

Victoria Jara-Cobos
Andrea De-Santis
(Coordinadores)

JUEGOS TRADICIONALES

Una estrategia educomunicativa
para desarrollar destrezas y activar
la creatividad de niños
y adolescentes





CARRERA DE COMUNICACIÓN

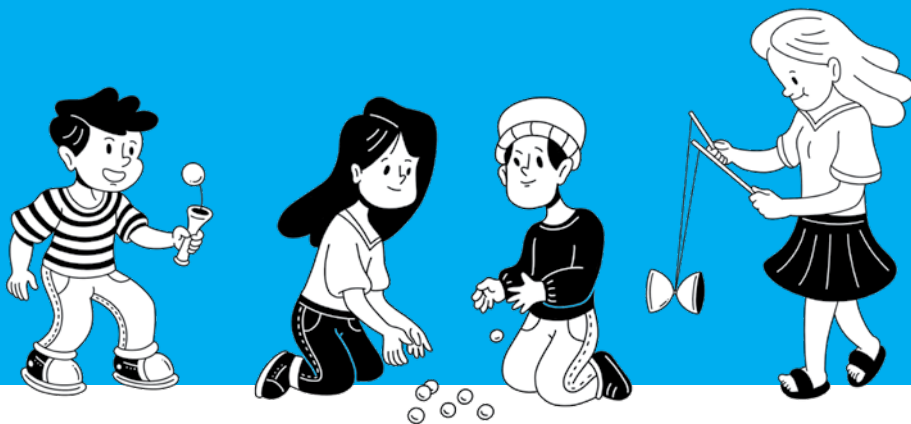
Grupo de Investigación: Comunicación, Educación y Ambiente (GICEA)

Grupo de Investigación GameLAB-UPS

Estos 100 juegos tradicionales han sido transmitidos de padres a hijos por generaciones. Promueven el entusiasmo, desarrollan la comunicación, potencian la creatividad e impulsan el desarrollo físico e intelectual.

Una recopilación realizada por el Grupo de Voluntariado del Centro de Atención al Adulto Mayor, con base en su propia experiencia.

Una invitación a la niñez y juventud y también a las personas adultas, a recuperar la alegría de jugar.



ISBN: 978-9942-499-85-5



9 789942 699855

ABYA
YALA



1975-2025
50



JUEGOS TRADICIONALES

una estrategia educomunicativa para
desarrollar destrezas y activar la creatividad
de niños y adolescentes

Victoria Jara-Cobos
Andrea De-Santis
(Coordinadores)

JUEGOS TRADICIONALES

una estrategia educomunicativa para
desarrollar destrezas y activar la creatividad
de niños y adolescentes



2025

JUEGOS TRADICIONALES

**Una estrategia educomunicativa para desarrollar destrezas
y activar la creatividad de niños y adolescentes**

© Victoria Jara-Cobos y Andrea De-Santis (Coordinadores)

Primera edición: 2025

© Ediciones Abya-Yala
Av. 12 de Octubre N24-22 y Wilson, bloque A
Teléfonos: (593 2) 250 6267 / (593 2) 396 2899
e-mail: editorial@abyayala.org.ec
<https://abyayala.org.ec>
Quito-Ecuador

CARRERA DE COMUNICACIÓN
Grupo de Investigación: Comunicación,
Educación y Ambiente (GICEA)
Grupo de Investigación GameLAB-UPS

IESS, CUENCA
Centro de Atención al Adulto Mayor (CAAM)
Programa de Envejecimiento Activo
Directora: Mgs. Cira Esther Tapia Rivera
Voluntariado "Vivir para Servir"
Coordinadora: Mgs. Rosa Córdova Auquilla
Recopiladores: Grupo de Voluntariado

Ilustraciones: Daniel Peña "El Lazlo"

ISBN: 978-9942-699-85-5

ISBN digital: 978-9942-699-86-2

Diseño, diagramación
e impresión: Ediciones Abya-Yala

Tiraje: 300 ejemplares

DOI: <https://doi.org/10.17163/abyaups.133>

Impreso en Quito-Ecuador, agosto de 2025

El contenido de este libro es de exclusiva responsabilidad de los autores.



ÍNDICE

PRÓLOGO.....	9
INTRODUCCIÓN.....	11
1. Agua de limón.....	16
2. Ali cacatúa.....	18
3. Arranca cebolla.....	20
4. Arroz con leche.....	22
5. Aserrín aserrán.....	24
6. Atrapa monedas.....	26
7. Baile de la escoba.....	28
8. Baile de las sillas.....	30
9. Baile del tomate.....	32
10. Balero.....	34
11. Caballito pica pica.....	36
12. Canguro saltarín.....	38
13. Canicas o bolas de cristal.....	40
14. Capitán manda.....	42
15. Cara o sello.....	44
16. Carrera de ensacados.....	46
17. Carrera de tres pies.....	48
18. Carrera de zancos.....	50
19. Carrera del patito.....	52

JUEGOS TRADICIONALES

20.	Caitos	54
21.	Cincuenta en palo (50 en palo)	56
22.	Cinturón escondido -frio o caliente-	58
23.	Coches de madera	60
24.	Congelados	62
25.	Cruzar el río	64
26.	Diabolo	66
27.	El ángel y el demonio con cintas	68
28.	El elástico	70
29.	El florón	72
30.	El hilo	74
31.	El trompo (peonza)	76
32.	Encontrar su pareja	78
33.	Frío o caliente	80
34.	Gallinita ciega	82
35.	Gato y el ratón	84
36.	Gavilán y los pollitos	86
37.	Izar la cometa	88
38.	Juego con las palmas de las manos	90
39.	Juego de aritos	92
40.	Juego de la manzana	94
41.	Juego del "o-a"	96
42.	Juego del pata-pata	98
43.	Juguemos en el bosque	100
44.	La carretilla	102
45.	La cuerda	104
46.	La perinola	106
47.	La raya	108
48.	La rayuela	110

49.	La reina coja.....	112
50.	La semana.....	114
51.	La vieja ines - los listones.....	116
52.	La zapatilla.....	118
53.	La zapatilla por detrás.....	120
54.	Las arreaditas con trompo.....	122
55.	Las cogidas o cogiditas.....	124
56.	Las cuatro esquinas.....	126
57.	Las escondidas.....	128
58.	Las estatuas.....	130
59.	Las ollitas.....	132
60.	Las quemaditas.....	134
61.	Lirón - lirón.....	136
62.	Los países.....	138
63.	Macateta.....	140
64.	Manitas calientes.....	142
65.	Mata tiru tiru la.....	144
66.	Muñecas de pan.....	146
67.	Ollas encantadas.....	148
68.	Palabras encadenadas.....	150
69.	Palo ensebado.....	152
70.	Pan quemado.....	154
71.	Páreme la mano.....	156
72.	Pares o nones.....	158
73.	Patio de mi casa.....	160
74.	Pescadito chau chau.....	162
75.	Piedra, papel o tijera.....	164
76.	Pishi pishi gallo.....	166
77.	Policías y ladrones.....	168

JUEGOS TRADICIONALES

78.	Ponle la cola al burro	170
79.	Porotito.....	172
80.	Reloj de magdalena.....	174
81.	Rey manda	176
82.	Rin – rin – ron - ron	178
83.	Roco rocotin.....	180
84.	Saltar la soga o comba	182
85.	Sin que te roce	184
86.	Teléfono con vasos	186
87.	Teléfono descompuesto	188
88.	Tomar agua	190
89.	Torneo de cintas	192
90.	Torre de vasos.....	194
91.	Tren ciego	196
92.	Tren con globos	198
93.	Trenes ciegos.....	200
94.	Tres en raya.....	202
95.	Ucuchita	204
96.	Ula ula	206
97.	Vaso en el sorbete.....	208
98.	Yoyo o yoyó	210
99.	Zapatito cochinito	212
100.	Zumbambico.....	214
	CONCLUSIONES	216
	GLOSARIO DE JUEGOS	218
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	231
	SOBRE LOS AUTORES	232

PRÓLOGO

Los juegos tradicionales son recuerdos, risas compartidas, competencias sanas y aprendizajes que no se olvidan. Quienes crecimos jugando a la rayuela, al trompo o a las escondidas sabemos que, más allá de la diversión, estas dinámicas nos enseñaron a relacionarnos con los demás, a respetar reglas y a encontrar alegría en lo sencillo o como expresaría Huizinga (1938) un ser que juega es un ser que da forma a su mundo.

Este libro es un homenaje a esas tradiciones que, aunque parezcan perderse en medio de infoxicación y sobresaturación de las nuevas tecnologías, las mismas siguen vivas en cada niño que salta la cuerda o en cada grupo que se reúne a jugar revalorizando el juego como una herramienta esencial para el desarrollo físico, mental y social.

Es admirable que esta recopilación nazca del trabajo de personas que han vivido y compartido estas experiencias, que saben que el juego une generaciones y fortalece vínculos. Aquí hay algo más que una lista de juegos: hay una invitación a moverse, a crear, a reír y a descubrir que, sin importar la edad, siempre se puede jugar.

A quienes lean estas páginas, prueben estos juegos, enséñenlos a sus hijos, sobrinos, nietos o alumnos. Porque en cada ronda, en cada salto en cada carcajada, hay un pequeño acto de resistencia contra el olvido.

Ángel Torres-Toukoumidis
Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador.

INTRODUCCIÓN

La vida es un don de Dios que hay que disfrutarla a plenitud en cada etapa de desarrollo del ser humano; por ello, el Grupo de Voluntariado del Centro de Atención al Adulto Mayor (CAAM), con base en la experiencia de sus miembros y la investigación realizada, presenta varias actividades que servirán para rescatar los juegos tradicionales y llevar hacia los diferentes Centros de atención a niños, jóvenes y adultos para que también tengan la oportunidad de practicarlas, sentir alegría y disfrute pleno con simples cosas y detalles que no requieren de tecnología y está al alcance de todos.

