

# AL RITMO DEL JUEGO

POR:

EDWIN HUMBERTO MUÑETÓN CANO

edwinmunetoncano@hotmail.com



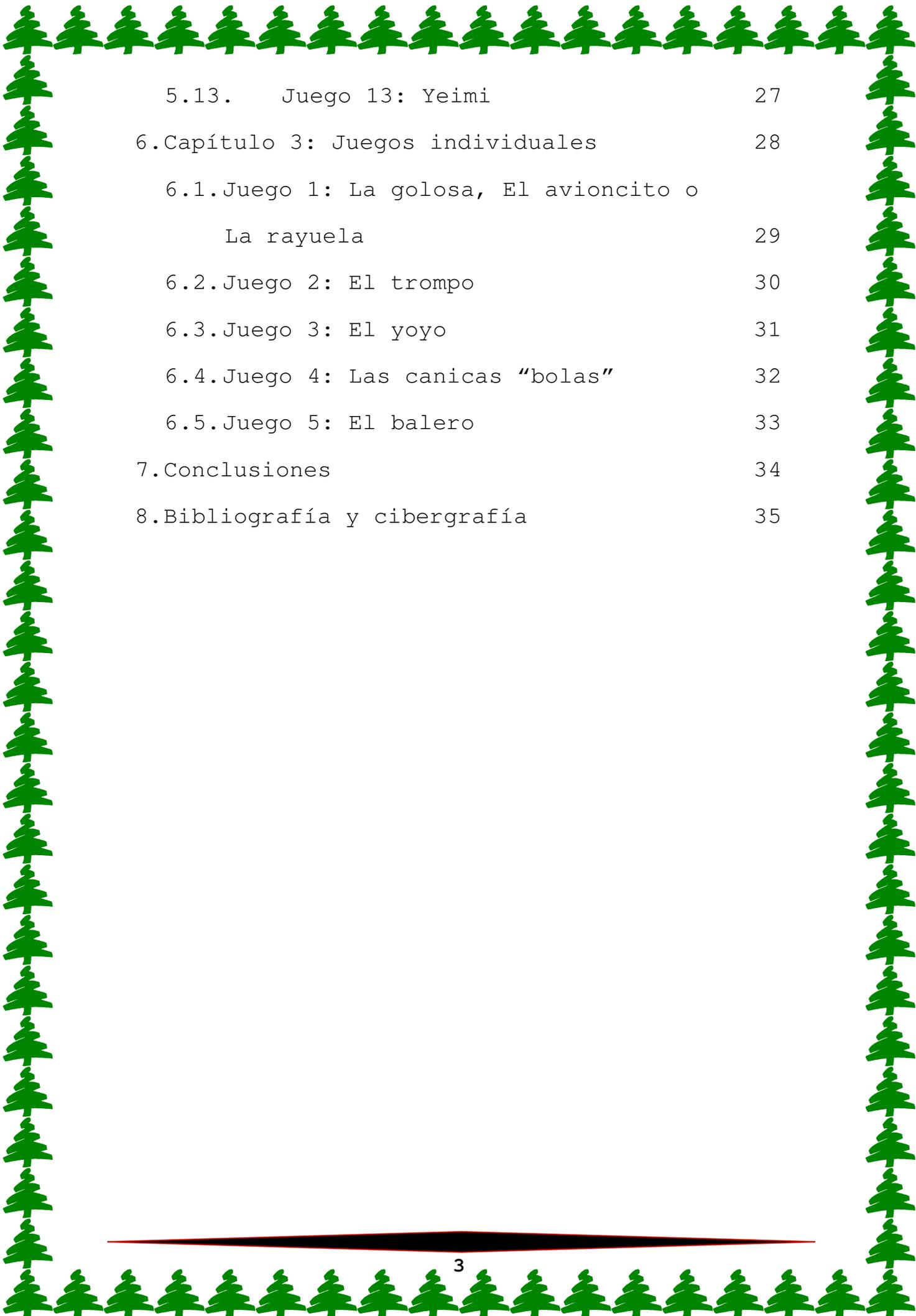
UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

2008

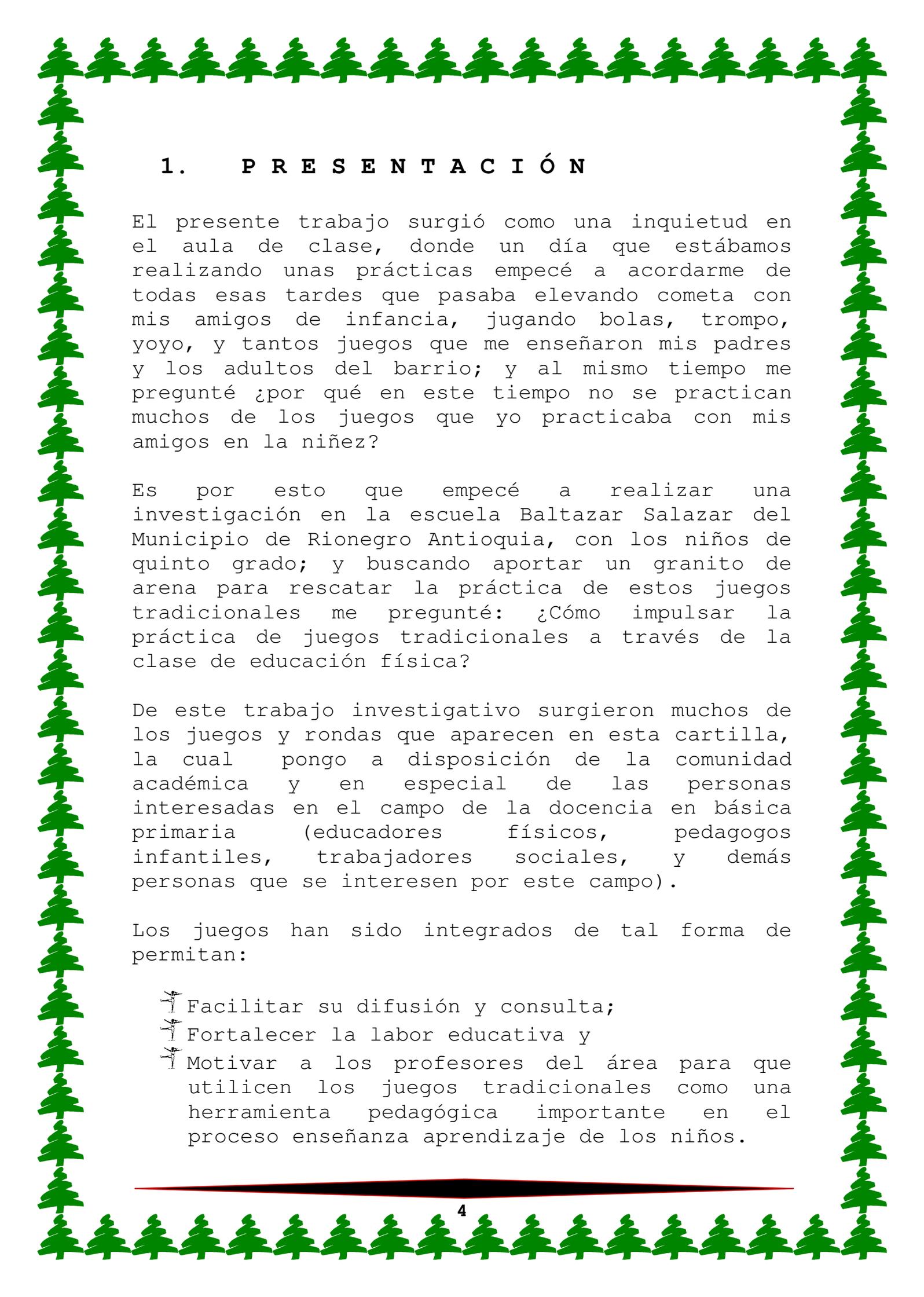


## C O N T E N I D O

	Pág.
1. Presentación	4
2. Introducción	5
3. Justificación	6-7
4. Capítulo 1: Saludos	8
4.1. Juego 1: Buenos días	9
4.2. Juego 2: Los niños ¿Cómo están?	10
4.3. Juego 3: Hello teacher	11
4.4. Juego 4: El campanario	12
4.5. Juego 5: Saludemos los amigos	13
5. Capítulo 2: Juegos grupales	14
5.1. Juego 1: Ritmo	15
5.2. Juego 2: Don Federico	16
5.3. Juego 3: Cementerio	17
5.4. Juego 4: Concentración	18
5.5. Juego 5: El puente está quebrado	19
5.6. Juego 6: El marinero	20
5.7. Juego 7: A la rueda, rueda	21
5.8. Juego 8: El gato y el ratón	22
5.9. Juego 9: ¿El lobo está?	23
5.10. Juego 10: Arroz con leche	24
5.11. Juego 11: El escondite	25
5.12. Juego 12: La chucha o la lleva	26



