

# MATERIAL DE APOYO

Centros Educativos Culturales de la Infancia (CECI) y  
Programa de Mejoramiento y Atención a la Infancia (PMI)

Región de Coquimbo



## Introducción:

Los juegos tradicionales nos han entretenido por décadas. Antes de la llegada de las nuevas tecnologías eran esenciales, han perdido terreno pero sus valores siguen intactos. Son importantes en el desarrollo de nuestros niños y niñas desarrolla habilidades tales como: Trabajo en equipo, la confianza y el esfuerzo. Mejora la destreza, el equilibrio y la coordinación.

A continuación se describirán algunos de estos juegos:

## JUEGOS TRADICIONALES

### El Emboque

Este es un juguete tradicional de madera que entretiene a adultos y niños. Está formado por dos piezas unidas por un cordel. Una de ellas se asemeja a una campana, que tiene un orificio al centro de su base, y la otra pieza es un palito que cabe en la base agujereada.

Para jugar hay que sostener el palito con toda la mano, mientras la parte con forma de campana cuelga de la cuerda hacia abajo. Sin soltarlo, se debe intentar alzar la 'campana' hacia arriba, tratando de que caiga sobre el palito. Gana quien consiga embocar la mayor cantidad de veces.

Para este juego se requiere paciencia y perseverancia, además de buen pulso.

Haz tu propio emboque para Aprender Juntos.



### Objetivo:

- Coordinar movimientos de manipulación con objetos para potenciar habilidades y destrezas

## **Tirar la Cuerda**

En la mitad de una cuerda larga se amarra un pañuelo. Con la cuerda extendida, se hace una marca en el suelo, a uno o dos metros hacia la derecha del pañuelo y otra hacia la izquierda, a la misma distancia. Los jugadores se distribuyen en dos grupos. Cada uno, ordenado en fila y de pie, agarra la cuerda y se ubica detrás de una de las marcas. Gana el equipo que, tirando de la cuerda y arrastrando al equipo contrario, logre hacer pasar el pañuelo sobre su marca.

### **Objetivo:**

- Permitir descubrir el valor de la colaboración y estrechar lazos de amistad
- Manifestar disposición para regular sus emociones y sentimientos, en función a las necesidades propias, de los demás y de algunos acuerdos para el funcionamiento grupal.



## El Luche

Consiste en trazar en el suelo un dibujo constituido generalmente por una serie de rectángulos, terminados por un semicírculo, enumerando los distintos sectores. Los jugadores, dos o más, poseen tejos personales o colectivos (o una piedra). El tejo es arrojado por la persona a la cual le toca jugar hacia las casillas desde donde tiene que ser sacado.

Para sacar el tejo hay que hacer lo siguiente: Se lanza el tejo hacia algún casillero y, saltando en un pie, se brinca dentro de los cuadrados, sin pisar donde cayó el tejo y llegando hasta el final del 'circuitito'; al devolverse, el jugador debe retirar el tejo desde el cuadrado anterior al marcado y saltando (nuevamente sin pisar el cuadrado marcado) hasta salir de la ruta.

Se pierde el turno: cuando el tejo no cae dentro de algún casillero, o cuando se pisa con ambos pies los casilleros donde no está permitido, o cuando pisa las líneas del dibujo.

Hay muchos tipos de luce, pero todos consisten en una serie de casillas dibujadas con tiza o carbón sobre la vereda y tienen más o menos las mismas reglas: hay que lanzar un tejo, una piedra o una chapa en las casillas y luego recorrer las otras casillas saltando en un solo pie hasta llegar a la última, que a veces es un número y otras veces es un semicírculo que dice "cielo".



### Objetivo:

- Utilizar categorías de ubicación espacial, tales como: adelante/atrás, afuera/adentro, rápido/lento, en situaciones lúdicas.

