



NORMAL SUPERIOR NOCAIMA

GUÍA INTEGRADA ARTÍSTICA, EDUCACIÓN FÍSICA, RELIGIÓN Y ÉTICA Y VALORES

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE:	
TEMA:	JUEGOS TRADICIONALES
Fecha de recepción del trabajo.	Agosto 17 de 2020
OBJETIVO:	Desarrollar la dimensión corporal a través de la ejecución y práctica de los juegos tradicionales, como estrategia pedagógica, para la formación integral.

Juegos Tradicionales:

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan **sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados**, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.



Los juegos tradicionales **le permiten a los niños, adolescentes y adultos conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región**; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectiva de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el **niño** se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el **hecho** de reactivarlos implica profundizar en las raíces y **poder** entender mejor el presente.

Su práctica consecuente tanto en la comunidad como en la **escuela**, **es considerada como una manifestación de independencia infantil** que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras al promover el **juego** activo y participativo entre los niños y niñas, frente a una cultura tecnológica que incita al **sedentarismo** corporal y la cual impulsa el incremento de la obesidad infantil.

Su **objetivo** puede ser variable y **se pueden ejecutar de forma individual o colectiva**, aunque comúnmente se fundamenten en la interacción de dos o más jugadores; sus **reglas** son básicamente sencillas.



Dentro de los juegos tradicionales **se pueden encontrar amplias modalidades lúdicas** por ejemplo los juegos de adivinanzas, los juegos como el trompo y las metras, cucunubá, cánicas o boliches, yoyo, coca, 5 huecos con monedas, rayuela, ponchados, yermis, llevar el aro, correita caliente, encostados, **saltar la cuerda**, entre otros.

Entre las características que presentan los juegos tradicionales se encuentran:

Se originan por temporadas.

Existen juegos con preferencias en cuanto se populariza en momentos de aplicación en las instituciones educativas o en escuelas de formación como **el trompo**, el papagayo, las metras, la coca, el yoyo, saltar la cuerda, chicle americano, la gallinita ciega, el yermis, etc.

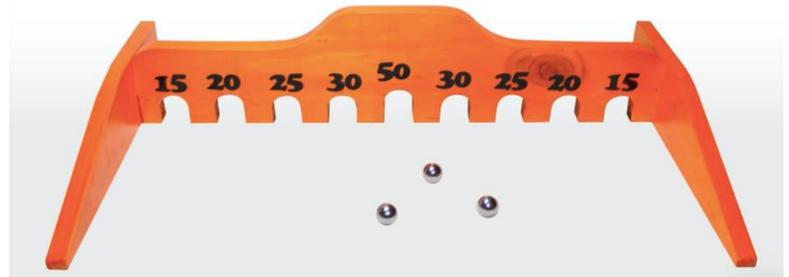


Son juegos realizados por los niños por el simple **placer** de jugar, ellos mismos deciden, cuándo, dónde y cómo jugar. No necesitan de la utilización de muchos materiales y los necesarios no son muy costosos.

Entre los juegos tradicionales que utilizan objetos están: la perinola, el yoyo, el gurrufío, el trompo, las metras, canicas, carrera de sacos, saltar la cuerda, el palo encebado, etc. mientras que los juegos tradicionales que no emplean objetos están: el gato y el ratón, la gallina ciega, las escondidas, ale limón, la candelita, etc.

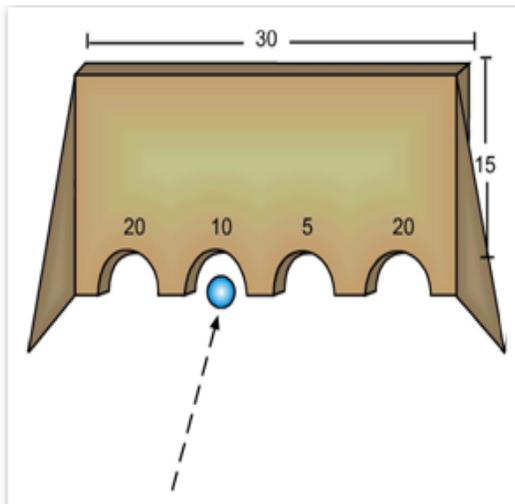
Cucunubá

El juego lleva el nombre de cucunubá por la ciudad ubicada en el plano cunid-boyacence cerca de Ubaté, además según los historiadores nuestros antepasados de culturas precolombinas lo jugaban muy a menudo.



Éste juego está asociado a las canicas o esferas, junto con el mueble con agujeros numerados.