5.13. Juego 13: Yeimi	27
6.Capítulo 3: Juegos individuales	28
6.1.Juego 1: La golosa, El avioncito o La rayuela	29
6.2.Juego 2: El trompo	30
6.3.Juego 3: El yoyo	31
6.4.Juego 4: Las canicas "bolas"	32
6.5.Juego 5: El balero	33
7.Conclusiones	34
8.Bibliografía y cibergrafía	35



## 1. PRESENTACIÓN

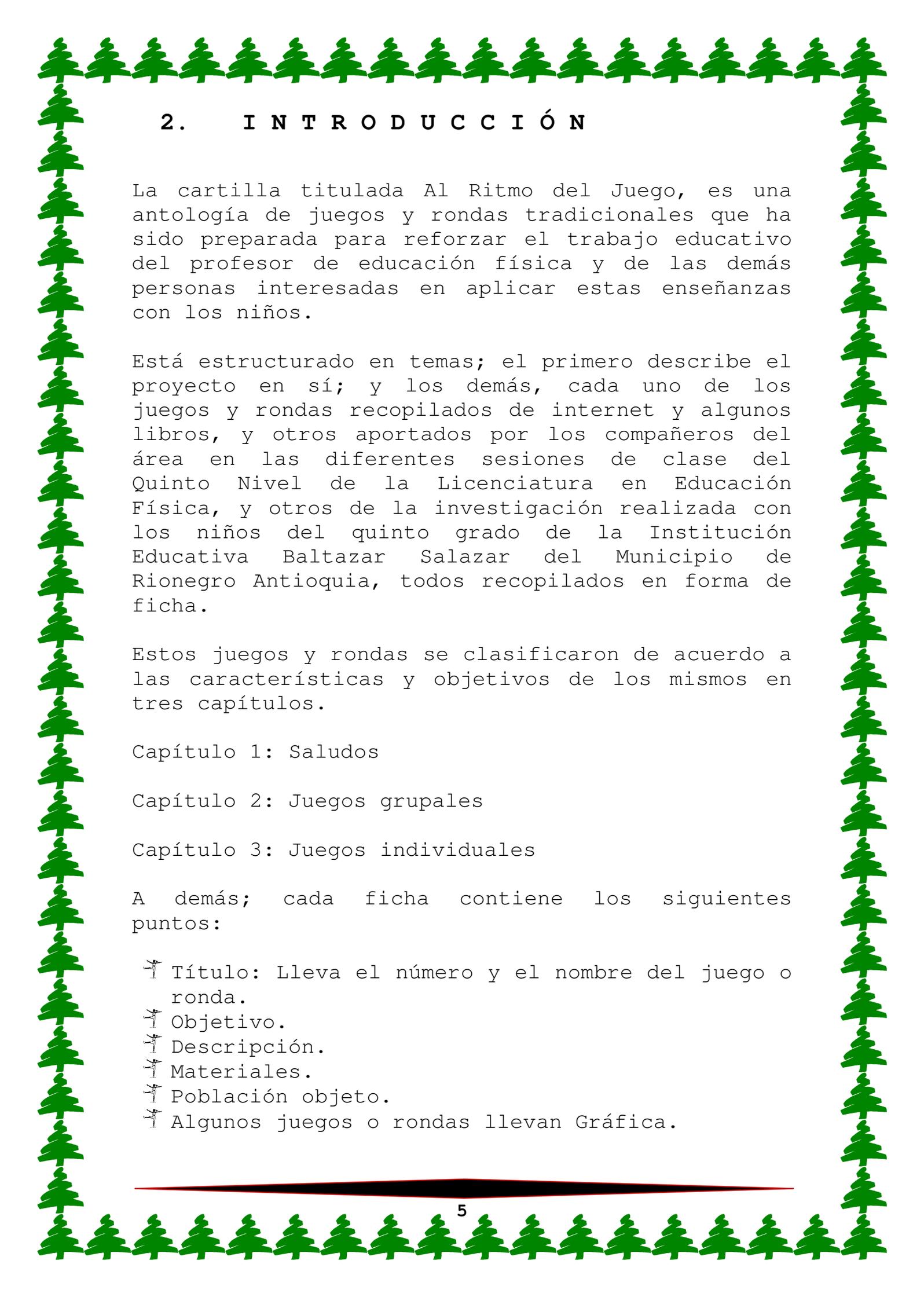
El presente trabajo surgió como una inquietud en el aula de clase, donde un día que estábamos realizando unas prácticas empecé a acordarme de todas esas tardes que pasaba elevando cometa con mis amigos de infancia, jugando bolas, trompo, yoyo, y tantos juegos que me enseñaron mis padres y los adultos del barrio; y al mismo tiempo me pregunté ¿por qué en este tiempo no se practican muchos de los juegos que yo practicaba con mis amigos en la niñez?

Es por esto que empecé a realizar una investigación en la escuela Baltazar Salazar del Municipio de Rionegro Antioquia, con los niños de quinto grado; y buscando aportar un granito de arena para rescatar la práctica de estos juegos tradicionales me pregunté: ¿Cómo impulsar la práctica de juegos tradicionales a través de la clase de educación física?

De este trabajo investigativo surgieron muchos de los juegos y rondas que aparecen en esta cartilla, la cual pongo a disposición de la comunidad académica y en especial de las personas interesadas en el campo de la docencia en básica primaria (educadores físicos, pedagogos infantiles, trabajadores sociales, y demás personas que se interesen por este campo).

Los juegos han sido integrados de tal forma de permitan:

- † Facilitar su difusión y consulta;
- † Fortalecer la labor educativa y
- † Motivar a los profesores del área para que utilicen los juegos tradicionales como una herramienta pedagógica importante en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños.



## 2. INTRODUCCIÓN

La cartilla titulada Al Ritmo del Juego, es una antología de juegos y rondas tradicionales que ha sido preparada para reforzar el trabajo educativo del profesor de educación física y de las demás personas interesadas en aplicar estas enseñanzas con los niños.

Está estructurado en temas; el primero describe el proyecto en sí; y los demás, cada uno de los juegos y rondas recopilados de internet y algunos libros, y otros aportados por los compañeros del área en las diferentes sesiones de clase del Quinto Nivel de la Licenciatura en Educación Física, y otros de la investigación realizada con los niños del quinto grado de la Institución Educativa Baltazar Salazar del Municipio de Rionegro Antioquia, todos recopilados en forma de ficha.

Estos juegos y rondas se clasificaron de acuerdo a las características y objetivos de los mismos en tres capítulos.

