

Fichero de juegos

El juego: derecho y motor del desarrollo infantil



Organizaçã
de Estados
Ibero-americanos



Para a Educaçã,
a Ciênci
e a Cultura

Organizaçã
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educaçã,
la Ciênci
y la Cultura

Organismo Provincial
de la Niñez y Adolescencia



Buenos Aires
Provincia

unicef 
para cada niñ

Fichero de juegos

El juego: derecho y motor del desarrollo infantil



Organizaçã
de Estados
Ibero-americanos

Para a Educaçã
a Ciênciã
e a Cultura



Organizaçã
de Estados
Ibero-americanos

Para la Educaçã
la Ciênciã
y la Cultura

Organismo Provincial
de la Niñez y Adolescencia



Buenos Aires
Provincia

unicef 
para cada niño

Roberto Benes
Representante UNICEF Argentina

Andrés Delich
Director Nacional OEI Argentina

Pilar Molina
Directora Ejecutiva
Organismo Provincial de la Niñez y Adolescencia
Gobierno de la Provincia de Buenos Aires

Coordinación del Proyecto

El juego: derecho y motor del desarrollo infantil

Verona Batiuk, OEI

María Eugenia Herrero Vegas, OPNyA

Magalí Lamfir, UNICEF Argentina

Autora

Gabriela Valiño

Especialistas en juego

Gabriela Valiño y Miguel Roldán

Colaboradoras

Vanina Beraldo, Florencia Gentile, Mercedes Calviño,

Jesica R. Sampertini y M. Soledad Guerrero

Revisión de Contenidos

Magalí Lamfir, UNICEF Argentina

Edición

Julia Coria

Fichero de juegos

El juego: derecho y motor del desarrollo infantil

Organização
de Estados
Ibero-americanos



Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

Organismo Provincial
de la Niñez y Adolescencia



Buenos Aires
Provincia

unicef 
para cada niño

Valiño, Gabriela

Fichero de juegos : el juego : derecho y motor del desarrollo infantil / Gabriela Valiño ; coordinación general de Verona Batiuk ; ilustrado por Viviana Bilotti. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura ; Ciudad Autónoma de Buenos Aires : UNICEF, 2017.

120 p. : il. ; 15 x 21 cm.

ISBN 978-987-3753-55-8

I. Juegos. 2. Educación Inicial. I. Batiuk, Verona, coord. II. Bilotti, Viviana, ilus. III. Título.

CDD 372.21

Fecha de catalogación 2 de noviembre de 2017

Organismo Provincial de la Niñez y Adolescencia. Calle 116 e/ 70 y 71 - N° 1869 La Plata, Provincia de Buenos Aires, Argentina

Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Oficina Buenos Aires. Paraguay 1510 - (C1061ABD). Ciudad de Buenos Aires.
www.oei.org.ar

UNICEF - Oficina de Argentina. Junín 1940. Planta Baja (C1113AAX). Ciudad de Buenos Aires.
buenosaires@unicef.org, www.unicef.org/argentina

Dirección editorial

Verona Batiuk. Especialista en Educación Infantil,
OEI - Oficina Regional Buenos Aires

María Lucila Argüello. Oficial de Protección de Derechos,
UNICEF Argentina

Coordinación de producción gráfica y diseño

Silvia Corral

Ilustraciones

Viviana Bilotti

Fotografías

Silvia Corral

Armado

Fernando García Guerra

Oriana Corral

Natalia Violini

Esta publicación puede ser reproducida parcialmente siempre que se haga referencia a la fuente.

Índice

Prólogo UNICEF	5	Traigo una carta	43
Presentación	7	Chipi chipi	45
Juegos con movimiento	13	Aceite de cocodrilo	47
Araña peluda	17	Vladimir	49
Barquito cargado	19	Juegos de construcción	51
Director de orquesta (Antón Pirulero)	21	Apilamientos verticales	53
Huevo podrido	23	Apilamientos horizontales	54
Juego de la oca	25	Patrones - formas que se repiten	55
¿Lobo está?	27	Cerramiento	56
Martín pescador	29	Imágenes que dan ideas... planificar qué construir	58
Panadero	31	Juegos reglados (para jugar sentados)	61
Pato Ñato	33	Juegos con cartas	65
Reloj cucú	35	Casita robada	65
1, 2, 3 Pelo, pelito es / 1, 2, 3, cigarrillo 43	37	Escoba de 6	66
Veo-Veo	39	Escoba de 15	67
Veo-veo de sensaciones	41		

Índice

Máximo 15	68	Desafíos de colores	92
Uno	69	¿A dónde vamos?	94
Chancho va	70	Cara o seca	96
Juegos con dados	73	Colores	98
Generala hasta el 6	73	Clave de sol	100
Minigenerala	75	■ Diseño y producción de otros juegos	103
Generala	77	Dado de juegos	103
Lotería de animales o colores	79	Zancos	105
Cuatro en línea	81	Baleros	107
Dominó	83	Trompos	109
■ Diseño y construcción de juegos	85	Peteca	111
Juegos de recorrido	87	■ Notas	113
Orientaciones para su diseño	87		
Ejemplos de juegos de recorrido	90		
Juego “Del 1 al 10”	91		



Prólogo

“Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego, a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.”

Artículo 31, Convención sobre los derechos del Niño.

Tener tiempo para el juego y la recreación no sólo es una necesidad y algo propio de la niñez, es un derecho de todos los niños, niñas y adolescentes (NNyA), que además estimula la imaginación y favorece su desarrollo pleno e integral.

El juego permite elaborar situaciones traumáticas, generar vínculos significativos, compartir experiencias y expresar sentimientos. Los beneficios del hábito de jugar son necesarios en la infancia, e imprescindibles en contextos de vulnerabilidad, como es el de los NNyA, que por distintos motivos, se encuentran separados de sus familias.

Este material es resultado del trabajo realizado en el marco de una iniciativa conjunta entre UNICEF, el Organismo provincial de Niñez y Adolescencia de la provincia de Buenos Aires y la OEI, destinado a capacitar operadores del área de niñez para que a través

de propuestas lúdicas, fortalezcan sus capacidades de trabajo, los vínculos y su compromiso con los NNyA que cuidan.

Si bien la familia es el ámbito ideal para el crecimiento y desarrollo de cualquier niño y niña, algunas veces para protegerlos es preciso brindarles un lugar alternativo de cuidado, según los datos del OPNyA en la provincia de Buenos Aires más de 3.500 niños, niñas y adolescentes viven separados de sus familias a causa de situaciones graves de violencia, abuso sexual, abandono y negligencia.

El objetivo de los dispositivos alternativos de cuidado, es protegerlos y restituir sus derechos, transformándose en el espacio de cuidado hasta el momento de la restitución a su familia (de origen o ampliada) adopción o egreso con un proyecto de vida autónomo.

Los hogares convivenciales asumen el compromiso de promover y garantizar el cuidado adecuado, el acceso a la salud, a la educación, y al juego. Dada su importancia, el acceso al juego se convierte en una necesidad tan imprescindible como la alimentación, el afecto o el abrigo.

Las Directrices sobre las modalidades alternativas de cuidado de los niños, señalan que los cuidadores “deberían velar por el respeto del derecho de lo niños, incluidos los niños con discapacidades, que viven con el VIH/SIDA o afectados por este o que tengan otras necesidades especiales, a desarrollarse mediante el juego y las actividades de esparcimiento y por que se creen oportunidades para tales actividades en el entorno de acogimiento y fuera de él” (Párr. 85).

El presente material está destinado a aquellas personas encargadas del cuidado directo de los niños y niñas sin

cuidados parentales en hogares convivenciales. El resultado buscado es que quienes cuidan puedan reconocer el juego como un derecho, aprendan juegos, planifiquen propuestas de juego y promuevan el juego para garantizar el desarrollo social y emocional de los chicos bajo su responsabilidad. Para que un chico juegue no alcanza con que haya juguetes o juegos, es necesario un adulto que enseñe a jugar, jugando.

Gracias a este proyecto conjunto, los hogares de la provincia de Buenos Aires que participaron se vieron transformados, cambiaron su clima gracias a la alegría que los juegos aportaron a sus pisos y paredes, pero fundamentalmente revitalizando los vínculos entre los niños y niñas y con los operadores.

Los invitamos a usar esta herramienta y a disfrutarla jugando con los chicos.

Pilar Molina
Directora Ejecutiva
Organismo Provincial de Niñez y Adolescencia
Provincia de Buenos Aires

Roberto Benes
Representante
UNICEF Argentina

Fichero de juegos

El juego: derecho y motor del desarrollo infantil

Presentación

Este fichero fue elaborado en el marco del Proyecto *El juego: derecho y motor del desarrollo infantil*, iniciativa conjunta del Organismo provincial de La Niñez y Adolescencia del Gobierno de la provincia de Buenos Aires, la OEI y UNICEF.

El fichero está destinado a trabajadores, profesionales y referentes de centros de promoción comunitaria, hogares convivenciales y del Programa provincial *Operadores de calle*. Se elaboró como un material de apoyo en el marco de un ciclo de capacitación que incluyó talleres presenciales y actividades de apoyo en sus lugares de trabajo a cargo del equipo de profesores.

La capacitación se centró en la temática del juego por diversas razones:

- **El juego es un derecho de los niños pero no todos tienen las mismas oportunidades de jugar según sus condiciones de vida.**

Está presente como derecho en la Convención sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas (1989) (artículo 31) y en la Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes (2005). Allí se establece la necesidad de reconocimiento y resguardo a través de políticas públicas del derecho al juego recreativo de niños, niñas y adolescentes (artículo 20).

Pero este derecho está vulnerado para muchos niños por:

- Los procesos de crianza/educación familiar en las que adultos no valoran el juego como experiencia de la infancia.

- Situaciones de abandono, violencia, abuso.
- Trabajo infantil.
- **El juego es un motor del desarrollo integral: a nivel emocional, social, motor y cognitivo.**
 - Potencia aprendizajes relacionados con la internalización de normas, la regulación del impulso y el desarrollo del pensamiento.
 - Permite a los niños ampliar la confianza en los otros y su autoestima.
 - Es una experiencia de aprendizaje.
- **El juego es una estrategia para conocer a los niños, guiar las interacciones y constituirse en adulto referente.**

Esto resulta fundamental para tejer lazos entre los adultos referentes de su cuidado y protección, y los niños que se encuentran en situaciones de vulnerabilidad social y/o bajo medida de protección excepcional.

- **El juego es cultura, es una construcción social que se transmite y recrea de generación en generación.**

En tanto el juego es una construcción social se reconoce que a jugar se aprende y se enseña.