Jugar no solamente promueve alegría y entusiasmo, sino también desarrolla la comunicación con los demás, mejora las relaciones interpersonales, potencia la creatividad, impulsa el desarrollo físico e intelectual y se convierte en estrategia de apoyo para la educación de niños y adolescentes. Quien no ha jugado y experimentado grandes satisfacciones, incluso al tener pequeños golpes, tropiezos y caídas, las emociones siempre estuvieron presentes dentro y fuera de los establecimientos educativos.

Los juegos tradicionales que se presentan fueron y son de uso corriente y de mucha diversión; han sido transmitidos de padres a hijos, de generación en generación, aunque con el tiempo ciertas dinámicas han ido cambiando con pequeñas modificaciones, pero la esencia del juego se mantiene.

El Grupo de Voluntariado trabaja para rescatar estas tradiciones, practicarlas y vivirlas con el objetivo no solamente de contagiar esta emoción a nuevas generaciones de nativos digitales, inmersos en el ecosistema digital multiplataforma (De-Santis Piras y Armendáriz González, 2020), para que sientan pasión de disfrutar momentos con cosas sencillas que existen en el medio y que están al alcance de todos, sino también para practicarlas y volver a vivir

emociones del pasado, sin importar la edad que se tenga, solamente con la decisión de despertar el corazón de niño que cada uno lleva en su interior.

Rescatar los juegos tradicionales para desarrollar destrezas y activar la creatividad de niños y adolescentes debe ser uno de los objetivos de la educación, pues es necesario desarrollar el carácter y potenciar valores desde la niñez a través de la relación fraterna con los demás, del trabajo cooperativo y colaborativo, así como de la empatía y la solidaridad que generan estos juegos. No cabe duda de que disfrutar juntos niños, adolescentes, jóvenes y adultos, en relación de armonía y con amplia comunicación contribuirá para alcanzar una sociedad más justa y de paz.

Este libro propone recuperar los juegos tradicionales como una estrategia educomunicativa para fomentar el aprendizaje colaborativo, la comunicación simbólica y la transmisión intergeneracional de saberes en contextos escolares y comunitarios. Si bien el desarrollo tecnológico facilita la vida social de la comunidad en general; sin embargo, la carencia de control desde los hogares, la adicción por la tecnología, el uso constante de las redes sociales está minando la creatividad de los niños, bloqueando la comunicación, el pensamiento crítico y el desenvolvimiento académico. Hoy es muy común observar no solamente a niños sino también a jóvenes y adultos cercanos y distantes a la vez, se reúnen para realizar alguna actividad, pero cada uno se concentra en el celular, están juntos y lejanos al mismo tiempo, disfrutan solos con el contenido que los programas y redes sociales les facilitan (De-Santis, 2021), lo que puede generar soledad y por qué no decir, depresión.

Es el momento de cambio, de apoyo, para nuevamente introducir los juegos y brindar ambientes más sanos y socialmente saludables, creativos, innovadores, generadores de imaginación, auspiciadores de grandes sentimientos de amistad y solidaridad, cultivadores de valores como el respeto, la consideración, honestidad, honradez, perseverancia, constancia y paciencia.

No cabe duda de que los juegos son inclusivos, no exigen condición alguna, motivan la actividad física, mental, motriz y social, sirven para ejercitar el desarrollo cognitivo, mantener un mejor vínculo con los demás, aliviar tristezas y generar mayor comunicación personal, grupal y del entorno familiar.

Los juegos tradicionales no solo se destacan por su valor lúdico y social, sino también por su capacidad para fomentar la competencia comunicativa. Estos juegos promueven la interacción verbal y no verbal, la negociación de reglas, la resolución de conflictos y el uso del lenguaje en contextos reales, convirtiéndose en escenarios privilegiados para el desarrollo del lenguaje funcional. Esto es especialmente significativo en entornos educativos, donde la comunicación se entiende como una herramienta fundamental para el aprendizaje y la inclusión (Cárdenas-Tapia y De-Santis, 2022).

Además, la transmisión oral que acompaña a los juegos tradicionales fortalece los vínculos intergeneracionales y preserva el patrimonio cultural inmaterial. Desde una perspectiva educomunicativa, esta dinámica representa una forma orgánica de alfabetización cultural, en la que se integran el saber popular, la expresión corporal y la mediación simbólica. Por ello, recuperar e incorporar los juegos tradicionales en contextos formales e informales de enseñanza no solo enriquece el currículo, sino que también potencia una educación más humana, participativa y situada en los marcos culturales propios de las comunidades.

Torres-Toukoumidis *et al.* (2021) destacan que el juego, entendido como una forma de interacción lúdica, es también una estrategia clave en la educación en medios. Los autores muestran cómo, según la literatura científica, el componente lúdico genera una mayor implicación emocional y cognitiva del estudiante, facilitando procesos críticos de análisis, interpretación y producción de contenidos mediáticos. Esta perspectiva refuerza la idea de que el juego no es solo una herramienta de entretenimiento o socialización, sino

también un medio de desarrollo de competencias digitales y comunicativas en el contexto de la cultura mediática contemporánea.

En este sentido, integrar juegos tradicionales en propuestas educomunicativas ofrece un puente entre el aprendizaje significativo y la alfabetización mediática. Como señalan los autores, “el juego se convierte en una estrategia metodológica con posibilidades didácticas, comunicativas y críticas” (Torres-Toukoumidis *et al.*, 2021, p. 5), lo que abre la puerta a un enfoque más integral e interdisciplinario en la enseñanza. Así, el uso consciente y estructurado de estos juegos no solo preserva el acervo cultural, sino que también lo actualiza y resignifica dentro de una educación transformadora, crítica y situada en los desafíos del siglo XXI.

Muy sabiamente el investigador Cañar (1999) en su libro *Cultura, recreación y juegos infantiles* describe el juego como un elemento primordial de la vida que aporta al desarrollo humano, sobre todo al crecimiento emocional e intelectual de los niños y, con toda razón el autor Lara (2012) en su libro *Juegos de otros tiempos*, tomo 2, expresa su gratitud con la vida por la oportunidad que tuvo para disfrutar de estos juegos, porque “Cuando se juega, se alcanza un momento de gran libertad y plenitud mediante un estado de abstracción que es tan necesario en el entorno actual” (Loor-Caicedo & Quijije-Vélez, 2024, p. 101)

Los juegos en general se presentan en orden alfabético, con la finalidad de facilitar al lector la revisión y la planificación para su ejecución. Son 100 juegos a disposición de docentes y padres de familia, responsables de influir en sus estudiantes o hijos sobre una diferente forma de ocupar el tiempo libre, para mantener su salud física y mental, para que los niños y jóvenes tengan una mirada diferente de la vida, en colaboración y cooperación con los demás.

Las investigadoras Jiménez-Tamayo, Ludeña-Jaramillo y Medina-León (2022), al utilizar los juegos tradicionales con los estudiantes, pudieron evidenciar:

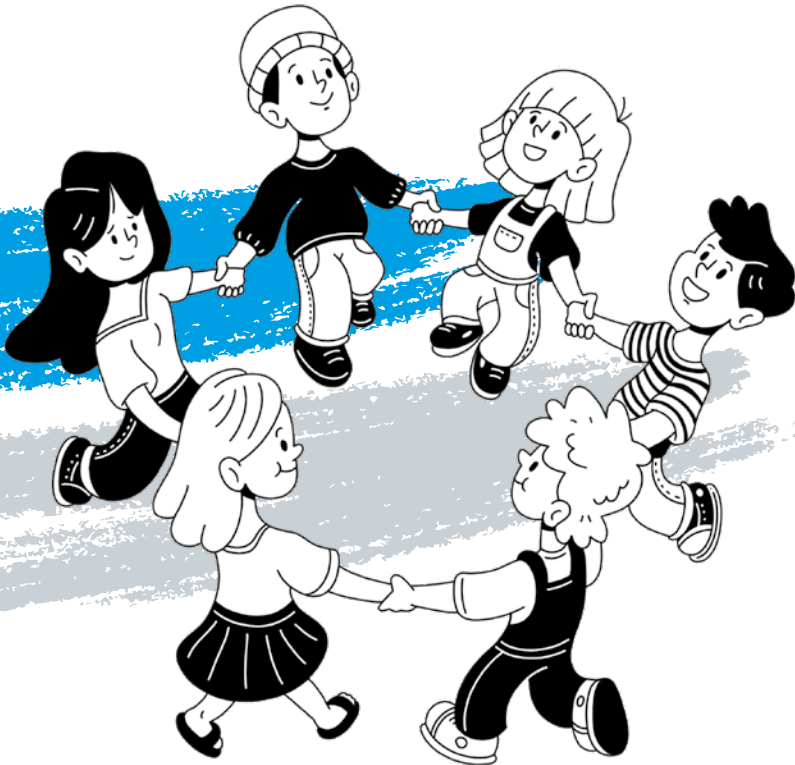
Como ellos se relacionaron, compartían, trabajaban en equipo, incluían a sus compañeros que habían sido excluidos; sobre todo disfrutaron de lo que hacían, aportando al aprendizaje significativo y creando ambientes de convivencia y relaciones interpersonales que generan participación. (p. 174)

Es hora de contribuir en la construcción de una nueva sociedad, libre de peligros y miedos, llena de emociones, satisfacciones, encuentros agradables; sobre todo, aprendizajes que formarán el carácter de la persona, todo esto, a través del uso de los juegos tradicionales que generan una mejor convivencia con los demás.