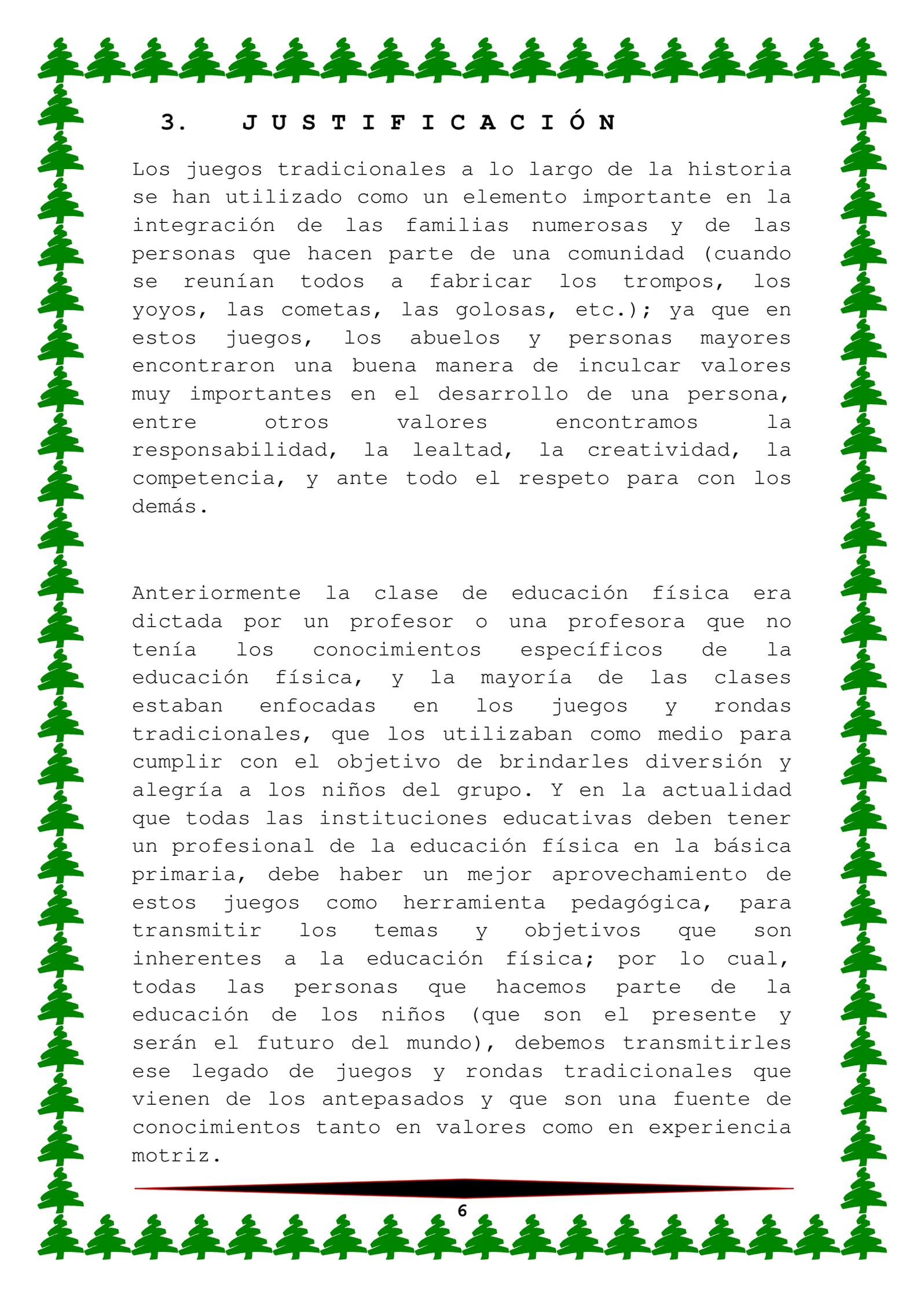
Capítulo 1: Saludos

Capítulo 2: Juegos grupales

Capítulo 3: Juegos individuales

A demás; cada ficha contiene los siguientes puntos:

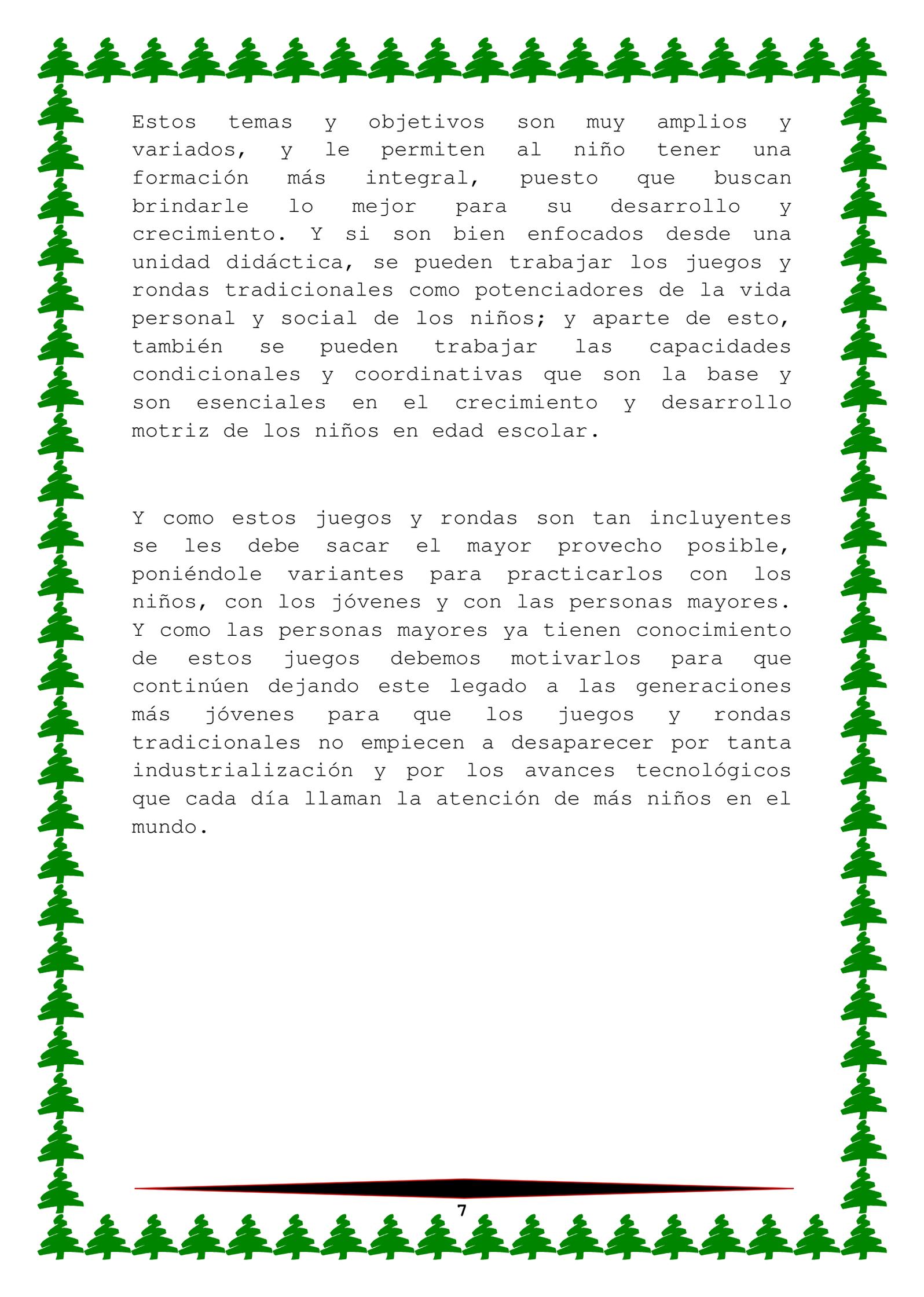
- ┆ Título: Lleva el número y el nombre del juego o ronda.
- ┆ Objetivo.
- ┆ Descripción.
- ┆ Materiales.
- ┆ Población objeto.
- ┆ Algunos juegos o rondas llevan Gráfica.



### 3. JUSTIFICACIÓN

Los juegos tradicionales a lo largo de la historia se han utilizado como un elemento importante en la integración de las familias numerosas y de las personas que hacen parte de una comunidad (cuando se reunían todos a fabricar los trompos, los yoyos, las cometas, las golosas, etc.); ya que en estos juegos, los abuelos y personas mayores encontraron una buena manera de inculcar valores muy importantes en el desarrollo de una persona, entre otros valores encontramos la responsabilidad, la lealtad, la creatividad, la competencia, y ante todo el respeto para con los demás.

Anteriormente la clase de educación física era dictada por un profesor o una profesora que no tenía los conocimientos específicos de la educación física, y la mayoría de las clases estaban enfocadas en los juegos y rondas tradicionales, que los utilizaban como medio para cumplir con el objetivo de brindarles diversión y alegría a los niños del grupo. Y en la actualidad que todas las instituciones educativas deben tener un profesional de la educación física en la básica primaria, debe haber un mejor aprovechamiento de estos juegos como herramienta pedagógica, para transmitir los temas y objetivos que son inherentes a la educación física; por lo cual, todas las personas que hacemos parte de la educación de los niños (que son el presente y serán el futuro del mundo), debemos transmitirles ese legado de juegos y rondas tradicionales que vienen de los antepasados y que son una fuente de conocimientos tanto en valores como en experiencia motriz.



Estos temas y objetivos son muy amplios y variados, y le permiten al niño tener una formación más integral, puesto que buscan brindarle lo mejor para su desarrollo y crecimiento. Y si son bien enfocados desde una unidad didáctica, se pueden trabajar los juegos y rondas tradicionales como potenciadores de la vida personal y social de los niños; y aparte de esto, también se pueden trabajar las capacidades condicionales y coordinativas que son la base y son esenciales en el crecimiento y desarrollo motriz de los niños en edad escolar.

Y como estos juegos y rondas son tan incluyentes se les debe sacar el mayor provecho posible, poniéndole variantes para practicarlos con los niños, con los jóvenes y con las personas mayores. Y como las personas mayores ya tienen conocimiento de estos juegos debemos motivarlos para que continúen dejando este legado a las generaciones más jóvenes para que los juegos y rondas tradicionales no empiecen a desaparecer por tanta industrialización y por los avances tecnológicos que cada día llaman la atención de más niños en el mundo.

# 4. CAPÍTULO 1

## SALUDOS





#### 4.1. J U E G O 1: Buenos días

† **OBJETIVO:** Saludar a los integrantes de un grupo determinado.

† **DESCRIPCIÓN:** La persona que llega a un grupo nuevo y desea agradecerle a los integrantes de este grupo, se dirige a ellos y entabla la siguiente charla.

Profesor: Buenos días amiguitos ¿Cómo están?

Niños: Muy bien!

Profesor: Es este un saludo de amistad.

Niños: Que bien!