## Gynkana

Consiste en una carrera con etapas, hay tantas variaciones como ustedes quieran poner en dichas estaciones, algunas de ellas pueden ser:

- Carrera de sacos: Cada jugador debe meterse dentro un saco papero o de harina y saltar con él hasta llegar a la meta, sacárselo y continuar con la siguiente.
- Dar vueltas con un palo en la frente: Dar vueltas en el propio eje, por ejemplo 5, (cuidado con los mareos) y luego correr hasta la siguiente estación.
- Cuchara y papa: Correr equilibrando una papa sobre una cuchara, con la boca o una mano, hasta llegar a la siguiente etapa.
- Buscar el dulce en la harina: Sobre un plato poner harina y un dulce, que los participantes deberán sacar con su boca.

### Objetivo:

- Reconocer acciones correctas e incorrectas para la convivencia armónica del grupo, que se presentan en situaciones de juego.
- Adquirir control y equilibrio en movimientos, posturas y desplazamientos que realiza en diferentes direcciones y variadas situaciones de juego, con y sin implementos.





### **Botar Tarros**

Con una pelota se deberán botar la mayor cantidad de tarros apilados a cierta distancia, dicha cantidad determinará qué premio se llevarán con uno de estos Juegos chilenos.

#### **Objetivo.**

- Perfeccionar su coordinación visomotriz, a través del uso de diversos objetos, juguetes y utensilios.



### **Pesca Milagrosa**

Es el juego donde hay que sacar peces de una piscina inflable, batea grande o recipiente con agua. Podemos fabricar los peces con variedad de materiales: goma eva (tres capas) o cartón (dos capas), para la caña podemos usar una rama de árbol. Se necesita hilo de

pescar, pita o lana donde se amarra un clip a modo de anzuelo y se debe poner un clip en la boca del pez.

El que pesca más peces gana la prueba.



#### **Objetivo:**

- Resolver desafíos prácticos en situaciones de juego, incorporando mayor precisión y coordinación en la realización de postura y movimiento.

### **Carrera de barquitos**

Se fabrican barquitos de papel (lustre, papel de revista, periódico, etc.) en el mismo recipiente con agua de la pesca milagrosa se ponen los barquitos de papel, la idea es que cada jugador tenga su barco elegido y comenzar a soplar, el que llegue primero al otro extremo gana.

#### **Objetivo:**

- Reconocer partes, funciones y posibilidades de su cuerpo en situación de juego.



## Jugamos a Piedra, papel o tijera



Consiste en un juego de manos en el cual existen tres elementos. La piedra que vence a las tijeras rompiéndolas; las tijeras que vencen al papel cortándolo; y el papel que vence a la piedra envolviéndola. Esto representa un ciclo, el cual le da su esencia al juego. Este juego es muy utilizado para decidir quién de dos personas hará algo, tal y como a veces se hace usando una moneda, o para dirimir algún asunto.

Los jugadores cuentan juntos "1... 2... 3... ¡Piedra, papel o tijera! y justo al acabar muestran todos al mismo tiempo una de sus manos, de modo que puede verse el arma que cada uno ha elegido:

- \* Piedra: un puño cerrado.
- \* Papel: todos los dedos extendidos, con la palma de la mano mirando hacia abajo, arriba o de lado.
- \* Tijera: dedos índices y corazón extendidos y separados formando una "V".



A los jugadores puede explicarse el sentido del juego con materiales reales.



Es un excelente juego que además de desarrollar la coordinación manual puede utilizarse para resolver el conflicto a la hora de elegir un turno.

### Reglas del juego

El objetivo es vencer al oponente seleccionando el arma que gana a la que ha elegido él, siguiendo estas reglas:

1. La piedra aplasta o rompe la tijera (gana la piedra)
2. La tijera corta el papel (gana la tijera)
3. El papel envuelve la piedra (gana el papel)
4. Si los jugadores eligen la misma arma es un empate y se juega otra vez.



Típicamente, cada una de estas pequeñas partidas se repite hasta que uno de los jugadores gana dos veces de tres o tres de cinco, siendo entonces el vencedor del juego. Se puede jugar de a dos o de a tres jugadores.