El grupo de voluntariado del CAAM, conformado por personas jubiladas, adultos y adultos mayores, dieron su tiempo para recopilar experiencias que lo vivieron a plenitud y que los ayudó a formarse en la vida, con el fin de compartir con los demás para que sea promovido a través de los diferentes Centros Educativos. Un reconocimiento especial para cada uno de ellos: Mesías Albarracín, Gladys Angulo, María Luisa Arévalo, Libia Bueno, Martha Calderón, Telmo Calle, Teresa Carangui, Virginia Cárdenas, Inés Cárdenas, Jorge Freire, Victoria Jara, Adriana Jiménez, María Esther Jiménez, Rosa Maldonado, Ruth Maxi, Rubén Martínez, Patricia Morocho, Hilda Orellana, Ana Patiño, Bertha Quinteros, Inés Samaniego, Lida Ulloa e Inés Vélez.

Victoria Jara-Cobos
Andrea De-Santis
Rosa Córdova Auquilla

AGUA DE LIMÓN



Es un juego de ronda para personas de siete años en adelante, requiere de compañerismo, atención y agilidad para cumplir órdenes del líder.

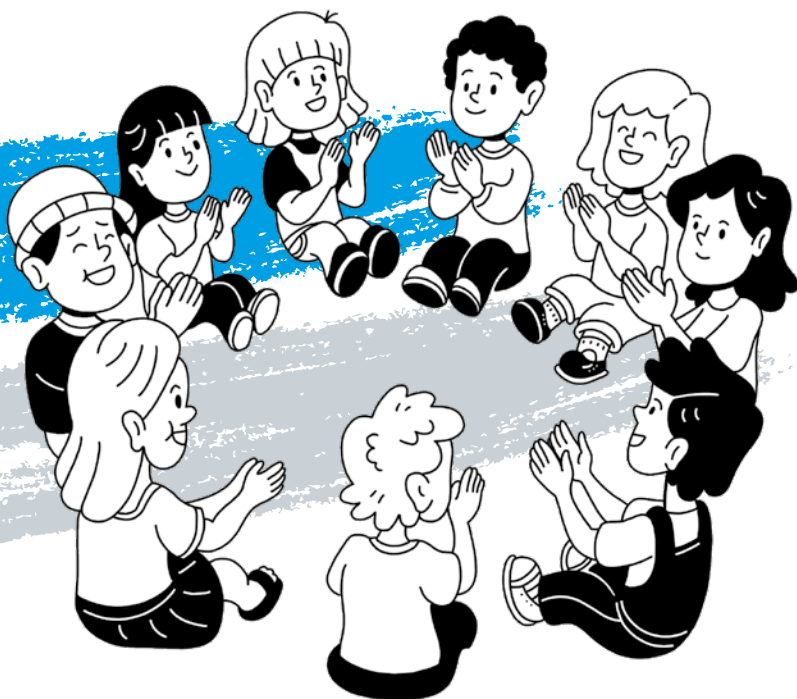
Recursos necesarios:

- Un espacio amplio dentro de un salón, o al aire libre.

Dinámica de juego:

- 1 • Se designa al líder del grupo.
- 2 • Los participantes forman una ronda tomados de las manos, el líder quedará en el centro; mientras se camina en círculo, todos deben entonar la siguiente canción: **"Agua de limón, vamos a jugar, el que se queda solo, solo se quedará"**
- 3 • Al término de este canto, en voz alta, el líder da la orden de formar grupos, puede ser de 2, 3, 4, 5, 6, etc. según el número de participantes en el juego. Todos deben cumplir con esta orden, quien no lo hace y se queda solo por no poder ser incluido en ningún grupo, pierde y sale del juego.
- 4 • Se continúa con la misma dinámica, hasta que quede un solo grupo o una persona que ganará el juego.

ALI CACATÚA



Es un juego que requiere de mucha concentración para decir nombres según las categorías que el líder solicita al pronunciar la primera frase "Ali cacatúa".

Recursos necesarios:

- Un espacio adecuado y sillas según el número de participantes.

Dinámica de juego:

- 1 • Se designa al líder del grupo, quien se encargará de solicitar que mencionen nombres de diferentes categorías.
- 2 • Todos los jugadores se sientan formando un círculo y utilizan sus dos manos, para en forma rítmica y permanente, seguir la secuencia de dos aplausos y dos palmadas en sus muslos, mientras dicen lo que el líder solicita.
- 3 • El líder dice: **Ali cacatúa, diga usted, el nombre de frutas**, ejemplo manzana; de inmediato, cada uno dice un nombre de una fruta, sin repetir los nombres que otros jugadores dijeron, si repiten o no dicen a tiempo lo solicitado, pierden y se retiran del juego.
- 4 • Gana quien se quede hasta el final.

NOTA: Las categorías pueden ser: nombres que inician con una determinada letra; nombres de ciudades, países, colores, etc. Cuando no se nombra un líder, uno de los jugadores se responsabiliza de decir Ali cacatúa ...

ARRANCA CEBOLLA

Es un juego en equipo, mide fuerzas
y requiere de trabajo colaborativo.



Recursos necesarios:

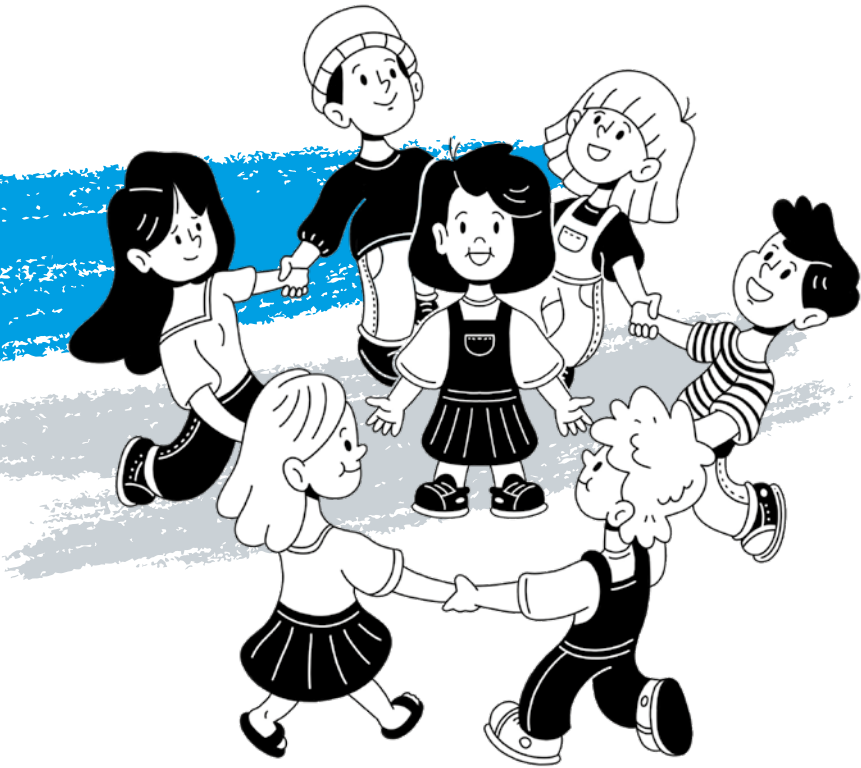
- Un espacio amplio sin obstáculos.

Dinámica de juego:

- 1 • Todos los participantes se sientan en el piso, uno detrás del otro, formando una fila india, cada uno se agarra del otro con las manos a través de la cintura, las piernas también se llevan hacia adelante, quedan colocadas como si fueran cebollas en el huerto.
- 2 • Un participante hace las funciones de hortelano y es el encargado de sacar las cebollas o ir arrancando una por una, empezando por la primera de la fila.
- 3 • Los integrantes del grupo hacen fuerza en trabajo colaborativo para mantenerse firmes en fila y no dejar salir una cebolla.
- 4 • El hortelano hará uso de su fuerza sin agredir al otro, aunque podrá utilizar diferentes estrategias como el cosquilleo o tratar de levantar para sacar de la fila.
- 5 • Cuando un participante sale, puede ayudar al hortelano a recoger las cebollas (sacar a los demás del grupo, en su orden).
- 6 • El juego termina cuando se ha recogido todas las cebollas.

NOTA: Si el número de participantes es alto, el juego se puede realizar simultáneamente y en equipos de seis a ocho personas. Este juego también se lo puede llevar a cabo en la posición de parados y agarrados de la cintura, uno tras otro, el primer participante puede sostenerse de un pilar o árbol dependiendo del lugar de juego.

ARROZ CON LECHE



Es un juego de ronda infantil, se requiere un número impar de participantes con un mínimo de siete, uno se quedará en el centro.

Recursos necesarios:

- Un patio o lugar al aire libre.

Dinámica de juego:

1 • Todos los participantes se toman de las manos y giran formando una ronda, mientras uno se coloca en el centro.

1 • Quienes forman la ronda, giran cantando:

Arroz con leche, me quiero casar, con un(a) muchachito(a) de San Nicolás, que sepa coser, que sepa cantar, que sepa abrir la puerta para ir a jugar.