Profesor: Haremos lo posible por hacernos más amigos, ¿Cómo están amiguitos, cómo están?

Niños: Súper bien!

† **MATERIALES:** Ninguno

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 4 - 5 años, hasta con personas mayores.



## 4.2. J U E G O 2: Los niños ¿cómo están?

† **OBJETIVO:** Saludar a los integrantes de un grupo determinado y conocer las partes del cuerpo.

† **DESCRIPCIÓN:** El profesor se dirige a los niños y les dice.

Tun, tun, tun, vamos a saludar,  
Tun, tun, tun, los niños ¿cómo están?  
Moviendo las manitos vamos a saludar.  
Chas, chas, chas, los niños ¿cómo están?  
Moviendo los piecitos vamos a saludar.  
Pum, Pum, pum, los niños ¿cómo están?  
Moviendo la cabeza vamos a saludar.  
Chis, chis, chis, los niños ¿cómo están?  
Moviendo la caderita vamos a saludar.

Este saludo se puede realizar con todas las partes del cuerpo.

† **MATERIALES:** Ninguno

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 4 - 5 años, hasta los 12 años.



### 4.3. J U E G O 3: Hello teacher

† **OBJETIVO:** Saludar al profesor utilizando el idioma inglés.

† **DESCRIPCIÓN:** Los alumnos le dan un saludo al profesor, este saludo se utiliza tradicionalmente en la enseñanza del inglés como segunda lengua.

Hello teacher, hello teacher  
How are you, how are you?  
Very, very, very, very  
Very well.

Hello teacher, hello teacher  
How are you, how are you?  
Very, very, very, very  
Very well.

† **MATERIALES:** Ninguno

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 5 años, hasta con personas mayores.



#### 4.4. J U E G O 4: El campanario

† **OBJETIVO:** Saludar a los integrantes de un grupo determinado al ritmo de las palmas y los pies.

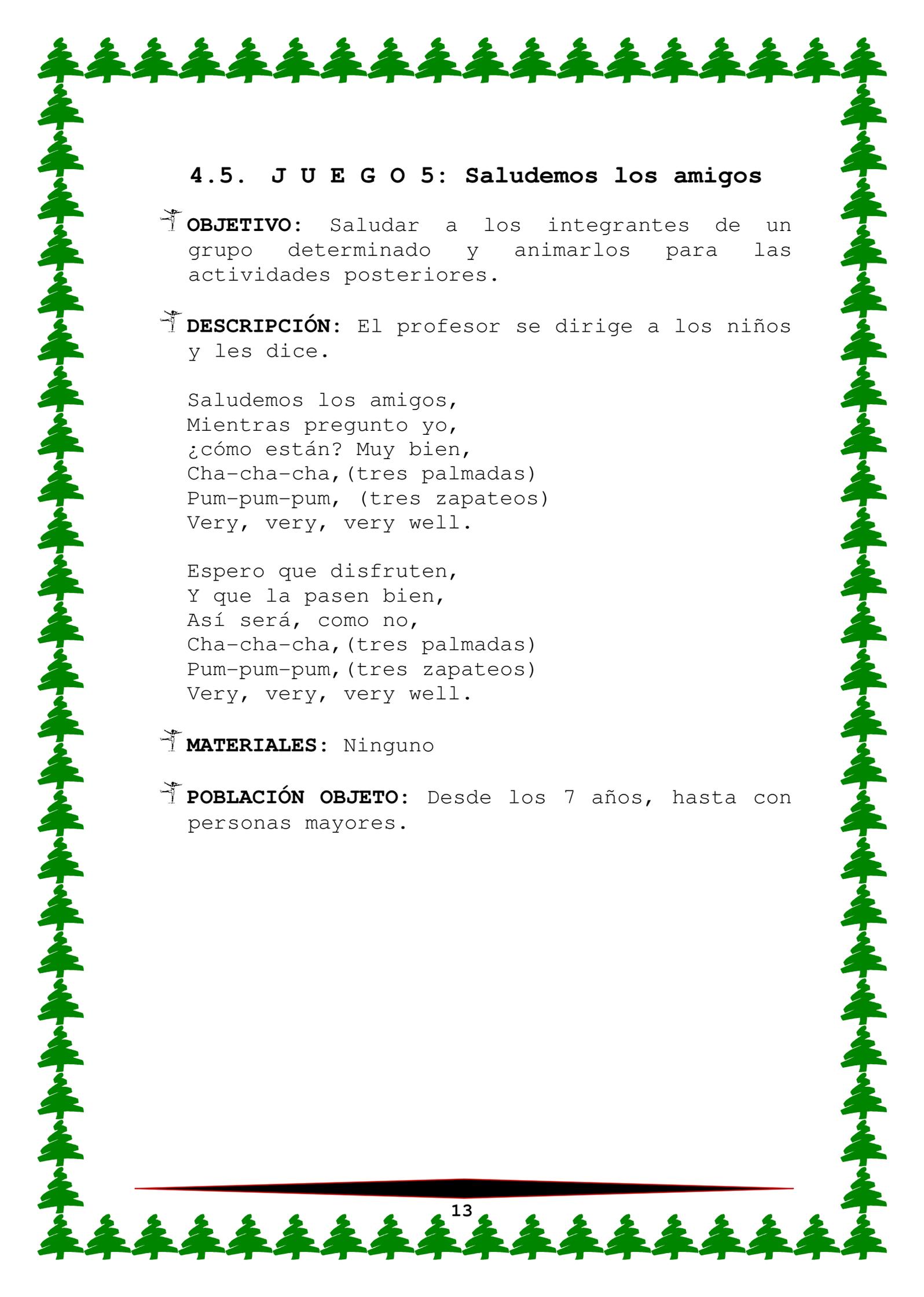
† **DESCRIPCIÓN:** El profesor se dirige a los niños y les dice.

¿Y cómo están los niños?  
Muy bien, muy bien, muy bien.  
¿Y cómo están los niños?  
Requete bien.

Y con las palmas tres  
Uno, dos, tres  
Y con los pies también  
Uno, dos, tres  
Y da la vuelta al campanario  
Otra vez.

† **MATERIALES:** Ninguno

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 4 - 5 años, hasta con personas mayores.



#### 4.5. J U E G O 5: Saludemos los amigos

† **OBJETIVO:** Saludar a los integrantes de un grupo determinado y animarlos para las actividades posteriores.

† **DESCRIPCIÓN:** El profesor se dirige a los niños y les dice.

Saludemos los amigos,  
Mientras pregunto yo,  
¿cómo están? Muy bien,  
Cha-cha-cha, (tres palmadas)  
Pum-pum-pum, (tres zapateos)  
Very, very, very well.

Espero que disfruten,  
Y que la pasen bien,  
Así será, como no,  
Cha-cha-cha, (tres palmadas)  
Pum-pum-pum, (tres zapateos)  
Very, very, very well.

† **MATERIALES:** Ninguno

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 7 años, hasta con personas mayores.

# 5. CAPÍTULO 2

## JUEGOS

### GRUPALES



## 5.1. J U E G O 1: Ritmo

† **OBJETIVO:** Vivenciar un esquema rítmico con los integrantes del grupo, teniendo en cuenta la atención y la memoria.

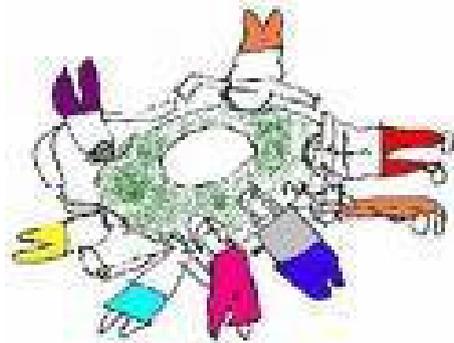
† **DESCRIPCIÓN:** El grupo realiza un círculo y van rotando el turno para hablar hacia la derecha o hacia la izquierda. Se juega moviendo primero los pies (dos zapateos) y las manos (tres palmadas). Y se canta:

Ritmo, su atención,  
Por favor, diga usted,  
Nombre de, animales,  
Por ejemplo, vaca,  
Perro, Gato, etc.

† **MATERIALES:** Ninguno

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 8 años, hasta con personas mayores.

† **GRÁFICA:**



## 5.2. J U E G O 2: Don Federico

✂ **OBJETIVO:** Estimular la concentración y la reacción de los niños.

✂ **DESCRIPCIÓN:** Se hace un círculo con todos los participantes sentados o parados. Las manos deben ir una encima de la otra (derecha sobre izquierda, e izquierda sobre derecha), y finalizando la canción, en la parte donde se dice "Don-fe-de-ri-co", se intenta tocar la mano del compañero antes de que este la retire. Se empieza cantando:

Don Federico, mató a su mujer,  
La hizo picadillos, la hecho al sartén,  
La gente que pasaba, olía carne azada,  
Era la mujer de, Don Fe-de-ri-co.

