, la edad, evolución y madurez del infante, se verá estimulada o afectada según sea la situación.



En la actualidad ya se ha superado en gran escala la tendencia a considerar el juego como una forma de perder el tiempo por parte de los niños y las niñas, al no tener otras actividades en que emplear el tiempo. Actualmente se está dando al juego la relevancia que amerita, considerando que es necesario para el desarrollo evolutivo, siendo un instrumento válido para la formación de la personalidad.

Tenemos así que el juego espontáneo favorece el proceso hacia la madurez y otorga herramientas para el juego creativo, es por medio de los juegos que los niños y las niñas aprenden el funcionamiento de las cosas, aprenden reglas y cuando se trata de juegos infantiles en grupo, aprenden a socializar y a pertenecer sanamente a un grupo definido.

Los juegos infantiles, desarrollan en el niño y en la niña el sentido de la realidad; a través del juego se puede ir creando y recreando un universo propio, muy particular, lleno de simbolismos, adaptando el mundo a su propio lenguaje, los juegos infantiles al aire libre o los que están relacionados con alguna práctica deportiva, establecen parte del pensamiento formal y de la concentración; también podemos ver los juegos infantiles electrónicos que establecen parámetros de realidad y ficción.

En los niños y las niñas más pequeños/as, los juegos de imitación sientan las bases intelectuales y de concentración que se tendrán más adelante, en la etapa escolar; la carencia de este tipo de actividades puede generar problemas futuros. Es importante anotar que por medio de cualquier tipo de juego, en el que se realicen actividades compartidas, el niño y la niña están creando lo que será su personalidad futura; problemas como la envidia, los celos y las tendencias a ser solitarios se pueden evitar permitiendo el contacto directo entre niños y niñas de la misma edad y no coartando las posibilidades propias de crear historias con argumentos que para los adultos, tal vez sean inexplicables y a veces inaceptables, cuando a un niño o a una niña, no se le permite llegar a la

culminación de un juego, se le está coartando su capacidad de crear, situación que se verá afectada durante toda su vida.

El juego estructura las bases para una sana madurez y una adecuada conducta social. El niño y la niña aprenden en su edad temprana la asimilación, la comprensión y la adaptación a una realidad a la que debe acostumbrarse, es deber del adulto no solo permitir, sino fomentar los juegos infantiles, ya que en ellos todo es posible, siendo las posibilidades de aprendizaje incontables, pues en el juego asumen significativos roles, establecen vínculos, reconocen límites y posibilidades, pero por sobre todas las cosas son felices.

Juegos Ancestrales

Son aquellos que perduran en el tiempo, que van pasando de generación en generación, que son transmitidos de manera oral de abuelos a padres y de padres a hijos, y a veces, desde los bisabuelos; y durante ese camino a veces han sufrido algunos cambios, aunque su esencia se mantiene.

A veces estos juegos no se encuentran escritos en ningún texto, pero sabemos que han estado ahí, muchos de ellos presentes también en otras partes del mundo, tal vez con diferente estructura y lenguaje, sin embargo permanecen sus bases. Al igual que otras manifestaciones culturales que se aprenden a través de la vía oral, también se aprenden observando, hablando, escuchando y -sobre todo- jugando. En la esencia de los juegos tradicionales se encuentra este legado que lo constituyen los aprendizajes de conocimientos y costumbres transmitidos a lo largo del tiempo.

En cada localidad (pueblo, aldea o barrio de ciudad) los juegos ancestrales suelen ir acompañados de rasgos locales que justifican su estrecha relación con el entorno que lo rodea. Del mismo modo en cada época histórica se manifiestan bajo apariencias, símbolos y significados muy particulares. Por este motivo,



la visión contextualizada de los juegos tradicionales debe considerar las dos coordenadas de espacio (geografía) y tiempo (época histórica), en cuyo marco de actuación cualquier práctica lúdica adquiere su principal significación social y cultural.

Cada juego tradicional se presenta como una especie de micro sociedad, en el cual los protagonistas, mediante la tradición, adquieren un conjunto extraordinario de maneras concretas de aprender a relacionarse. La visión contextualizada de juegos tradicionales nos remite al concepto de etnomotricidad. Así lo expresa Parlebas, (2001) entendido como “el campo y naturaleza de las prácticas motrices, consideradas desde el punto de vista de su relación con la cultura y el medio social en los que se han desarrollado”.

Mediante los juegos tradicionales sus protagonistas expresan, de una forma simple y a la vez profunda, una manera peculiar de organización sociocultural; un modo específico de relacionarse, vivir y entender la vida, la lógica interna lleva el sello de la cultura que lo ha originado, evidenciando un verdadero patrimonio lúdico, caracterizado por un conjunto singular de relaciones, aprendizajes y simbolismos. Por lo que Parlebas, (2001) sostiene que:

Los juegos están en consonancia con la cultura a la que pertenecen, sobre todo en cuanto a las características de su lógica interna, que ilustran los valores y el simbolismo subyacentes de esa cultura: relaciones de poder, función de la violencia, imágenes del hombre y la mujer, formas de sociabilidad, contacto con el entorno. (n. d.).

Si bien la lógica interna de los juegos es un espejo excelente donde observar el conjunto de relaciones y aprendizajes que activan los juegos tradicionales, esta visión puede enriquecerse si se complementa la información aportada por la lógica interna con la que ofrece el contexto sociocultural de estas prácticas.

En este sentido puede ser de gran interés complementar la visión del juego observando qué tipo de relaciones socioculturales mantienen los protagonistas sobre las zonas, que pueden ser lugares concretos de práctica, calles, parques; los otros participantes, según su edad, género (masculino o femenino), gremio; los materiales para el proceso de construcción y personalización y la localización temporal como momento de práctica: festividad, fin de una estación, verano, invierno, ciclo del año. Aquí la atención se centra, como lo indica Lavega, (1998) “en lo que es externo a las reglas de un juego, es decir al conjunto de relaciones que constituyen en este caso un sistema sociocultural”.

Lavega (2002) indica que “la naturaleza social de los juegos tradicionales se localiza en el conjunto de maneras de interactuar motrizmente con los demás”. Es por eso que el niño y la niña, al participar de un juego, hacen que las reglas, las negociaciones y los símbolos cobren vida, orientando a los protagonistas a tener una imagen global de la red de relaciones sociales que van a vivenciar. ¿Quiénes son mis compañeros? ¿Quiénes son mis adversarios? ¿Tengo un rival o debo enfrentarme a más personas? ¿Con quién puedo pactar alguna alianza? son ejemplos de preguntas que originan relaciones y representaciones simbólicas distintas en sus actores.

Los juegos tradicionales ofrecen una extraordinaria contribución formativa, tanto en el contexto de la educación formal, como en escenarios de educación no formal. Independientemente de la edad, el género o el lugar de procedencia, participar en un juego es participar en un conjunto de relaciones motrices, cognitivas, afectivas, sociales y culturales que es necesario identificar.

En este sentido, la gran riqueza y variedad que presentan los juegos tradicionales permiten justificar que el mejor maestro que puede tener cualquier estudiante o persona -más que el maestro- es el propio juego. En el caso de los juegos tradicionales, si se introducen con sensibilidad y coherencia en su contexto



sociocultural, pueden originarse experiencias inolvidables para conseguir que sus protagonistas crezcan y se enriquezcan mediante aprendizajes lúdicos compartidos, teniendo estas, características educativas divertidas y serias a la vez.

Los juegos ancestrales y tradicionales forman parte del patrimonio cultural intangible, por la transmisión -vía generacional- de la memoria colectiva que identifica a una región, pues están ligados a su historia, cultura y tradición. En algunas regiones del mundo con el pasar del tiempo, los juegos tradicionales se han convertido en deportes autóctonos relacionados con la tradición cultural.

Un juego que ha trascendido en el tiempo es el de *La reina coja*, que existe desde la época Colonial y que, lamentablemente, las nuevas generaciones ya no lo conocen. El personaje principal de este juego, existió realmente en España, se trataba de la reina Isabel de Austria, esposa del rey Felipe IV, quien tenía una minusvalía física que trataba de disimular lo mejor que podía, y nadie osaba llamarla coja por el temor a ser condenado a muerte. Cuenta la historia que el escritor Francisco de Quevedo, en una reunión de amigos apostó una significativa cantidad de dinero a que él era capaz de decirle a la reina Isabel que era coja. Llegó el día en que lo invitaron a palacio y Quevedo asistió con sus mejores galas y dos flores en cada mano, una rosa y un clavel. Al llegar ante la reina le entregó las flores diciéndole: “Entre el clavel y la rosa, Su Majestad es-coja”, ella lo miró desconcertada, pero aceptó y eligió. Y él cumplió la apuesta y la ganó. De ahí se generó después de un tiempo el juego de *La reina coja*.

Los juegos ancestrales al igual que los tradicionales generan sana alegría, permiten al párvulo vivir activamente su infancia, enseñan de manera eminentemente lúdica, en él reafirman su *yo*, se despierta el interés por conocer el entorno y se estimula el desarrollo para las habilidades sociales. Con la

aplicación de este tipo de juegos, no se está forzando nada, todo fluye de manera natural y sencilla, forjando las tradiciones para convertirse en estructuras de nuestras raíces porque están muy ligadas al folklore.

Estos juegos, que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo, están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen. El material de los juegos es específico de acuerdo a su necesidad, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollan en el lugar.

Función de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales fueron evolucionando en el paso del tiempo, pues no tienen el mismo valor contextual de aquellos juegos que realizaban los primitivos durante su desarrollo, pues saltar, trepar, lanzar, ensartar objetos, eran formas de entrenamiento para vivir en el medio, a fin de desarrollar habilidades en el grupo, que eran muy importantes para definir el liderazgo de los individuos.

Algunas de esas condiciones o destrezas no se perdieron en la aplicación de los juegos sino que, con el desarrollo de la civilización, fueron cumpliendo un cometido diferente. Dejaron de ser actos transferidos con el único propósito de la sobrevivencia, con carácter específicamente intuitivo, a un propósito recreacional de desarrollo del ingenio, la imaginación y la creatividad, es decir de otro tipo de capacidades relacionadas al desarrollo mental del individuo, que le dio más espacio a la comunicación.

Los juegos tradicionales no solamente se encargan de divertir al infante, también forman hábitos, fomentan valores, proporcionar alegría y relajamiento, estimulan la imaginación y la creatividad.



Está comprobado que jugando se aprende, se optimiza el aprendizaje especialmente las diferentes coordinaciones cerebrales, como son las de ojo-mano, ojo-pie, y las relacionadas a la lateralidad, direccionalidad, equilibrio, destrezas psicomotoras, espacio, tiempo, entre otras.

Los juegos tradicionales nos identifican con nuestras raíces, con nuestra realidad, con nuestro ser, con nuestra tierra. Nos enseñan a amar lo nuestro a sentirnos orgullosos de lo que tenemos, de lo que fuimos, de lo que somos y hacia donde nos proyectamos.

Características de los juegos tradicionales

- *Son de gran valor patrimonial.* Se transmitieron de abuelos a padres, de padres a hijos y en ocasiones a través de los bisabuelos en forma oral, escrita, regional, universal, religiosa y festiva.
- *Son de carácter recreativo, divertido, lúdico.*
- *Constituyen un elemento didáctico-pedagógico y organizativo.* El educando participa en una obra de autogestión, construyendo su propio juego y juguete, ya sea en forma individual o colectiva.
- *Establecen vínculos socio-físicos y socio-afectivos.*
- *Fomentan valores.* Como el respeto, la paciencia, la autorregulación, la convivencia, la autoestima.
- *Son de carácter psicomotor,* porque se logra la acción del juego, a través del movimiento del esquema corporal.
- *Son de carácter psicológico* porque intervienen emociones y sentimientos, que van madurando con la edad y el juego, generando interesantes procesos comunicativos.

Fundamento filosófico

El interés hacia lo lúdico surge de la inquietud de conocer el potencial imaginativo presente en el juego; que aligera el peso de las obligaciones, nos envuelve en sus reglas y nos coloca en una dimensión transfiguradora de la realidad habitual.

El estudio sobre lo lúdico ha motivado el interés de muchos investigadores, quienes, en diversos momentos, hallaron en el origen del juego una conducta instintiva o ligada a alguna finalidad biológica (enfoque biológico-psicológico); o demostraron su fecundidad en el terreno de la cultura, como matizaciones, como la propuesta por Navarro (2002), de “analizar las interacciones entre la conducta lúdica y representacional, con procesos neurofisiológicos, y enfoques socio antropológicos (...) ha servido de explicación e inspiración a filósofos en sus reflexiones y a poetas en sus esbozos” (p. 67).

Aunque lo lúdico sea estudiado de manera prolífica, el quehacer lúdico nos abre siempre interrogantes sobre su naturaleza enigmática. En ese sentido, las reflexiones fenomenológicas “nos brindan la posibilidad de reflexionar sobre la dimensión lúdica de la existencia humana, al plantear ambos una ontología del juego sin obviar ese velo de misterio, fascinación y gratitud”. (Fink, 2011, p. 67).

Y continúa diciendo que “la forma de expresión natural del niño y de la niña es el juego, el cual es utilizado como un medio de comunicación entre ellos” (Fink, 2011, p. 16).

El juego es una actividad autorregulada al interior de sí mismo, de la propia dinámica, ya que otorga sus propias reglas, que van acompañadas de una serie de sentimientos y acciones intrínsecas como tensión, incertidumbre, alegría, entre otros.



Cada juego es un ensayo de vida, es realmente un experimento vital que plantea una tarea muy particular para quien juega, pues en cada juego se asumen roles y características diferentes a los de la vida diaria. Significa una actividad de creación, de auto representación, una construcción que se teje como una totalidad que posee un espíritu propio, muy particular en la esencia misma de lo que este significa.

Huizinga en 2002 sostenía que:

Es muy importante destacar que el mundo lúdico, no tiene una conexión real en el tiempo ni en el espacio, pero para quien lo realiza si es experimentado en un tiempo y un espacio interno verdadero desde su realidad, ya que el juego es una experiencia propia y única en toda producción humana, incluso la cultura surge en forma de juego con sus correspondientes acciones simbólicas. Al inicio la cultura se juega y es en sus fases primarias donde se dan manifestaciones lúdicas. (p 17).

Estas reflexiones también se ven recogidas en el Currículo Institucional de Educación Inicial Ecuatoriana (2007), el cual:

Considera como sujetos sociales los niños y las niñas [quienes] son capaces de construir su propia identidad, en el encuentro cultural con las otras personas, y en su relación con el mundo de las cosas, de ir conquistando su autonomía y su autorregulación, de descubrir y crear sus espacios de participación. (p. 8)

Lo anteriormente mencionado se logra a través del juego como principal actividad infantil, con el que se irán estructurando las bases para la formación del ser humano, concibiendo al ser a partir del juego y en el juego la posibilidad no solo de realización y conformación, sino también la de transformación.