2 • La persona que está en el centro, señalando con el dedo índice de la mano canta:

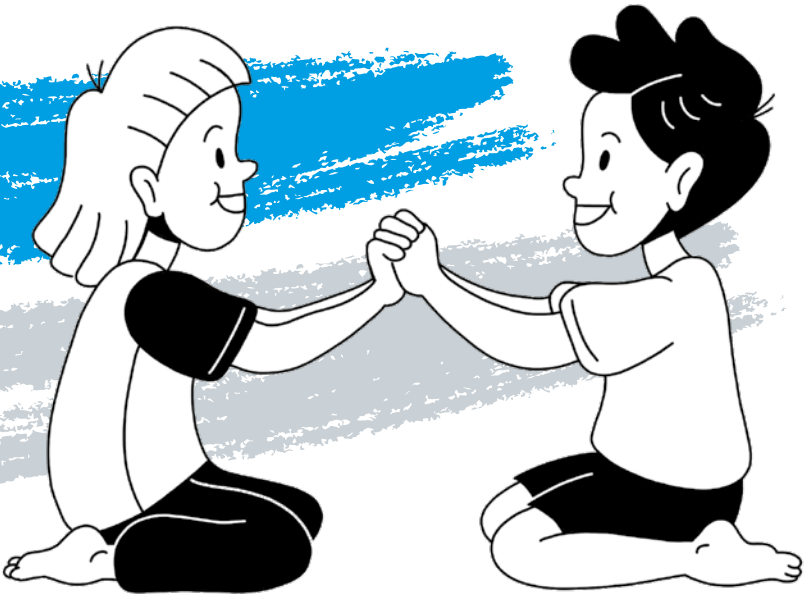
Con este(a) si, con este(a) no, con este(a) muchachito(a) me caso yo

3 • La persona que resultó señalado(a) con “yo” pasa al centro y quien estaba en el centro pasa a formar parte de la ronda.

4 • El juego continúa con la misma dinámica.

NOTA: La persona que está en el centro puede cambiar la palabra muchachito(a) con “señor”, “señorita”, “niño” o “niña”, según corresponda al señalar con el dedo.

ASERRÍN ASERRÁN



Es un juego divertido que se realiza en parejas entre una persona adulta y un niño pequeño o bebé.

Recursos necesarios:

- Ninguno.

Dinámica de juego:

- 1 • Se sube a un niño sobre las rodillas de un adulto, con el rostro a su frente.
- 2 • La persona adulta abraza al niño y le va inclinando repetidas veces mientras canta
"Aserrín Aserrán, los maderos de San Juan, piden pan no les dan, ¿piden queso les dan hueso y les cortan el pescuezo?"
- 3 • Al terminar este canto, la persona adulta hace cosquillas en la barriguita del niño.

NOTA: Se puede jugar en parejas entre niños de la misma edad, quienes tienen que sentarse en el suelo y agarrarse de las manos con los brazos bien extendidos, mientras cantan "Aserrín Aserrán (...)" deben moverse hacia adelante y hacia atrás, la canción lo repetirán cada vez más de prisa.

ATRAPA MONEDAS



Es un juego divertido y de risa, lo pueden realizar niños, jóvenes o adultos.

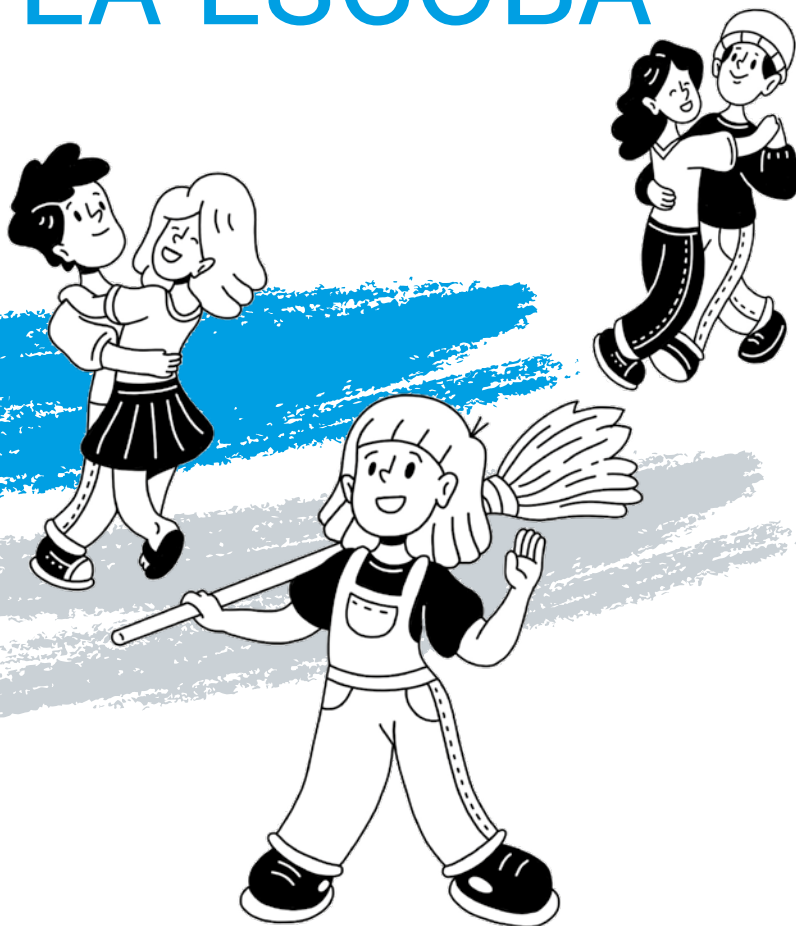
Recursos necesarios:

- Un espacio amplio dentro de un salón, o al aire libre.

Dinámica de juego:

- 1 • Se designa al líder del grupo.
- 2 • Los participantes forman una ronda tomados de las manos, el líder quedará en el centro; mientras se camina en círculo, todos deben entonar la siguiente canción: **"Agua de limón, vamos a jugar, el que se queda solo, solo se quedará"**
- 3 • Al término de este canto, en voz alta, el líder da la orden de formar grupos, puede ser de 2, 3, 4, 5, 6, etc. según el número de participantes en el juego. Todos deben cumplir con esta orden, quien no lo hace y se queda solo por no poder ser incluido en ningún grupo, pierde y sale del juego.
- 4 • Se continúa con la misma dinámica, hasta que quede un solo grupo o una persona que ganará el juego.

BAILE DE LA ESCOBA



Es un juego divertido que estimula la motricidad gruesa, involucra movimiento y baile en parejas.

Recursos necesarios:

- Un espacio plano, aula o patio.

Dinámica de juego:

- 1 • Se requiere un número impar de participantes.
- 2 • Al son de la música, todos bailan en parejas, excepto uno que baila con la escoba.
- 3 • La persona que baila con la escoba puede botar en cualquier instante, en ese momento, todos los participantes deben cambiar de pareja, quien se quede solo, tendrá que bailar con la escoba.
- 4 • La dinámica sigue de la misma forma, hasta que se termine la música, al final quien se quede con la escoba pierde.

NOTA: No se permite repetir las mismas parejas. Era costumbre pedir una prenda a la persona que se queda con la escoba, para recuperar tenía que cumplir una penitencia impuesta por el grupo. Como variante de este juego: se baila en círculo al ritmo de la música y pasando la escoba, la persona que tiene la escoba en el momento que se detiene la música, sale del juego.

BAILE DE LAS SILLAS



Es un juego divertido y muy sencillo.

Recursos necesarios:

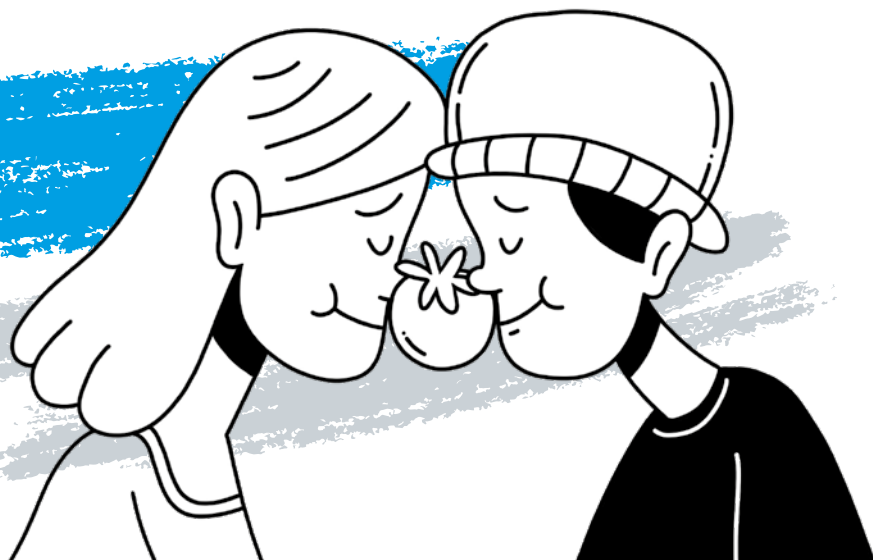
- Un equipo de sonido para la música.
- Una persona que maneje el equipo de sonido.
- Una persona responsable de quitar una silla luego de cada pausa.

Dinámica de juego:

- 1 • Se colocan las sillas necesarias (menos una) en un ruedo, o de forma lineal, pero con el espaldar para dentro.
- 2 • Los niños inician el baile, al son de la música, dando vueltas alrededor de las sillas, bailan mientras dure la música y cuando ésta se detiene, deben sentarse en las sillas, lo más rápido posible. Siempre habrá una persona que se quede sin puesto y será eliminado de la competencia.
- 3 • Al final quedan dos jugadores y una silla.
- 4 • El ganador es la persona que se sienta primero en la silla.

NOTA: El tiempo de duración depende del número de niños que participen en el juego.

BAILE DEL TOMATE



Juego de movimiento rítmico, en parejas.

Recursos necesarios:

- Tomate riñón (la cantidad de tomates varía según el número de parejas participantes).
- Música alegre y bailable.

Dinámica de juego:

1 • Cada pareja coloca un tomate riñón en la frente.

1 • Se baila según el ritmo de la música, con las manos hacia atrás (no se permite tocar el tomate con las manos).

La pareja que gana el juego es la que termina el baile, sin hacer caer el tomate.

BALERO



Es un juego que requiere de mucha habilidad y puntería, se lo puede realizar en forma individual, de dos o más personas.