Diversas instituciones sociales como, la familia, las organizaciones de la sociedad civil y comunitarias y las propias agencias de Estado, tienen responsabilidades en la enseñanza del juego y en la creación de condiciones adecuadas (en términos de acceso a espacios, materiales y disponibilidad de tiempo) para que los niños puedan ejercer su derecho a jugar.



“Desde el punto de vista del niño, el derecho a jugar no es un derecho adicional, limitado a una muy pequeña parte del art. 31. Refleja por completo el derecho a ser un niño, aquí y ahora. En toda la Convención de los Derechos del Niño (CDN) no hay ningún artículo que haga hincapié tan explícitamente en el derecho a ser un niño en el presente, sin retrasar su razón de ser al futuro. Así pues, al mismo tiempo que insistiendo en la importancia del derecho a jugar, la gente también está apoyando el derecho a ser un niño.

El juego tiene un papel esencial en construir la resiliencia de los niños en todos los sistemas adaptativos -el placer, la regulación de las emociones, los sistemas de respuesta al estrés, los vínculos afectivos con los compañeros y el lugar, el aprendizaje y la creatividad. Estos beneficios surgen de la impredecibilidad, la espontaneidad, el sin sentido y la irracionalidad del juego, y también de la sensación de control de los niños.

Los adultos necesitan asegurar que los entornos físicos y sociales en los que los niños viven sustenten su juego, de otro modo su supervivencia, bienestar y desarrollo pueden verse comprometidos.

Esto no significa necesariamente proporcionar servicios específicos, aunque pueda haber circunstancias donde sea apropiado. Pero sí que significa evitar la tentación de descartar el juego como frívolo, de restringirlo por miedo hacia los niños y a lo que les pueda suceder, o de controlarlo y adueñarse de él con propósitos más instrumentales. El objetivo es defender el artículo 31 de la CDN sustentando las condiciones para que el juego tenga lugar.”¹ (Págs. 57-58. El destacado es propio).

1 Stuart Lester y Wendy Russell (2011). El derecho de los niños y las niñas a jugar. Análisis de la importancia del juego en las vidas de niños y niñas de todo el mundo. Fundación Bernard Van Leer. Disponible en: http://www.de0a18.net/pdf/doc_drets_5_elderecho.pdf

Este fichero se presenta como un apoyo a la tarea de quienes se desempeñan dentro del sistema de promoción y protección de derechos para garantizar el derecho al juego de los niños y adolescentes a su cargo a través de acciones concretas y cotidianas.

Este fichero:

- Es una herramienta para el trabajo cotidiano con los niños y/o adolescentes.
- Servirá de apoyo para organizar las condiciones necesarias para enseñar a jugar.
- Explica muchos juegos que se pueden jugar con los materiales que recibieron u otros que se encuentren disponibles.

Consejos para empezar a jugar:

- Conocer el juego que se quiere enseñar.
- Organizar un espacio/lugar.
- Anticipar un tiempo sin interrupciones.
- Elegir los materiales.
- Jugar con los chicos todas las veces.

Este material, también puede resultar una herramienta útil para otros actores e instituciones interesados y comprometidos en promover experiencias de juego en niños, niñas y adolescentes. Se incluyen juegos con reglas convencionales (de movimiento y para jugar sentados) y juegos de construcción.

Juegos con movimiento



Juegos con movimiento

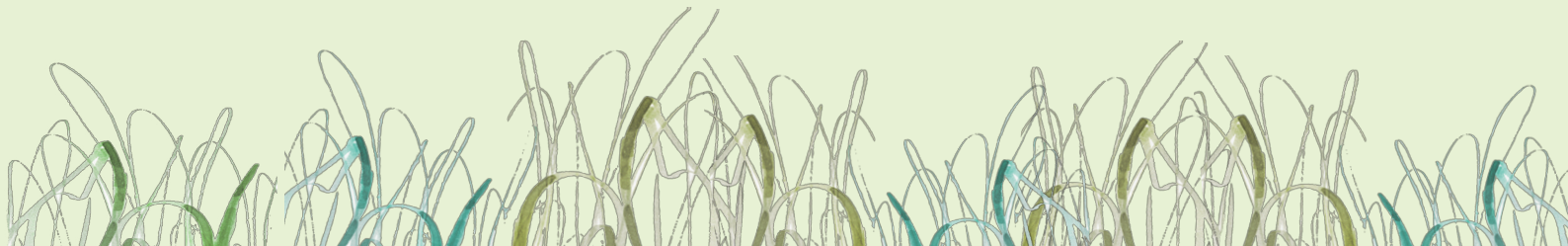
Estos juegos forman parte de los juegos con reglas convencionales. En estos juegos, las reglas se comunican antes de comenzar a jugar; establecen la meta del juego y se aceptan como reguladoras de la participación de los jugadores.

Forman parte de esta categoría una gran variedad de juegos, como por ejemplo los de puntería, persecución, loterías, recorridos, dominó, dados y cartas.

Los juegos con movimiento son juegos con reglas convencionales que se destacan precisamente porque en ellos se jerarquiza el cuerpo y el movimiento. Son juegos para jugar en espacios amplios y/o al aire libre. Favorecen aprendizajes ligados a la destreza motora, la coordinación de movimientos, la velocidad, la fuerza, la flexibilidad y el ritmo.

Implican desafíos corporales que revelan procesos cognitivos complejos por la diversidad de relaciones involucradas -velocidad y distancia, tipo de lanzamiento y efectividad, características físicas del objeto que se tira y la posición de tiro-.

Asimismo constituyen una experiencia placentera, ya que involucran al cuerpo en su totalidad, permiten ensayar diferentes movimientos, comprobar destrezas adquiridas y animarse a nuevos desafíos. Saber jugar estos juegos también favorece el enriquecimiento de las experiencias grupales en los recreos escolares, en las organizaciones en las que los niños viven o a las que asisten y en la comunidad a la que pertenecen.



Algunos de estos juegos incluyen materiales, como en los juegos de puntería, la rayuela, y la soga, el huevo podrido o el elástico. Se trata en general de recursos materiales sencillos, de bajo costo y de fácil reemplazo. Otros juegos como las rondas, los juegos de persecución -manchas, araña peluda-, Martín pescador; o las escondidas se desarrollan sin materiales.

Esas características permiten la organización de los juegos con facilidad, convirtiéndola en una opción viable y convocante para los niños.

Seleccionar y organizar los materiales para que los niños jueguen, jugar con ellos, y promover la enseñanza entre pares son tres estrategias básicas que se orientan hacia la enseñanza de los juegos, y el progreso de la autonomía de los niños.





¡Peluda!

¿Araña?

¿Araña?

¿Araña?

Araña peluda

Objetivo

Los participantes deben pasar de un lado al otro de una línea sin ser atrapados por el jugador que asuma el rol de araña peluda.

Organización

Se necesitan no menos de cuatro jugadores, sin límite máximo.

El juego transcurre dentro de una superficie amplia. La Araña se ubica en el medio y sólo puede moverse a sus lados, sobre una línea imaginaria horizontal.

Los jugadores inician a varios metros de la Araña, de frente a ella.

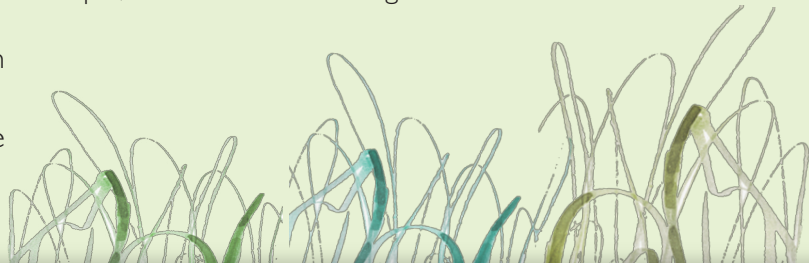
Desarrollo


El juego comienza cuando los jugadores llaman “¿Araña?” y la Araña contesta “¡Peluda!”.

Los jugadores deben entonces abandonar el lugar de inicio para alcanzar el otro extremo de la superficie

de juego, pasando por la línea en que la Araña estará intentando atraparlos. Cada jugador capturado la tomará de la mano y la ayudará en su misión, de modo que irá formándose una barrera de arañas que dificulte el paso.

Cada vez que todos los que no fueron atrapados alcanzan el otro lado vuelven a llamar “¿Araña?” y la Araña Peluda original más las que fueron sumándose a ella contestan “¡Peluda!”; iniciando un nuevo intento de alcanzar el otro extremo de la superficie de juego; y así sucesivamente hasta que queda sólo un niño sin atrapar, convirtiéndose en el ganador.



An illustration of a family of four sitting on a grey floor. In the top left, there is a window with a view of green grass and blue sky. The wall is light-colored with various blue and green splatters. A man in an orange shirt sits in the center, looking thoughtful with his hand to his chin. A woman in a blue shirt sits to his right, looking towards him. Another woman in a green patterned top and orange skirt sits to the right, looking towards the man. A young girl in a green sweater and blue and white striped scarf is lying on the floor in the bottom left, looking up at the man. A speech bubble points from the man to the text.

Viene un barquito
cargado de...

Viene un barquito

Objetivo

Memorizar la frase que se va construyendo colectivamente y completarla siguiendo el criterio establecido.

Organización

Puede jugar cualquier cantidad de chicos, que se disponen en semicírculo.

Desarrollo

Un jugador comienza diciendo: "Viene un barquito cargado de..." y completa la frase con un hiperónimo (un hiperónimo es una palabra cuyo significado engloba el de otras más específicas: animal es el hiperónimo de perro, gato, vaca; flor es el hiperónimo de rosa, margarita, jazmín; mueble es el hiperónimo de mesa, silla, cama). Por ejemplo: "Viene un barquito cargado de verdura".

Lo sucede el jugador de su izquierda, repitiendo la frase "Viene un barquito cargado de..." y completando con una palabra que corresponda al hiperónimo elegido, por ejemplo "Viene un barquito cargado de espinaca".

El siguiente jugador repite esta frase completa y agrega otra palabra, en este caso otra verdura, y así sucesivamente hasta que alguno agrega una palabra que ya fue dicha o demora más de cinco segundos en agregar la propia.

Luego, el que perdió comienza una nueva ronda de juego eligiendo otro hiperónimo para continuar.





Director de orquesta (Antón Pirulero)

Objetivo

Descubrir quién es el director de orquesta.

Organización

Se necesitan no menos de cuatro jugadores.

Uno de ellos se aparta para no escuchar mientras los demás, dispuestos en una ronda, eligen un director de orquesta.