La importancia del Cucunubá es vital, ya que refuerza y estimula el desarrollo motriz, la coordinación viso-motriz, la puntería y el cálculo



mental, operaciones matemáticas. El juego debe realizarse en terreno plano sin obstáculos. Se juega con bolas de metal, o canicas de cristal, las que se lanzan a determinada distancia contra un tablero agujereado. Cada agujero tiene un puntaje, siendo mayor el del centro. El tablero agujereado está soportado por dos tablas, que se abren en forma de ángulo para permitir el paso de las bolas lanzadas por el jugador.



El escondite



Es un juego en grupo en el que un niño tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se acuerde entre todos y, al terminar la cuenta, debe avisar en voz alta a los demás. Entonces, debe **salir a buscar a los demás niños, que se habrán escondido mientras el** Cuando el niño encuentra a alguien, debe tocarlo para eliminarlo y seguir buscando. Para salvarse, los niños que están escondidos tienen que correr al lugar donde estaba contando y tocarlo antes de que les atrape.

La rayuela

Con una tiza se dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros y se escribe en cada cuadro un número del 1 al 10. **El niño debe situarse de pie detrás del primer cuadrado y lanzar una piedra encima del diagrama. La casilla en la que cae la piedra no se puede pisar.** El pequeño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si hay un cuadro) o a dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo consiste en ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver. Si el niño se cae o la piedra sale de cuadro, deberá rendirse.



La carrera de sacos “encostalados”



Este juego en grupo **debe realizarse en una superficie sin obstáculos, ya que las caídas son inevitables.** Los niños deben colocarse en línea recta y meter los pies dentro de un saco y, cuando alguien da la orden de salida, salen todos haciendo una carrera, manteniéndose agarrados al saco. Durante toda la carrera, los pies deben estar dentro del saco. Gana quien llega primero a la línea de meta.

La gallinita ciega

El mínimo de jugadores es de cuatro personas y se necesita un pañuelo para cubrir los ojos a la persona que hace de gallinita. Para decidir quién empieza a ser la gallinita, se puede hacer un sorteo. Una vez se le han vendado los ojos, **el niño deberá dar vueltas sobre sí**



mismo cantando la siguiente canción: "Gallinita ciega, que se te ha perdido una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontrarás". Una vez terminada la canción, la "gallinita" deberá encontrar a los demás niños.

El aro

Un **aro** es un **juguete** en forma de circunferencia que los niños usan para jugar, por ejemplo haciéndolo rodar con un palo intentando que no caiga, o hacerlo girar alrededor del cuerpo (**hula hoop**).

Los aros que se fabrican específicamente como juguetes, se reutilizan objetos diseñados inicialmente para otros usos. Solo se requiere una **rueda** que puede ser **metálica**, de **madera**, de **bejuco**, etc., pero la más utilizada es el aro o marco de las **llantas** de los carros que, luego de desechadas, generalmente se las utiliza para hacer materas, aprovechar el **caucho** para otros usos, como la zapatería, etc.

Juegos con aros

- *Partida de resistencia.* En esta partida el vencedor es el jugador que consigue mantener más tiempo en pie el aro dándole vueltas con el palo. Si era posible, esta prueba se realizaba en campo abierto resultando ganador el que llegase a mayor distancia sin que se le cayera el aro.
- *La pista.* Se traza una pista circular en el **patio** o en el **jardín**. Resultará vencedor el que dé mayor número de vueltas a la misma en un tiempo

dado o bien el que emplee menor número de minutos en dar un determinado número de vueltas en un tiempo previamente fijado.

- *El aro loco.* Gana la partida el que consigue mantenerse más tiempo dentro de un círculo de dos metros de diámetro haciendo dar vueltas al aro sin que salga del mismo.
- *Carrera general.* Todos los jugadores se ponen en paralelo y parten hacia una meta distante al menos cien metros. Será vencedor el que primero la alcance.
- *Guerra de aros.* Puede hacerse en un patio o jardín si son grandes pero es preferible ejecutar el juego en campo abierto para que puedan



colocarse dos bandos a una distancia no menor de 300 ó 400 metros. A una señal dada, los dos bandos que deberán tener el mismo número de jugadores parten en direcciones encontradas. Cada jugador debe procurar que su aro llegue a la meta opuesta sin haber chocado con otro. Si un equipo llega a su meta sin perder un aro, gana la

partida. Si ambos llegan en idénticas circunstancias, la partida se repite. Un aro queda fuera de combate si cae al suelo por choque o por mala dirección de su dueño. Cuando los dos bandos pierden los aros gana la partida el bando que ha perdido menor número de aros.