Fundamentos neurocerebrales

Los procesos neurológicos son los que hacen posible que el ser humano se comporte como un ser vivo, racional, lingüístico, con capacidad para reconocer el mundo y transformarlo. En el transcurso de los años se han ido forjando áreas que se ocupan de diferentes funciones y capacidades, las mismas que llegaron en la carga genética pero que fueron transformadas con el paso del tiempo.

Cada individuo tiene habilidades particulares que serán base para la estimulación de otras zonas, lo que permitirá que se creen nuevas redes neuronales que harán las diferencias individuales entre individuos. El cerebro está dividido en dos hemisferios: izquierdo y derecho y estos a su vez en cinco lóbulos y a su vez duplicados a cada lado del cerebro: lóbulo occipital, lóbulo parietal, lóbulo temporal, lóbulo frontal y lóbulo prefrontal.

Es significativo el conocimiento de cada una de las acciones cerebrales desde el nacimiento del niño y niña, para ir imprimiendo en él toda esta conciencia de sus límites corporales, toda una gama de sensaciones placenteras que le permitirán sentirse amado, cuidado, protegido, ya que todo este contacto es también una forma de alimento, que los mantendrá saludables. Sabiendo que esto quedará grabado a nivel neurológico, y le permitirá un mejor inicio tanto emocional como corporal, que se verá plasmado en el juego a través del cual adquirirá habilidades y destrezas no solo motrices, sino también sociales y afectivas que forman parte valiosa en la conformación de la personalidad del individuo. Jugando se aprende, se forma, se consolida el carácter y se estimula el poder creador.

Para que en el niño y la niña exista juego debe haber interacción y manipulación del entorno físico, de esta forma el juego surge como fruto de la acción cognitiva. El cerebro y su corporalidad están continuamente en procesos de



auto modificación de su actividad celular. Existen reacciones químicas que transforman todos los tejidos, especialmente las neuronas, lo que origina la plasticidad cerebral. A través del juego se establecen vínculos con otros por medio del cuidado físico, el amor, afectos que se producen en el juego social, lo que es determinante para los procesos cerebrales e inciden en la regulación celular de los procesos de expresión génica (epigenéticos).

El juego no solo permite modificaciones celulares sino que el ser humano también es modificado en su comportamiento por procesos que ocurren en la dimensión lúdica especialmente asociados con los aspectos emocionales y afectivos que genera el juego. El cerebro es un órgano social que necesita del juego y del abrazo para su desarrollo según lo manifiesta Jiménez (2007):

Es una experiencia básica en la vida de los infantes, este incide de manera significativa en el desarrollo de todos los ámbitos del ser humano. Informa acerca del mundo exterior (cómo son las cosas, cómo se hacen (...)) fomentan la génesis intelectual y ayudan al descubrimiento del sí mismo, pues supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevos sentimientos, sensaciones, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital (p. 89).

El juego supone una actividad y un estado que sólo se puede definir desde el propio sujeto implicado en éste. Probablemente esta característica es de las más importantes a la hora de definir el juego. Esta afirmación implica que el juego es una manera de interactuar con la realidad (física y social) que viene determinado por los factores internos de la persona que juega, y no por los de la realidad externa. Por tanto, la motivación intrínseca del niño, adolescente o adulto en cuestión supone una de las características fundamentales del juego, y este debe ser placentero y divertido. Desde los planteamientos freudianos se defiende que los símbolos que se expresan en el juego poseen una función similar a la que tienen los sueños de los adultos en relación con los deseos

inconscientes. Este carácter gratificador, placentero y de satisfacción de deseos inmediatos en el juego también es admitido por Piaget y Vygotsky (2009, p. 54).

Como actividad espontánea y libre no puede ser impuesta en ningún momento, ya que supone una acción voluntaria, elegida libremente por el que la práctica. El juego es de carácter simbólico, siempre implica la representación de algo. La relación del símbolo con lo que representa no se debe considerar de manera estricta; se rechaza atribuir a un significante una relación fija con un significado, ya que posee ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Esta es la característica más enigmática que hace que los psicólogos evolutivos centren parte de su interés en analizar las situaciones y la evolución del juego. El hecho de que el juego se vincule con el aprendizaje del lenguaje, la creatividad, la solución de problemas, la interacción entre iguales y otros muchos más procesos cognitivos, sociales y emocionales hace que la investigación psicológica haga hincapié en analizar dichos vínculos.

El juego puede ser utilizado como instrumento de la terapia infantil analítica. Así, Melanie Klein es la creadora de la técnica del juego en la que el niño puede usar libremente los juguetes que hay en la sala de terapia (citada en Ramírez, 2013, p. 79). En esta situación, el analista puede acceder a las fantasías inconscientes del niño a través de sus acciones con los juguetes. Desde este punto de vista, se puede considerar que el juego sustituye a la asociación libre; método que caracteriza el análisis del adulto.

Fundamentos pedagógicos

La educación de la primera infancia tiene sus bases en algunos pensadores, quienes reflejaron sus intereses y sus preocupaciones al respecto.

Federico Froebel (2012) aplicó sus ideas a la educación de los niños de nivel preescolar, fue uno de los primeros en estudiar y analizar el juego, lo concibió como la más alta expresión del desarrollo humano, “identificó al juego como



un instrumento y oportuno auxiliar de la educación”, (p. 97) . Consideró que el juego y la expresión personal como la base en la educación de la primera infancia. La Pedagogía de Froebel, se fundamenta en la actividad, es decir, su método es natural y activo, en razón de tomar en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad.

La actividad lúdica es una herramienta significativa en el desarrollo cognitivo y moral. El juego proporciona a los niños sus primeras ideas sobre justicia, equidad, falsedad, lealtad, solidaridad, honestidad.

María Montessori creadora de la pedagogía Montesoriana, que se caracteriza por procurar una educación en proceso donde “el niño construye al hombre”, quien pasa por periodos sensibles, que están sujetos a cambios. En un ambiente estructurado -con aula y clima independientes-, se logran mejores aprendizajes, cuando se aprovecha la experiencia sensorial para desarrollar los sentidos por medio del arte, la música, el teatro y la expresión (citada en Martínez, 2013, p. 65).

Rosa y Carolina Agazzy (año) su método se basa en respetar la libertad, experiencia y espontaneidad personal de los niños y las niñas. Sus prioridades de enseñanza eran la salud, la higiene, la cultura física y el lenguaje, el cultivo de las artes musicales y plásticas así como las labores domésticas. Un ambiente pensado en el juego como la actividad representativa de los niños y niñas.

Su principio metodológico fundamental es que el uso de las cosas tiene que ser inteligente y vivo, basado en la actuación y observación directa y en las vivencias, respeta la libertad y la espontaneidad del niño y la niña, proponen una canción para realizar cada actividad.

Ovidio Decroly (2010) con su lema “preparar al niño para la vida y por la vida misma” (p. 20), aporta a la educación infantil, sosteniendo que la educación debe contribuir al desarrollo y conservación de la vida.

Su propuesta se basa en mantener al ser humano en condiciones tales que pueda alcanzar, con la mayor economía de energía y de tiempo, el grado de desarrollo que su constitución y requerimientos que el medio exija.

Considera al niño como el centro de toda actividad escolar. (Centro de desarrollo y aprendizaje). Sus aportes se basan en:

- Globalización: De lo más sencillo a lo más complejo.
- Centros de interés: Necesidades del niño. (p. 197).

Fundamentos psicológicos

Vygotsky y Elkonin (citado en Sheare, 2010) consideraron al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitador del desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Siguiendo esta teoría sociocultural de Vygotsky y Elkonin, podemos definir al juego como una actividad básicamente social y emocional que tiene su origen en la acción espontánea del niño, pero que está orientada y dirigida culturalmente.

De hecho, Vygotsky y Elkonin consideran que el deseo de saber y de dominar los objetos de la realidad circundante es lo que impulsa al juego de representación. Así lo manifiestan en su obra la Psicología Soviética cuando indican que “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño: concentrar la atención, memorizar y recordar qué se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad” (citado en Sheare, 2010, pp. 82-88).

Su teoría es constructivista porque a través del juego el niño y la niña, estructuran (construyen) su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando, interactuando con otros amplían su capacidad de comprender la



realidad de su entorno social y natural, aumentando continuamente lo que Vigotsky y Elkonin llaman *zona de desarrollo próximo*.

La zona de desarrollo próximo es “la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces” (año, página)

Vigotsky y Elkonin analizan, además, el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas:

La primera, de dos a tres años, en la que los niños y las niñas juegan con los objetos, según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo. En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten. En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. Al otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos han aprendido, en relación con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama *fase del juego socio-dramático*, donde se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo construyen imitativamente, es decir, lo representan. De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser maestros, papás o mamás, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el/la niño/a crece, el juego dramático, la representación *teatral* y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Piaget (2009) estudia el origen y el desarrollo de las capacidades cognitivas desde su origen orgánico, biológico y genético. Lo cual hizo que descubiera que cada individuo se desarrolla a su propio ritmo. Piaget señala que el aprendizaje es una reorganización de estructuras cognitivas, pero también la consecuencia de los procesos adaptativos al medio, la asimilación del conocimiento y la acomodación de estos en las estructuras.

Afirma además, que la motivación del/la alumno/a para aprender en el aula es inherente a él/ella. Y por lo tanto no es manipulable directamente por el/la profesor/a, sin embargo considera que es la enseñanza la que debe permitir que el estudiante manipule los objetos de su ambiente:

- Transformándolos
- Encontrándoles sentido
- Variándolos en sus diversos aspectos
- Experimentando hasta que pueda hacer inferencias lógicas y desarrollar nuevos esquemas y estructuras mentales.

Para Piaget el aprendizaje se da en la medida que hay una transformación en las estructuras cognitivas de las personas que aprenden. Básicamente él nos está ofreciendo dos conceptos:

1. Asimilación
2. Acomodación



En el de asimilación las personas asimilan (interiorizan) lo que están aprendiendo, lo que están observando, lo que están viviendo. En la acomodación, el cerebro adecúa lo aprendido a situaciones de interés.

Pero ese conocimiento que están adquiriendo lo miran en base a los conocimientos previos que tienen en sus estructuras cognitivas. Ello le permite, de alguna manera, recrear y entender lo que están integrando como conocimiento nuevo. (Piaget, 2009, pp. 145-149).

El juego según distintos investigadores

J. Huizinga (citado por Alcántara, 2012) notable historiador holandés que hacia 1938 pudo arribar a la primera definición sistemática, adquiriendo por este logro y por la obra *Homo Ludens* el mérito de ser considerado, padre intelectual del tema, sostenía que:

El juego es una acción o actividad voluntaria realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provisto de un fin en sí acompañado de una sensación de tensión y de júbilo y de conciencia de ser de otro modo en la vida cotidiana. (p. 140).

Roger Caillois (citado en Palillero, 2012), manifestaba que:

La función propia del juego es el juego mismo. Ocurre que las actitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto (...). Es una característica del juego, no crear ninguna riqueza, ninguna obra. Por esto se diferencia del trabajo del arte. Al final de la partida todo puede quedar igual que como estaba, sin que haya surgido nada nuevo. (p. 160).

Para Chateau “el niño de tres años es llevado a jugar por una tendencia invisible, sabe porque juega; es por consiguiente en los motivos, donde conviene buscar el principio motor del juego.” (2008, pp. 13-21).

Buytendijk (2008), por su parte, decía que “tanto el animal como el hombre juegan con imágenes: la imagen es la expresión misma del carácter ‘pathico’, que el juego proyecta sobre la realidad; es esencialmente ficción, combinación espontánea y símbolo” (p. 99).

Para Wundt (citado en Navarro, 2002), “el juego es el trabajo del niño, no hay forma de juego que no encuentre su modelo en alguna ocupación seria que le precede en el tiempo” (p. 78).

Schiller expresaba que es importante que “quede bien entendido que el hombre sólo juega en cuanto es plenamente tal, y sólo es hombre completo cuando juega” (p. 240).

Aberstury, sostuvo que “el mundo lúdico se origina en los primeros juegos de pérdida y recuperación, encuentro y separación” (p. 101).

Ortega y Gasset, manifestaba que:

El juego es un esfuerzo, pero que no siendo provocado por el premioso utilitarismo que inspira el esfuerzo impuesto por una circunstancia del trabajo, va reposando en sí mismo, sin ese desasosiego, que infiltra en el trabajo la necesidad de conseguir a toda costa su fin. (p. 384).

Wallon, nos dice que “en el juego puede entrar la exigencia y la liberación de cantidades mucho más considerables de energía que las que insumiría una tarea obligatoria (...). La característica del juego en el adulto parece residir en el ‘permiso’”. (1998, p. 20).



De acuerdo a Lebovicic-Diatikine “el juego es una expresión del llamado al otro y en particular al adulto, al que el niño imita o contraría y al que luego reemplaza por la regla del juego.” (1969, p. 26).

Melanie Klein, sostenía que “los juegos y las fantasías en que se basan, son elaboración de la escena primitiva.” (2013, p. 79).

Para Winnicott:

El jugar tiene un lugar y un tiempo (No se encuentra “adentro”. Tampoco está afuera, Jugar es hacer. Es bueno recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia. En él, quizás sólo el niño o el adulto están en libertad de ser creadores. (1993, p. 109).

Por su parte, Fraiberg nos dice que “el juego es un sitio donde los sueños prohibidos pueden renovarse eternamente, donde la magia y la omnipotencia pueden practicarse sin daño, donde los deseos traen su propia gratificación. (2008, p. 27).

Lin Yutang (2005), define al juego como lo que “se juega sin razón para jugar. Jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiere darle que tanto se parece al arte, al impulso creador.” (n. d.).

Baudrillard nos dice que:

La regla no tiene sujeto, y la modalidad de su enunciación poco importa; no se la descifra, y el placer del sentido no existe - lo único que cuenta es su observancia y el vértigo de su observancia. Esto distingue también la pasión ritual del juego y su intensidad, del goce que se deriva de la obediencia a la ley o de su transgresión. (2005, p. 133).

Sustento Teórico

Acuerdo 2013-082

René Ramírez Gallegos

Secretario Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación

Considerando:

Que la Constitución de la República en su artículo 154, dispone: “...las ministras y ministros de Estado, además de las atribuciones establecidas en la ley, les corresponde:

1. Ejercer la rectoría de las políticas públicas del área a su cargo y expedir los acuerdos y resoluciones administrativas que requiera su gestión...”

Que el artículo 385 de la Constitución de la República del Ecuador, establece que: “El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del Buen Vivir.”

Que el artículo 386 de la Constitución de la República del Ecuador, determina que: “El sistema nacional de ciencia, tecnología y saberes ancestrales, comprenderá programas y políticas, recursos, acciones, e incorporará a instituciones del Estado, universidades y escuelas politécnicas, institutos de investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas,



organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizar, actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales.”