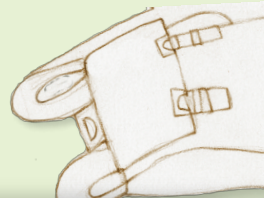
Desarrollo

Los niños de la ronda comienzan a cantar Antón Pirulero:

*Antón, Antón,
Antón Pirulero,
cada cual, cada cual
que atienda a su juego,
y el que no lo atienda,
pagará una prenda.*

El elegido como director hace la mímica de un instrumento musical que los demás imitan inmediatamente, para que el que debe adivinar -ahora ubicado en el centro de la ronda- no advierta quién dirige; al cabo, el director cambia la mímica por la de otro instrumento, y cada vez los demás deben imitarlo lo más rápidamente posible.

Cuando el niño que debe adivinar quién era el director al fin lo consigue, se integra a los chicos de la ronda, mientras el que hacía las veces de director, pasa a ser el participante que adivina.





Huevo podrido

Objetivo

Atrapar al jugador que deja el huevo podrido, antes que ocupe el lugar vacío en la ronda.

Organización

Todos los jugadores (mínimo tres) se disponen sentados en ronda, menos uno, que tiene una bola de papel (el “huevo podrido”), que irá girando alrededor.

Desarrollo

Los jugadores cantan:

*Jugando al huevo podrido
se lo tiro al distraído
el distraído lo ve
y huevo podrido es.*

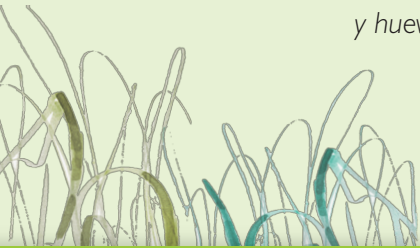
El participante que da vueltas alrededor de la ronda debe colocar el “huevo podrido” detrás de un compañero, antes de que se termine la canción, intentando que no se dé cuenta.

Cuando el compañero descubre detrás de él el “Huevo podrido”, debe levantarse y correr al jugador que gira alrededor de la ronda.

Si lo atrapa, vuelve a sentarse mientras el otro vuelve a dar vueltas.

En cambio si el que tenía el huevo logró sentarse donde estaba el otro, toma su lugar en la ronda mientras que el que quedó de pie lo reemplaza girando.

En cualquiera de los casos, se vuelve a comenzar.





Juego de la oca

Objetivo

Agudizar la atención y los reflejos para apartar la mano en el momento justo y permanecer en la ronda hasta el final.

Organización

Se necesitan al menos dos jugadores.

Los jugadores se ubican en ronda, estirando los brazos a sus lados con las palmas hacia arriba.

La palma derecha se coloca sobre la palma de la mano izquierda del compañero de la derecha, mientras que la palma izquierda va debajo de la palma de la mano derecha del compañero de la izquierda.

Desarrollo

Los chicos comienzan a cantar y a chocar por turnos las palmas a ritmo de la canción, siguiendo el orden de la ronda.

El juego de la oca ya empezó, ia, ia, oh.

Es muy divertido, si, si, si,

Es muy aburrido, No, no, no,

*Empecemos a contar, Uno dos tres, cuatro, cinco,
seis, siete ocho nueve, diez,*

nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos, uno, ¡cero!

Cuando dicen “cero” el jugador al que le iban a chocar la palma debe retirar la mano. Si no lo hace a tiempo, pierde. Se comienza de nuevo la ronda.





¿Lobo está?

Objetivo

Evitar ser atrapado por el lobo.

Organización

Se elige a un jugador para que sea el Lobo y los demás (no menos de tres) forman una ronda apartados de él.

Desarrollo

Los jugadores que están en la ronda giran tomados de las manos cantando.

*Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está
¿Lobo está?*

A lo que el Lobo responde “Me estoy...” y completa la frase con acciones del estilo de: lavando los dientes, peinando, poniendo los pantalones, etc.

Pero al cabo, luego de responder de esta forma algunas veces, sorprende a los demás gritando “¡Sí!” y sale a correrlos; el primer jugador atrapado será el nuevo Lobo.





Martín pescador

Objetivo

Ir conformando dos equipos, a medida que se pasa por la barrera.

Organización

Participan como mínimo cinco jugadores, y no hay límite máximo. Se eligen dos participantes que conformaran la barrera con los brazos en altos, tomados de las manos. Estos dos jugadores, a su vez, deberán elegir en secreto el nombre de una FRUTA cada uno (o de un color; o de una comida, etc.). El resto de los participantes, hacen una fila, simulando un tren.

Desarrollo

Los chicos que están en la fila india pasan bajo el puente mientras cantan:

*Martín Pescador,
¿me dejará pasar?*

A lo que los de la barrera responden:

*Pasará, pasará,
pero el último quedará.*

El último queda atrapado y los niños que forman la barrera le preguntan en secreto que fruta prefiere (o color; o comida, etc.) según lo elegido anteriormente: “¿Qué te gusta más, tal o cual?”.

El compañero elige una de las dos opciones y se ubica detrás del jugador correspondiente, según lo que haya elegido.

La secuencia se repite hasta que hayan pasado todos los participantes y todos queden ubicados detrás de uno u otro de los que forman la barrera.

Para saber quién ganó se puede contar la cantidad de chicos de cada lado, o bien hacer una cinchada: los que forman cada fila se toman de la cintura y tiran hacia su lado con los que formaban la barrera tomados de las dos manos mirándose de frente, y gana el grupo que logra traccionar al otro equipo hacia su lado.



Panadero

Objetivo

Agudizar la atención y la velocidad para no quedar sin ocupar un lugar en la ronda.

Organización

Cuantos más jugadores participen mejor; se disponen en una ronda de la mano a excepción de uno que se coloca en el medio y cumple el rol de “panadero”.

Desarrollo

Todos cantan:

*Pana, Pana, Panadero,
¿dónde corta usted el pan?,
Pana, Pana, Panadero,
yo el pan lo corto acá.*

Siguiendo el ritmo del canto, el participante que está en el medio va tocando cada par de manos entrelazadas.

Cuando la canción dice “acá”, el panadero corta la unión de las manos entrelazadas que toca.

Los jugadores que conforman esa unión, deben salir corriendo en sentido contrario y dar una vuelta completa a la ronda hasta volver a su lugar.

El que llega antes a donde estaban, se reincorpora junto con el que hacía las veces de Panadero, y el que no llegó ocupa ahora ese rol, ubicándose en el centro.





Pato Ñato

Objetivo

Agudizar la atención y la velocidad para ocupar el lugar que queda vacante en la ronda.

Organización

Pueden participar la cantidad de jugadores que se desee, sentados en una ronda.

Uno de los jugadores es elegido Pato Ñato.

Desarrollo

El jugador elegido Pato Ñato camina alrededor de la ronda tocando la cabeza de cada uno de los participantes y al hacerlo dice “Pato”, hasta que de pronto toca a un jugador y grita “¡Ñato!”.

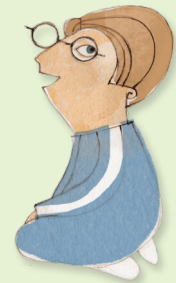
Cuando esto sucede, el jugador que estaba sentado y es tocado como “ñato” debe levantarse y correr al “Pato Ñato” alrededor de la ronda.

Si el Pato Ñato logra sentarse en el lugar que dejó vacante el jugador que debió perseguirlo, este otro jugador pasa a ser el nuevo Pato Ñato.

Si en cambio este jugador logra atrapar al Pato Ñato, éste debe ubicarse en medio de la ronda, mientras le cantan: “Pato a la laguna, se come una aceituna”.

El jugador atrapado, debe permanecer en el medio de la ronda, hasta que se termine una nueva partida (ronda).

El juego vuelve a comenzar.





“¿Reloj cucú
que hora es?”

Reloj cucú

Objetivo

Evitar ser atrapado por el Reloj Cucú.

Organización

Puede participar la cantidad de niños que se desee.

Uno de los participantes es el Reloj Cucú y se ubica de frente a varios metros del resto.

Desarrollo

Los jugadores preguntan “Reloj Cucú ¿qué hora es?” y el reloj responde cualquier hora, por ejemplo “Son las tres”.

Los chicos caminan ese número de pasos hacia él (en este ejemplo, tres pasos).

La secuencia se repite algunas veces hasta que sorpresivamente el que hace de Reloj Cucú responde “¡Es la hora de comer!”, y sale a correr a los jugadores. Los que son atrapados se unen al reloj y el ganador es el último que queda sin atrapar.





1, 2, 3 pelo, pelito es / 1, 2, 3 cigarrillo 43

Objetivo

Tocar al “Pelo Pelito” para ocupar su lugar.

Organización

Uno de los jugadores toma el papel del Pelo Pelito y se ubica al otro extremo de la superficie de juego que el resto de los participantes (que pueden ser cuantos se desee).

Desarrollo

El Pelo Pelito, de espaldas a los otros jugadores, dice: “un, dos, tres Pelo Pelito es”.

Al finalizar la frase se da vuelta rápidamente.

En el lapso que se encuentra de espaldas, los demás jugadores corren hacia él, pero, en cuanto termina de hablar y se pone de frente, deben detenerse y permanecer inmóviles.

Si alguno se mueve antes de que el Pelo Pelito vuelva a darles la espalda debe regresar a la posición de inicio.

El Pelo Pelito vuelve a girar y decir su frase de espalda y el resto vuelve a avanzar, en repetidas ocasiones hasta que alguno al fin llega a tocarlo y pasa a ocupar su lugar como “Pelo Pelito”.

El juego del Cigarrillo 43 es igual sólo que se reemplaza la frase “un, dos, tres, Pelo Pelito es” por “un, dos, tres Cigarrillo 43”.





Veo-Veo

Objetivo

Adivinar cuál es el objeto que uno de los participantes tiene en mente, por medio de sus respuestas a las preguntas que le hace el resto.

Organización

Se juega desde dos participantes en adelante.

Se colocan en ronda, y uno (el Veo-Veo) piensa un objeto que está dentro del campo visual de todos.

Desarrollo

El Veo-Veo dialoga con los jugadores:

Veo-Veo: *Veo, veo.*

Jugadores: *¿Qué ves?*

Veo-Veo: *Una cosa.*

Jugadores: *¿Qué cosa?*

Veo-Veo: *Maravillosa.*

Jugadores: *¿De qué color?*

El Veo-Veo responde entonces de qué color es el objeto elegido, y los otros chicos van señalando y arriesgando objetos de ese color.

Quien adivina de qué objeto se trata es el ganador y toma el lugar del Veo-Veo.





“Veo veo...
algo liso”

Veo-Veo de sensaciones

Objetivo

Tocar un objeto que reúna las características descritas por el jugador que coordina el juego (El Veo-Veo). Es una **variante** del Veo-Veo tradicional. Puede clasificarse como un juego de “caldeamiento” grupal, es decir, un juego para romper el hielo y entrar en calor a través del movimiento.