El pañuelo



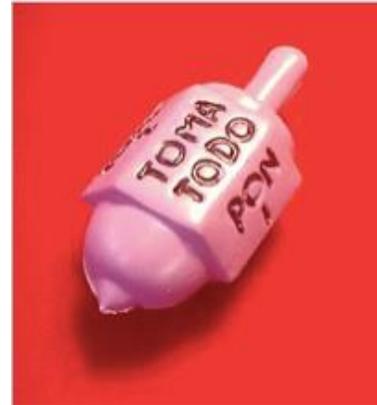
Este juego enfrenta a dos equipos compuestos por el mismo número de personas. **A cada miembro del equipo se le asigna un número que estará emparejado con el rival que tenga el mismo número.** Una persona hace de juez y debe decir en voz alta el número. Los dos participantes, cada uno de un equipo, que tengan este número deberán correr para coger el pañuelo y llevarlo

a su base. Si el que coge el pañuelo es pillado antes de llegar a su base, perderá el punto.

La perinola, o pirindola

es un **trompo** de **material** duro que tiene en sus contornos distintas escrituras. Al hacerla girar y al detenerse deja una cara con la inscripción de la **suerte** por lo que se utiliza para jugar y hacer **apuestas**.

Preparativos: los jugadores fijan el valor de una apuesta y arman el pozo inicial colocando una apuesta cada uno. Se determina quien va a ser el primer jugador.



El **juego** comienza cuando el primer jugador hace girar la perinola con la mano, que es una especie de **peonza** con seis caras planas, en cada una de las cuales hay escrita una leyenda. Cuando la perinola deja de girar, el jugador en turno hace lo que dice la leyenda de la cara que haya quedado boca arriba; ésta, generalmente, ordena al jugador que tome o uqe deje cierta cantidad de fichas de la pila inicial. En caso de la cantidd a tomar sea todo, el montón se vuelve a formar como al inicio del juego.

Reglas

Queda fuera del juego aquel jugador que se queda sin elementos para apostar. Resulta ganador quien se queda con todos los elemento.

El juego de las sillas



Para jugar, deben haber tantas sillas como participantes haya en el juego, y se quitará una silla antes de empezar. También se necesitará un reproductor de música. Se colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los niños se sitúan de pie alrededor de las sillas, uno detrás de otro. La persona que controla la música la hace sonar. **Mientras suena, los niños deben girar alrededor de las sillas. En el momento en que la música para, cada jugador deberá sentarse en una silla. El que se quede sin silla quedará eliminado.**

Juegos con las palmas de las manos



Los juegos con las palmas de las manos son muy populares y se pueden realizar en cualquier lugar. Se trata de juntar las palmas de las manos mientras se canta una canción. **Pueden jugar dos o más niños y han de chocar las palmas de diferentes formas: una hacia arriba y otra hacia abajo, en el medio, de lado, etc.** El juego de las palmas ayuda a potenciar la memoria y la coordinación de los pequeños.

<https://mibebeyo.elmundo.es/ninos/actividades-juegos-ninos-bebes/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales>

<https://es.slideshare.net/CarolinaReyes67/juego-y-tecnologa-cucunub>



VALORES QUE SE DESARROLLAN EN FAMILIA CON LOS JUEGOS TRADICIONALES

Saltar a la cuerda, el yo-yo, el juego del pañuelo o los **trompos**, todos hemos jugado alguna vez a un juego tradicional, con nuestros amigos, nuestros padres o nosotros solos.

Los [juegos tradicionales](#) sobreviven al paso del tiempo, adaptándose en algunos casos, a las necesidades de los niños de cada época pero manteniendo su esencia y valores que les hacen ser eternos.

– **Valor físico:** para jugar es necesario que los más pequeños se impliquen también físicamente en los juegos. Jugando y practicando trucos de los más grandes, se aumenta la flexibilidad y la agilidad.



En juegos tradicionales que impliquen resistencia aeróbica como las carreras, el saltar la cuerda, los saltos o el escondite, se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

– **Valor social:** al relacionarse con otras personas, los niños aprenden a respetar y describir el derecho ajeno, a saber, cuándo es su turno o cuando deben esperar. El compañerismo, la disciplina, la cooperación, el liderazgo y la comunicación son valores sociales que se aprenden mientras juegan.

– **Valor intelectual:** permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación. El juego del trompo, la rayuela, el yoyo, nos llevan a que los más experimentados compartan con los demás sus trucos y su experiencia practicando para ir viendo sus avances y como poco a poco crece su creatividad.