Que el artículo 387 de la Constitución de la República del Ecuador, establece que: “Será responsabilidad del Estado:

1. Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo; 2) Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del Buen Vivir, al *sumak kawsay*.
3. Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus conocimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley; 4) Garantizar la libertad de creación e investigación en el marco del respeto a la ética, la naturaleza, el ambiente, y el rescate de los conocimientos ancestrales; 5) Reconocer la condición de investigador de acuerdo con la Ley.

Que el artículo 388 de la Constitución de la República del Ecuador, determina que: “El Estado destinará los recursos necesarios para la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión de conocimiento. (...).

MARCO LEGAL



"La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico [...] estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física" Art. 27

Constitución de la República del Ecuador

"Fomentar el tiempo dedicado al ocio activo y el uso del tiempo libre en actividades físicas, deportivas y otras que contribuyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales de la población" **Artículo 3.7**

Buen Vivir – Plan Nacional 2013 - 2017

"Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte" Art. 6
Ley Orgánica de Educación Intercultural

"Es derecho de las y los ciudadanos practicar deportes, realizar educación física, acceder a la recreación, sin discrimen alguno" Art. 11

Ley del Deporte, Educación Física y Recreación

"Incentivar la libre creación artística y la producción, distribución y disfrute de los bienes y servicios culturales." Art. 56

Proyecto de Ley de Cultura

"Los y las jóvenes tienen derecho a la propia identidad cultural, a la vida cultural, a la libre creación y expresión artística" Art. 37

Ley Orgánica de la Juventud

Educa



MARCO CONCEPTUAL

Modelo de aprendizaje basado en:

Modelo de los cuadrantes cerebrales de Ned Herrmann



Gráfico de : <http://www.gta.cl/ideal/index.php/about/learning-styles>



Educamos para tener Patria



Inteligencia emocional de Daniel Goleman

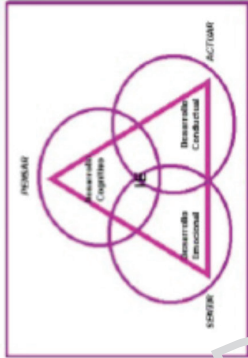


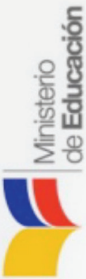
Gráfico de : <http://vasanga.com/inteligencia-financiera/como-desarrollarla-inteligencia-emocional/>

Inteligencias múltiples de Howard Gardner

Gráfico de : <http://www.tmrmm.com/es/temas/1429774/inteligencias-multiples/>




Fuente: Ministerio de Educación




Ministerio
de Educación

OBJETIVO GENERAL

Dotar a los estudiantes de las herramientas necesarias para **innovar** y hacer de su vida lo que esperan de ella, mediante la **formación integral** que incluye actividades dentro del establecimiento educativo y fuera de él, en **interacción** con la comunidad y la naturaleza.



Educamos para tener Patria



Fuente: Ministerio de Educación

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

CLUBES

- ▶ Implementar clubes como **oportunidades** que aporten a la **formación integral** de los estudiantes, mediante la ejecución de **actividades lúdico-experienciales** para contribuir al descubrimiento y desarrollo de las **habilidades, capacidades y potencialidades** que poseen los estudiantes, respetando sus **preferencias, intereses y diferencias individuales**.
- ▶ **Fortalecer la formación holística** de los estudiantes **integrando en el currículo nacional** de Educación General Básica **prioridades** de clases destinados a la ejecución de **actividades** propuestas por los mismos estudiantes.







Ministerio
de Educación

Teatro
Música y sonido
Expresión corporal y danza
Artes plásticas
Taller literario
Otros

Artístico y cultural

Actividades que favorecen la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas que estimulan en el estudiante la **creatividad** y la **expresión artística, musical, corporal y literaria.**



Deportivos

Fútbol
Atletismo
Baloncesto
Natación
Vóley / Ecuavoley
Ajedrez
Otros



Estas actividades desarrollan conocimientos y destrezas de diferentes disciplinas deportivas, a través de la toma de conciencia de los **beneficios físicos, psicológicos y sociales** que la práctica deportiva brinda.



Educamos para tener Patria

Fuente: Ministerio de Educación

Científico



Son actividades que buscan despertar la **curiosidad científica** a partir de la aplicación de los principios de la **ciencia** y de la **tecnología** en actividades asociadas a mejorar la calidad de vida y se convierten en espacios y oportunidades para que los estudiantes puedan **proponer, descubrir y crear**.

Física
Química
Biología
Robótica
Historia
Otros



Interacción social y vida práctica

Cocina
Carpintería
Artesanías
Talleres de manualidades
Periodismo
Otros



Actividades que favorecen la adquisición de **habilidades y valores** en el ámbito de **vida práctica** para transmitirlos y aplicarlos en un contexto **familiar y comunitario** fomentando así, la independencia y la **responsabilidad social**.

Educamos para tener Patria



Fuente: Ministerio de Educación

ORIENTACIONES GENERALES



Ministerio
de Educación

Los clubes se integrarán con estudiantes de **diversos subniveles** de Educación General Básica o de **un mismo subnivel** según las conveniencias y criterios educativos.

Los estudiantes podrán cambiarse de club al **finalizar el año lectivo**.

Para establecer el número de estudiantes por club es importante realizar un análisis de la capacidad física, logística y el número de aspirantes a participar en cada club. Por tanto, se recomienda un máximo de **30 estudiantes** y un mínimo de **10 estudiantes**.



Para organizar los horarios de clubes en la institución se sugiere:

Asignar **tres horas** seguidas para clubes o distribuir las tres horas de clubes: una hora un día y dos horas otro día.

Para optimizar el personal de clubes se debe ajustar los horarios de tal manera que toda la institución se encuentre trabajando en **clubes al mismo tiempo**.

En el caso de contar con **monitores contratados** y que van a prestar servicios en varias instituciones, **coordinar los horarios** para su rotación.



Para la implementación y desarrollo de los clubes es necesario que la institución cuente con un grupo de personas responsables de la organización, ejecución, monitoreo y evaluación de las actividades, denominada **comisión institucional**.

El proceso de **evaluación** para las actividades de clubes mide de forma **cuantitativa** los logros que se alcanzarán durante todo el proceso de manera continua, integral, interpretativa y formativa. Se aplicarán procesos de autoevaluación y coevaluación.

Educamos para tener Patria



Fuente: Ministerio de Educación





Fuente: Ministerio de Educación

RECURSOS

- ¿Con qué lo vamos a hacer?

RESPONSABLES Y ALIADOS ESTRATÉGICOS

- ¿Con quiénes contamos?

RESULTADOS

- ¿Cómo nos daremos cuenta de los logros alcanzados?

CRONOGRAMA

- ¿Cuándo lo vamos a hacer?

BIBLIOGRAFÍA

- ¿De dónde obtengo información?

Educamos para tener Patria



Fuente: Ministerio de Educación del Ecuador

**JUEGOS
TRADICIONALES**

El Trompo



••• Juego individual y grupal •••

Juego popular no solo de Ecuador sino de algunos países latinoamericanos y de otras partes del mundo. El trompo está hecho de madera de cerote, que se encuentra en los páramos andinos ecuatorianos, muy fuerte y resistente a las roturas. Sin embargo no es la madera exclusiva para su elaboración, también los hay de encino, de espino y de arcilla, aunque con menos tiempo de vida útil. Actualmente existen otros materiales sustitutivos como el plástico, la tagua, la fibra de carbono, el neopreno y otros polímeros.

Confección:

Elaborado por carpinteros, el trompo tiene forma de pera, atravesado por un clavo grande, sin cabeza, cuya punta sobresale en la base del trompo, lo que le permite mantenerse en el piso y bailar bien.

Decoración:

A veces se decora con formas circulares y otros dibujos, la idea es que al realizar su movimiento giratorio ofrezca una llamativa imagen; además su movimiento debe llevar un ritmo determinado, así como mantener una determinada duración, aunque esta varía según el tipo de trompo y el impulso dado.

Materiales para jugar al trompo:

Es necesario un trompo, una piola fuerte, la misma que debe ser tejida con tres hilos, de tal manera que pueda ser envuelta circularmente desde la punta inferior del trompo, sosteniéndose firmemente.

Pasos para el juego:

Quien juega debe envolver la piola desde la parte inferior del trompo, lanzarlo al piso y halar la cuerda de tal manera que este pueda *bailar* circularmente.

Mientras el trompo baila el jugador puede acercarse y poner su mano con los dedos abiertos para ubicar el trompo en la palma de su mano o en el anverso de la misma, para que siga bailando.

Mientras el trompo gira puede lanzarse una bola de cristal para que ruede lo más lejos posible mientras el trompo continúa bailando.

Para los niños de educación inicial, aún es difícil realizar actividades relacionadas a este juego, pues su nivel madurativo aún les impide llevar a cabo el fino movimiento psicomotor de envolver la piola, lanzar con puntería y hacer bailar al trompo. Sin embargo si es posible lograr que se familiaricen con el elemento manipulándolo, haciéndolo *bailar* únicamente con el movimiento de sus manos, cuando su nivel madurativo se lo permita; para cuando llegue al nivel básico, realizar esta actividad le será mucho más fácil.



Objetivos del juego:

- Desarrollar coordinación óculo-manual.
- Incentivar el desarrollo del equilibrio.
- Ejercitar la atención y concentración.
- Despertar el gusto por el entretenimiento.
- Ejercitar la motricidad fina.

Género del juego:

Los varones son los más identificados con este juego, sin embargo algunas niñas (muy pocas) lo practican.

Las cocinaditas



Juego grupal

Juego muy popular entre a niñas, quienes imitan a sus madres o abuelas en la actividad de *cocinar*.

Elementos para jugar:

Ollitas de cualquier material, pueden ser de plástico, porcelana, arcilla. Para simular el fogón puede utilizarse una cocina para juegos, o una caja que simbólicamente represente una cocina.

Pasos para el juego:

Se reúne un grupo de amiguitas y/o amiguitos y simulan que van a cocinar, unos pelan papas, otros cortan cebolla, en fin cada uno realiza una tarea.

Cuando la comida está preparada la sirven en platos o tazas a fin de que sea degustada. Luego se lavan los platos.



Es importante manifestar que no siempre hay elementos reales para la realización del juego, en ocasiones todo es simbólico.

Objetivos del juego:

- Incentivar la comunicación
- Lograr la socialización.
- Despertar el sentido de coordinación.
- Estimular la imaginación y creatividad.

Género del juego:

Generalmente es jugado por niñas quienes demuestran un especial gusto por él, pero no es exclusivo de las mismas, los niños también pueden incorporarse al mismo.

Las escondidas



Juego cantado ...

Conocidas también como *escondidillas* o *el escondite*.

Elementos para jugar:

Niños y niñas y un lugar para arrimarse y contar.

Pasos para el juego:

Se selecciona o se sortea, de entre los participantes del grupo, a un integrante para que arrimando su cabeza a un estante, una pared, un árbol o algo similar, cuente hasta cincuenta o hasta cien, según lo pactado con el grupo, mientras los demás van a esconderse en diversos lugares.

Luego de cumplir con el conteo sale a buscar a sus compañeros, debiendo encontrar a todos los participantes en un tiempo determinado. A quien



encuentren primero será quien pierda, sin embargo si el último de los que están escondidos logra llegar a la base podrá rescatar al primero que fue capturado.

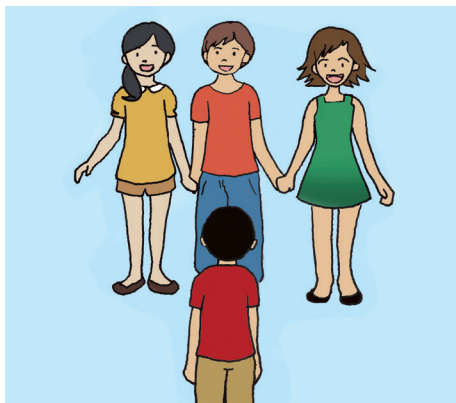
Objetivos del juego:

- Desarrollar la atención y la concentración.
- Incentivar la ubicación espacial.
- Estimular la coordinación viso-motora
- Ejercitar el conteo numérico.

Género del juego:

Mixto, participan de manera muy divertida niños y niñas.

Mantan tiru tirulá



••• Juego cantado •••

Elementos para jugar:

Ninguno.

Pasos para el juego:

Niños y niñas, forman una sola línea mirando al frente, y un niño o niña en el otro lado, a una distancia de 5 mts. aproximadamente, comienza a cantar y todos se acercan a la mitad tomados de la mano cantando y saltando diciendo:

-“Buenos días mi Señorío Matan Tiru Tiru Lá.”

Y los que están al frente responden:

-“Qué desea su Señorío Matan Tiru Tiru Lá.”



Nuevamente regresan cantando y saltando hacia el otro extremo, contestando y diciendo el niño o la niña:

-“Yo quisiera a una sus hijas Matan Tiru Tiru Lá.”

Y la fila regresa diciendo, cantando y saltando :

-“A cuál de ellas la quisiera Matan Tiru Tiru Lá.”

El niño o la niña, por afinidad puede decir:

-“A la niña que tiene pantalón jean, a la que tiene el cabello negro y largo, etc., Matan Tiru Tiru Lá.”

Los otros responden:

-“¿En qué oficio la pusiera, Matan Tiru Tiru Lá.”

El niño o la niña, cantando y saltando dice:

-“En el oficio de (enfermera, lavandera, profesora, etc.).”

Los que están en la fila hacen un pequeño círculo para preguntar a la niña escogida si ese oficio le gusta o no le gusta, si no le gusta forman nuevamente la fila y se dirigen cantando y saltando al otro extremo diciendo:

-“Ese oficio no le gusta, Matan Tiru Tiru Lá.”

El juego continúa hasta encontrar el oficio que le guste, y si ya encontraron el oficio cantando y saltando dicen:

-“Ese oficio si le gusta, Matan Tiru Tiru Lá.”

Y todos juntos ponen a la niña en la mitad, hacen un círculo tomados de la mano y giran, cantando y saltando ,diciendo:

-“Pues hagamos la fiesta entera con la niña o el niño) en la mitad, arbolito de naranja, peinecito de marfil, para la niña (o el niño) más bonita (bonito) del colegio de Guayaquil.”

Todos en el círculo se acercan donde la niña (o el niño), tocan suavemente la cabeza de la niña (o el niño) y la (lo) despeinan suavemente.

Ahora, los niños y las niñas que están del otro lado inician nuevamente el juego hasta terminar con el último jugador que está en la fila.

Objetivos del juego:

- Fomentar las habilidades sociales.
- Estimular el lenguaje.
- Desarrollar las habilidades artísticas.
- Desarrollar el dominio del espacio.

Género del juego:

Mixto, juegan en igualdad de condiciones niños y niñas.



Los ensacados



Juego grupal

Elementos para jugar:

Saquillos, pito o timbre.

Pasos para el juego:

Quienes deseen participar deben inscribirse previamente, ante el grupo organizador.

Luego reciben sus sacos y se los van poniendo en las piernas, se ubican todos en el mismo espacio (línea) y al escuchar la señal (sea la de un pito o de un timbre) salen saltando agarrando bien el saco con sus manos. Gana quien llegue primero a la meta.