✂ **MATERIALES:** Ninguno

✂ **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 4 - 5 años, hasta con personas mayores.

✂ **GRÁFICA:**



### 5.3. J U E G O 3: Cementerio

† **OBJETIVO:** Estimular la concentración de los niños utilizando la matemática como elemento dinamizador.

† **DESCRIPCIÓN:** Se hace un círculo con todos los participantes sentados o parados, no se puede decir el número que nos den. Se empieza cantando:

En un cementerio hay un perro muerto. Él que diga el 1 se lo lleva el viento.

Por ejemplo: 0, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 20, 22, 23...

Como vimos en el ejemplo anterior, no se puede mencionar el número que nos den, él que diga este número pierde.

† **MATERIALES:** Ninguno

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 8 años, hasta con personas mayores.

#### 5.4. J U E G O 4: Concentración

† **OBJETIVO:** Potenciar la concentración de los integrantes del grupo, a la vez que se aprenden los nombres de los mismos.

† **DESCRIPCIÓN:** Se juega dando una palmada en los pies, luego en las manos, después con el dedo pulgar y el del corazón se hace traquear. Se dice:

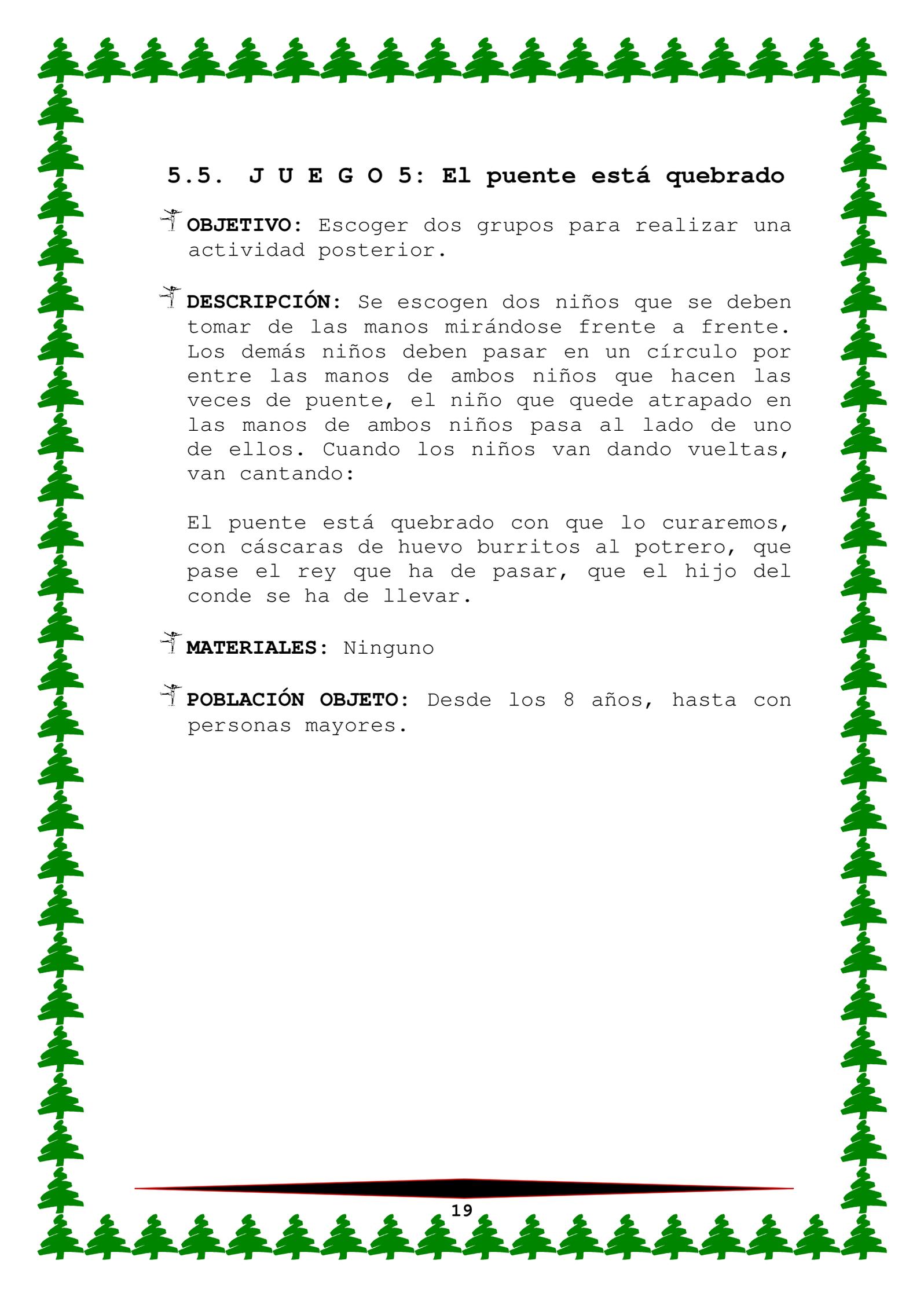
Concentración, ¿estamos listos?, comenzamos;  
Clara, Sonia; Sonia, Paula; Paula, Leidy, etc.  
Luego se dice:

Con (palmada en los pies)  
Cen (palmada en las manos)  
Tra (dedos de la mano izquierda)  
Ción (dedos de la mano derecha)

**Nota:** Primero se dice el nombre de una persona y ésta dice su nombre y el nombre de otra persona, y a todo el que digan su nombre lo repite y dice el de otra persona.

† **MATERIALES:** Ninguno

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 8 años, hasta con personas mayores.



## 5.5. J U E G O 5: El puente está quebrado

† **OBJETIVO:** Escoger dos grupos para realizar una actividad posterior.

† **DESCRIPCIÓN:** Se escogen dos niños que se deben tomar de las manos mirándose frente a frente. Los demás niños deben pasar en un círculo por entre las manos de ambos niños que hacen las veces de puente, el niño que quede atrapado en las manos de ambos niños pasa al lado de uno de ellos. Cuando los niños van dando vueltas, van cantando:

El puente está quebrado con que lo curaremos,  
con cáscaras de huevo burritos al potrero,  
que pase el rey que ha de pasar, que el hijo del  
conde se ha de llevar.

† **MATERIALES:** Ninguno

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 8 años, hasta con personas mayores.

## 5.6. J U E G O 6: El marinero

✂ **OBJETIVO:** Estimular el baile en los niños como una herramienta importante en el desarrollo de su esquema corporal.

✂ **DESCRIPCIÓN:** La canción dice:

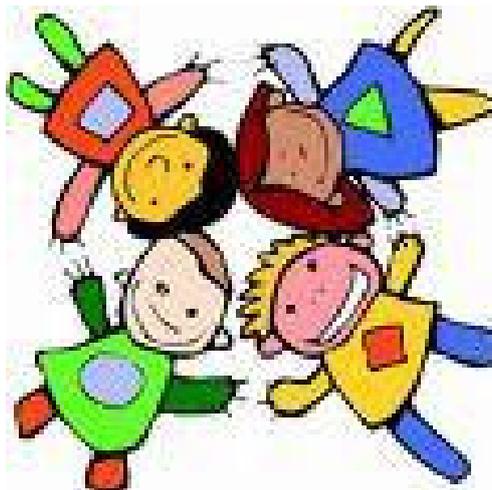
Vamos a bailar, como baila el marinero, (bis);  
con el dedo, dedo, dedo; así baila el marinero  
(bis); vamos a bailar, como baila el marinero,  
con el dedo, dedo, dedo; con la palma, palma,  
palma; así baila el marinero (bis)...

Esta secuencia se sigue, y si se quiere se le agregan más partes del cuerpo.

✂ **MATERIALES:** Ninguno

✂ **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 6 - 7 años, hasta con personas mayores.

✂ **GRÁFICA:**



## 5.7. J U E G O 7: A la rueda, rueda

† **OBJETIVO:** Orientar a los niños en los desplazamientos hacia la derecha y hacia la izquierda.

† **DESCRIPCIÓN:** En este juego se hace un círculo y los integrantes del grupo se toman de las manos y giran a la derecha y a la izquierda. Al terminar la canción se acuestan todos. Se canta así:

A la rueda, rueda, de pan y canela; dame un besito y andate pa' la escuela; si no quieres ir, acuéstate a dormir...

† **MATERIALES:** Ninguno

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 4 - 5 años, hasta con personas mayores.

† **GRÁFICA:**



## 5.8. J U E G O 8: El gato y el ratón

† **OBJETIVO:** Practicar el trabajo en equipo entre los niños.