Organización

Los jugadores se disponen de pie, en ronda. El Veo-Veo, se ubica en el centro.

Desarrollo

El Veo-Veo piensa un color, una sensación o una cualidad particular y luego dialoga con los otros jugadores:

Veo-Veo: *Veo, veo.*

Jugadores: *¿Qué ves?*

Veo-Veo: *Una cosa.*

Jugadores: *¿Qué cosa?*

Y responde añadiendo a la frase aquello que pensó, por ejemplo: “una cosa que está fría”.

El resto de los jugadores buscan y tocan algo que cumple con esa caracterización, por ejemplo el piso o el vidrio de la ventana.

Cuando todos lo consiguen, vuelven a la ronda para recomenzar.


Algunos ejemplos de caracterización son:

... *una cosa que está caliente.*

... *algo áspero.*

... *una cosa pequeña.*

... *una zapatilla negra.*



traigo una carta
para...
"los que tienen
pelo corto."

Traigo una carta

Objetivo

Cambiar de silla con algún compañero, prestando atención a las características establecidas por el cartero, que debe a su vez intentar ocupar él mismo un lugar.

Es un juego que puede utilizarse para integrar al grupo, comenzar a conocerse, liberar energía y divertirse.

Organización

Se disponen sillas en círculo, una menos que la cantidad total de participantes.

Los jugadores se sientan en ellas, a excepción del cartero que permanece de pie en el centro.

Desarrollo

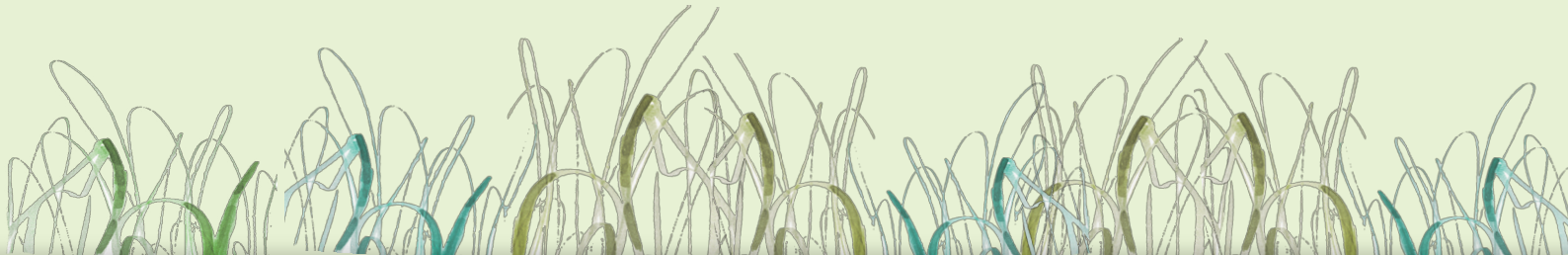
El cartero inicia el juego diciendo: "Traigo una carta para..."

Y completa la frase con una característica que aluda sólo a una parte de los participantes, por ejemplo:

"los que tienen zapatillas negras" o bien "los que tienen pelo marrón" o "los que tienen canas", etc.

Todos los que tengan la característica en cuestión deben cambiar de silla y el **cartero** aprovecha este momento para intentar ocupar una.

Quien quede sin silla, pasa al centro de la ronda y se transforma en el **cartero**, volviendo a iniciar el juego.



Baila el
chipi chipi

Baila el
chipi chipi

Baila el
chipi chipi



Chipi chipi

Objetivo

Bailar, primero imitando los movimientos del compañero y luego libremente.

Es una ronda recreativa que suele utilizarse para trabajar la coordinación de todo el grupo o simplemente para crear un ambiente cálido y divertido.

Organización

Los participantes se disponen en una ronda de pie, excepto dos que se ubican en el centro.

Desarrollo

Todos cantan:

*Quando fui a Tucumán, a ver a la Mari
la Mari me enseñó a bailar el chipi chipi
Baila el chipi chipi, baila el chipi chipi
Baila el chipi chipi, pero bálalo bien.*

Los dos participantes ubicados en el centro, tomados del brazo, dan vueltas al ritmo de la canción hasta que comienza el estribillo (“Baila el Chipi Chipi”); entonces se sueltan y cada uno se coloca delante de un compañero para invitarlo a bailar.

Ligeramente agachados, agitan las piernas mientras que los brazos se alternan adelante y atrás, con los puños cerrados.

El compañero elegido debe imitar estos movimientos y al finalizar el estribillo se une a la pareja en el centro de la ronda.

El juego continúa así, hasta que todos los participantes se encuentran en el centro, bailando.



para que se meneee...

para que se meneee...

para que se meneee...

Aceite de cocodrilo

Objetivo

Bailar y mover las diferentes partes del cuerpo, según lo indique la canción. Esta danza recreativa se puede utilizar para trabajar la coordinación de todo el grupo mientras se crea un ambiente animado y divertido.

Organización

Todos los participantes se disponen en una ronda de pie y uno es designado para dirigir la danza.

Desarrollo

Quien dirige va cantando los versos de a uno, que son a su vez repetidos por el resto:

*¿Qué pasa con mi cabeza que no se mueve?
está más dura que un compás
aceite de cocodrilo le voy a echar
para que se meneee
pa' que se menee de aquí pa' allá.*

*¿Qué pasa con mi brazo que no se mueve?
está más duro que un compás
aceite de cocodrilo le voy a echar
para que se meneee
pa' que se menee de aquí pa' allá.*

En cada estrofa se menciona una parte diferente del cuerpo, y todos van realizando los movimientos que indica la canción.





Vladimir

Objetivo

Bailar y mover los pies, según lo indique la canción. Esta danza recreativa se puede utilizar para favorecer la coordinación y el contacto con los pares.

Organización

Participan 6 o más jugadores dispuestos en ronda, de pie.

Desarrollo

La canción se canta dos veces seguidas:

*Vladimir...
enseñe bien los pasos,
camine por la calle,
marcando bien el paso.*

En cada repetición se baila de un modo particular:

En la primera vuelta, cada jugador mueve uno de sus pies al ritmo de la canción marcando una “L” con la punta (es decir, lleva su pie para delante y para el costado sucesivamente).

En la repetición, forma la misma figura pero saltando con los dos pies juntos para delante y para el costado.

La danza se va repitiendo varias veces. Todos bailan al mismo tiempo en ronda y a medida que el grupo logra seguir el ritmo de los movimientos, la danza se complejiza de la siguiente manera:

Primero, se baila en parejas tomándose de los hombros con el compañero de al lado, manteniendo la ronda. En la siguiente repetición se forman tríos de baile, y luego cuartetos, y así sucesivamente

Finaliza el juego, cuando todos los jugadores, tomados de los hombros en ronda, logran bailar la canción.



Notas



Juegos de construcción

Los juegos de construcción se caracterizan por el uso y combinación de materiales con la intención de construir un objeto. Esta intención direcciona las acciones y favorece procesos de planificación extendiendo el tiempo de juego y avances en las habilidades en el manejo de los materiales. La planificación implica pasos sucesivos y complementarios entre sí, con relación a la selección de los materiales, el uso del espacio y la distribución de responsabilidades entre los jugadores. Este tipo de juegos pone en acto saberes acerca del espacio y de la relación entre los objetos, que requieren de los jugadores, el aprendizaje de habilidades y destrezas motrices en el uso de cada material.

En los procesos de juego los chicos pueden realizar construcciones individuales, en parejas o en grupos pequeños. Es importante promover en los niños la realización de construcciones conjuntas porque establecen condiciones que favorecen avances en los aprendizajes sociales, cognitivos y emocionales.

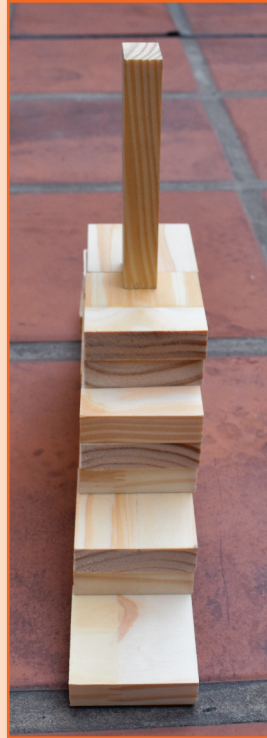
En ellos es necesario expresar ideas y emociones, comparar propuestas, construir acuerdos, identificar problemas y distribuir responsabilidades.

La inclusión de un fichero de fotos de referencia (edificios, torres, puentes, etc.) resulta un estímulo que amplía el horizonte creativo al presentar nuevos desafíos, además de favorecer el análisis de la propia construcción en relación con un referente externo y dar así la ocasión de realizar modificaciones tendientes a acercarse cada vez más a las características del objeto real.

Se trata una propuesta de juego muy convocante que fomenta el interés y la disposición para jugar con otros por más tiempo, por lo que es clave planificarlo destinando tiempo suficiente, no menor a 30 minutos.

A continuación se presentan algunas características del tipo de construcciones posibles, que pueden ampliar y enriquecer el desarrollo del juego.

Apilamientos verticales



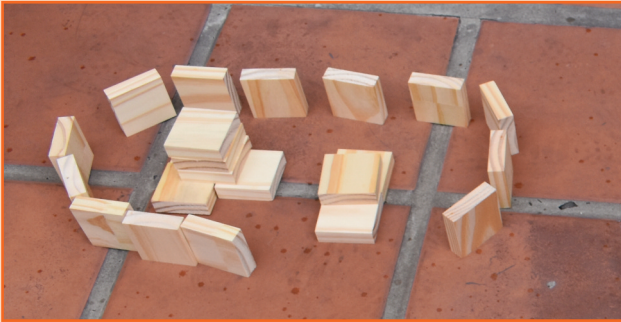
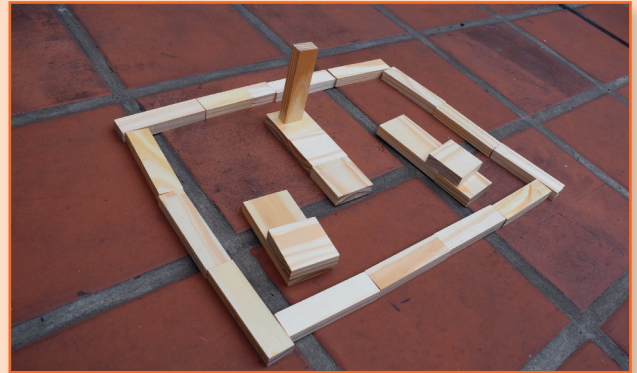
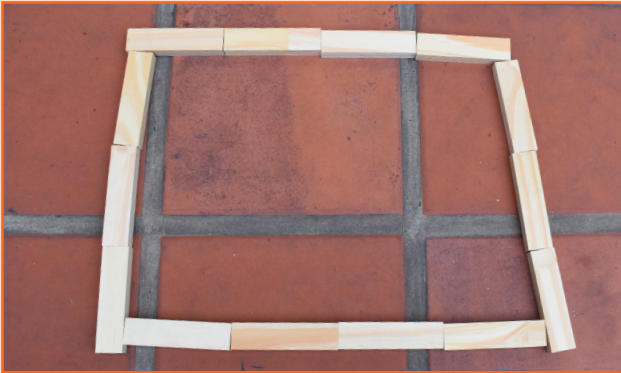
Apilamientos horizontales



Patrones - formas que se repiten



Cerramientos



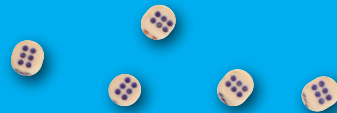
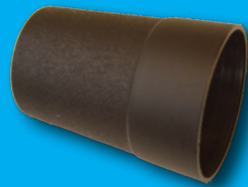


Imágenes que dan ideas... Planificar qué construir





Notas



Juegos reglados

(para jugar sentados en el piso o en mesas)

Juegos reglados (para jugar sentados en el piso o en mesas)

En este capítulo presentaremos algunos juegos que forman parte de la categoría de juegos con reglas convencionales.