Objetivos del juego:

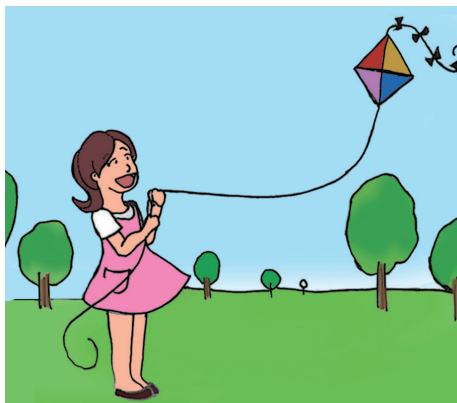
- Estimular la motricidad gruesa.
- Desarrollar la coordinación óculo-motora.
- Fomentar la direccionalidad.
- Incentivar la sociabilidad.
- Estimular el equilibrio

Género del juego:

Actividad preferentemente jugada por niños, sin embargo no hay regla que impida que las niñas participen.



Las cometas



Juego individual y grupal

Elementos para el juego:

Palos de caña o carrizo, goma, papel cometa, hilo grueso, tira de tela.

Pasos para el juego:

Para elaborar la cometa, se necesitan dos palitos de caña cortados uno más largo que el otro. Se atan por el centro los dos palitos de caña o carrizo de tal manera que se forme una cruz. Se recorta el papel cometa en la forma de cruz de los palos de caña, se pega el papel a los palos y se deja secar. Se pega o se amarra la tira de tela en la parte inferior de la cometa para formar la cola. Finalmente se ata un hilo a los cuatro extremos de la cometa, del cual se la va a sujetar.

Se debe buscar un lugar con amplio (patio, parque, etc.), donde se pueda correr, mientras se trata de elevar la cometa hasta que consiga alcanzar suficiente altura y se sostenga en el aire por sí misma.

Objetivos del juego:

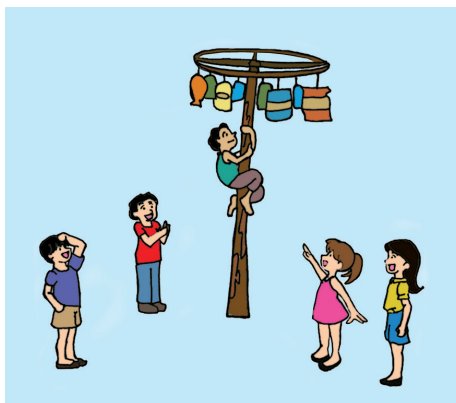
- Estimular la imaginación y creatividad.
- Fomentar la noción de espacio.
- Desarrollar el equilibrio.
- Incentivar el desarrollo de la coordinación óculo-manual.

Género del juego:

Generalmente realizado por niños, pero pueden participar libremente también las niñas.



Palo encebado



••• Juego de participación individual •••

Elementos para el juego:

Una caña gruesa y bastante larga, grasa animal, varios objetos para colgar de la parte superior del palo, los mismos que serán los premios para quien llegue a la meta.

Pasos para el juego:

Plantar la caña gruesa y bastante larga de manera bien profunda, a la que previamente se le untó grasa animal con el fin de volverlo resbaloso, se corona con una canasta de dinero, y otros elementos variados que serán el premio para quien llegue a la meta después de muchos resbalones.

Cada participante intenta subir al palo, resbalándose constantemente, el ganador es quien llegue a la parte superior y se lleva todos los premios.

Objetivos del juego:

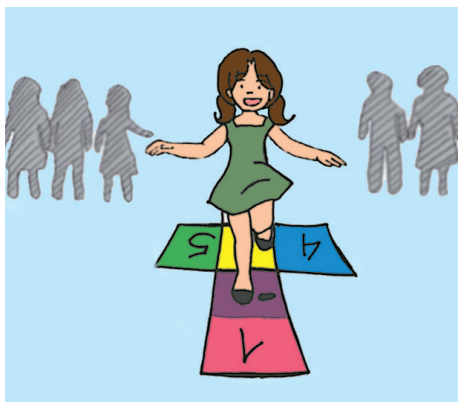
- Desarrollar la motricidad gruesa y fina.
- Estimular el desarrollo del esquema corporal
- Fomentar la atención y concentración.
- Estimular la coordinación óculo-manual y óculo pie.

Género del juego:

Generalmente participan miembros del sexo masculino, por el intenso esfuerzo que implica la realización del juego.



Rayuela



Juego individual y grupal

Elementos para el juego:

Tiza, fichas.

Pasos para el juego:

Dibujar sobre el piso una figura de aproximadamente 75 centímetros por 150 centímetros, dividido en seis o más superficies iguales numeradas en orden del 1 al 6, 7 ó 10, según lo decidan los jugadores.

El jugador lanza una ficha, una piedra o un papel mojado y arrugado, formando una bola, tratando de que caiga dentro del casillero #1; salta esquivando el casillero # 1 y cae con los dos pies juntos en el casillero # 2; continúa saltando con un pie al



casillero # 3, al # 4, y así sucesivamente hasta llegar al último; da la vuelta y regresa saltando de casillero en casillero hasta llegar al # 2, se agacha, recoge la ficha y salta al punto de partida, sin pisar el casillero # 1. Toma la ficha y la lanza al casillero # 2, repitiendo los mismos pasos que al inicio; y así lo hace con todos los casilleros hasta pasar por todos sin que la ficha, al ser lanzada, salga del recuadro, en ese caso el jugador debe ceder el turno al siguiente. También pierde su turno quien pisa alguna línea del recuadro, ya que el salto debe ser limpio, o pisa con los dos pies en los recuadros individuales.

Gana quien logra llegar hasta el casillero final sin haber perdido en ningún espacio (respetado las reglas del juego).

Una variante del juego es que en lugar de lanzar la ficha, se la empuja con un pie al casillero siguiente y se continúa empujándola a cada casillero, a la vez que se cumple con la regla de pisar con un pie donde corresponde. Pierde quien no cumplió las reglas del juego (pisó con los dos pies en los casilleros en los que no se podía).

Los tipos de rayuelas más conocidos en Ecuador son el avión, el lápiz, el gato y el caracol.

Objetivos del juego:

- Ejercitar la motricidad gruesa.
- Estimular la atención y concentración.
- Desarrollar el dominio del espacio.
- Ejercitar la coordinación viso motora.

Género del juego:

Indistintamente lo juegan niños y niñas.



La gallinita ciega



Juego grupal

Elementos para el juego:

Niños y niñas, un pañuelo.

Pasos para el juego:

Del grupo de niños y niñas se sortea quien será la gallinita, luego se le amarra el pañuelo cubriéndole los ojos, cerciorándose que no pueda ver, entonces un compañero o compañera inicia preguntándole:

-“¿Gallinita, gallinita, qué se te ha perdido en el pajar?”

La gallinita ciega contesta:

-“Una aguja y un dedal.”

Luego le preguntan:

-“¿Cuántas vueltas quieres dar?”

La gallinita ciega contesta:

-“2”, o la cantidad de vueltas que desee.

También se puede decir:

-“¡Da tantas vueltas y lo encontrarás! “

Al terminar de contar la cantidad de vueltas que solicitó la gallinita, todos salen corriendo para que inicie su búsqueda, orientada por las voces de los jugadores que la guían hacia donde están. Cuando atrapa a alguien debe adivinar quién es tocándole el rostro, el cabello, la cabeza, las manos, etc., luego dice el nombre del jugador que cree que es, y si acierta, aquél será la nueva *gallinita ciega* y tendrá que continuar buscando a los demás. Si no acierta deberá seguir buscando.

Objetivos del juego:

- Desarrollar la percepción táctil y auditiva.
- Desarrollar el equilibrio y la organización espacial.
- Utilizar la memoria para el recuerdo de características significativas de los compañeros.
- Mejorar el conocimiento del esquema corporal.

Género del juego:

Niños y niñas participan indistintamente.



Las bolas / bolichas / bolillas



Juego grupal ...

Elementos para el juego:

Niños, bolas de cristal.

Pasos para el juego:

El juego de las *bolas* es otro de los juegos tradicionales más antiguos, este juego es conocido también como bolichas, bolitas, bolillas y canicas, que son pequeñas esferas de vidrio, arcilla, metal, alabastro, cerámica o jaboncillo que se utilizan en muchos juegos infantiles, por lo que se las consideran como juguetes.

Para jugar a las bolas es preferible hacerlo sobre suelo de tierra, porque como estas son de cristal, metálicas, de cerámica o de semillas, rebotan mucho sobre

una superficie dura. Se comienza haciendo un hoyo de unos 8 centímetros de diámetro y 3 centímetros de profundidad aproximadamente. El juego de las bolas lo pueden jugar 2 o más jugadores.

Entre los juegos relacionados más comunes tenemos:

El Ñoco: En el juego de las bolas se necesita un hoyo, debe estar separado un metro de la pared más próxima como mínimo. Luego se pinta en el suelo una línea a unos cinco metros del hoyo. Desde esta línea es de donde los jugadores lanzarán sus bolas en dirección al hoyo. Para saber el orden en que cada jugador comienza lanzando sus bolas. Los jugadores se colocan cerca del hoyo y lanzan hacia esta línea que está a 5 metros. Él más cerca que quedó de la línea será el primero y así sucesivamente.

El objeto del juego de las bolas es obtener más bolas de sus oponentes. Hay varias formas de jugar a las bolas. Una es lanzar la bola y procurar introducirla en el hoyo, si lo consigue, perfecto. El siguiente jugador tratará de hacer lo mismo, en caso de ubicarla también en el hoyo. Hay empate, sino, este jugador que no la introdujo en el hoyo pierde una bola.

Otra forma de jugar al juego de las bolas es *golpeando la bolilla del oponente*, pero en tres acciones que se denominan:

Primera, golpear una vez el boliche del contrario, esto permite seguir jugando.

Segunda, golpearla de nuevo y permite seguir.

Tercera, esta acción se conoce con el nombre de *lohay*, consiste en golpearla pero dejando una separación entre las bolas superior a un pie. Lo que permite seguir tirando y de forma que si lo consigue cinco veces seguidas le gana una bola al contrario.



Este juego también se lo realiza con seis hoyos, aunque es menos popular. Deben que jugar seis jugadores, quienes eligen, como se lo explicó anteriormente, el turno para comenzar. El objetivo del juego es colocar una canica en todos los hoyos, el jugador que antes lo consiga será el ganador.

Objetivos del juego:

- Ejercitar la coordinación óculo manual.
- Desarrollar la atención y concentración
- Estimular el desarrollo de la precisión.
- Desarrollar la motricidad fina.
- Fomentar el desarrollo del equilibrio.

Género:

Generalmente es un juego de niños.

Es evidente que los niños de educación inicial y primer año de educación básica, no están listos aún para cumplir las reglas de este entretenido juego. Sin embargo la maestra o el maestro podrán familiarizarlos con los elementos del mismo, realizando diversas adaptaciones acordes a su madurez.

La pata coja o las tres piernas



Juego grupal.

Elementos para el juego:

Niños y niñas, una cuerda

Pasos para el juego:

Dos concursantes que van a formar equipo se colocan uno junto al otro. Se amarran con la cuerda dos piernas: una pierna derecha de un concursante y la izquierda del otro concursante. Los equipos se colocan en la línea de partida, y debeán caminar abrazados un corto trayecto mientras tratan de coordinar los pasos para no caerse. Gana el equipo que llega primero a la meta.

Objetivos:

- Desarrollar el equilibrio.
- Ejercitar la lateralidad.
- Desarrollar la atención y concentración.

Edad: A partir de los 5 años.



Yo - Yo



Juego individual ...

Elementos para el juego:

El yo-yo es un juguete en forma de disco de madera, plástico u otro material, compuesto por dos tapas que encajan en un eje central, alrededor del cual se enrolla una cuerda, la misma que tiene en uno de sus extremos un nudo que forma una *orejita*, que sirve para poner el dedo índice y permite subir y bajar el yo-yo, desde la mano hasta el suelo.

Pasos para el juego:

Se ubica en el dedo índice la orejita anudada al inicio de la cuerda, y se sube y se baja el yo-yo, logrando diferentes trucos, como: paseando al perrito, el trapecio, el dormilón, entre otros.

Objetivos:

- Ejercitar la motricidad fina.
- Desarrollar la coordinación óculo-manual.
- Incentivar la atención y concentración.

Edad:

A partir de los cinco años.

Para la mayoría de niños y niñas de educación inicial y primer año de educación básica no es posible hacer bailar el yo-yo, sin embargo la ejercitación constante permitirá que poco a poco se familiaricen con el juguete y desarrollen habilidades para cumplir los pasos del mismo.



Las congeladas



Juego grupal

Elementos para el juego:

Niños y niñas.

Pasos para el juego:

Se organiza un grupo de niños y niñas, nombrando a un compañero o compañera que será el o la encargado(a) de perseguirlos hasta atrapar a alguno de sus compañeros. Quien es atrapado, se queda congelado, pero si pasa otro de los jugadores y lo toca, inmediatamente lo descongela y continúan jugando. En este juego no hay ganadores ni perdedores.

Objetivos:

- Ejercitar la motricidad gruesa.
- Fomentar la noción espacial.
- Desarrollar la coordinación viso-motora.

Edad: A partir de los 5 años.

Policías y ladrones



Juego grupal

Elementos para el juego:

Niños y niñas.

Pasos para el juego:

Se organizan dos grupos, unos son policías y otros son ladrones. Evidentemente los policías deben atrapar a los ladrones, que son miembros del grupo que están escondidos.

Los policías luego del tiempo que les dan para que se escondan, salen a buscarlos, cuando un ladrón es atrapado, puede ser rescatado si otro de sus compañeros *ladrones* le toca la mano.



Si los policías logran atrapar a la gran mayoría del grupo de los ladrones, ganarán el juego.

Objetivos:

- Ejercitar la motricidad gruesa.
- Ejercitar la atención y concentración.
- Desarrollar el dominio del espacio.

Edad:

A partir de los 5 años.

COPIA DIGITAL

Las sillas



Juego grupal

Elementos para el juego:

Niños y niñas, sillas y música.

Pasos para el juego:

Se coloca una hilera de sillas, una junto a la otra, con los respaldares enfrentados, como se aprecia en la Figura X. El número de sillas debe ser una menos que el número de participantes, por ejemplo, si van a concursar 6 niños o niñas, se deben colocar únicamente 5 sillas. Siempre debe respetarse esta proporción durante todo el juego.



En el momento que se enciende la música, los participantes bailarán alrededor de las sillas. Cuando la música se detenga, deben sentarse en las sillas. Pierde quien se queda de pie, sin silla donde sentarse. Se retira una silla. Esta acción se realiza cada vez que se elimina un participante. La música volverá a sonar y se detendrá tantas veces sea necesario hasta que algún concursante gane el juego. Gana aquel que se sienta en la última silla disponible.