Recursos necesarios:

- Un balero (objeto de madera, metal, plástico u otro material, en forma de barril o cilindro pequeño con un hueco en el centro que va unido a un cordón y éste a un palo pequeño de madera que tiene en un extremo el mango para sostener y en el otro una punta que sirve para insertar en el orificio).

Dinámica de juego:

- 1 • La persona debe sostener el balero, del mango del palo pequeño de madera.
- 2 • El juego consiste en realizar movimientos hacia arriba de tal manera que el cordón suba con el balero y se pueda ensartar el orificio en la punta del palito.

NOTA: Si el juego se realiza entre dos o más personas, el ganador es el que más veces ha introducido el orificio del balero en la punta del palito.

CABALLITO PICA PICA



Es un juego al aire libre, se lo realiza por equipos y requiere de trabajo cooperativo, esfuerzo, fortaleza y agilidad de los participantes, en donde el respeto es la base fundamental de la actividad, que se lo ejecuta bajo la supervisión de un adulto.

Recursos necesarios:

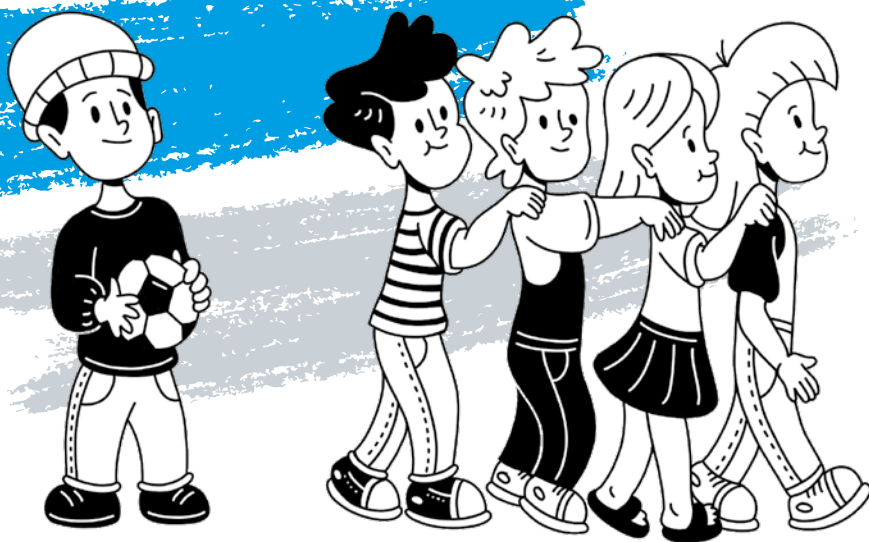
- Un soporte que puede ser un árbol o un poste.

Dinámica de juego:

- 1 • Se determina que equipo formará la columna sólida, cuyo líder se sostendrá del palo del árbol o de un poste y los demás participantes se sujetarán uno tras otro, en posición agachada.
- 2 • Una vez que está conformada la columna sólida, cada integrante del otro equipo correrá y saltará sobre los hombros o espalda de quienes integran el primer equipo. En cada salto, tratarán de debilitar para derrumbar la columna, mientras que los del primer equipo intentarán hacer caer a los integrantes que se encuentran sobre sus hombros o espalda.
- 3 • El equipo ganador será el que más resistencia tenga.

NOTA: En la actualidad este juego es generalmente practicado por los varones.

CANGURO SALTARÍN



Es un juego que desarrolla en los niños la motricidad gruesa, requiere de agilidad y habilidad para el salto, se puede realizar también con jóvenes y adultos.

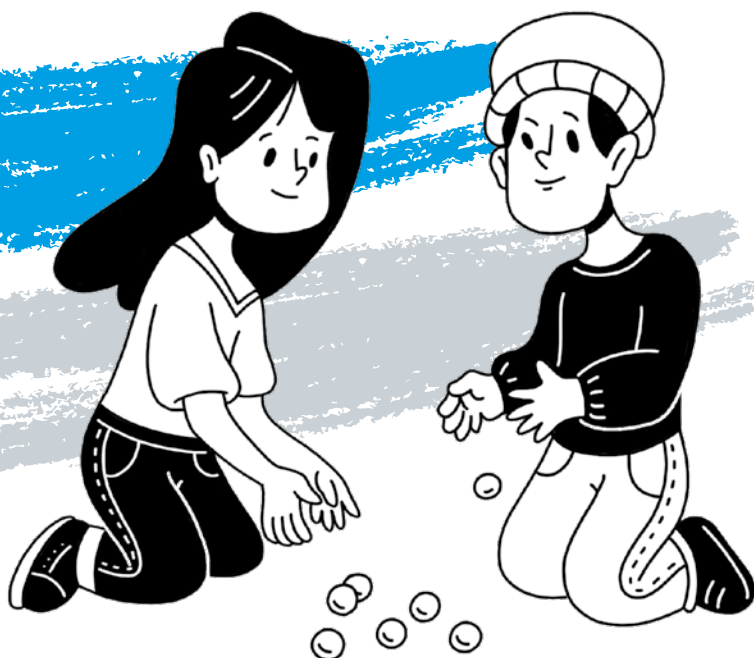
Recursos necesarios:

- Un espacio adecuado.
- Una pelota.

Dinámica de juego:

- 1 • Se forma dos equipos con igual número de participantes.
- 2 • Cada equipo formará un túnel con las piernas bien abiertas de todos los jugadores, dejando una distancia adecuada.
- 3 • Los jugadores que encabezan las filas respectivas deben lanzar los balones por encima de sus cabezas, pasando de mano en mano por cada jugador, deben evitar caer los balones porque perderían tiempo y no podrían avanzar con el juego.
- 4 • El último de la fila debe devolver la pelota por el túnel formado con las piernas de todos los jugadores.
- 5 • El primero de la fila agarra nuevamente el balón, lo coloca entre las piernas y saltando como un canguro debe ocupar el último lugar.
- 6 • Al ocupar el último lugar, debe lanzar el balón por debajo de las piernas de los compañeros (túnel) para que lo recoja quien se encuentra primero en la fila y regrese con el balón entre las piernas saltando como un canguro hasta el último lugar. La fila corre un puesto adelante.
- 7 • La dinámica continúa igual con todos los jugadores.
- 8 • El grupo ganador es el que termina primero.

CANICAS O BOLAS DE CRISTAL



Es un juego divertido que requiere precisión y puntería, pueden participar dos o más personas.

Recursos necesarios:

- 5 a 10 canicas por persona.
- Una tiza para dibujar.
- Un espacio plano.

Dinámica de juego:

- 1 • Se dibuja un círculo y a unos dos o tres metros se traza una línea desde donde jugarán los participantes.
- 2 • Se define el número de canicas por persona que se colocará en el círculo.
- 3 • Para iniciar el juego se determina el orden de los jugadores.
- 4 • El primer jugador se posiciona en la línea y lanza una canica hacia el círculo utilizando su dedo índice y pulgar. Si saca una o más canicas del círculo, se hace acreedor de las mismas.
- 5 • Los demás participantes realizan la misma acción anterior.
- 6 • El juego termina cuando ya no existan más canicas en el círculo.

NOTA: El jugador debe realizar solamente un tiro, si la canica lanzada se queda en el círculo, no podrá recuperar.

CAPITÁN MANDA



Es un juego fácil, grupal y divertido.

Recursos necesarios:

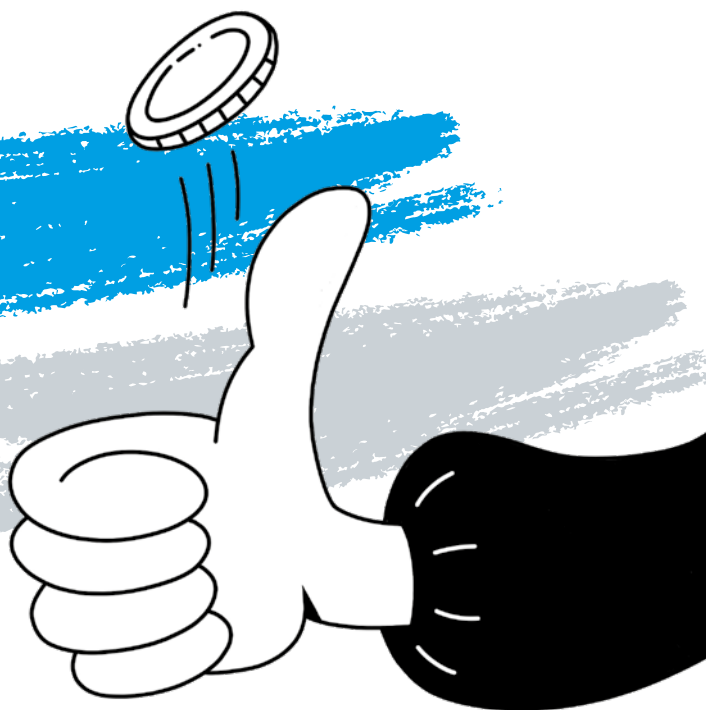
- Un espacio amplio.

Dinámica de juego:

- 1 • La persona que lidera el juego es el CAPITÁN, se coloca al frente y es el responsable de decir "El capitán manda a traer (algún objeto o cosa que se le ocurra", los demás se colocan alrededor y deben obedecer lo que les pide.
- 2 • El Capitán dice "**CAPITÁN MANDA A TRAER UNA GORRA**" todos corren para conseguir la gorra y dar al capitán.
- 3 • La dinámica del juego es igual al punto dos, pero con la petición de diferentes objetos o cosas que deben dar al capitán.
- 4 • El ganador es el que más objetos ha conseguido.