A diferencia de los juegos con movimiento, estos juegos se juegan sentados. Incluimos aquí juegos con cartas, con dados, dominó y loterías.

En los juegos reglados, los roles son interdependientes, opuestos y cooperativos: los jugadores se necesitan mutuamente para poder jugar; tienen objetivos opuestos que estimulan los procesos de comparación de procedimientos y resultados, al mismo tiempo que cooperan para construir acuerdos que permiten sostener la experiencia de juego.

Durante el juego, las reglas ofician de referencia para analizar las acciones propias y las de los compañeros de juego, tomar decisiones, anticipar resultados, identificar errores, y comparar resultados.

Los intercambios por medio de la acción y la palabra, orientados a establecer acuerdos, organizar los materiales necesarios para cada juego, analizar jugadas y explicar las reglas, facilitan en los chicos avances en el desarrollo del lenguaje.



Comprender el conjunto de las relaciones entre las reglas de cada juego requiere muchas horas de práctica, con diversos compañeros que provoquen situaciones desafiantes para el pensamiento y los aprendizajes ya alcanzados.

En este marco, jugar con otros con mayor conocimiento y experiencia, resulta muy estimulante para mejorar el desempeño en el juego y una oportunidad para poder consultar sobre jugadas novedosas. Es importante tener presente que estos juegos se enseñan y se aprenden en grupos pequeños, porque de este modo se facilita la comprensión de las reglas, y por otra parte, se acotan los tiempos de espera para la participación de cada jugador.





Juegos con cartas

Casita robada

Objetivo

Gana el jugador que tenga más cartas.

Materiales

Cartas españolas.

El mazo para jugar se arma con las cartas de 1 al 5 de todos los palos, es decir que se forma un mazo de veinte cartas.

¿Cómo se juega?

Un jugador reparte tres cartas a cada participante, y en el medio de la mesa coloca cuatro cartas boca arriba. Los jugadores no muestran sus cartas.

Empieza el juego el primer jugador de la izquierda de quien reparte. Si una de sus cartas tiene el mismo número que alguna de las que está en la mesa, toma la de la mesa y las coloca una sobre la otra a su lado, formando su “casita”; si no, tira una de las que tiene en la mano.

El jugador de su izquierda hace lo mismo, y luego sucesivamente los demás, pero además de mirar las cartas de la mesa deben verificar si alguna de las que tiene en la mano coincide con las que están a la vista en las casitas de los otros jugadores, en cuyo caso pueden tomarla para sí (“robarla”); si ya tenían una casita propia la colocan sobre ésta, si no la que robaron pasa a ser su casita. Se juegan tres rondas, hasta que los jugadores se quedan sin cartas porque las suyas quedaron, o bien boca arriba en la mesa, o bien en alguna de las casitas.

Luego se vuelve a repartir y se juegan todas las veces posibles hasta que se acaba el mazo. Una vez que no quedan más cartas en las manos de los jugadores ni en el mazo, se cuentan cuántas hay en la casita de cada uno, y el jugador cuya casita tiene más cartas es el ganador.

Escoba de 6

Objetivo

Gana el jugador que obtenga más puntos.

Materiales

Cartas españolas.

El mazo para jugar se arma con las cartas de 1 al 5 de todos los palos, conformando un mazo de veinte cartas.

¿Cómo se juega?

Participan cinco jugadores.

Se reparten tres cartas a cada uno y el resto se colocan boca arriba en el centro de la mesa.

Comienza el jugador de la izquierda del que reparte, eligiendo una de las cartas que tiene en la mano y otra/s de la mesa (la cantidad que necesite) para sumar 6 con los valores de las cartas.

Si lo logra, apila esas cartas a su lado; si no, tira una al centro.

El jugador que consigue sumar 6 utilizando todas las cartas disponibles en la mesa a su turno, forma una "escoba", y la distingue en su pila colocando una carta boca arriba perpendicular al resto.

Cuando las cartas se terminan, se anotan los puntajes sumando las cartas y agregando un punto más por escoba, y se vuelve a jugar.

¿Cuándo se sabe quién ganó el juego?

Se juega la cantidad de manos estipuladas (por lo menos tres) y se suman los puntajes que cada jugador consiguió en ellas.

El que más puntos obtuvo es el ganador.



Escoba de 15

Objetivo

Gana el jugador que obtenga más puntos.

Materiales

Cartas españolas.

Se quitan del mazo los 8, los 9 y los comodines.

Las figuras tienen valores especiales: la sota vale 8, el caballo 9 y el rey 10.

¿Cómo se juega?

Se reparten tres cartas a cada jugador, y se colocan cuatro en el centro de la mesa.

Comienza el jugador de la izquierda del que reparte, eligiendo una de las cartas que tiene en la mano y otra/s de la mesa (la cantidad que necesite) para sumar 15 con los valores de las cartas. Si lo logra, apila esas cartas a su lado; si no, tira una.

El jugador que consigue sumar 15 utilizando todas las cartas disponibles en la mesa a su turno, forma una “escoba”, y la distingue en su pila colocando una carta boca arriba perpendicular al resto.

Cuando las cartas se terminan, se anotan los puntajes sumando cantidad de cartas y agregando un punto por cada escoba y otro punto para quien se quedó con el 7 de oro.

Se juega la cantidad de manos estipuladas (por lo menos tres) y se suman los puntajes que cada jugador consiguió en ellas.

El que más puntos obtuvo es el ganador.



Máximo 15

Objetivo

Gana el equipo que, intentando sumar 15 con sus cartas en cada jugada, obtenga más puntos.

Materiales

Cartas españolas.

Se quitan del mazo los 11, 12 y los comodines.

¿Cómo se juega?

Participan cuatro o seis jugadores en equipos de a dos.

El mazo se coloca boca abajo en el centro de la mesa.

El primer equipo toma dos cartas, las coloca boca arriba a la vista de todos, y dicen en voz alta lo que esas dos cartas suman.

Si esas cartas suman menos de 15, tienen que decidir si sacan otra carta o no.

Si deciden seguir, toman otra carta y continúan sumando, intentando acercarse a 15. Si deciden no hacerlo dicen: "Nos plantamos".

Las cartas quedan expuestas en la mesa.

Luego continúa el siguiente equipo, realizando el mismo procedimiento.

Cuando se completa la ronda se anota el puntaje, que es la suma del valor de las cartas de cada equipo.

Si se pasaron de 15, el puntaje es 0 (cero), si es exactamente 15, además suman otros 5 puntos.



Uno

Objetivo

Deshacerse de todas las cartas.

Materiales

Mazo de cartas de Uno.

Las cartas son de cuatro colores: azul, rojo, verde y amarillo; a su vez, cada color trae cartas numéricas del 0 al 9 (dos de cada una, salvo el 0) y cinco cartas que modifican el sentido del juego:



Cuando un jugador tira esta carta, el jugador que le sigue en la ronda de juego, pierde su turno.

El jugador que tira esta carta decide con qué color sigue la ronda.



Cuando un jugador tira esta carta el jugador que le sigue, tiene que levantar dos.



Al tirar esta carta el jugador decide con qué color se continúa y además, el jugador que le sigue en la ronda tiene que levantar cuatro cartas.

Cuando un jugador tira esta carta, cambia la dirección de la ronda de juego.



¿Cómo se juega?

Se reparten siete cartas para cada jugador. El resto del mazo se coloca boca abajo en el centro de la mesa, y se da vuelta la primera carta para que quede visible.

A su turno cada jugador tiene que descartarse de una carta. Puede tirar una carta del mismo color o del número de la carta que está boca arriba, al lado del mazo. Hay que estar muy atento a las cartas -que están en las imágenes- porque son las que cambian el ritmo y la dirección del juego, variando los turnos y modos de participación.

Cuando a un jugador le queda sólo una carta en la mano tiene que avisarlo diciendo "Uno", ya que si no lo hace y los otros lo advierten será penalizado con dos cartas.

Chancho va

Objetivo

Juntar lo más rápido posible cuatro cartas del mismo número y cantar “¡Chancho!”, apoyando la mano con las cuatro cartas en el centro de la ronda de juego.

Materiales

Se arma un mazo con tantos grupos de cuatro cartas del mismo número como participantes del juego.

Por ejemplo: si son cuatro jugadores, serán necesarios cuatro grupos de cuatro cartas.

¿Cómo se juega?

Se mezclan las cartas y se reparten todas entre los jugadores, de modo que cada uno reciba cuatro cartas. Cada jugador observa sus cartas para determinar de qué número tiene más cantidad y decidir así cuáles va a juntar y cuáles va a descartar.

El juego comienza cuando todos toman una carta de las que van a descartar y la pasan, deslizándola boca abajo, al jugador de su derecha mientras dicen juntos “Chancho va”.

Entonces todos los jugadores reciben simultáneamente una carta del jugador de su izquierda; la levantan, la observan y deciden si la conservan (porque es del número con el que decidieron formar “Chancho”) o la descartan.

Cuando todos acomodaron sus juegos se repite el Chancho va, las veces que sea necesario hasta que un jugador junta las cuatro cartas del mismo número y colocándolas en centro rápidamente grite “¡Chancho!”.

Los demás jugadores se apuran a poner sus manos con sus cartas sobre la de él, y el último en hacerlo pierde la ronda.