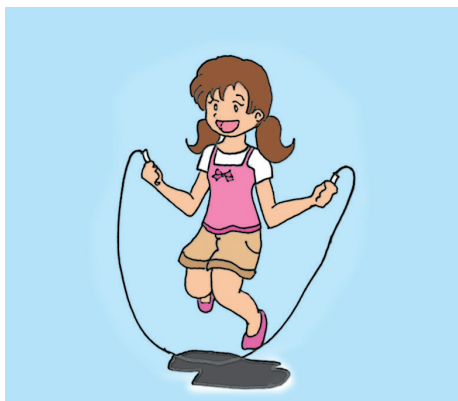
Objetivos:

- Ejercitar la direccionalidad.
- Desarrollar la atención y concentración.
- Ejercitar el dominio del espacio.

Edad:

A partir de los 5 años.

La cuerda o sogá



Juego individual y grupal ...

Elementos para el juego:

Niños y niñas, una cuerda o sogá.

Pasos para el juego:

Saltar la cuerda o sogá de manera individual o grupal.

Individual: Un niño o niña puede tomar la cuerda o sogá con sus dos manos y hacer girar la cuerda y saltar.

Grupal: Dos niños o niñas toman los extremos de la cuerda o sogá y la hacen girar, de modo que pase debajo de los pies y por sobre la cabeza de quien



salta. Mientras saltan los participantes, quienes giren la soga pueden entonar canciones sencillas y la persona que salta lo hará a ese ritmo.

Se consideran algunas variantes en la aplicación del mismo elemento, como por ejemplo:

Saltar con dos cuerdas.

Pasar por debajo de la cuerda.

Halar o tirar de la cuerda o soga.

La culebrita.

Saltar con dos cuerdas: Es una variedad del juego, sin embargo es considerado el modo más difícil, pues exige mayor coordinación y habilidad.

Pasar por debajo de la cuerda: Aquí dos personas sostienen la cuerda en cada extremo y los demás jugadores pasan debajo de ella, luego de que todos han pasado, los que sostienen la cuerda la bajan un poco más y los participantes vuelven a pasar por debajo de ella y así continúan hasta que ya no puedan pasar por debajo de la cuerda.

Halar o tirar de la cuerda: Se dibuja una línea en el piso, se forman dos grupos con el mismo número de participantes en cada uno, de manera que estén equilibrados en fuerza y resistencia. Los equipos forman dos filas enfrentadas mientras toman con las manos una cuerda resistente. Cuando escuchen la señal tienen que halar la cuerda con mucha fuerza hacia su lado, tratando de llevar hacia su territorio al otro grupo, esto es, cruzando la línea trazada en el piso. Gana el grupo que logre llevar a su territorio al equipo contrario.

Objetivos:

- Ejercitar la coordinación viso-motora.
- Incentivar el fortalecimiento del ritmo corporal.
- Ejercitar la motricidad fina y gruesa.
- Motivar la atención y concentración.

Edad:

A Partir de los 5 años, con las correspondiente precauciones.

Los docentes pueden adaptar el juego de acuerdo a la evolución física y madurativa de los niños y niñas, aplicando las diferentes propuestas del mismo de forma más sencilla, considerando que no signifique peligro.



El balero



Juego individual

Elementos del juego:

Niños y niñas, balero.

Pasos para el juego:

El balero está compuesto por un mango, que servirá de base, y la cabeza, que es la parte que buscará engancharse. Estas dos partes están unidas por una cuerda que ayudará a que la cabeza del balero no caiga al suelo.

Para lograr acertar la base en el mango se deberá agitar las manos hacia arriba y hacia abajo, en dirección a la base. Luego, se intenta sacarla con el impulso hacia arriba, y la ayuda de uno de los dedos que sostiene el mango.

El juego puede realizarse en forma individual o entre amigos, eligiendo al

ganador por la cantidad de aciertos que tenga. Los turnos serán intercalados, cambiando de jugador cuando falle en el tiro.

Objetivos:

- Ejercitar la motricidad fina.
- Desarrollar la lateralidad.
- Incentivar la atención y concentración.
- Desarrollar el equilibrio.

Edad:

A partir de los 6 años, con los cuidados respectivos.



Perinola



••• Juego individual o grupal •••

Confección del juguete:

La perinola es una pieza elaborada con un material duro, como la tagua, que tiene un cabeza pequeña, en la parte superior, que le permite al jugador hacerla girar y una punta en su base, para que pueda girar. Tiene 6 caras o lados planos, pintados con diferentes colores, los mismos que, al girar y detenerse, dejan visible un lado con la leyenda de lo que le corresponde hacer al jugador, lo que le tocó por suerte. Las leyendas o comandos que se muestran en la perinola guían el juego, y dependen de la creatividad de quien las fabrica. Por lo general son: Pon 1, Toma 1, Deja, Pon 2, Toma todo, Pierde todo.

Elementos del juego: Perinola.

Pasos para el juego:

Esta actividad puede realizarse en forma individual o con otras personas y pueden realizarse apuestas.

Los jugadores forman una circunferencia alrededor del espacio donde se va a jugar. Al inicio cada uno aporta con la misma cantidad de apuestas, que pueden ser elementos como fichas, monedas o cualquier otro objeto que el grupo acepte. Todas las apuestas se colocan en el centro.

El juego comienza cuando el primer participante hace girar la perinola, colocando la cabeza de la perinola entre los dedos pulgar, índice y medio de la mano, realizando un rápido movimiento circular y soltando la perinola sobre una superficie plana (por lo general es el espacio entre los jugadores) para que gire con libertad.

Cuando la perinola se detiene, el jugador hará lo que dicte la leyenda de la cara que haya quedado boca arriba, que ordena al jugador a que tome o que deje cierta cantidad de fichas del montón inicial. En caso de que perinola le ordene *Toma todo*, el jugador retirará todas las apuestas y el montón se volverá a formar, como al inicio. Ganará el jugador que logre quedarse con la mayor cantidad de fichas o de monedas.

Objetivos:

- Ejercitar la precisión.
- Desarrollar la atención y concentración.
- Desarrollar las nociones matemáticas básicas.
- Ejercitar la motricidad fina.

Edad: A partir de los 5½ años.

Género: Niños y niñas.



La Cebolla



Juego grupal

Pasos para el juego:

Inicialmente se conforman dos equipos, en cada uno se designa un representante, sea niño o niña a quien el grupo considere el/la más fuerte, quien se agarrará a un poste, un árbol o un estante, y detrás de él o de ella, tomados muy fuertemente de la cintura, se colocarán todos los integrantes del equipo formando una columna. Sujetos de esta manera, esperan hasta que un integrante del equipo contrario se acerque y trate de separarlos. Cada niño o niña que el equipo contrario logre soltar de la columna, es considerado como la hoja de cebolla que se va arrancando. Gana el equipo del que menos integrantes fueron arrancados.

Objetivos:

- Ejercitar la motricidad gruesa.
- Desarrollar el esquema corporal.
- Estimular la noción del trabajo en equipo.
- Fomentar la idea de solidaridad.

Edad:

A partir de los 5 años.

Género:

Pueden jugar niños y niñas.

COPIA DIGITAL



El Aro



Juego individual y grupal ...

Elementos del juego:

Un aro, suncho o aro de bicicleta; una varita de madera o gancho de alambre.

Pasos para el juego:

El juego consiste en rodar el aro a mucha velocidad pudiendo establecerse una competencia de velocidad o de habilidad donde interactúen niños y niñas.

Cada niño y niña participa con un aro metálico (suncho) y una varita o palito de madera o de alambre. Los niños y las niñas se agrupaban para rodar el aro individualmente o establecer una competencia por equipos. Gana quien mantiene más tiempo rodando el aro.

En este juego los participantes pueden manifestar su creatividad realizando diferentes piruetas como: salto de rampa, suerte de vueltas, entre otras.

Objetivos:

- Desarrollar la destreza óculo-manual.
- Estimular el desarrollo de la atención y concentración.
- Desarrollar el equilibrio y destreza manual.
- Incentivar la lateralidad.
- Desarrollar motricidad fina y gruesa.
- Estimular las nociones espaciales.

Edad:

A partir de los 5 años.

Género:

Pueden jugar niños y niñas.



El pin pin San Agustín



Juego grupal

Pasos para el juego:

Se forma un círculo compuesto por el maestro o la maestra, y los niños y niñas del salón de clases. El maestro o la maestra comienza el juego diciendo:

-“Pin, pin San Agustín

la meca, la seca y la tutuleca

por aquí pasó

el hijo del rey

comiendo maní.

A todos les dio

menos a mí.

Palo, palo para los caballos

Tuturutú para que salgas tú.”

A medida que va cantando la estrofa, va tocando los pies de cada niño y niña, cuando llega a la parte de *Tuturutú para que salgas tú*, a quien le ha tocado el pie, al final de la frase, debe retirarlo, y así sucesivamente, se van eliminando los participantes hasta que quede uno, quien será proclamado como el ganador o la ganadora. En la siguiente ronda el niño o la niña que ganó, será quién dirija el juego.

Objetivos:

- Estimular la socialización.
- Motivar la integración.
- Estimular actitudes de tolerancia ante el hecho de perder y/o ganar.

Edad:

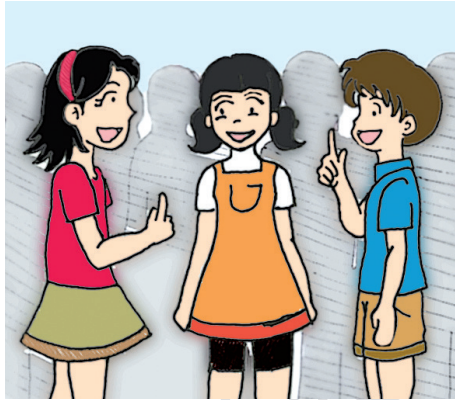
Desde los 4 años.

Género:

Pueden jugar niños y niñas.



Los colores



Juego grupal

Pasos para el juego:

Se eligen tres niños o niñas, entre los participantes. Cada niño y niña escoge un color diferente. Un participante asume el rol de *ángel* y otro de *diablo*. El juego inicia cuando el ángel dice:

-“Tun, Tun”.

-“¿Quién es?”-, responden los niños.

El ángel responde: -“El ángel con la bola de oro.”

-“¿Qué desea?”-, dicen los niños.

-“Un color”-, responde el ángel.

-“¿Qué color?”-, responden los niños.

-“Azul”-, dice el ángel (puede elegir cualquier color).

En ese momento se consultan entre ellos para saber si existe el color solicitado. De no haber el color responden: -“Pase cantando”.

Una vez más, se dice: -“Tun, Tun”.

-“¿Quién es?”-, responden los niños.

El diablo responde: -“El diablo con los siete mil cachos.”

-“¿Qué desea?”-, responden los niños.

-“Un color”-, dice el diablo.

-“¿Qué color?”-, dicen los niños

-“Verde”-, responde el diablo (puede elegir cualquier color).

Si el color lo tiene asignado cualquiera de los niños y o las niñas, se ubica detrás de quien solicitó el color, ya sea el ángel o el diablo.

Al final se disponen a medir fuerzas, entre el ángel y el diablo y sus respectivos acompañantes. Se traza una línea en el piso y los participantes se toman de la cintura, comandados por el ángel y el diablo, formando una especie de tren o hilera. El ángel y el diablo, y sus acompañantes, sujetan fuertemente una cuerda y empiezan a tirar de ella, hacia su lado. Gana el equipo que logre arrastrar al contrario hacia el otro lado de la línea límite marcada.



Objetivos:

- Ejercitar la atención.
- Desarrollar la motricidad gruesa.
- Desarrollar las nociones de equilibrio.
- Estimular el desarrollo del esquema corporal.
- Desarrollar la atención.

Edad:

A partir de los 5 años.

El Florón está en mis manos



Juego grupal

Elementos del juego:

Un objeto pequeño que se pueda esconder en las manos.

Pasos para el juego:

Colocar a los niños y niñas frente a la maestra o al maestro, quien les mostrará el objeto que esconderá en sus manos y al que se llamará *florón*. Luego junta las manos escondiendo el florón entre ellas, y los niños y las niñas hacen lo mismo.

Luego la maestra indica que procederá a pasar atrás de ellos escondiendo el florón en las manos de alguien.

Y todos cantan:



-“El florón está en mis manos

De mis manos ya pasó.

El florón está en mis manos

De mis manos ya pasó.”

La maestra deja el florón en las manos de algún niño niña.

Y pregunta a un niño o niña: -“¿Dónde está el florón?”

Si adivina dónde está, todos aplauden.

Si no adivina tendrá que dar una prenda y cumplir una penitencia.

Objetivos:

- Desarrollar la motricidad fina.
- Estimular el ingenio, la observación y atención.

Edad:

A partir de los 5 años.

El pan quemado



Juego grupal

Pasos para el juego:

Se reúnen varios niños y niñas, y se toman de las manos formando un semicírculo. Uno de ellos, que se encuentra en uno de los extremos, deberá preguntar:

-“¿Cuántos panes hay en el horno?”

Y los demás responderán, de acuerdo a la cantidad de niños y niñas que formen el semicírculo, por ejemplo:

-“25”-, y añaden la frase -“y un quemado”-.

Nuevamente preguntará:

-“¿Quién lo quemó?”



Y todos responderán:

-“Ese pícaro o esa pícara lo quemó”.

Y señalarán al o a la participante que está en el otro extremo del semicírculo. Luego el niño o niña, que preguntó, camina hacia el compañero o compañera mencionado, seguido por los demás compañeros, sin soltarse de las manos, mientras cantan:

-“Quémenlo, quémenlo, por ladrón, hasta que se haga chicharrón”.

Mientras todos pasan en hilera, por debajo del arco que forma el brazo del acusado o de la acusada, junto con el de su compañero o compañera que se encuentra a su lado, hasta que los brazos del acusado o de la acusada, queden cruzados en su espalda, y todo el grupo haya pasado.

El juego continúa desde la pregunta inicial hasta que todos los participantes tengan los brazos cruzados, en ese momento quien hizo las preguntas empieza a halar fuertemente, para lograr que los otros se suelten. Algunos se caerán al piso, pero lo importante es no soltarse.

Objetivos:

- Ejercitar la motricidad gruesa.
- Incentivar las nociones de conteo.
- Afianzar el esquema corporal.
- Estimular las nociones de equilibrio.
- Desarrollar la sociabilidad.

Edad: A partir de los 6 años.

La correa quemada



Juego grupal

Pasos para el juego:

Los niños y niñas deciden el lugar donde se realizará el juego. Se organizan y sortean para nombrar a quien va a esconder la correa (cinturón). Cuando está definida quien realizará esta tarea, los demás se van a otro lugar, para que el compañero o la compañera, pueda esconder la correa sin que nadie pueda ver el lugar donde la ocultó.

Cuando la correa está *bien escondida*, llama a los demás para que comiencen a buscarla. Se inicia la búsqueda. A medida que se acercan al lugar del escondite, quien escondió la correa dice:

-“Caliente, caliente”.