– **Valor psicológico:** el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio “yo”, de experimentar sin obstáculos sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto.

6 ventajas y beneficios de los juegos tradicionales

1. Permiten al niño descubrir **el valor de la colaboración** y estrechar lazos de amistad.
2. Plantean **retos** e impulsan al pequeño a esforzarse venciendo dificultades.
3. Potencian algunas **habilidades y destrezas** útiles en distintas áreas.
4. Ayudan al niño a **socializar y ganar confianza**.

5. Son ideales para conseguir que el niño disfrute pasando tiempo libre en la **naturaleza**.
6. Impulsan la visión espacial o el equilibrio y mejoran la psicomotricidad.



ACTIVIDADES:

 1. Leer detenidamente este documento.

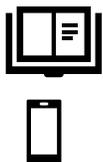
 2. **Grabe 2 videos de máximo 2 minutos y 30 segundos junto con su familia realizando uno o varios juegos tradicionales** y la autoevaluación de la actividad.



➤ Para la grabación de sus videos, tenga en cuenta lo siguiente:

- i. Grabe el primer video junto con su familia realizando juegos tradicionales durante **2 minutos y 30 segundos**
- ii. Grabe el segundo video para realizar la **autoevaluación** de la actividad desarrollada, ubíquese frente a la cámara y durante máximo **2 minutos** mencione qué valores en familia se trabajaron, **por qué es importante** y **qué aporte brinda** para su desarrollo integral.

3. **Si no cuenta con los medios para grabar el video puede proceder de la siguiente forma:**



➤ Realice la lectura de la guía y de acuerdo a ello:

- a) Construya y ejecute una rutina por estaciones de juegos tradicionales y de acuerdo a sus posibilidades, envíe fotos o gráficos que representen la actividad desarrollada.



b) Construya un escrito de máximo una página, donde describa la experiencia vivida con la estrategia juegos tradicionales en familia y mencione: qué valores en familia se trabajaron, **por qué es importante** y **qué aporte brinda** para su desarrollo integral.

Ejemplo de estaciones, puede usar estas u otras que usted proponga de acuerdo a sus posibilidades.

<p>ENCOSTALADOS.</p>	<p>JUEGO CON BOMBAS</p>
<p>RAYUELA</p>	<p>TRASLADO DE PINGPONES O BOMBAS</p>
<p>STOP</p>	<p>HALAR LA SOGA</p>
<p>YERMIS</p>	<p>BOLOS O OBSTÁCULOS</p>
<p>SALTO SOGA</p>	<p>AROS</p>



ENTREGAR AL DOCENTE COMO APARECE A CONTINUACIÓN:

601 – 602 y 1001: Luis Alberto Escarraga WhatsApp: 3178133143
Correo electrónico: escarragasociales@gmail.com

701 – 702 y 901: Anderson Corredor WhatsApp: 3123841099
Correo electrónico: anderson.corredor@normalsuperiornocaíma.edu.co

801 – 802 y 1101: Víctor García WhatsApp: 3204393374
Correo electrónico: victor.garcia@normalsuperiornocaíma.edu.co

Guías para descargar en:

<https://cms.e.jimdo.com/app/s6448e5014b1ade45/p8351acf03c8e93d2/?cmsEdit=1>

Bibliografía

Concepto definicion de, Redacción. (Última edición: 25 de julio del 2019). Definición de Juegos tradicionales. Recuperado de: //conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/. Consultado el 10 de julio del 2020

Webgrafía:

<https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/> extraído el 10 de Julio de 2020

Lista de imágenes libres:

https://www.google.com/search?q=JUEGOS+TRADICIONALES&client=safari&rls=en&sxsrf=ALeKk02c9xMRiGPDml2npoud85FZarGXxg:1595861642600&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=p5zCW5DAY6iXrM%252CYI90x3xj6gKB-M%252C_&vet=1&usq=AI4_-kTGJSTyI7WCD9Fc4z5Z-ox-I2YO6g&sa=X&ved=2a

https://www.google.com/search?q=JUEGOS+TRADICIONALES&client=safari&rls=en&sxsrf=ALeKk02c9xMRiGPDml2npoud85FZarGXxg:1595861642600&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=p5zCW5DAY6iXrM%252CYI90x3xj6gKB-M%252C_&vet=1&usq=AI4_-kTGJSTyI7WCD9Fc4z5Z-ox-I2YO6g&sa=X&ved=2a Extraído el 10 de Julio/2020