Los puntos se anotan con las letras de la palabra "chancho", que van escribiéndose en la columna de puntaje de cada jugador a medida que va perdiendo. El primero en cuyos resultados se forma la palabra completa es el perdedor.





Juegos con dados

Generala hasta el 6

Objetivo

Conseguir la mayor cantidad de puntos.

Materiales

Cinco dados y un cuadro para anotar los puntos.

¿Cómo se juega?

Se define quién comienza a jugar tirando un dado (el jugador que obtenga el número más alto comienza). Cada jugador tiene tres tiros en su turno y su objetivo es conseguir el mismo número en todos los dados. Si cuando tira por primera vez obtiene un mismo número en más de un dado, aparta esos dados y vuelve a tirar el resto.

Una vez que realiza las tres tiradas, se anota el valor que suman esos dados. Por ejemplo: En el caso de que en los tres tiros haya logrado sacar tres 5, puntuará 15 ($5+5+5 = 15$) y se anotarán en una tabla como la que se muestra al pie, en la fila correspondiente al número por el que se estaba jugando.

Siguen sus otros compañeros y se repiten tantas rondas de juego como se necesiten para todos jueguen por los seis números de los dados, luego de lo cual se suman los puntos por jugador y se comparan: el que obtuvo más puntos es el ganador.

Comentario

Puede hacerse una versión menos compleja de “Generala hasta el 3”, como una forma de iniciar a los chicos en las reglas de este juego acortando los tiempos de espera y disminuyendo la dificultad de la suma de puntos.

	Juan	Rafaela	Thiago
1			
2			
3			
4			
5			
6			
Total			

Los puntos tal cual como en el dado

	Mirko	Nico	Kiara	Paula
				
				
				
				
				
				
Total				

Las cantidades con otra organización

	Juana	Mirna	Emi	Santy
				
				
				
				
				
				
Total				

Minigenerala

Objetivo

Completar la columna propia del cuadro de anotaciones (como los que se muestran al pie).

Materiales

Un dado y un cuadro de doble entrada para anotar:

¿Cómo se juega?

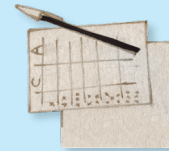
Cada jugador tira el dado y marca con una cruz el casillero del cuadro que tiene el mismo dibujo que obtuvo.

Si ya lo había hecho, no anota nada, y le pasa el dado a otro jugador.

Gana el primero que completa su columna del cuadro.

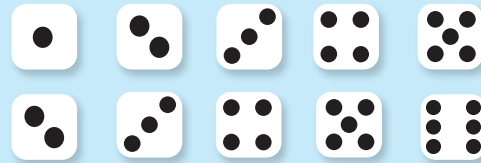
Como se muestra en la página anterior, hay dos opciones de cuadro para la anotación de puntajes:

Una, con los puntos tal cual están en el dado; o bien se dibujan las cantidades con otra organización.



	Manu	Ana	María	Pablo
1				
2				
3				
4				
5				
6				
Escalera				
Full				
Póker				
Generala				
Total				

Escaleras



Ejemplo de Full



Ejemplo de Póker



Ejemplo de Generala



Generala

Objetivo

Conseguir la mayor cantidad de puntos.

Materiales

Cinco dados y cuadro para anotar los puntos.

Al cuadro de la Generala del 6 agregar Escalera, Full, Póker y Generala.

¿Cómo se juega?

El juego se desarrolla igual que la Generala hasta el 6, pero además se debe lograr hacer Escalera, Full, Póker y Generala, como se muestra en el cuadro de la página anterior.

Aquí también el que tiene más puntos es el ganador.

	Servida (en el 1er. tiro)	En 2 ó 3 tiros
Escalera (dados del 1 al 5, o bien del 2 al 6).	25	20
Full (tres dados iguales entre sí y dos dados distintos de esos, pero iguales entre sí. Ej: tres dados de 5 y dos dados de 1).	35	30
Póker (cuatro dados iguales y uno diferente).	45	40
Generala (todos los dados iguales).	100	50



Lotería de animales o colores

Objetivo

El objetivo del juego es completar el propio tablero antes de que lo consigan los demás jugadores.

Materiales

Tablero y fichas correspondientes al juego.

¿Cómo se juega?

Se reparte un tablero por jugador:

Las fichas pueden colocarse en una bolsa o boca abajo al alcance de todos los jugadores.

Por turnos, cada jugador saca una ficha.

Si la imagen se corresponde con una de las que tiene en su tablero, la coloca sobre ella y si no vuelve a ponerla en el lugar del que la sacó.

Se continúa con esa dinámica hasta que todos puedan completar su tablero.





Cuatro en Línea

Objetivo

Formar una línea de cuatro marcas (círculo o cruz) en vertical, horizontal o diagonal antes de que lo consiga el otro jugador.

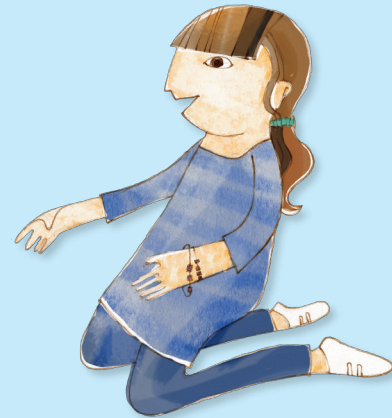
Materiales

Tablero y fichas correspondientes al juego.

¿Cómo se juega?

Se juega de a dos.

Por turnos, cada jugador coloca una ficha, o realiza una marca, intentando formar una línea de cuatro.





Dominó

Objetivo

Quedarse sin fichas.

Materiales

Un dominó de puntos o bien de figuras.

¿Cómo se juega?

Colocar las fichas de dominó boca abajo sobre la mesa y mezclarlas.

Cada jugador toma siete fichas, las que sobran quedan a un costado y forman el pozo.

En el dominó de puntos comienza el jugador que tenga la ficha doble de valor más alto, mientras que en el de figuras se empieza con cualquier ficha doble (si hubiera dos jugadores con fichas dobles pueden resolverlo haciendo "piedra, papel o tijera").

Después de que el primer jugador coloca su ficha doble el resto va ubicando junto a ella y luego junto a las que van quedando en los extremos sus fichas del mismo valor o dibujo.

Siempre tomando como referencia las fichas que van quedando a los extremos.



Notas

diseño y construcción de juegos





Juegos de recorrido

Orientaciones para su diseño

Los juegos de recorrido pueden realizarse en papel, cartulina, cartón, etc. de manera económica y rápida, pero esos materiales son poco durables y pueden dañarse al doblarlos o enrollarlos para guardar.

Por esta razón se sugiere armarlos en piezas de cartón unidas y luego guardarlos apilados de manera que se mantengan planos, ya que esta cualidad resulta una condición muy importante para la ubicación y desplazamiento de las fichas. También puede resultar conveniente plastificarlos.

Una pauta general es que el circuito se destaque del fondo y que las ilustraciones no resulten abrumadoras ni en cantidad ni en la intensidad de los colores: es importante que la información visual no interfiera en el desarrollo del juego.

Algunos aspectos sobre los que se deben tomar decisiones en el proceso de diseño de estos juegos son:

- **Tema del juego:** se puede enmarcar el recorrido del juego en un tema en particular, como por ejemplo carreras, piratas, comidas, exploradores, compras de ropa, vacaciones en la playa, viaje en avión, el espacio, la selva o un cuento.
- **Tamaño del tablero:** se sugiere un tamaño similar a media cartulina para un juego de recorrido de mesa. Pueden ser más grandes, según la cantidad de jugadores y el espacio disponible.
- **Forma del circuito:** Hay muchas opciones como verticales, serpenteantes, circulares, o irregulares.
- **Casilleros:**
 - **La cantidad de casilleros** determina el tiempo de juego al establecer en cuántos tiros se llega a la meta. Es importante que no sea demasiado largo: es mejor garantizarse terminar una partida y luego repetir a que se prolongue más allá de las posibilidades de concentración de los jugadores.

- **Sobre el tamaño de los casilleros**, deben poder ubicarse con facilidad las fichas anticipando que incluso en algún momento del juego dos jugadores o más podrían compartir ese espacio. Los casilleros pueden estar **numerados o no**. Algunos juegos de recorrido se juegan con dados de colores y los casilleros son de los colores de las caras de los dados.

En estos casos, el jugador debe mover su ficha al casillero del color de la cara que obtuvo al tirar el dado.

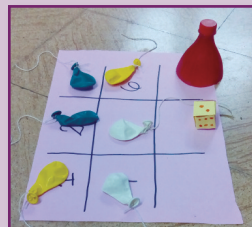
Es una buena opción para iniciar a los chicos en este tipo de juegos: al prescindir de saberes matemáticos, permite concentrarse en otros aspectos de la dinámica de juego como la alternancia de turnos, el desplazamiento general en una dirección, el movimiento de la ficha en base a la información que ofrece el dado, el análisis del estado de juego al observar la distancia relativa a la meta.

- **Dados:** Pueden usarse dados con números, cantidad, colores, formas, figuras, y eventualmente pueden ser reemplazados por papelitos.
- **Fichas:** Se debe disponer de tantas fichas como jugadores, y se recomienda que tengan volumen (que no sean planas) para que resulte más sencillo moverlas.



- **Prendas:** La cantidad y el tipo de prendas son los dos aspectos centrales a considerar. La cantidad se fija en relación a la cantidad de casilleros, y suelen disponerse cada tres o cinco casilleros, pero puede decidirse también que todos los casilleros incluyan prendas. Algunas opciones son: “avanza dos casilleros”, “pierde el turno”, “retrocede dos casilleros”. Otra opción es que el recorrido incluya casilleros de distintos colores y que a cada color corresponda un tipo de prenda (pueden prepararse tarjetas de cada color con el detalle de las prendas). Esta alternativa habilita por ejemplo:

- **Prendas ligadas al movimiento:** aplaudir, saltar en un pie, saltar como un sapo.
- **Prendas de conocimiento:** nombrar dos verduras, decir el nombre de tres compañeros, cantar una canción, mencionar una palabra que empiece como tal otra.



Ejemplos de juegos de recorrido

A continuación se presentan diversos diseños de juegos de recorrido elaborados por asistentes al Ciclo de Talleres El juego: derecho y motor del desarrollo infantil, dictados en la Municipalidad de La Plata, en el

marco de una iniciativa conjunta del Organismo provincial de Niñez y Adolescencia de la provincia de Buenos Aires, la OEI y UNICEF.



Juego "Del 1 al 10"

Elaborado por Lic. Nélide Solari del Hogar Joaquín V. González. Psicóloga.

Este juego está pensado especialmente para ser jugado durante los tiempos de espera en la consulta médica de una niña de 6 años.

En el tiempo en que este juego se diseñó la niña estaba comenzando a aprender los números.