Si alguien está en el lugar exacto del escondite, dice:



-“Hirviendo, hirviendo”.

Pero si los buscadores y las buscadoras, se alejan del lugar del escondite dice:

-“Frío, frío”.

Y, mientras más se alejan, dice:

-“Helado, congelado”.

Gana quien encuentra la correa (cinturón) y ese será el niño o la niña que la esconda, en otro lugar para que el juego continúe.

Objetivos:

- Desarrollar nociones temporo-espaciales.
- Estimular la atención.
- Estimular el desarrollo habilidades cognitivas.

Edad:

A partir de los 4 años

El cienpies



Juego grupal

Participan niños y niñas.

Pasos para el juego:

Niños y niñas forman un fila, colocándose uno detrás de otro.

Se toman del hombro y van caminando lentamente, alzando las piernas, de un lado y de otro.

Luego se agachan y toman, por la cintura, al compañero que está adelante; en esta posición caminan inclinándose simultáneamente al lado derecho e izquierdo, elevando una pierna y luego la otra, mientras van cantando:

*El ciempiés, es un bicho muy raro
parece un montón de bichos atados.*



*Cuando lo miro parece un tren,
cuento las patas y llego hasta cien.*

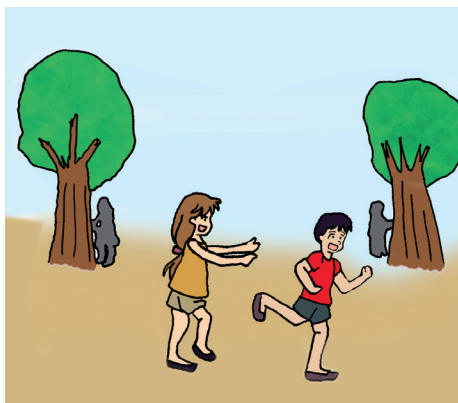
Objetivos:

- Estimular el equilibrio.
- Desarrollar la lateralidad.
- Afianza el conocimiento del esquema corporal.
- Estimular la sociabilidad.

Edad:

A partir de los 4 años.

Pega con vida



Juego grupal

Pasos para el juego:

El maestro o la maestra delimita la zona en la que se va a jugar, y marca los lugares donde *los perseguidos* puedan *salvarse* (estos sitios se llaman *madrinas*). Se recomienda que no sean más de dos *madrinas*.

Se realiza un sorteo entre todos, para saber quién es el que va a perseguir y atrapar a los demás. Quien persigue debe gritar: -“Cogido o cogida”-, cuando atrape a alguien. El juego termina, cuando todos son atrapados.

Cuando el grupo de niños es muy numeroso es preferible que exista más de un perseguidor o perseguidora. Esto puede omitirse cuando la *madrina* solamente pueda ser usada, una sola vez por cada jugador y por un tiempo definido, tal vez 10 segundos.



Objetivos:

- Ejercitar el esquema corporal.
- Desarrollar la lateralidad gruesa.
- Ejercitar la atención.
- Ejercitar la coordinación viso-motora.
- Incentivar las nociones temporo-espaciales.

Edad:

A partir de los 5 años

El caballito de madera



Juego individual y grupal

Elementos del juguete:

Un palo de escoba, al que se le colocará, bien ajustada, la cabeza de un caballo, elaborada con piel y relleno de paja o de lana de ceibo (que es lo tradicional) pero también puede ser fabricada con cartón y pintura de esmalte.

Pasos para el juego:

Cada niño con su caballito, juega con él de manera simbólica, pues asume que es un caballo de verdad y corre, salta, camina y hace diferentes acciones sobre él.

El maestro o la maestra puede organizar carreras, marcando una línea que señale la meta. Ganará quien llegue primero.



También se puede jugar de manera individual con el caballito balancín, en el que los niños y las niñas, se mecen balanceando su cuerpo, de atrás hacia delante, acción que estimula mucho a los pequeños y a las pequeñas.

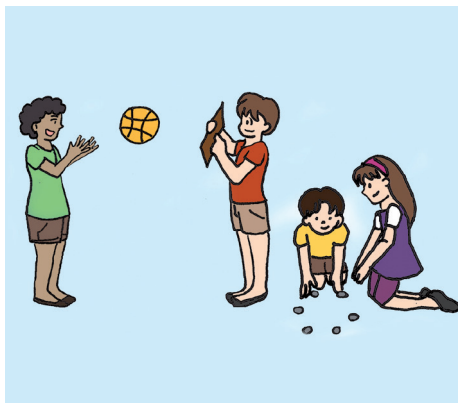
Objetivos:

- Estimular el desarrollo del equilibrio.
- Incentivar el desarrollo de la imaginación.
- Desarrollar nociones de lateralidad.

Edad:

A partir de los 3 años.

La estrella



Juego grupal

Elementos para el juego:

- Tapillas de botellas.
- Tablitas de madera.
- 1 pelota.

Pasos para el juego:

Se deben formar dos grupos de 6 personas o más, pero manteniendo el mismo número en cada equipo.

Dibujar una estrella grande, en el piso, utilizando las tapillas de botellas.

Sortear el grupo que *va a quemar* y el que *va a virar las tapillas*.



El grupo que vira las tapillas debe tener las tablitas de madera, para batear la pelota y cubrirse cuando, el equipo contrario le lance una pelota tratando de *quemar* a alguno de sus miembros. Las tablas hacen la función de escudo protector.

El grupo que va a quemar se separa, para atrapar la pelota cuando sea bateada.

El juego se inicia cuando el grupo que vira las tapillas, batea la pelota, usando una tablita de madera, lo más lejos que pueda.

Mientras que grupo *quemador*, trata de atrapar la pelota, el grupo que *vira las tapillas*, empieza rápidamente a voltearlas.

Cuando *los quemadores* atrapan la pelota, dirán: -“Alto ahí”-. Quienes tienen las tablas, se quedan quietos como estatuas y tratan de que no los *quemen* con la pelota que atrapó el equipo contrario.

Si el equipo que vira las tapillas, logró formar la estrella antes de que los quemadores atrapen la pelota, gritarán: -“Estrella” y ganarán el juego.

Si los quemadores observan que una tapilla no ha sido virada, el grupo que vira las tapillas perderá.

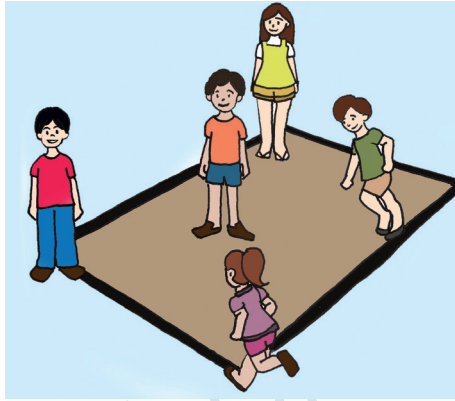
El juego se inicia nuevamente con el sorteo de nuevos quemadores.

Objetivos:

- Ejercitar la motricidad fina y gruesa.
- Desarrollar el esquema corporal.
- Incentivar el cumplimiento de reglas.
- Ejercitar la atención y concentración.

Edad: Desde los 5 años, cumpliendo reglas de manera muy sencilla

La casa vieja



Juego grupal

Pasos para el juego:

Se busca un lugar que tenga cuatro esquinas; si acaso no lo hay, se dibuja en el piso un cuadrado bien definido.

En cada esquina se ubican los participantes y uno queda en el centro.

El jugador o la jugadora que está en el centro, se acerca a preguntar en la primera esquina:

-¿Hay candela?-

Y el compañero o la compañera, le responderá:

-“En la casa vieja”.



Mientras se efectúa el diálogo, los otros tres participantes deben correr para intercambiar sus puestos. Si en ese momento, quien pregunta se ubica en uno de aquellos lugares, hará que el compañero o la compañera pierda el puesto, y sea quien ubique en el centro y haga las preguntas. Pierde el juego quien por 3 ocasiones pierde su puesto en una de las esquinas.

Objetivos:

- Ejercitar la atención.
- Ejercitar la motricidad gruesa.
- Desarrollar la ubicación espacio-temporal.

Edad:

A partir de los 4 años.

Esconde, esconde la sortijita



Juego grupal y mixto

Elementos del juego:

Un objeto para esconder.

Pasos para el juego:

Se sortea quién esconderá la sortijita, quién la buscará y quiénes servirán de escondite.

Los niños y niñas, que harán de escondite de la sortijita, se sientan formando una línea, y colocan sus manos detrás de su espalda, de tal manera que la sortijita pueda ser escondida en ellas.

Quien fue sorteado/a para buscar la sortijita se para al frente de la hilera de niños y niñas, en el centro, para adivinar quién la tiene.



El niño o la niña que es el/la encargado/a de esconder la sortijita, avanza por la parte de atrás de la hilera, arrodillándose en cada niño y niña, haciendo el ademán de guardar la sortijita en las manos de cada uno de ellos, mientras va cantando:

-“Esconde, esconde la sortijita; esconde, esconde la sortijita”.

Cuando el canto se detiene, el niño o la niña que tiene que adivinar, señala o nombra a uno de los niños o las niñas sentados/as en el suelo. Si acierta, pasa a esconder la sortijita; sino, sale del juego y otros niños o niñas, pasarán a esconder y a adivinar dónde está la sortijita.

Objetivos

- Desarrollar la atención.
- Estimular las nociones de lateralidad.

Edad:

A partir de los 4 años.

Arrecotin-arrecotán:



Juego grupal

Pasos para el juego:

En este juego pueden participar niños y niñas.

Pasos para el juego:

El maestro o la maestra sortea y designa a un niño o niña, y lo pone sobre sus piernas, boca abajo.

Sobre la espalda del/la niño/a, coloca su brazo en V, de tal manera que el codo quede en contacto con la espalda del/la niño/a y su mano quede libre.

Con un suave movimiento, va dibujando círculos en la espalda del/la niño/a, mientras canta:

-“Arrecotín, arrecotán, de la cama a la cocina, ¿cuántos dedos tengo encima?”

Al terminar la frase, el/la maestro/a, detiene el movimiento y muestra en su mano 1, 2, 3, 4 ó 5 dedos, que es el número que el/la niño/a debe adivinar para quedar libre de las cosquillas, que le produce en su espalda, el movimiento del codo.

Si el/la niño/a adivina el número de dedos que el/la maestro/a muestra en su mano, es liberado/a y otro/a niño/a tomará su lugar. En caso contrario, tendrá una nueva oportunidad para acertar.

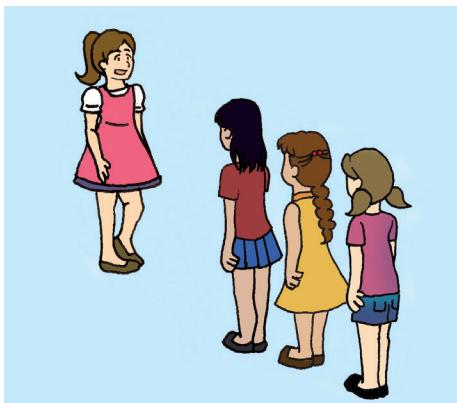
Objetivos:

- Estimular las nociones de conteo.
- Desarrollar la sensibilidad.
- Estimular músculos de la espalda.

Edad:

A Partir de los 3 años.

La reina coja



Juego grupal

Este es un juego en el que participan solo niñas.

Pasos para el juego:

Se sortea a la niña que asumirá el papel de la Reina Coja, quién cantará mientras cojea de cualquier de sus dos pies. Las otras niñas se ubican en una fila frente a la reina, para iniciar el diálogo.

El grupo de niñas, tomadas de la mano, cantan, mientras se acercan a la Reina Coja:

-“¿Dónde va la reina coja? Riduffín, riduflancita”-. Luego retroceden y toman su lugar inicial.

La Reina Coja, canta, acercándose a las niñas:



-“Voy a recoger chabelas Riduflín, riduflancita”-. Luego retrocede y toma su posición inicial.

El grupo de niñas:

-“¿Si te encuentras con el rey? Riduflín riduflancita”-.

La reina coja:

-“Le mostraré la corona. Riduflán, riduflancita”-.

El grupo de niñas:

-“¿Si encuentras con un jardinero? Riduflín riduflancita”-.

La reina coja:

-“Le mostraré la regadera. Riduflín riduflancita”-.

El grupo de niñas:

-“Si te encuentras con una hormiga. Riduflín riduflancita”-.

La reina coja:

-“Le mostraré las antenas. Riduflín riduflancita”-.

El grupo de niñas:

-“¿Si te encuentras con un ángel? Riduflín riduflancita”-.

La reina coja:

-“Le mostraré las alas. Riduflín riduflancita”-.

El grupo de niñas:

-“¿Si te encuentras con el diablo? Riduffín riduflancita”-.

La reina coja:

-“A ese yo lo agarro. Riduffín riduflancita”-.

Cuando la canción llega a esta última línea, las niñas que están ubicadas en la hilera salen corriendo, porque la Reina Coja, va a atraparlas

La niña que es atrapada será quien asuma el próximo rol de Reina Coja, y el juego se inicia nuevamente.

Es importante señalar que antes de esta versión de la Reina Coja, también se cantaba el siguiente estribillo:

Niñas: “¿Dónde va la reina coja? Riduffín riduflancita”-.

Reina coja: “Voy a recoger violetas. Riduffín riduflancita”-.

Niñas: “¿Para quién son las violetas? Riduffín riduflancita”-.

Reina coja: “Para darlas a mi niña. Riduffín riduflancita”-.

Niñas: “¿Y dónde está su niña? Riduffín riduflancita”-.

Reina Coja: “Aquí está una de mis niñas. Riduffín riduflancita”-.

Y así continuaba el juego hasta que la Reina Coja elegía a todas las niñas.

Otra versión del mismo juego, dice así:

Niñas: “¿Dónde va la reina coja? Riduffín riduflancita”-.

Reina Coja: “Voy a recoger violetas. Riduffín riduflancita”-.

Niñas: “¿Para quién son las violetas? Riduffín riduflancita”-.

Reina Coja: “Para perfumar mi ropa. Riduffín riduflancita”-.



Lo que continúa lamentablemente se perdió en el tiempo. Pero, los/las maestros/as pueden realizar una adaptación y continuarla.

Objetivos:

- Fomentar la socialización.
- Ejercitar nociones de lateralidad.
- Incentivar el diálogo y el lenguaje.
- Ejercitar nociones de equilibrio.
- Desarrollar el respeto a las diferencias individuales.
- Motivar el sentido de inclusión.
- Ejercitar nociones temporo-espaciales.

Edad:

A partir de los 3 años.

En esta edad el/la maestro/a puede simplificar o acortar la canción, considerando el nivel madurativo de los párvulos.