† **DESCRIPCIÓN:** Se hace un círculo, una persona se hace afuera y es el gato y otra persona se hace adentro del círculo y es el ratón. Empieza un diálogo entre el gato y el ratón:

**Gato:** A que te cojo ratón

**Ratón:** A que no gato ladrón

**Gato:** Hagamos una apuesta y un chicharrón

**Ratón:** Listo

**Gato:** A que horas

**Ratón:** A las 5

Las personas que están haciendo el círculo empiezan a cantar y a contar: "el reloj de Matusalén, da las horas siempre bien, da la 1, da las 2, da las 3, da las 4, etc. Al llegar a la hora indicada, el gato sale a perseguir al ratón hasta que lo atrape.

Cuando lo atrapen todos cantan "ese gato si sirvió"; si no lo atrapan todos cantan "ese gato no sirvió".

† **MATERIALES:** Ninguno.

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 4 - 5 años, hasta con personas mayores.

† **GRÁFICA:**



## 5.9. J U E G O 9: ¿El lobo está?

† **OBJETIVO:** Estimular la velocidad de reacción de los niños.

† **DESCRIPCIÓN:** Se escoge un integrante del grupo que hará las veces de lobo y que se ubica en un espacio apartado de los demás integrantes del grupo. Estos integrantes realizan un círculo y empiezan a cantar:

Jugaremos en el bosque mientras que el lobo está, ¿lobo está?

Lobo: me estoy levantando.

Jugaremos en el bosque mientras que el lobo está, ¿lobo está?

Lobo: me estoy bañando.

Jugaremos en el bosque mientras que el lobo está, ¿lobo está?

Lobo: me estoy vistiendo.

Jugaremos en el bosque mientras que el lobo está, ¿lobo está?

Lobo: estoy buscando las llaves.

Jugaremos en el bosque mientras que el lobo está, ¿lobo está?

Lobo: estoy abriendo la puerta.

Jugaremos en el bosque mientras que el lobo está, ¿lobo está?

Lobo: salí.

† **MATERIALES:** Ninguno

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 6 - 7 años, hasta con personas mayores.

† **GRÁFICA:**



## 5.10. J U E G O 10: Arroz con leche

† **OBJETIVO:** Integrar los niños y las niñas de un grupo determinado.

† **DESCRIPCIÓN:** En este juego se hace un círculo y los integrantes del grupo se toman de las manos y giran a la derecha y a la izquierda. Se canta así:

Arroz con leche, me quiero casar, con una señorita de la capital, que sepa coser, que se bailar, que sepa abrir la puerta para ir a jugar. Con esta sí, con esta no, con esta señorita me caso yo...

† **MATERIALES:** Ninguno

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 6 - 7 años, hasta con personas mayores.

† **GRÁFICA:**



## 5.11. J U E G O 11: El escondite

† **OBJETIVO:** Esconderse y no dejarse encontrar de un participante del juego, que es escogido para busque el resto del grupo.

† **DESCRIPCIÓN:** En este juego se escoge un integrante del grupo para que se ubique en un árbol o pared y cuente hasta determinado número, mientras que los demás participantes se esconden en algún lugar, y cuando el participante que queda sale a buscarlos a todos, estos salir de sus escondites y tocar el sitio donde estaba contando dicho participante.

La persona que sale a buscar a los participantes del juego debe encontrarlos a todos, y al primero que encuentre será el que quede en el siguiente turno. Y todo el que se logre salvar (tocando el sitio donde contó el que estaba quedando) debe decir: un, dos, tres por mi.

Este juego se puede realizar en cualquier momento del día, pero es más divertido jugarlo en las noches.

† **MATERIALES:** Ninguno

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 6 - 7 años, hasta con personas mayores.

† **GRÁFICA:**



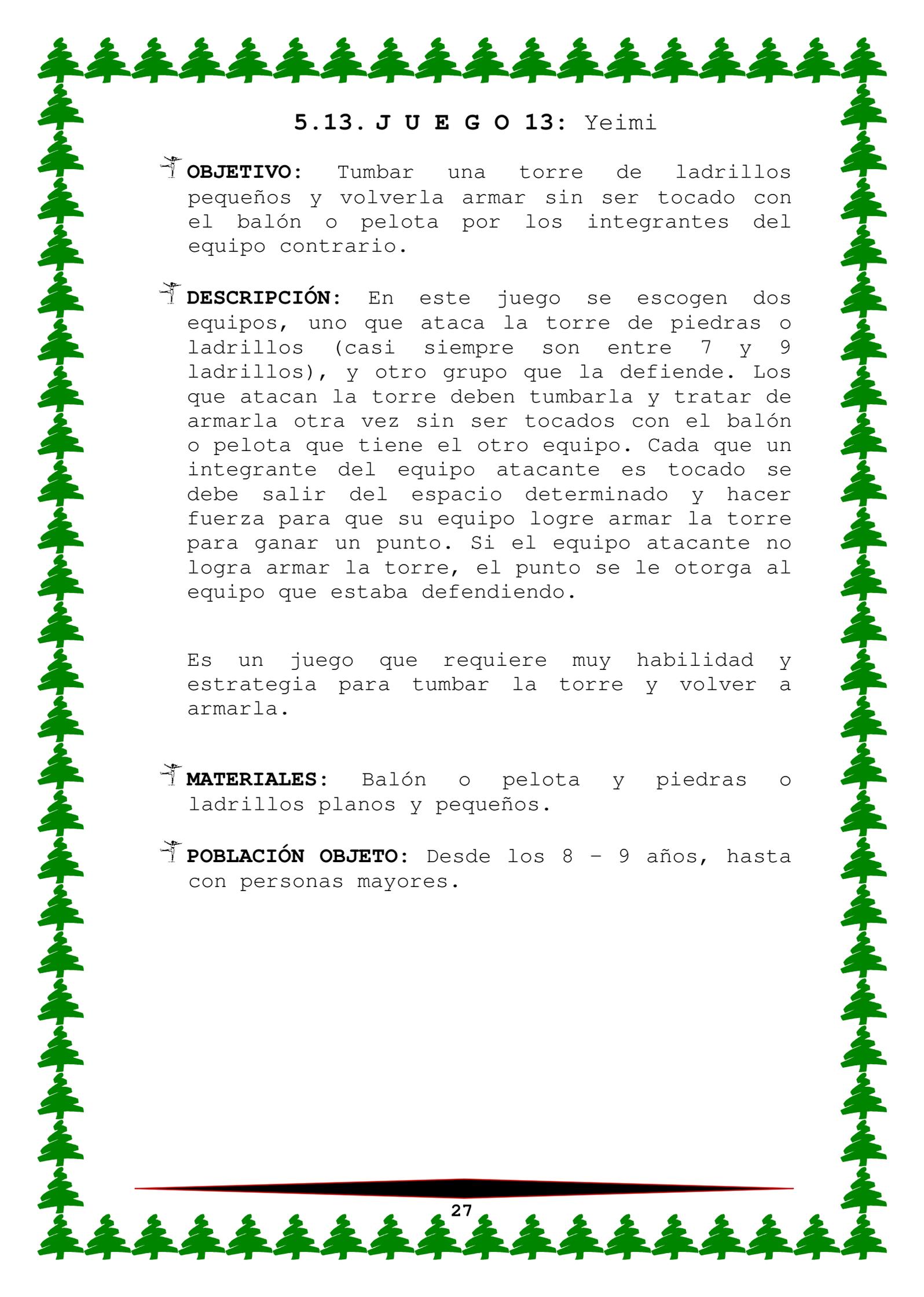
## 5.12. J U E G O 12: La chucha o la lleva

- ✚ **OBJETIVO:** Atrapar a los participantes del juego para que ellos sigan quedando.
- ✚ **DESCRIPCIÓN:** Este juego consiste en escoger un integrante del grupo para que quede de chucha, el resto de integrantes del juego se desplazan por un espacio determinado y no se deben dejar atrapar. Si algún integrante se deja atrapar pasa a quedar y debe pasársela a los otros.

Este juego tiene muchas variantes que lo hacen un juego muy practicado, las variantes conocidas son entre otras: chucha cogida (queda un integrante, y a todo el que coja se debe pegar de las manos y hacer una cadena grande para atrapar al resto de participantes), otra es chucha estatua (todo el que sea tocado por la persona que está quedando se queda paralizado, y los desparaliza uno que no este quedando) otra es chucha puente (es como la estatua, pero se desparaliza cuando se le pasan por debajo de las piernas que las tiene abiertas). Y así por el estilo hay muchas otras variantes.

- ✚ **MATERIALES:** Ninguno
- ✚ **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 6 - 7 años, hasta con personas mayores.
- ✚ **GRÁFICA:**





### 5.13. J U E G O 13: Yeimi

† **OBJETIVO:** Tumbiar una torre de ladrillos pequeños y volverla armar sin ser tocado con el balón o pelota por los integrantes del equipo contrario.