Objetivo

Alcanzar la Llegada en primer lugar.

Materiales

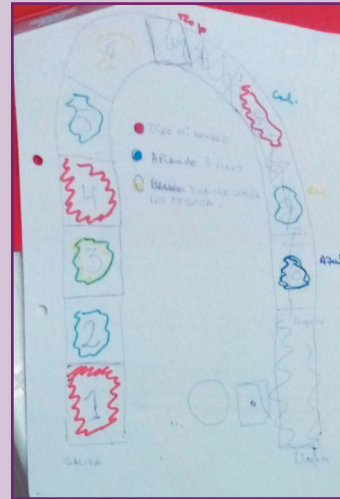
Tablero de tamaño hoja A4, dado, fichas.

¿Cómo se juega?

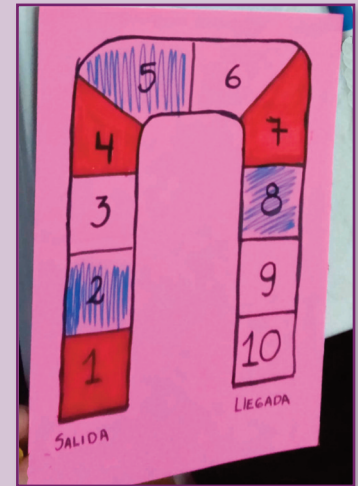
Se avanza tirando un dado que indica la cantidad de casilleros. Los casilleros están pintados de acuerdo con las prendas a cumplir.

Las prendas propuestas para este juego fueron: Decir el nombre de mi comida preferida, decir el nombre de tres animales y cantar una canción que me guste.

Boceto



Juego terminado



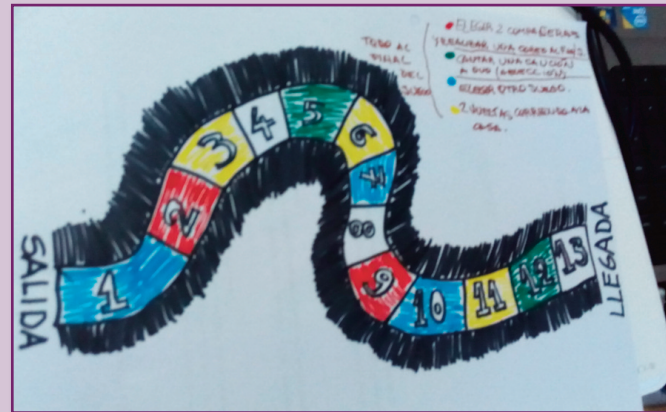
Desafíos en colores

Elaborado por Stracán Alberto Tomás. Operador social del Hogar Convivencial para mujeres “La Quinta”.

Boceto



Juego terminado



Este juego fue pensado para adolescentes de entre 12 y 16 años que sostienen las actividades por períodos muy cortos, por lo que se diseñó un recorrido con pocos casilleros.

Objetivo

Alcanzar la Llegada en primer lugar.

Materiales

Tablero de cartón, dado, fichas.

¿Cómo se juega?

Se avanza tirando un dado que indica la cantidad de casilleros. Éstos a su vez indican las prendas a realizar de acuerdo con su color; a saber:

- **Casilleros azules:** armar una coreografía breve con 3 compañeros.
- **Casilleros rojos:** cantar una canción a elección con 4 compañeros.
- **Casillero amarillo:** dar dos vueltas corriendo a la casa.

Quien llegue primero a la final deberá sorprender al resto mostrando brevemente alguna habilidad que sepa hacer (por ejemplo: una coreografía, una imitación, algo breve).



El juego está pensado para que lo juegue una mamá con su hija de dos años acompañadas de un operador o una operadora.

Materiales

Tablero, dos fichas y un dado con los mismos dibujos que aparecen en los casilleros del tablero.

La particularidad de este recorrido es que en el casillero del sapo (sexto casillero) hay una bifurcación en la que el jugador puede decir qué camino seguir: la plaza o el jardín, dos lugares con los que la niña para la cual fue pensado el juego está familiarizada.

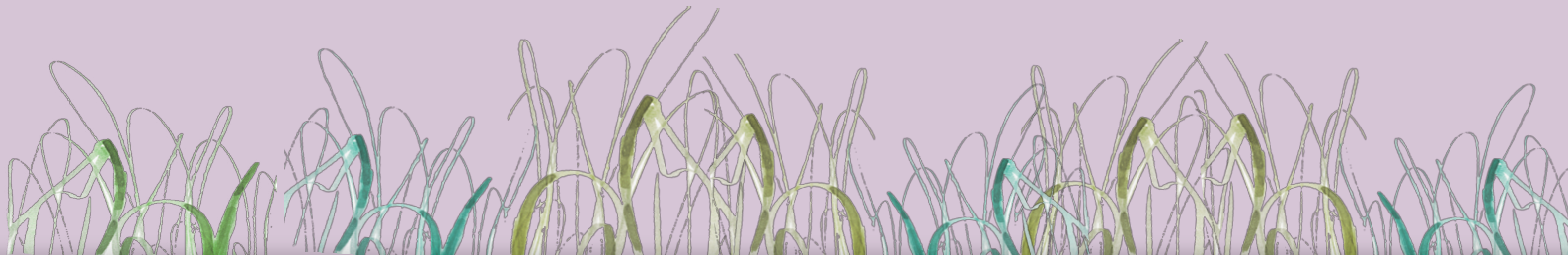
Objetivo

Llegar a la plaza o al jardín.

¿Cómo se juega?

Se tira el dado y se avanza hasta llegar al primer casillero con el dibujo que obtuvo.

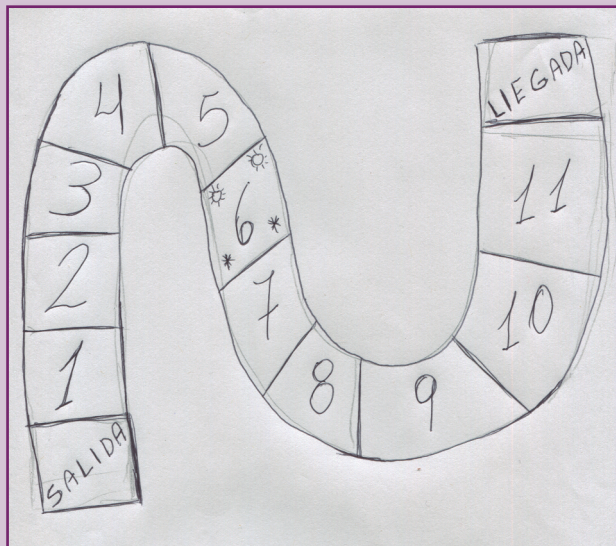
Si la ficha cae en el dibujo del sapo hay que cumplir una prenda que puede ser: cantar una canción infantil.



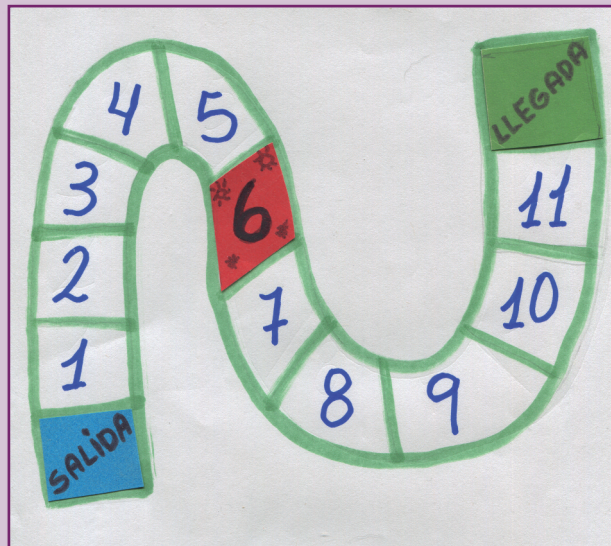
"Cara o seca"

Elaborado por Ismael López, operador de calle de la Dirección de Niñez y Adolescencia de La Plata.

Boceto



Juego terminado



El juego está pensado para niños de 4 años en adelante.

Materiales

Tablero, moneda, fichas.

Objetivo

Alcanzar la llegada en primer lugar.

¿Cómo se juega?

En lugar de un dado, se utiliza una moneda para avanzar en los casilleros.

Participan dos jugadores.

Antes de comenzar a jugar, se define con la moneda cuál va a ser cara y cuál va a ser seca.

Para comenzar se tira la moneda; si sale la figura elegida por ese jugador, avanza un casillero y sigue tirando hasta que sale la otra figura, en cuyo caso cede la moneda a su contrincante, que hace lo mismo que el primero en jugar.

Este recorrido tiene una sola prenda: ubicada en el sexto casillero, el jugador que caiga allí cambia de posición con su contrincante, fuera de lo cual el juego continúa normalmente hasta completar el recorrido.



Colores

Elaborado por Sabrina Camacho, operadora de calle de la Dirección de Niñez y Adolescencia de La Plata.

Boceto



Juego terminado



Este juego fue pensado para ser jugado por niños y niñas en situaciones de espera, por lo que es un juego de solo seis casilleros, lo que permite iniciar y terminar rápido la partida.

Este juego es de recorrido vertical: cada jugador tiene su propia fila de casilleros, por lo que juegan en simultáneo pudiendo comparar sus posiciones relativas.

Materiales

Tablero, dado del 1 al 3 (para evitar que al salir el 6 el juego termine rápidamente).

Objetivo

Alcanzar la llegada en primer lugar.

¿Cómo se juega?

Pueden jugar hasta cinco jugadores que avanzan moviendo sus fichas tantos casilleros como indica el dado. Los casilleros de color corresponden a prendas que se estipulan antes de comenzar a jugar, de acuerdo con la edad de los chicos.

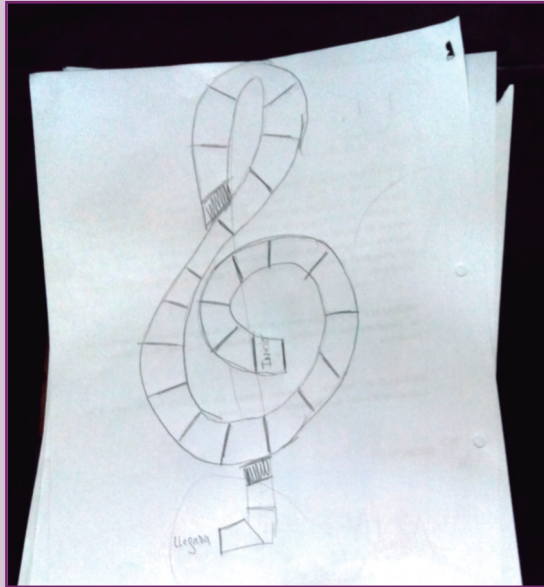
Para esto el juego trae distintas propuestas de prendas variadas en complejidad, y se debe escoger entre ellas: realizar una trenza a una compañera, conseguir una determinada cantidad de objetos de un color, etc. La realización de cada prenda es requisito para avanzar, y gana el participante que llega primero a la meta.