NOTA: El juego se torna emocionante porque entre bastantes personas del grupo, no se puede llegar a tiempo con el objeto solicitado.

CARA O SELLO



Es un juego en parejas.

Recursos necesarios:

Una moneda.

Dinámica de juego:

- 1 • Cada persona elige, cara o sello.
- 2 • Se lanza una moneda al aire, gana la persona que eligió la opción con la que cayó la moneda.

NOTA: Este juego sirve para definir quien inicia una actividad, tarea u otra opción.

CARRERA DE ENSACADOS



Es un juego divertido, de equilibrio,
en donde cada persona corre dentro de un saco.

Recursos necesarios:

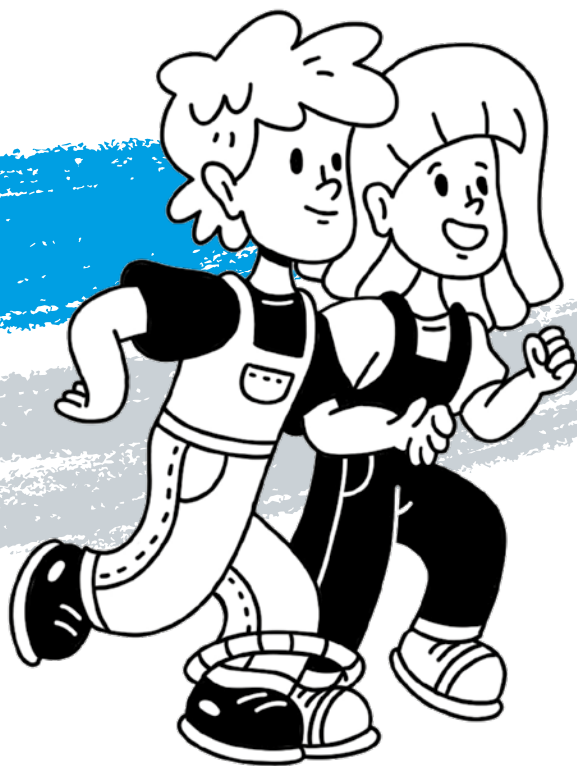
- Sacos de yute o cabuya acorde al número de concursantes.

Dinámica de juego:

- 1 • Los niños deben colocar sus pies dentro del saco de yute o cabuya el mismo que debe llegar hasta la cintura del jugador, mantenerse dentro del saco y sostener el mismo con sus manos a cada lado.
- 2 • La competencia inicia en la línea de salida y cuando el organizador da la señal, por lo que cada niño debe coordinar sus movimientos para saltar con ambos pies, debiendo mantenerse dentro del saco todo el tiempo.
- 3 • El ganador es el que primero llega a la línea colocada como meta.

NOTA: Con el fin de evitar accidentes, el piso debe ser plano y sin obstáculos.

CARRERA DE TRES PIES



Es un juego de competencia por parejas, que requiere habilidad para sincronizar movimientos.

Recursos necesarios:

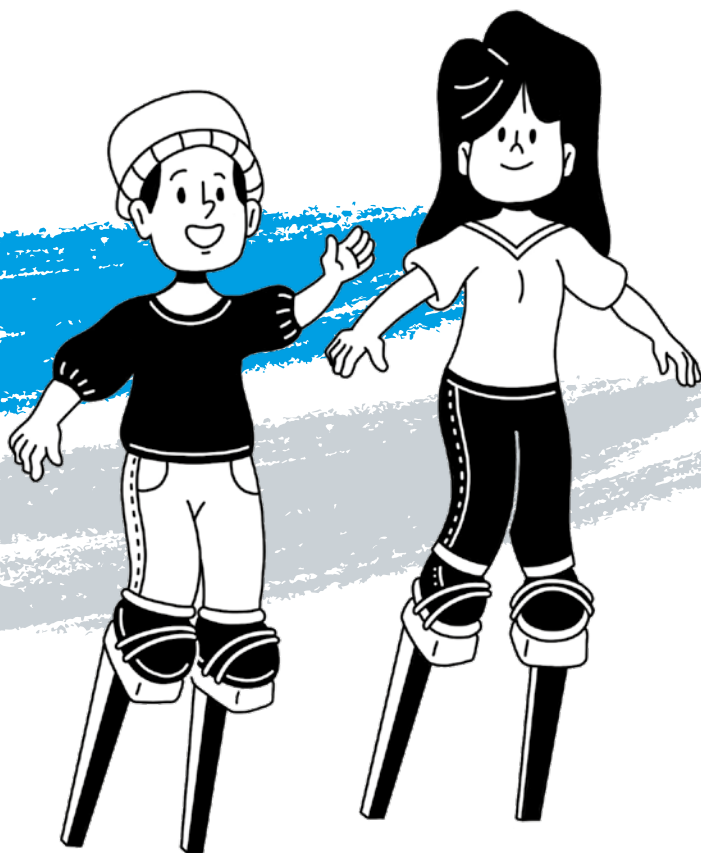
- Un espacio plano al aire libre.
- Un cordel, una correa o un pañuelo.

Dinámica de juego:

- 1 • Se forman parejas de competidores a partir de los 8 años, cada pareja se sujeta con un cordel, correa o pañuelo la pierna derecha de un jugador con la pierna izquierda del otro, a la altura del tobillo.
- 2 • Una vez que todos los participantes por parejas se encuentran con sus pies atados, se traza una línea de salida y otra de llegada y se comienza la carrera. Cada pareja debe sincronizar los movimientos de los pies para caminar lo más rápido posible.
- 3 • La pareja que gana es la que llega primero a la meta.

NOTA: Si hay empate, ganará la pareja que no ha sufrido ninguna caída.

CARRERA DE ZANCOS



Es un juego de habilidad y equilibrio.

Recursos necesarios:

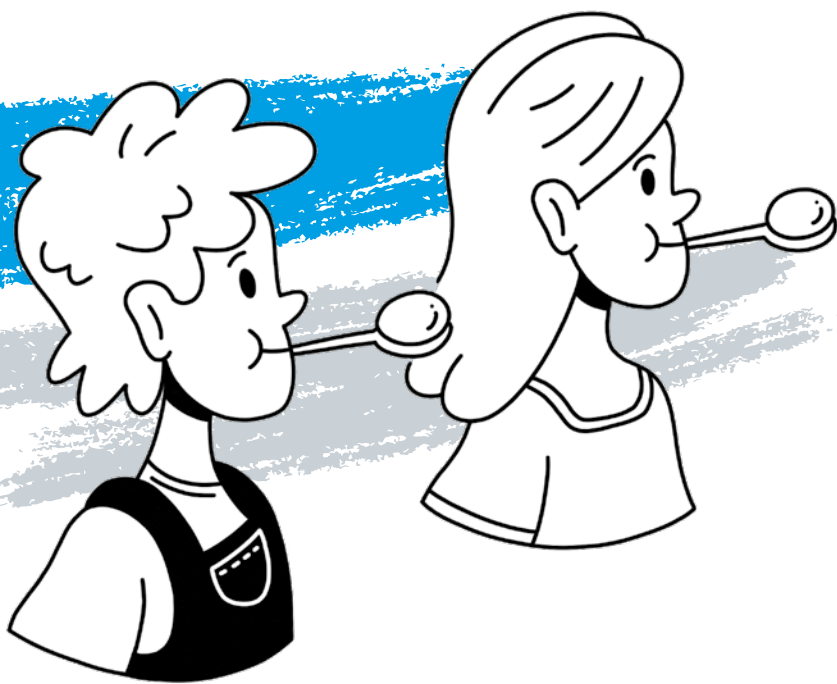
- **Un par de zancos:** pueden ser de lata o de madera. Los zancos de lata se hacen con un par de latas grandes atadas con cuerdas y los de madera, se utiliza dos palos de madera con apoyo para el pie que sirve para elevarse.
- Un espacio plano.

Dinámica de juego:

- 1 • Los competidores se suben a los zancos, pueden ser de madera o de lata y comienzan a correr o caminar lo más rápido para llegar a la meta sin perder el equilibrio y en el menor tiempo posible.
- 2 • El ganador es quien primero llega a la meta.

NOTA: Se requiere la supervisión y acompañamiento de un adulto.

CARRERA DEL PATITO



Juego de velocidad y equilibrio.

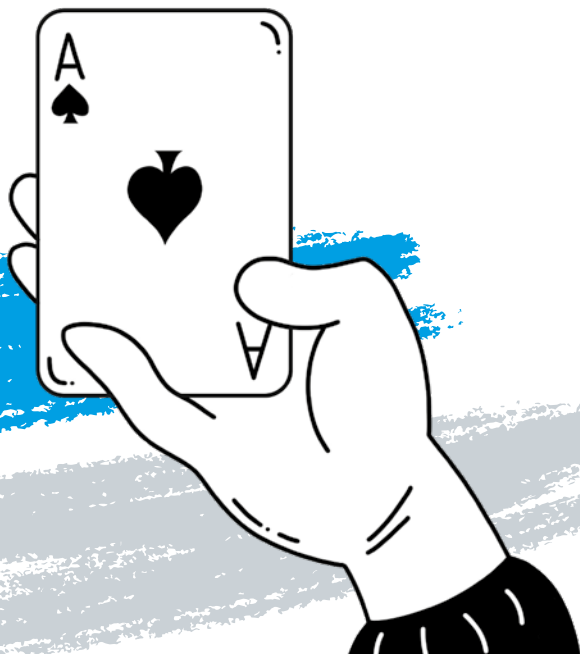
Recursos necesarios:

- Limones y cucharas según el número de participantes.