† **DESCRIPCIÓN:** En este juego se escogen dos equipos, uno que ataca la torre de piedras o ladrillos (casi siempre son entre 7 y 9 ladrillos), y otro grupo que la defiende. Los que atacan la torre deben tumbarla y tratar de armarla otra vez sin ser tocados con el balón o pelota que tiene el otro equipo. Cada que un integrante del equipo atacante es tocado se debe salir del espacio determinado y hacer fuerza para que su equipo logre armar la torre para ganar un punto. Si el equipo atacante no logra armar la torre, el punto se le otorga al equipo que estaba defendiendo.

Es un juego que requiere muy habilidad y estrategia para tumbar la torre y volver a armarla.

† **MATERIALES:** Balón o pelota y piedras o ladrillos planos y pequeños.

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 8 - 9 años, hasta con personas mayores.

# 6. CAPÍTULO 3

## JUEGOS

### INDIVIDUALES



## 6.1. J U E G O 1: La golosa, el avioncito o la rayuela

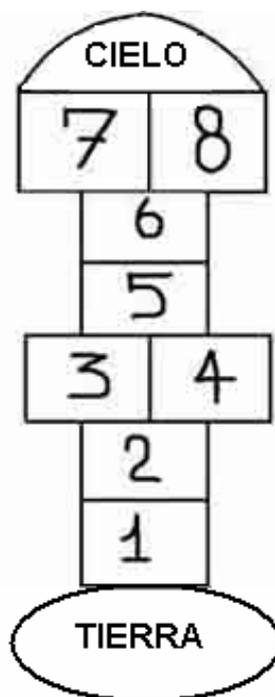
✚ **OBJETIVO:** Pasar de la tierra hasta el cielo, realizando varios saltos durante el proceso.

✚ **DESCRIPCIÓN:** En el suelo se dibuja una plataforma con diversas categorías. La partida comienza cuando el primer jugador tira un tejo en la primera división trazada en el suelo. Luego, debe saltar en un pie hacia dicha categoría, recoger el tejo siempre en un pie y volver hacia la partida. Si lo consigue, intentará con la segunda categoría; si no, cederá su turno.

✚ **MATERIALES:** Tizas, pintura o crayones, etc.

✚ **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 4 - 5 años, hasta con personas mayores.

✚ **GRÁFICA:**



## 6.2. J U E G O 2: El trompo

✂ **OBJETIVO:** Poner a girar el trompo, principalmente en el piso, pero también se pone a girar en algunas partes del cuerpo o en la cuerda.

✂ **DESCRIPCIÓN:** El trompo o peonza es un antiquísimo juguete que todavía está vigente divirtiéndolo a los más pequeños.

Puede variar según el tamaño, el color, el material del que está hecho, plástico, arcilla o madera, entre otros.

Se realizan maniobras que van desde ponerlo a girar en el piso hasta que se caiga, ponerlo a rodar en la palma de la mano, hasta ponerlo a girar a lo largo de la cuerda de la cual se lanza.

Este juego invita mucho a la creación de nuevas formas para ponerlo a girar y a superar los retos puestos por los amigos.

✂ **MATERIALES:** Trompo y pita.

✂ **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 6 - 7 años, hasta con personas mayores.

✂ **GRÁFICA:**



### 6.3. J U E G O 3: El yoyo

† **OBJETIVO:** Poner a girar el yoyo en su propio eje, buscando mejorar la destreza del jugador.

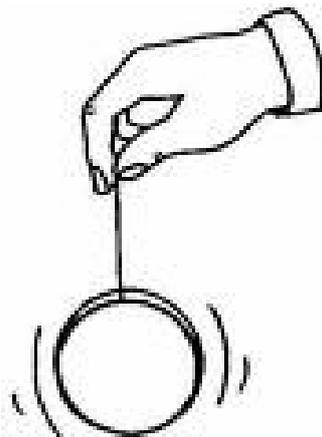
† **DESCRIPCIÓN:** Es un juguete que sirve para la entretención de grandes y chicos, este juego consiste en dos platos que están unidos por un eje, esta figura está enrollada por una cuerda que por medio del impulso emitido por la mano sube y baja en más de una oportunidad.

Después de haber practicado esta actividad por algún tiempo se puede proceder a hacer figuras mientras el juguete sube y baja, exigiendo un poco más de destreza y coordinación. Existen muchas formas y tamaños de este juguete, puede ser de madera, plástico o metal.

† **MATERIALES:** Yoyo y pita.

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 4 - 5 años, hasta con personas mayores.

† **GRÁFICA:**



#### 6.4. J U E G O 4: Las canicas "bolas"

† **OBJETIVO:** Chocar con las bolas propias, las bolas de los rivales, este objetivo varía de acuerdo a la modalidad que se escoja.

† **DESCRIPCIÓN:** Son un conjunto de bolitas, utilizadas como juguetes. El juego se desarrolla por el choque de éstas impulsadas por los dedos. Están elaboradas de diferentes materiales, tales como, madera, vidrio, arcilla, porcelana, metal o mármol.

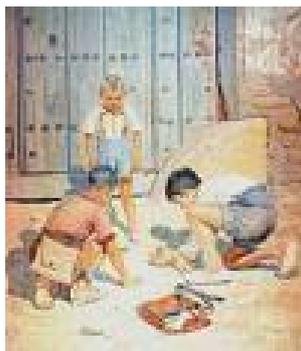
Existen diversas modalidades del juego, como por ejemplo:

- Al hoyo: Meter las bolas en un hoyo.
- Al ruedo: Sacar las bolas que se encuentran en una rueda.
- Al palmo: Lanzar las bolas contra una pared y quedar más cerca de la bola de los demás.
- A la gotera: Dejar caer la bola desde el aire, simulando una gotera, con el fin de pegarle a la bola de los demás.

† **MATERIALES:** Bolas o canicas.

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 6 - 7 años, hasta con personas mayores.

† **GRÁFICA:**



## 6.5. J U E G O 5: El balero

† **OBJETIVO:** Incrustar un eje delgado en el hueco del mazo.

† **DESCRIPCIÓN:** Se maneja manualmente por ensayo-error hasta incrustar la vara del impulsador en el hueco del mazo, pudiendo hacer luego de ello otras maniobras, como impulsarlo nuevamente desde el mazo para incrustar otra y otra vez tantas veces como sea posible, lo que se conoce como hacer "coronitas" o "capiருchos".

La mano hábil se sostiene el impulsador de forma vertical del que cuelga por un cordón el mazo boca abajo. La tirada inicial, de aprendizaje, consistirá siempre en elevar el mazo de manera vertical y mover el impulsador adecuadamente hasta que el eje incruste en el hueco del mazo.

Se juega de manera individual ganando mucho entretenimiento o con más personas. Se puede jugar a "cienes" o puntos establecidos. Gana quien haga más emboques acertados ininterrumpidamente o bien quien logre más puntos en un tiempo establecido equitativamente.

† **MATERIALES:** Balero.

† **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 6 - 7 años, hasta con personas mayores.

† **GRÁFICA:**



## 6.6. J U E G O 6: La cometa

✂ **OBJETIVO:** Poner a volar la cometa durante el mayor tiempo posible.

✂ **DESCRIPCIÓN:** Es un artefacto volador más pesado que el aire, que vuela gracias a la fuerza del viento y a uno o varios hilos que la mantienen desde tierra en su postura correcta de vuelo, son tan fáciles de construir que los abuelos se las enseñaban a hacer a sus nietos, pero en la actualidad las venden en almacenes de cadena o incluso en las tiendas de los barrios.

Es un juego tradicional que se practica en determinada época del año, y también se realizan competencias donde participan principalmente adultos. Debido a su propia naturaleza, lo habitual es elevar las cometas en lugares abiertos y ventosos, como descampados o playas.