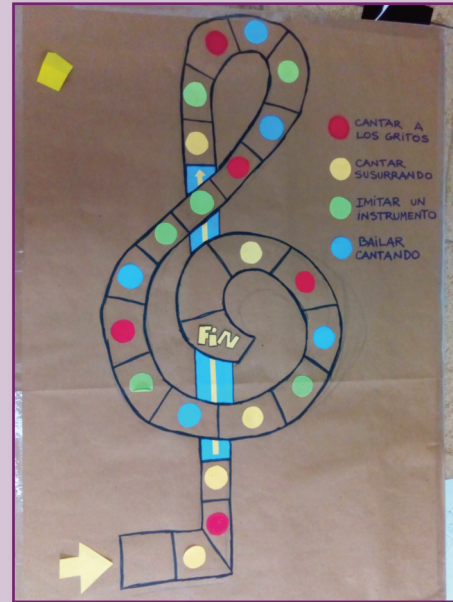
Clave de sol

Elaborado por Diana Scopel (Docente), Jonatan Federico Schenone Otto (Docente) y Cecilia Odorizzi (Psicopedagoga) del Hogar Bernardino Rivadavia.

Boceto



Juego terminado



Materiales

Tablero, fichas en forma de barco y dado.

Objetivo

Llegar a la meta en primer lugar recorriendo la clave de Sol y cumpliendo con las prendas estipuladas.

¿Cómo se juega?

Juegan de dos a cuatro participantes de entre 6 y 10 años.

A su turno, cada jugador tira el dado y avanza la cantidad de lugares que indica en la medida en que cumple con las prendas estipuladas, que se corresponden a distintos colores:

Rojo: Cantar a los gritos

Amarillo: Cantar susurrando

Verde: Imitar un instrumento

Celeste: Bailar cantando





MANEJO CON PRECAUCIÓN
MANEJO CON PRECAUCIÓN
SINTÉTICOS - DELICADOS
REVESTIDOS CON PIEL ANILINADO
LANA
REVESTIDOS CON PIEL ANILINADO
750 g/m²

Diseño y producción de otros juegos

Dados de juegos

Materiales

Un dado grande que puede construirse con una caja de 20cm. x 20cm. x 20cm. aproximadamente.

Cada **lado del dado** debe tener escrito una propuesta de juego diferente, por ejemplo:

Piedra, papel y tijera.

Pan y queso.

Ve-o-veo.

Pulseadita china.

Manos calientes.

Juego de la Oca.



Objetivo

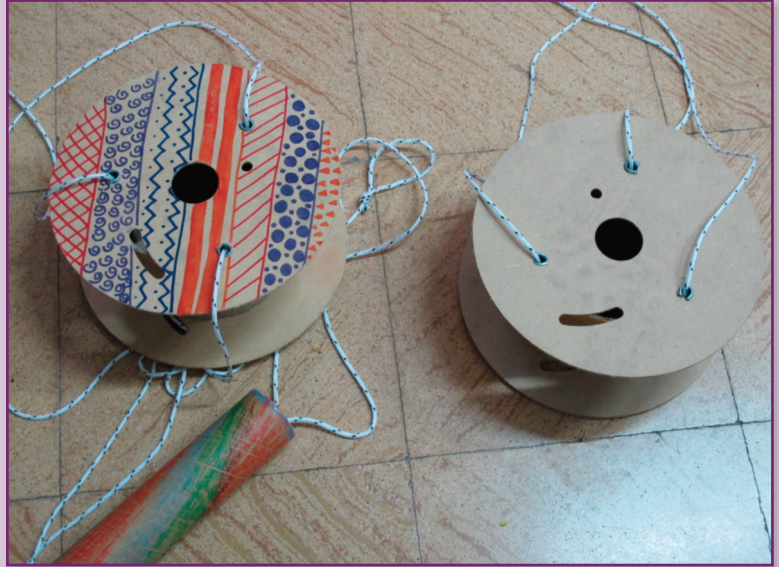
Tirar el dado y jugar en parejas una partida del juego que toque.

Desarrollo

Se juega en números pares, ya que los chicos se organizan en parejas que pueden ir variando en las distintas rondas. Uno de los participantes tira el dado. Se lee el juego que tocó y se JUEGA una partida del juego que les salió. Si son más de 2 jugadores, se organizan espontáneamente las parejas de juego al momento del jugar. Todas las parejas juegan en simultáneo al juego que salió en el dado.

Las parejas se pueden ir variando y mezclando en cada juego.





Zancos

Los zancos son largos postes o pilares de madera u otro material, que se utilizan para sostener sobre ellos a una persona a cierta altura del suelo.

Materiales

A cada una de las latas, tubo o carreteles, se les introduce un cordón o sogas para moverlos.

- Latas resistentes y con buena base para los pies, o bien.
- Tubos grandes de cartón duro, o bien.
- Carreteles de madera.

Objetivo

El juego con zancos consiste en movilizarse sobre ellos manteniendo el equilibrio.

Desarrollo

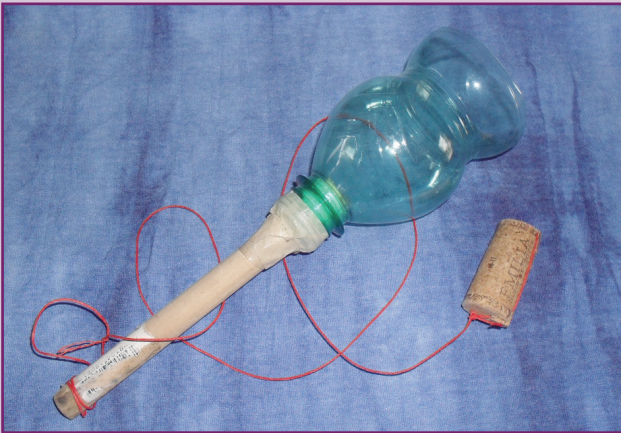
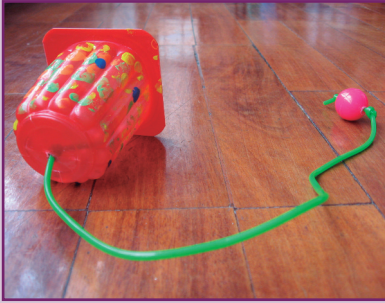
El jugador se sube en ambos zancos y camina siguiendo pautas diversas:

- **Carrera:** debe mantener el equilibrio y alcanzar la meta sin caerse de los zancos.
- **Carrera de velocidad:** el objetivo es llegar antes que los demás a la meta.

Carrera de relevos: Se juega en dos grupos de jugadores que se colocan los zancos para llegar a la meta y al volver al origen se los pasan a sus compañeros para que lo hagan de a turnos, hasta cumplir con los relevos estipulados en el menor tiempo posible ya que ganan los que lo consigán antes que el resto.

Carrera de obstáculos: Los participantes deben llegar a la meta sobre sus zancos sorteando una serie de obstáculos.

Se pueden definir otras variantes teniendo en cuenta las destrezas de los jugadores.



Baleros

El *balero*, *boliche*, *emboque*, *capirucho*, *choca*, *coca* o *perinola* es un juguete de malabares que requiere coordinación entre el movimiento manual y la vista.

Materiales

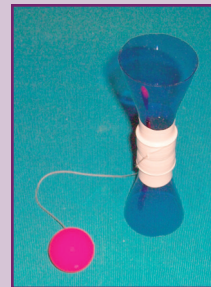
Aunque existen baleros de formas y estilos diferentes, siempre se componen de dos partes: la superior, cabeza o bola y la base o mango, unidas una a la otra por una cuerda.

Objetivo

Insertar la parte superior en la base o viceversa, lo que se logra a través de intentos sucesivos.

Desarrollo

El juego puede ser ejecutado de manera individual o realizarse una competencia para determinar quién, en un número de tiros previamente establecido, logra insertar un mayor número de veces la bola.





Trompos

El trompo es un tipo de peonza que puede girar sobre una punta. Este juego favorece la habilidad al lanzarlo y la agilidad visual y en los reflejos.

Materiales

Los trompos suelen ser de madera con forma de pera que en su punta tiene colocado un rejo de hierro, y lleva una cuerda para enrollar la peonza y hacerlo girar.

El diseño del trompo varió enormemente en el transcurso del tiempo y se diversificó según las regiones, aunque siempre su forma debe ser la adecuada para propiciar el giro.

Objetivo

Hacer "bailar" (girar) el trompo.

Desarrollo

Para hacer girar el trompo se enrolla una cuerda por la parte contraria a la punta y luego se lleva hasta la punta, enrollándola casi hasta la mitad del trompo.

Una vez enrollado se sujeta el extremo de la cuerda que quedó libre y se lanza el trompo hacia el suelo para conseguir que rote sobre su punta, manteniéndose erguido.

Otra variante es hacer girar el trompo con la mano, sin cuerda.

En cualquiera de sus formas, se puede jugar de manera individual, realizando pruebas, o de forma grupal con un número indeterminado de participantes. En este caso, se marca un círculo en el suelo y cada jugador hace girar su trompo en el interior de esa superficie; gana el o los jugadores cuyos trompos se mantienen girando dentro del círculo.



Peteca

La palabra peteca es de origen tupí y significa golpear o pegar con la mano.

Es un deporte de equipo que se juega en una cancha abierta similar a la de voleibol, pero golpeando con la mano un volante similar al usado en el bádminton.

Objetivo

Golpear la peteca enviándola por encima de la red para que caiga dentro del campo del rival, evitando que caiga en el propio.

Materiales

La peteca original está hecha con una base formada por un saquito de cuero relleno de tierra al que se sujetan plumas de colores, pegadas y atadas, pero pueden utilizarse materiales alternativos.

El juego se desarrolla en una cancha con red.

Desarrollo

La peteca se pone en juego cuando un jugador saca con la mano intentando que pase al campo contrario, donde uno de los adversarios intentará devolverla a los contrincantes con otro golpe de mano.

Cada equipo dispone de un único toque para pasar la pelota al lado contrario, y el juego continúa hasta que la peteca toca el suelo. Puede jugarse en parejas o en grupos.



Notas

Notas



Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Material de distribución gratuita



Organização
de Estados
Ibero-americanos



Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

Organismo Provincial
de la Niñez y Adolescencia



Buenos Aires
Provincia

unicef 
para cada niño