Dinámica de juego:

- 1 • Todos los participantes de cinco a 10 personas se colocan en la línea de partida.
- 2 • Cada participante coloca una cuchara en su boca y pone un limón en la cuchara.
- 3 • Al escuchar la orden de partida, empiezan a correr lo más rápido posible hasta llegar a la meta.
- 4 • El ganador es quien llega primero a la meta, con el limón y cuchara en la boca.

CAUITOS



NOTA: Anualmente llegaba a nuestra urbe un señor norteño de apellido Guam-
ba quien fabricaba unos caramelos cilíndricos que venían envueltos en cromos
rectangulares de cartulina, del tamaño de la mitad de un naipe, que tenían figuras
coleccionables y cuya colección completa se hacía acreedora a premios como
balones, guitarras, guantes de box, etc. A esos cromos (y sabrá Dios la razón), se los
llamaba "caos" y el juego con ellos tenían su nombre en diminutivo: "cauitos" donde
es evidente el cambio de la letra "o" por la letra "u". Se convocaba a los eventuales
competidores con un llamado clásico que sonaba a desafío: "cauitos" "cauitos", y de
pronto alguno o algunos respondían: "ya pues", con lo cual el juego estaba armado.

Es un juego muy simple que desarrolla la concentración y destreza para lanzar cartas con una mano.

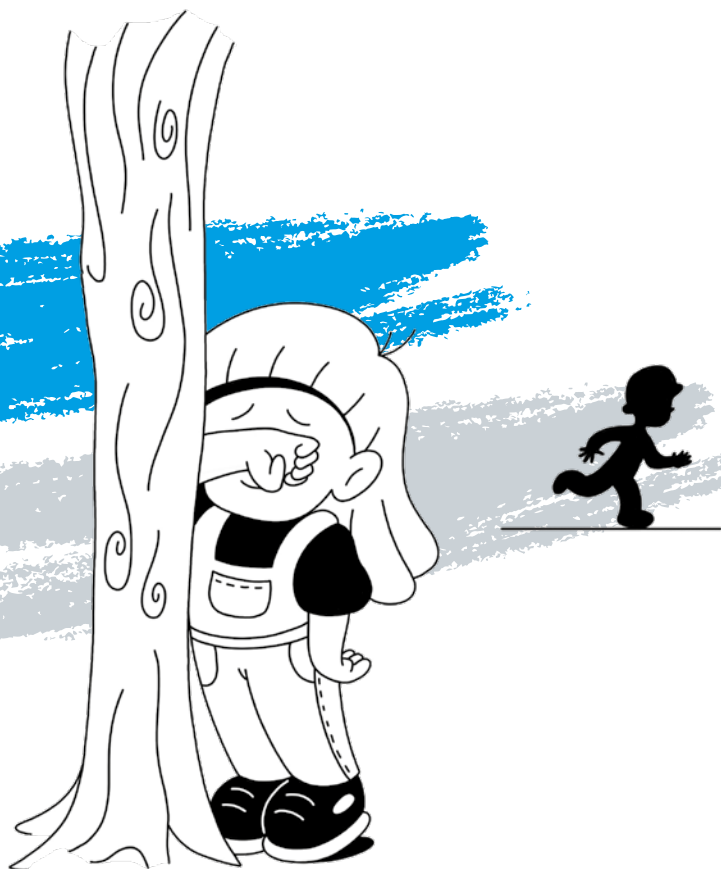
Recursos necesarios:

- Cautitos (cromos rectangulares de cartulina con la impresión de figuras coleccionables) o naipes.
- Un espacio junto al borde de una acera o grada, puede ser también una mesa pequeña, un cajón, una silla u otro mueble con una altura considerable para el juego.

Dinámica de juego:

- 1 • Los competidores deben sentarse al borde de una acera, en la última grada junto al piso o colocarse junto al mueble que se va a utilizar para el juego.
- 2 • Cada competidor debe tener su paquete de cauitos o naipes.
- 3 • Cada competidor en su orden debe hacer rozar el cauito o naipe en la superficie de la acera, grada o mueble y desde allí lanzar hasta el piso o calzada.
- 4 • El jugador que logra lanzar su cauito o naipe sobre otro que se encuentra en el piso, se gana todos los cromos o naipes que se encuentran en dicho lugar. El hecho de que un cromo cubra una parte de otro, se lo llamaba “montar”, de ahí que a este juego también se lo llamaba “montaditas”.

CINCUENTA EN PALO



Es un juego tradicional, divertido, de velocidad y de astucia. El número de participantes depende del entusiasmo que tengan, puede variar alrededor de 10 personas.

Recursos necesarios:

- Un poste, una pared o un árbol al aire libre.

Dinámica de juego:

- 1 • Un jugador coloca sus manos junto a la pared, poste o árbol y cuenta del 1 al 50.
- 2 • Al terminar de contar, grita **alto allí**.
- 3 • Mientras el jugador cuenta del 1 al 50 los demás participantes tienen que correr y buscar un lugar para esconderse.
- 4 • La persona que cuenta, luego de gritar "alto allí" tiene que salir a buscar a los demás participantes.
- 5 • Cuando encuentre al primer participante cambia su rol, ahora esa persona debe contar y se repite el mismo mecanismo de juego, durante un tiempo determinado o hasta cuando se cansen del mismo.

CINTURÓN ESCONDIDO -FRÍO O CALIENTE-



Es un juego emocionante que requiere habilidad de percepción para poder detectar lo escondido.

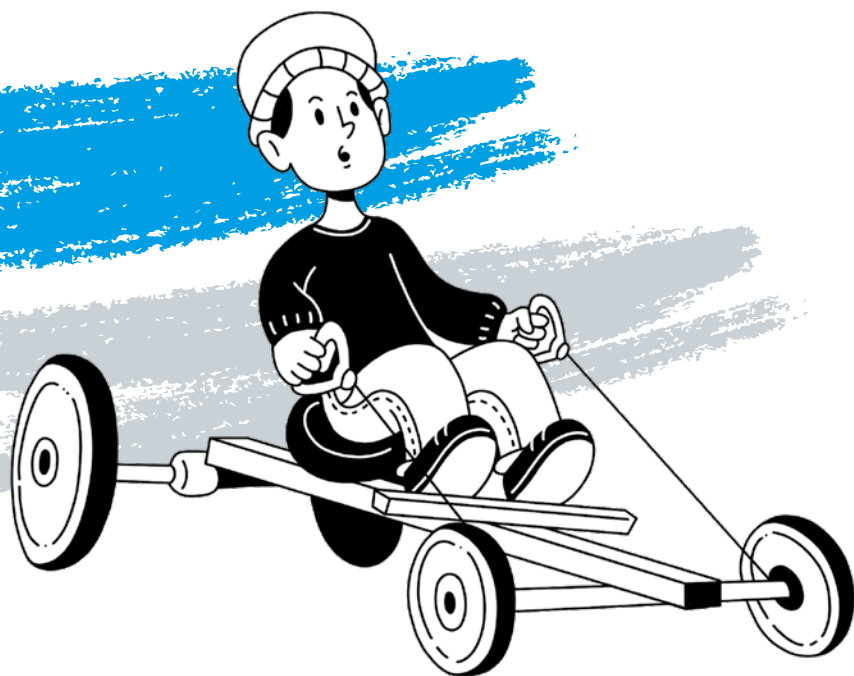
Recursos necesarios:

- Un espacio al aire libre.

Dinámica de juego:

- 1 • Los participantes se colocan en un lugar determinado que se lo denomina “casa o base”
- 2 • Otro participante se encarga de esconder un cinturón o correa, mientras los demás se encuentran con la mirada hacia otro lado.
- 3 • A la voz de “ya” dada por quien escondió el cinturón, todos salen a buscar.
- 4 • Quien escondió el cinturón tiene la obligación de seguirles y repetir “frio” cuando están lejos del objeto, o “caliente” cuando alguien está muy cerca.
- 5 • Quien encuentre el cinturón correrá detrás de los otros para darles un correazo, mientras los demás corren lo más rápido posible para llegar al lugar determinado como casa o base.
- 6 • El juego continúa de igual forma, quien esconde el cinturón es la persona que encontró el mismo.

COCHES DE MADERA



Es un juego de mucho entusiasmo, a veces desde la construcción manual del propio carro en su totalidad de madera, según las habilidades de los participantes.

Recursos necesarios:

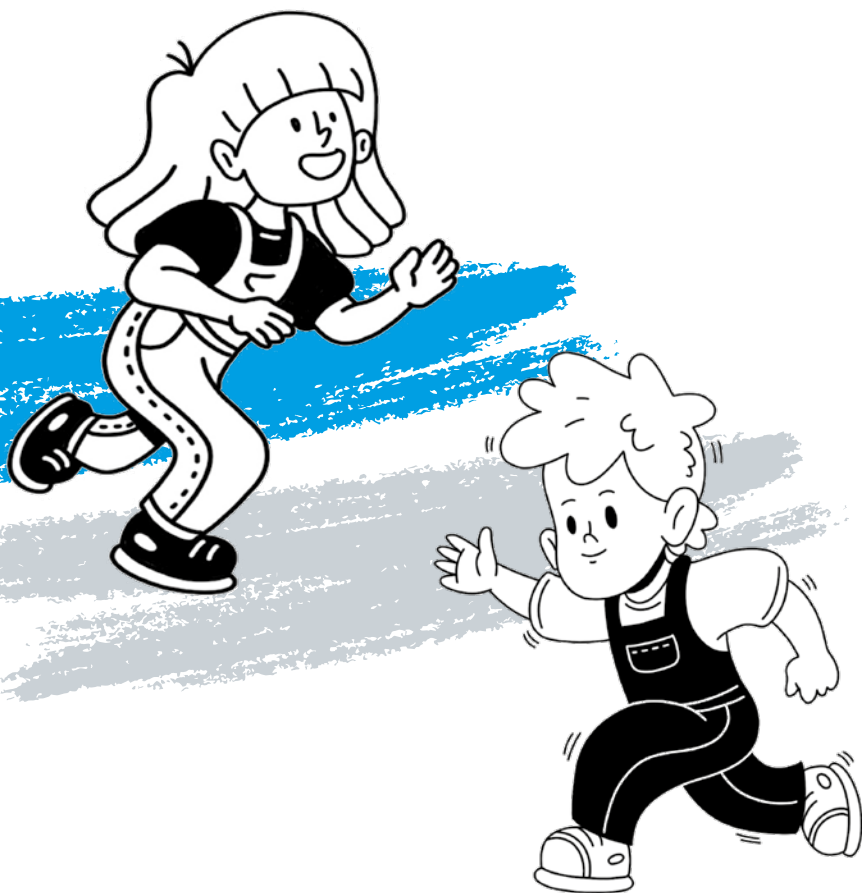
- Un coche o carro de madera, diseñado por los participantes y Construido manualmente por ellos o por un carpintero.