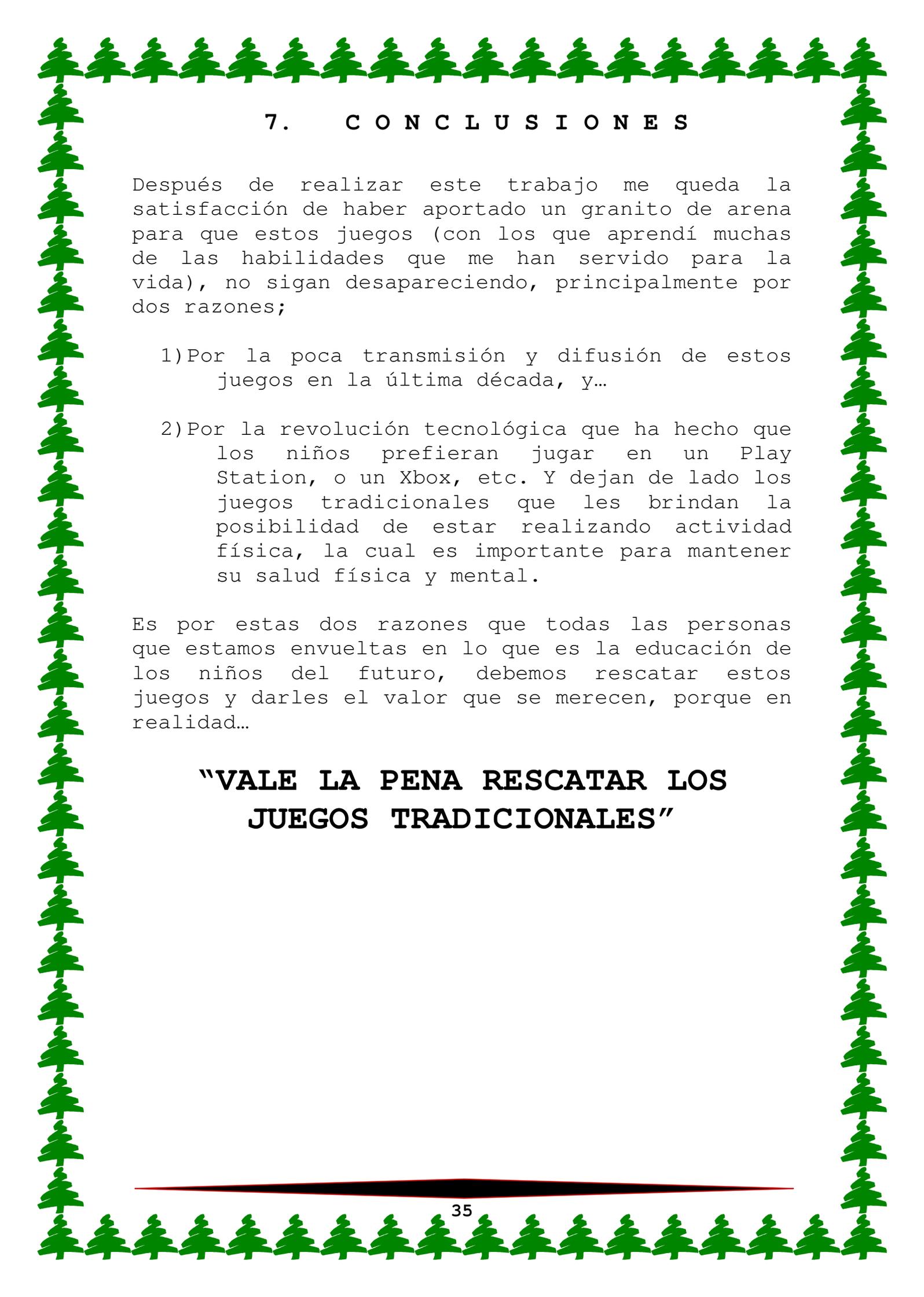
La cometa es reconocida con diferentes nombres en diversas regiones o países, entre otros encontramos: el barrilete, la pandorga o papalote.

✂ **MATERIALES:** Papel o plástico, hilo o lana, varas de caña y tela (para la cola).

✂ **POBLACIÓN OBJETO:** Desde los 6 - 7 años, hasta con personas mayores.

✂ **GRÁFICA:**





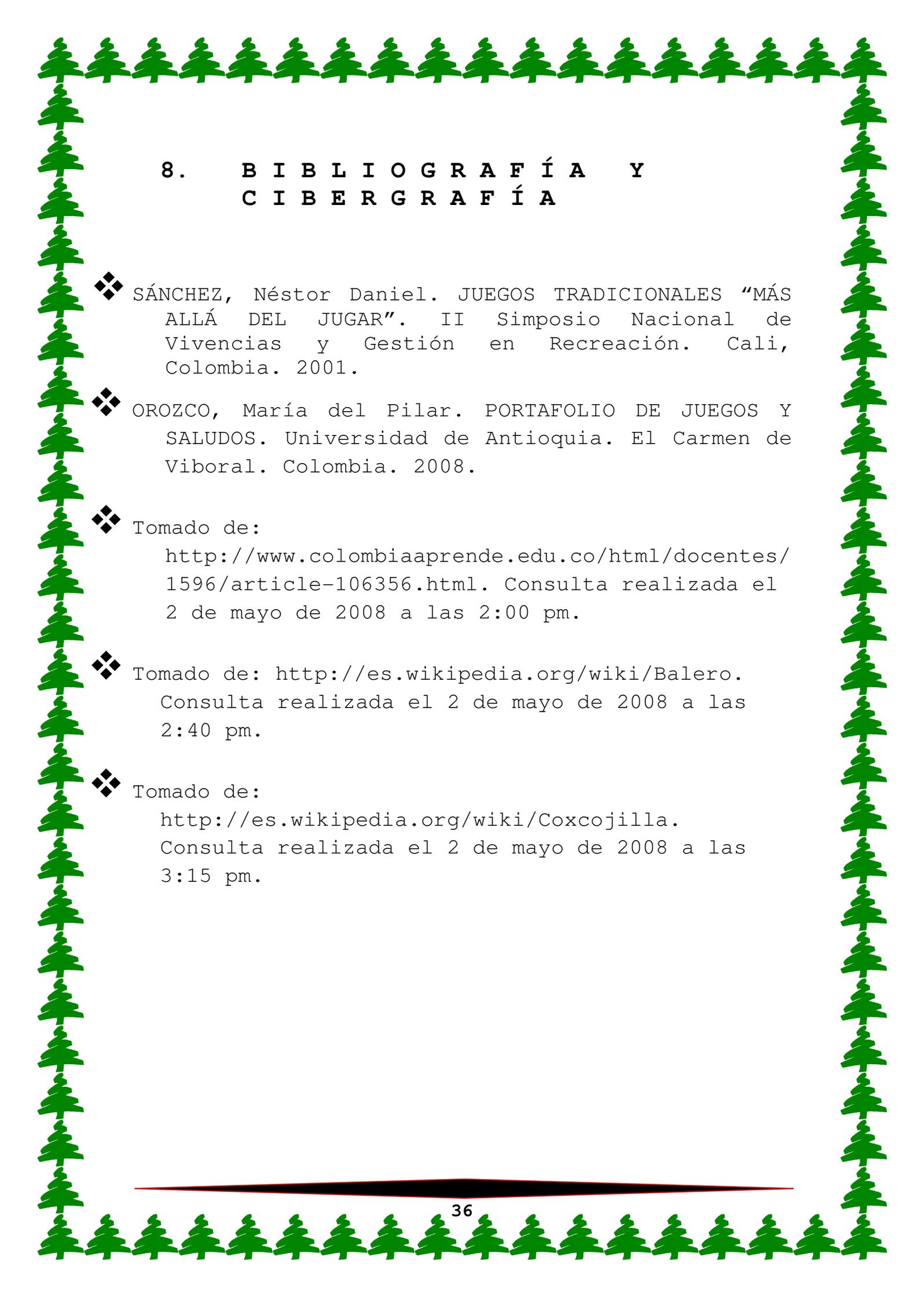
## 7. C O N C L U S I O N E S

Después de realizar este trabajo me queda la satisfacción de haber aportado un granito de arena para que estos juegos (con los que aprendí muchas de las habilidades que me han servido para la vida), no sigan desapareciendo, principalmente por dos razones;

- 1) Por la poca transmisión y difusión de estos juegos en la última década, y...
- 2) Por la revolución tecnológica que ha hecho que los niños prefieran jugar en un Play Station, o un Xbox, etc. Y dejan de lado los juegos tradicionales que les brindan la posibilidad de estar realizando actividad física, la cual es importante para mantener su salud física y mental.

Es por estas dos razones que todas las personas que estamos envueltas en lo que es la educación de los niños del futuro, debemos rescatar estos juegos y darles el valor que se merecen, porque en realidad...

**"VALE LA PENA RESCATAR LOS  
JUEGOS TRADICIONALES"**



## 8. BIBLIOGRAFÍA Y CIBERGRAFÍA

- ❖ SÁNCHEZ, Néstor Daniel. JUEGOS TRADICIONALES “MÁS ALLÁ DEL JUGAR”. II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. Cali, Colombia. 2001.
- ❖ OROZCO, María del Pilar. PORTAFOLIO DE JUEGOS Y SALUDOS. Universidad de Antioquia. El Carmen de Viboral. Colombia. 2008.
- ❖ Tomado de:  
<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/docentes/1596/article-106356.html>. Consulta realizada el 2 de mayo de 2008 a las 2:00 pm.
- ❖ Tomado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Balero>. Consulta realizada el 2 de mayo de 2008 a las 2:40 pm.
- ❖ Tomado de:  
<http://es.wikipedia.org/wiki/Coxcojilla>. Consulta realizada el 2 de mayo de 2008 a las 3:15 pm.