Las carretillas



Juego mixto

Pasos para el juego:

El/la maestro/a lleva a los niños al patio y pide que se formen equipos por parejas. Los niños decidirán quién será la carretilla y quién la conducirá. El niño que hará de carretilla se colocará boca abajo, con las manos apoyadas en el piso, mientras el conductor lo levanta de los pies. En esta posición las carretillas deben avanzar hasta llegar a la meta, previamente señalada por el/la maestro/a.

Gana el equipo que llega primero a la meta. Los/las compañeros/as que no participaron, son los encargados de hacer barra a los que concursan. Ganan los que llegan primeros a la meta.

Objetivos:

- Ejercitar la direccionalidad.
- Estimular la motricidad fina.
- Ejercitar la atención y concentración.



El zumbador



Juego grupal

Puede ser jugado por niños y niñas.

Elementos para el juego:

1 zumbador.

Pasos para el juego:

Se hala de los extremos de la cuerda y los platillos o botones, según el material que se haya utilizado para fabricar el zumbador, gira haciendo ruido.

Nota. Es un juguete que años atrás se fabricaba con botones.

Para elaborarlo se necesita un disco de cartón, con dos orificios tipo botón, y un trozo de hilo que pasa por ambos orificios, luego se anuda en sus extremos.

Puede ser adornado por ambas caras por los propios niños y niñas, utilizando lápices de colores, marcadores, crayones u otros elementos, que puedan darle colorido y aumentar su vistosidad al girar.

Objetivos del juego:

- Desarrollar la coordinación oculo-manual.
- Desarrollar la lateralidad.
- Ejercitar atención y concentración.
- Discriminar sonido característico

COPIA DIGITAL



El puente se ha quebrado



Juego mixto

Pasos para el juego:

Se sortea para definir quiénes serán los líderes de los 2 equipos. Cada uno de ellos elegirá una denominación con la cual se identificará a su equipo, por ejemplo, luna y sol, manzana y uva, rojo y azul.

Los líderes de cada equipo se colocan frente a frente, se toman de las manos y estiran los brazos, como formando un puente.

Los demás niños y niñas hacen una fila, sujetándose por la cintura. El juego se inicia cuando todos cantan:

-“El puente se ha quebrado,

¿con qué lo compondremos?

con cáscara de huevo.

Que pase el rey, que ha de pasar,

que el hijo del conde

se ha de quedar.”

La fila empieza a pasar por debajo del puente y van cantando. Cuando la canción termina, el niño o la niña que pasa en ese momento, es atrapado/a por los brazos de sus compañeros, quienes bajan el puente. Los líderes, en voz muy bajita, le preguntan:

-“¿Qué quieres ser, sol o luna?”

También puede ser manzana o uva, rojo o azul, de acuerdo al nombre que eligieron para cada equipo.

Si el/la niño/a responde: -“Sol”, se coloca detrás del líder de ese equipo, lo propio hace de haber elegido a la luna.

La canción empieza nuevamente, y los/las niños/as continúan pasando por debajo del puente, hasta que todos hayan elegido al equipo al que quieren pertenecer.

Los líderes de ambos equipos se agarran fuertemente de las manos, mientras sus compañeros/as se sujetan de la cintura, formando una fila detrás. Las filas del sol y de la luna, de la manzana y de la uva, del rojo y del azul, etc., empiezan a halarse con fuerza, intentando arrastrar a la fila contraria.

Gana el equipo que logre arrastrar al otro, sin que se suelten sus compañeros/as.



Objetivos del juego:

- Fomentar la sociabilidad y cordialidad.
- Estimular el desarrollo de la direccionalidad.
- Desarrollar el freno inhibitorio.
- Desarrollar el equilibrio corporal.
- Fomentar nociones musicales.

Edad:

Desde los 4 años.

Los carritos



Juego individual o grupal

Actividad lúdica practicada especialmente por los varones.

Elementos para el juego:

Carritos de diferentes colores y tamaños.

Pasos para el juego:

Cuando el juego es individual:

1. Cada niño con su o sus carritos juega rodándolos y haciendo los sonidos característicos de los mismos.
2. Organiza carreras entre ellos.
3. Genera un diálogo muy especial.



Cuando el juego es grupal:

1. Se reúnen varios niños, cada uno con sus respectivos carritos.
2. Organizan una competencia.
3. Cada uno de ellos dirige su carrito, friccionándolo para que *corra* a más velocidad.
4. Gana el carrito que llegue primero a la meta, que los niños han acordado.

Objetivos del juego:

- Estimular las nociones temporo-espaciales.
- Desarrollar la lateralidad.
- Fomentar el respeto por los turnos.
- Estimular el desarrollo de la precisión.
- Desarrollar la atención y concentración.

Edad:

Desde los 4 años.

COPIA DIGITAL

COPIA DIGITAL

RONDAS

Rondas

La ronda infantil se conceptualiza como un baile infantil o canción accionada rítmicamente en la que los integrantes, cogidos de sus manos forman una circunferencia, mientras giran, bailan y cantan a la vez. En determinadas rondas se requiere de un niño o una niña en el centro de la circunferencia, quien responde individualmente a los requerimientos de la canción, mientras el grupo responde a manera de coro.

Las rondas no son nuevas en el mundo, ya tienen algún tiempo de tradición, sin embargo varía en cada país la forma de interpretación de cada una de ellas. Podríamos expresar que la ronda es parte de la cultura de los pueblos y de las civilizaciones. Pues antiguamente la forma de circunferencia era aplicada en rituales religiosos o mágicos. Aun ahora se encuentran culturas en las que realizan pasos de las rondas, como una tradición muy particular de su raza e identidad.

El nombre *ronda* proviene del latín *rotula* que significa *rueda*. Sus orígenes no son exactos. Se cree que se inició en España y se extendió hasta América Latina. La alegría, las relaciones grupales y el movimiento corporal, están presentes en esta actividad. La que permite el uso de coreografías, coplas, rimas y poesía que estimulan la expresión de quienes participan.

A nivel de educación inicial y básica son muy utilizadas como estrategia pedagógica, ya que su valor lúdico-didáctico, genera ambientes socializantes agradables, los mismos que son bases estructurales de apoyo al desarrollo de la personalidad de los niños y las niñas.

El gato y el ratón



Juego grupal

Edad:

A partir de los 4 años.

Género:

Niños y niñas.

Pasos para la ronda:

Inicialmente se designa o se sortea quien será el gato y quien el ratón. Se organiza la ronda con la participación de todos los jugadores, quienes forman una ronda, con las manos bien agarradas y los brazos muy extendidos. La ronda simboliza la guarida del ratón. Quien hace de ratón se ubica dentro de la circunferencia, y quien hace de gato se ubica fuera. El gato se esfuerza por atrapar al ratón, sin embargo quienes hacen la ronda lo impiden uniéndose bien y cerrando la circunferencia, cada vez que el gato se acerca.



Mientras el gato está fuera de la circunferencia dice:

-“Ratón, ratón”.

Y el ratón le contesta:

-“¿Qué quieres gato ladrón?”

El gato contesta:

-“¡Comerte quiero!”-

El ratón desafiante responde:

-“Cómeme si puedes”-.

El gato pregunta, intrigado:

-“¿Estás gordito?”

El ratón contesta:

-“Hasta la punta del rabito”-.

En ese momento el ratón sale de su guarida y se inicia la persecución. El gato corre detrás del ratón, que huye velozmente, y esquivando al gato, puede regresar a su guarida, donde estará a salvo, mientras la ronda se cierre y no deje pasar al gato. Si durante la persecución el gato atrapa al ratón, finaliza el juego.

Para continuar el juego se eligen nuevos participantes.

Objetivos:

- Estimular la atención y concentración.
- Desarrollar la coordinación corporal.
- Fomentar el dominio de espacio.

A la rueda rueda

Edad: A partir de los cuatro años

Género: Niños y niñas.

Pasos para la ronda:

Todos los participantes, tomados de las manos, forman una circunferencia y van girando, saltando y cantando:

-“A la rueda, rueda de pan y canela, dame un besito y vete a la escuela.

¡Si no quieres ir acuéstate a dormir!”

En esta ronda no hay ganadores ni perdedores, todos participan cantando. Al final todos terminan uniendo las manos y agachando la cabeza, pretendiendo dormir.

Objetivos:

- Estimular el movimiento corporal armónico.
- Fomentar el gusto por actividades grupales.
- Estimular el desarrollo de las habilidades sociales.
- Ejercitar las nociones de equilibrio.
- Desarrollar la aptitud rítmica.
- Desarrollar la lateralidad.
- Estimular el desarrollo de nociones espaciales.



El puente de Avignon

Edad:

A partir de los 4 años.

Género:

Niños y niñas.

Pasos para la ronda:

Se organiza una circunferencia y todos los niños y las niñas, van girando hacia la derecha, cantando la ronda:

Sobre el puente de Avignon,

Todos bailan, todos bailan.

Sobre el puente de Avignon,

todos bailan y yo también.

Hacen así, así las lavanderas, (se imita la forma de lavar la ropa)

Hacen así, así me gusta a mí.

Sobre el puente de Avignon,

Todos bailan, todos bailan.

Sobre el puente de Avignon,

todos bailan y yo también.

Hacen así, así las cocineras, (se imita la forma de cocinar)

Hacen así, así me gusta a mí.

Sobre el puente de Avignon,

Todos bailan, todos bailan.

Sobre el puente de Avignon,

todos bailan y yo también.

Hacen así, así las planchadoras (se imita la forma de planchar)

Hacen así, así me gusta a mí... (se continúa con otros oficios)

Mientras cantan van realizando cada uno de los oficios que se mencionan en la canción, siguiendo los movimientos de quien se encuentre en el centro de la ronda, hasta que éste se coloca en frente a un compañero o compañera, para realizar la imitación juntos, a modo de espejo. La cantidad de oficios que imiten, serán tantos como se los indique el grupo. Al final ambos se abrazan, y quien estaba en la ronda, pasa al centro. El juego comienza nuevamente, y no hay ganadores ni perdedores.

Objetivos:

- Fomentar la direccionalidad.
- Estimular la integración social.
- Desarrollar la lateralidad.
- Ejercitar la expresividad.



Juguemos en el bosque



Juego grupal

Edad:

A partir de los 4 años.

Género:

Niños y niñas.

Pasos para el juego:

Se organiza la ronda y se sortea a un participante para que sea el lobo, quien se ubica fuera de la misma. Los niños y las niñas comienzan a girar, mientras cantan:

*Juguemos en el bosque,
que el lobo no está aquí.*

*Si el lobo aparece,
nos comerá.*

Hacen una pausa y preguntan:

-“¿Lobo estás?”

Y el lobo responde:

-“¡Me estoy despertando!”

La ronda continúa y los niños y las niñas, cantan nuevamente, hacen una pausa y vuelven a preguntar: -“¿Lobo estás?”

El lobo va respondiendo, con cada una de las acciones que está realizando, hasta que está completamente listo, y la última respuesta que dice es:

-“¡Ya voy para comerlos!”

Y todos salen corriendo, evitando que el lobo los atrape. A quien agarre el lobo, se convertirá en el siguiente lobo.

Objetivos:

- Desarrollar la atención y la concentración.
- Ejercitar las nociones de lateralidad.
- Incentivar el dominio del espacio.
- Desarrollar la direccionalidad.
- Fomentar la aptitud rítmica.



Agüita de limón

Edad:

A partir de los 4 años.

Género:

Niños y niñas.

Pasos de la ronda:

Se forma una circunferencia compuesta por niños y niñas, todos giran cantando la canción agüita de limón:

*Agüita de limón,
vamos a jugar.*

*El que se queda solo,
solo se quedará ¡Hey!*

En ese momento todos se aflojan de las manos y buscan una pareja, el que se queda solo, sin pareja, sale de la ronda.

Objetivos:

- Ejercitar la atención.
- Ejercitar la coordinación motora.
- Desarrollar las nociones espaciales.

El patio de mi casa

Edad: A partir de los 4 años.

Género: Niños y niñas.

Pasos para la ronda:

Se organiza una circunferencia de niños y niñas, que va girando, mientras se realizan las acciones que se mencionan en la canción:

El patio de mi casa

es particular;

cuando llueve se moja

como los demás.

Agáchate y vuélvete a agachar;

que los agachaditos

no saben bailar.

H, i, j, k, l, ll, m, n, a, si usted

no me quiere

mi maestra me querrá. (Van dando palmadas mientras se canta esta estrofa)

Objetivos:

- Ejercitar la motricidad gruesa.



- Incentivar el desarrollo del lenguaje.
- Motivar al desarrollo de la memoria.
- Desarrollar la atención y concentración
- Motivar a la sociabilidad
- Incentivar el cumplimiento de disposiciones acordadas previamente

COPIA DIGITAL

Antón pirulero

Edad: A partir de los 4 años.

Género: Niños y niñas.

Pasos para la ronda:

El grupo se sienta formando un círculo, y un niño o una niña se queda fuera y será quien dirija la actividad, desde un lugar bien visible por todos los jugadores.

Cada jugador/a elige un oficio determinado, puede ser costurera, planchadora, jardinero, panadero, etc., y la ronda empieza a cantar:

*Antón Antón, Antón pirulero,
cada cual, cada cual atiende a su juego
y el que no, y el que no, una prenda tendrá.*

Cuando se diga la frase *atiende a su juego*, los niños y las niñas deben realizar el ademán del oficio que representan; sino lo hacen a tiempo el compañero o la compañera que está dirigiendo el juego, lo indicará y el/la infractor/a deberá pagar con una prenda (algo personal) su equivocación.

Al finalizar el juego los participantes recuperan las prendas a cambio de una penitencia, que dicte el grupo. Los que acumulan tres prendas, se retiran del juego.

Al finalizar el juego, quien lo dirige, toma todas las prendas y una a una las va sacando, mientras pregunta a quién le corresponde, y así se van asignando las penitencias que deben ser cumplidas.



Arroz con leche

Edad: A partir de los 4 años.

Género: Niños y niñas.

Pasos para la ronda:

Todos los niños y las niñas, se toman de la mano, giran bailando y cantando:

Arroz con leche, me quiero casar,

con una señorita de San Nicolás.

Que sepa coser, que sepa lavar, que sepa

abrir la puerta para ir a jugar.

En el centro de la ronda, se colocará un niño, quién cantará con mayor énfasis:

Yo soy el viudito del Barrio del Rey,

me quiero casar y no se con quién.

Con esta sí, con esta no,

con esta señorita me caso yo.

Al tiempo que canta, señalada a cada una de las niñas, y elige una para casarse.

Cuando esto sucede todos hacen pareja y bailan.

Objetivos:

- Motivar el desarrollo de la direccionalidad.
- Incentivar el desarrollo de la sociabilidad.
- Desarrollar el lenguaje.

La carbonerita

Edad:

A partir de los 4 años

Género:

Niños y niñas

Pasos para la ronda:

Niños y niñas tomados de las manos, bailan y cantan la canción de la ronda. En el centro, está ubicada una niña, quien asume el rol de *La Carbonerita*, y baila al compás de su canción.

La Carbonerita se quiere casar,

con el conde, conde Laurel.

Se le dará, se le dará.