## Juguemos a la ronda

### Fundamentación

Las rondas son juegos de tradición oral que además de formar parte de la cultura de una comunidad fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes, muy necesarios para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Una definición de ronda nos dice que es un “juego musicalizado que se hace generalmente formando un círculo entre los participantes”, considerado como la base lúdica de cada cultura,

asimismo, indican que para jugarla es necesaria la intervención de un grupo de niños y niñas que canten los textos tradicionales, mientras giren tomados de la mano.

Las rondas tienen en común girar en círculo, pero además cada una de ellas posee su coreografía particular.

A través de las rondas se pueden trabajar distintas áreas: la expresión corporal, oral y musical, las relaciones lógico matemáticas, la identidad, la autonomía personal y desarrollo social.

De ahí la importancia de transmitir estos juegos no solamente para recuperar las tradiciones, sino también como estrategia pedagógica ya que son excelentes recursos que ayudarán a los niños y niñas a construir significados y normas, vivenciar valores y tomar actitudes para interactuar armónicamente en su entorno social.



### **Objetivos:**

- Conocer juegos tradicionales típicos de su país.
- Brindar oportunidades de juego grupal y en pequeños grupos.
- Ofrecer el uso tiempos y espacios diversos, para desarrollar la creatividad y la expresión.

## Un elefante



*Un elefante se balanceaba  
sobre la tela de una araña,  
como veía que resistía  
fue a buscar a otro elefante...  
Dos elefantes se balanceaban  
sobre la tela de una araña,  
como veían que resistía  
fueron a buscar a otro elefante...  
Tres elefantes se balanceaban  
sobre la tela de una araña,  
como veían que resistía  
fueron a buscar a otro elefante...*

Se forma la ronda con un niño/a en el centro que irá a buscar a otro niño para formar una nueva ronda adentro, éste a su vez irá a buscar a otro niño/a hasta terminar todos en la ronda interna o hasta el número final de la canción (consensuado antes de comenzar el juego)

## Juguemos en el bosque



*Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo no está.*

*Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo no está.*

*- ¿Lobo está?*

*- ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!*

*Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo no está.*

*Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo no está.*

*- ¿Lobo está?*

*– ¡Me estoy poniendo la camiseta!*

Los niños y niñas cantan en ronda y hacen preguntas al “lobo “. El “lobo “va contestando mientras se viste, hasta que está totalmente listo y ... ¡sale a correr a los demás!  
El primero en ser atrapado pasa a ser el lobo.

LA GOMA O EL ELASTICO (favorece la orientación espacial)

EDAD: A partir de tres años con poca dificultad

DONDE SE JUEGA

En el interior, en una superficie libre de desniveles

NUMERO DE JUGADORES: 3

MATERIALES: pantis o lana

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD



Esta actividad puede ir acompañada de música o canciones, habrán dos participantes que les tocará sujetar la pantis o lana. Primero entre los tobillos separando las piernas unos centímetros, los demás participantes irán saltando por turno y a medida que avanza el juego, se va incrementando la dificultad al subir poco a poco la pantis o lana hasta las rodillas. A los participantes que pisen la lana les tocará sujetar la lana.

Los ejercicios pueden consistir en:

Pasar el pie o la pierna por encima del elástico.

Enrollar y desenrollar el elástico a la pierna.

Saltar con los dos pies en el centro o dejando uno fuera.

Link video explicativo: <https://youtu.be/6w0w7AKsd6k>

Nota: Se puede llegar a jugar en solitario, sujetando la pantis o lana en las patas de dos sillas.

Esta actividad mejora considerablemente su capacidad pulmonar, los saltos ayudan a reducir el estrés, y favorece su concentración y memoria, además de relajarlos. Mejora la coordinación ya que su práctica requiere de agilidad y equilibrio además de control corporal entre ojos, brazos y piernas.