Cuando el grupo termina de cantar la estrofa, se detiene a escuchar a La Carbonerita cantar:

¿Quién dirá de la Carbonerita?,

¿Quién dirá de la del carbón?

¿Quién dirá que no soy casada?,

¿Quién dirá que no tengo amor?

Yo no quiero, no quiero a este,

ni tampoco al chiquirritín.

Solo quiero a este, este,

este solo para mí.



Cuando la Carbonerita dice los últimos renglones, se acerca hacia el elegido y lo lleva al centro de la ronda para bailar con él. Todos continúan bailando al compás de la música. La Carbonerita regresa a la ronda, y quien ella eligió para bailar se queda en el centro, y continúa la ronda.

Objetivos:

- Incentivar la interacción social.
- Motivar la participación grupal.
- Estimular el desarrollo del lenguaje.
- Desarrollar la lateralidad.

La pájara pinta

Edad:

A partir de los 4 años.

Pasos para la ronda:

Niños y niñas cantan en coro formando una ronda. Una niña se coloca en el centro y asume el rol de *La Pájara Pinta*. De entre sus compañeros, la niña escoge a su pareja y bailan, mientras los demás siguen cantando la canción.

Es importante que los niños y las niñas, aprendan bien la canción, para que puedan ser escuchados claramente, cuando pronuncien las frases y las estrofas.

Los niños y las niñas que integran la ronda, al igual que quienes están en el centro de la misma, realizarán las acciones que indica la canción.

El grupo canta:

*Estaba la pájara pinta
a la sombra de un verde limón,
con el pico recoge la rama,
con el pico recoge la flor.
¡Ay, Ay, Ay, tú eres mi amor!*

La pájara pinta dice:

*Me arrodillo a los pies de mi amante,
me levanto fiel y constante,
dame la mano, dame la otra,*



*dame un besito con tu linda boca.
Yo soy la niñita del conde Laurel,
qué quiere bailar y no hallo con quien.*

El grupo canta:

*Pues siendo tan bella
¿No hayas con quién?
Elige a tu gusto,
aquí tienes cien.*

La pájara pinta dice:

*Elijo a esta niña,
por ser la más bonita.
La blanca azucena
de todo el jardín.
Y ahora que he hallado,
esta prenda querida
gustoso seré de bailar yo con ella.
Con esta sí, con esta no,
con esta sí me casaré yo.*

El grupo canta:

*Y ahora que hallaste tu prenda querida.
Gustoso será que bailes con ella.
Con esta sí, con esta no,
con esta sí te casarás tú.*

Objetivos:

- Desarrollar el lenguaje.
- Desarrollar la coordinación.
- Estimular el trabajo en equipo.
- Incentivar el desarrollo de la atención.

COPIA DIGITAL



Tengo una muñeca vestida de azul



Ronda para niñas

Edad:

A partir de los tres años.

Elementos para la ronda:

Todas las niñas, que integren la ronda, se vestirán con una prenda azul, o cargarán en sus brazos una muñeca vestida de azul.

Deben tener un tenedor de plástico, que lo sacarán cuando lo mencione la canción.

Pasos para la ronda:

Todas las niñas se ubican formando una circunferencia, giran a la vez que van cantando y realizando las acciones que indica la letra de la canción:

*Tengo una muñeca
vestida de azul,
con su camiseta y su canesú.
La saqué a paseo, se me constipó,
la tengo en la cama, con mucho dolor.
Esta mañana me dijo el doctor,
que le dé jarabe con un tenedor.*

*Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis.
Seis y dos son ocho
y ocho dieciséis.
Y ocho veinticuatro y ocho treinta y dos.
ánimas benditas me arrodillo yo.*

*Tengo una muñeca vestida de azul,
zapatitos blancos delantal de tul.
La saqué a paseo, se me constipó,
la tengo en la cama con mucho dolor:*

*Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis.
Seis y dos son ocho
Y ocho dieciséis, y ocho
veinticuatro y ocho treinta y dos.
Estas son las cuentas que he sacado yo.*



Objetivos:

- Ejercitar la coordinación auditivo-motora.
- Ejercitar la coordinación espacio-temporal.
- Estimular las nociones de conteo.

COPIA DIGITAL

Estaba una pastora

Con esta canción el/la maestro/a puede organizar una ronda, o un juego dramatizado.

Edad: Desde los 4 años.

Pasos para la ronda:

Todas las niñas pueden ser las pastoras; un niño puede ser el gato; otra niña una cabra; otro niño el padre Benito, lo importante es que cada uno represente un rol dentro de la ronda, mientras cantan la canción:

*Estaba una pastora,
larán, larán, larito,
estaba una pastora
cuidando un rebañito.*

*Con leche de sus cabras,
larán, larán, larito,
con leche de sus cabras,
mandó hacer un quesito.*

*El gato la miraba,
larán, larán, larito,
el gato la miraba,
con ojos golositos.*

Si tú me hincas la uña,



*larán, larán, larito,
si tú me hincas la uña,
te cortaré el rabito*

*La uña se la hincó,
larán, larán, larito,
la uña se la hincó,
y el rabo le cortó.*

*A confesar la falta,
larán, larán, larito,
a confesar la falta,
se fue al padre Benito.*

*A vos padre me acuso,
larán, larán, larito,
a vos padre me acuso,
que he matado un gatito.*

*De penitencia te echo,
larán, larán, larito,
de penitencia te echo,
que me des un besito.*

*El beso se lo dio,
larán, larán, larito,
el beso se lo dio,
y el cuento se acabó.*

Objetivos:

- Desarrollar la atención.
- Desarrollar la direccionalidad.
- Estimular las nociones auditivo-motoras.
- Motivar a asumir roles.

Por lo extenso de las estrofas de la canción, el/la maestro/a, deberá adaptarlas hasta que los niños y las niñas puedan aprenderlas sin dificultad.

COPIA DIGITAL



Felipito - Felipon

Edad:

A partir de los 3 años.

Pasos para la ronda:

Todos los niños y las niñas se toman de las manos, forman una rueda y cantan:

*Ron, ron Felipito, Felipón,
de quién es esta rueda que pasa por aquí,
de día y de noche, no deja ni dormir.
Somos los estudiantes, que venimos a jugar,
a hacer la capillita de la Virgen del Pilar.
Con un pañuelo de oro y otro de plata,
déjala que pase por la puerta falsa.*

Objetivos:

- Ejercitar el lenguaje.
- Desarrollar la atención.
- Estimular el desarrollo social.

Achaqui caramba achaqui

Edad:

A partir de los 4 años.

Pasos para la ronda:

Los niños y las niñas se agrupan, se toman de las manos, y cantan la ronda, mientras un/a compañero/a, permanece en el centro del círculo.

*El juez le dijo al cura
y el cura le dijo al juez
que a dónde va ese ritmo,
del mere merecumbé
y achaqui caramba achaqui
achaqui caramba, achá.*

*Y dos pasitos para adelante
y dos pasitos para atrás
y dando la media vuelta,
mira quién se quedará.*

Cuando se llega a la parte que dice *mere merecumbé*, todos se aflojan de las manos y aplauden, mientras quien está en el centro de la ronda, se coloca las manos en la cintura y baila al ritmo del *achaqui, caramba achaqui*, que cantan los niños y las niñas de la ronda.

Todos dan dos pasitos para adelante y dos pasitos para atrás, al ritmo de la canción.



Quien está en el centro, se tapa los ojos, cuando escucha a los demás cantar y *dando la media vuelta, mira quien se quedará*, al tiempo que gira, con el brazo extendido. Cuando dejan de cantar, quien fue señalado, pasa al centro de la ronda y empieza de nuevo.

Objetivos:

- Incentivar el desarrollo de la coordinación ojo-pie-manos.
- Ejercitar las nociones espaciales.
- Motivar al conocimiento del esquema corporal.
- Desarrollar la cordialidad.

Consideraciones finales

Los/las docentes pueden adaptar los juegos y las rondas de acuerdo a las edades cronológicas y madurativas de los niños y las niñas a su cargo.

Es posible que en esta sugerencia de adaptación, se corten las estrofas de las rondas, especialmente para los más pequeños. Esto será posible mientras no se altere la lógica y la coherencia de la canción.

En la realización de juegos y rondas, el/la maestro/a, serán quienes decidan cuándo es necesaria la participación de los padres y/o representantes, pues su apoyo será de singular importancia en la realización de los mismos.

Padres, madres, niños y niñas, y maestras y maestros participarán de manera conjunta en el apoyo del aprendizaje infantil

Todas estas actividades pueden acompañar a los diferentes contenidos curriculares, utilizando el Plan de Clases, en el que se presenta un formato de planificación áulica, que incluye los juegos y las rondas presentadas.

Los/las maestros/as de nivel inicial y primer año de educación básica, deben permitir y fomentar el juego en los niños y las niñas, además, la imaginación para que (re)creen actividades lúdicas, y aprendan a través del juego.

Es importante recordar que, desde las edades tempranas, los niños y las niñas deben empezar a identificarse con su cultura, su entorno, y sus raíces.



Glosario

Ancestral: Lo que es muy antiguo.

Cerote: Madera.

Cultura: Conjunto de conocimientos desarrollados por el hombre.

Didáctico: Que tiene mucha claridad, es adecuado para aprender.

Evolutivo: Que ocurre o se produce por evolución.

Esquema corporal: Conocimiento y representación del cuerpo.

Fantasia: Conjunto de ideas, representaciones y fenómenos que forman parte de la imaginación.

Integral: Total, global.

Intelecto: Potencia cognoscitiva racional del ser humano.

Interculturalidad: Integración entre culturas.

Juego: Actividad para diversión y disfrute de sus participantes.

Lateralidad: Dominancia de un determinado lado del cuerpo.

Lúdico: Relativo al juego.

Multiculturalidad: Igualdad y diversidad de las culturas, coexistiendo en un mismo espacio.

Psicomotor: Relativo a la psiquis y el movimiento.

Plurinacionalidad: Varias nacionalidades.

Tradicional: Lo que tiene que ver con las costumbres de un pueblo, comunidad o sociedad.

Saberes: Diferentes formas de comprender y explicar la realidad.

Vínculo: Unión, relación, lazos con personas, afectos, conocimientos.

COPIA DIGITAL



Referencias

- Castro, L. (2006). *Importancia del juego en el desarrollo integral infantil*. México.
- Chateau, J. (2008). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapeluz.
- Dolto, F. (n.d.). *La imagen inconsciente del cuerpo*. Buenos Aires: Paidós.
- Gómez, J. (2003). El homo ludens de Johan Huizinga. *Retos. Nuevas tendencias en educación física, deportes y recreación* (4). Recuperado de dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2282456.pdf
- Idrovo, J. (2006). *Crear para jugar y jugar para pensar*. Ibarra, Ecuador: Editorial Gráfica.
- La Vega 1998 (p. 28). Les jeux et sports traditionnels en Espagne. Quelques notes a propos de l'identité, le contexte et la fonction culturelle, a partir d'une vision pluridisciplinaire (transversale). En Barreau, J.J. y Jaouen, G. (ed.). *Les jeux populaires eclipse et renaissance*. Morlaix: Falsab.
- Lavega, P. (2001). *La educación física como pedagogía de las conductas motrices*. Trabajo presentado en el II Congreso Internacional de Motricidade Humana *Motricidade Humana e Pedagogia do Movimento*. Mouzanbinho (Brasil).
- La Vega 2002 (p.118). *Estudio de los juegos populares/tradicionales en el Valle del Corb (Urgell)* [Trabajo inédito]. Investigación encargada por el Centro de Promoción de la Cultura Popular y Tradicional Catalana. Inventario de Patrimonio Etnológico de Cataluña.
- Ministerio de Educación. (2007). *Currículo Institucional para Educación Inicial de niños y niñas de 3-4 y 4-5 años*. Quito, Ecuador: MEC

_____. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de Primer Año de Educación General Básica*. Quito, Ecuador: MEC

_____. (2013). *Currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador: MEC

Parlebas 2001 (p. 227). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz. [Jeux, sports et sociétés. Lexique de Praxéologie Motrice]*. Barcelona: Paidotribo.

Vial, J. (1988). *Juego y Educación. Las ludotecas*. Madrid: Ediciones AKAL.

COPIA DIGITAL



Otros aportes respecto de la importancia de los clubes

Los clubes a implementarse, desde el actual año lectivo en Ecuador, constituyen una apuesta por la mejora de la calidad educativa y el involucramiento de los actores del sistema del proceso educativo, mas no en la administración de la Institución Educativa (IE).

En efecto, los clubes son espacios de aprendizaje interactivos y de socialización que buscan desarrollar tanto las habilidades cognitivas, como las socioemocionales; es decir, contribuir al desarrollo integral del/la estudiante como lo establece la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y la Constitución.

En este sentido, el tema de los clubes busca pasar del discurso a un modelo de aprendizaje flexible y lúdico, de múltiples oportunidades, tareas y estrategias, en el cual se promueven diferentes estilos de aprendizaje para que los/las estudiantes tengan mayores probabilidades de realización.

El modelo de aprendizaje difiere por edades, en función de los subniveles de Educación General Básica (EGB), EGB preparatoria y elemental.

Para los niños y las niñas más pequeños se quiere fomentar la creatividad, la curiosidad y contribuir al desarrollo de los diferentes sentidos a la vez (auditivo, táctil, olfativo y visual), a través de actividades lúdicas. En este espacio un facilitador dirige las actividades, escucha, enseña y aprende con sus estudiantes.

Fuente: Ministerio de Educación Ecuador



Leonor Patricia Ortega Ramírez

Diplomado en Pedagogías Innovadoras (Universidad Técnica Particular de Loja).
Doctora en Ciencias de la Educación mención Investigación y Planificación Curricular (Universidad Técnica Particular de Loja).

Licenciada en Supervisión y Administración Escolar (Universidad Católica de Santiago de Guayaquil).

33 años dedicados a la docencia, en el nivel inicial y superior.

Ex Subdirectora de la Escuela de Educadores de Párvulos de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

Docente de la misma Universidad de las asignaturas de Estética y Arte, Taller de Escuela para Padre, Didáctica General, Didáctica para el aprestamiento lecto-escritor, Evaluación en Educación Inicial, Dificultades del Desarrollo, Docente Investigador, Ex becaria de MASHAV (Israel).

El presente manual didáctico de juegos infantiles tiene como principal objetivo rescatar actividades lúdicas practicadas desde tiempos ancestrales, y que son considerados como elementos estructurales para la formación integral de los niños y niñas, ya que su práctica implica actividades físicas, psicológicas y recreativas, las mismas que son básicas en la evolución del ser humano.

El juego es una actividad que utiliza sus medios y estrategias para estimular el aprendizaje, actuando sobre el esquema corporal, la memoria, las emociones y sentimientos. El movimiento corporal implica un proceso de actuación completa del individuo. El ser humano es una unidad perfecta, que no permite desvincular sus ámbitos. Lo psíquico y lo físico están juntos, manifestándose como una sola unidad funcional.