Dinámica de juego:

- 1 • Definir la ruta de juego en calles que rodean la Institución educativa, barrio o parroquia.
- 2 • Inscribir a las parejas que participarán con cada coche (una persona es la que empuja el carro y otra el piloto).
- 3 • Se colocan los coches en la línea de salida y al escuchar la voz de mando, inicia la competencia.
- 4 • El piloto debe dirigir correctamente mientras el compañero empuja el coche; el ganador es el primero en llegar a la meta.

NOTA: Para seguridad de los participantes se recomienda que cada uno utilice un casco, antes no se lo hacía con este recurso, que ni siquiera existía. Por otra parte, al ser un juego tan popular y de adrenalina, con el pasar del tiempo se ha realizado cambios, por ejemplo: se selecciona una ruta muy tradicional y ligeramente inclinada, por la velocidad que se recorre el piloto debe llevar casco, coderas y guantes, es el único participante por coche que se encarga de mover el carro con sus pies o manos. Los coches también se han transformado, ahora se pueden encontrar coches de madera contruidos con hierro, llantas de caucho y dirección mecánica.

CONGELADOS



Es un juego divertido, de persecución que demanda agilidad para correr

Recursos necesarios:

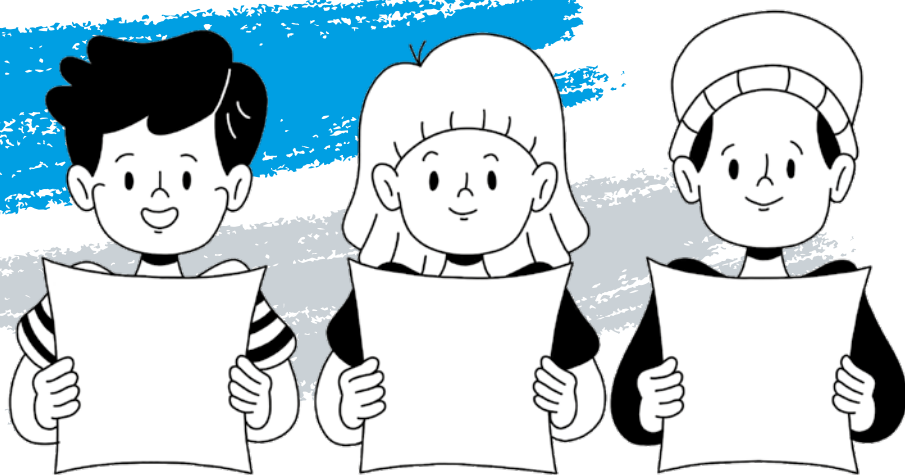
- Una cancha o un espacio al aire libre.

Dinámica de juego:

- 1 • Se requiere la participación de más de tres jugadores.
- 2 • Se designa a un participante para que sea el que congele.
- 3 • A la señal de inicio, los participantes deben correr antes de ser congelados.
- 4 • El jugador designado para congelar debe también correr detrás de los demás y con solo tocar el hombro o cualquier parte de su cuerpo, congela al otro jugador y el jugador congelado debe quedar como estatua, con la posibilidad de que otro jugador le pueda tocar para descongelar.
- 5 • El juego termina cuando todos han sido congelados y continúa en la misma secuencia con la presencia de la primera persona congelada quien será el que congele.

NOTA: El juego requiere de mucho respeto por lo que no se acepta ningún tipo de empujón.

CRUZAR EL RÍO



Es un juego por equipos de cuatro a cinco personas, valora destrezas, iniciativa y organización.

Recursos necesarios:

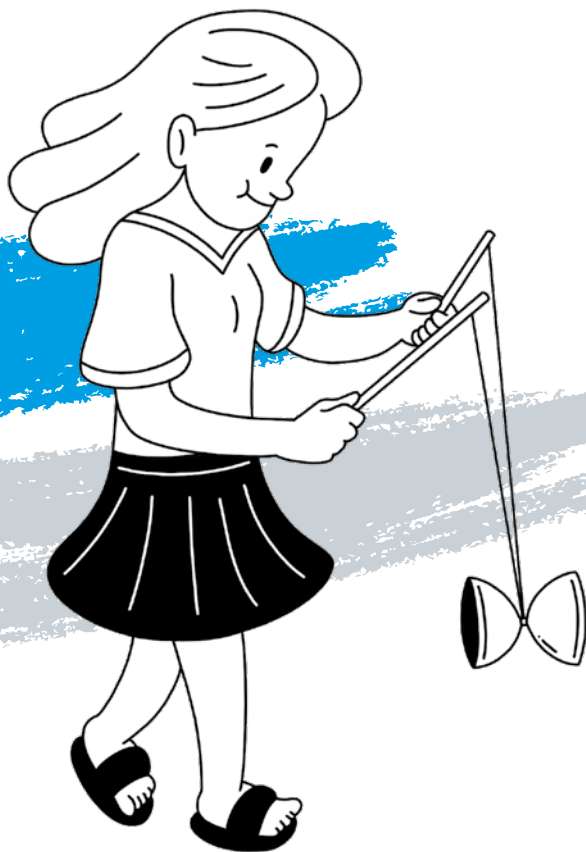
- Hojas de papel según el número de participantes, más uno adicional por grupo.

Dinámica de juego:

- 1 • Se define la meta a llegar.
- 2 • Se colocan los participantes en fila, por equipos de cuatro a cinco personas.
- 3 • Cada integrante debe tener una hoja de papel, solamente el primer participante de cada grupo debe llevar una hoja adicional.
- 4 • Todos los participantes colocan la hoja de papel en el piso, debajo de sus pies.
- 5 • El primero de cada grupo coloca la hoja hacia adelante para dar el primer paso y caminar, los demás dan un paso hacia la hoja que queda libre; para continuar caminando hacia la meta, el último de cada grupo debe pasar la hoja que queda libre hacia adelante para que el primero continúe caminando y llegue lo más pronto posible a la meta.
- 6 • El grupo ganador es el primero que llega a la meta.

NOTA: si un participante no pisa en el papel, pierde el grupo.

DIABOLO



Es un juego que se lo realiza en forma individual y requiere mucha concentración y destreza en el uso de las manos.

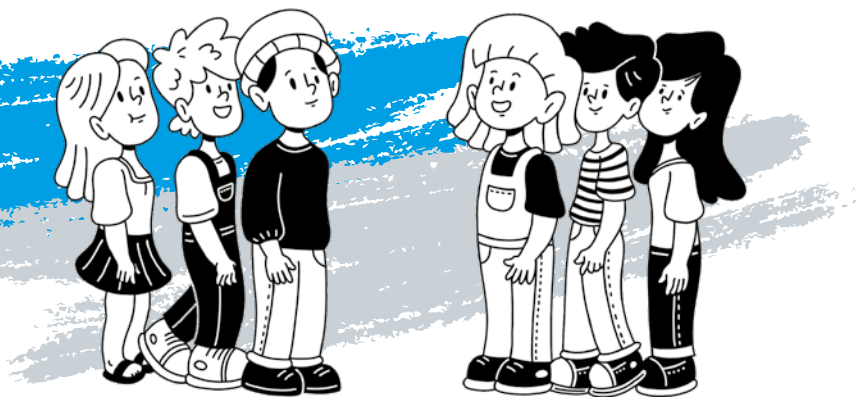
Recursos necesarios:

- Un diábolo (un objeto formado por dos copas o conos unidos con un eje).
- Una cuerda sujeta a dos varas de madera

Dinámica de juego:

- 1 • Se coloca la cuerda en el eje del diábolo.
- 2 • Con cada mano se coge las varas de madera y se mueve la cuerda haciendo correr el diábolo en el piso, de derecha a izquierda por dos veces.
- 3 • Se desliza el diábolo por la cuerda varias veces para coger velocidad y hacer diferentes malabarismos.
- 4 • Se lanza el diábolo al aire y se recoge con la cuerda sin que se caiga.
- 5 • Gana el que más alto lanza.

EL ÁNGEL Y EL DEMONIO CON CINTAS



Ángel: Tan tan

Persona que dirige: ¿Quién es?

Ángel: Soy yo el ángel con la capa de oro y el bastón en la mano

Persona que dirige: ¿Qué desea?

Ángel: Deseo una cinta de color. (menciona un determinado color)
Si adivina el color de algún participante, éste se va con él.

Luego inicia el diálogo con el diablo

Diablo: Tan tan

Persona que dirige: ¿Quién es?

Diablo Soy yo el diablo con siete mil cachos y el rabo para tras.

Persona que dirige: ¿Qué desea?

Diablo: Deseo una cinta de color. (menciona un determinado color).

Juego divertido que mide fuerzas de los participantes.

Recursos necesarios:

- Un espacio adecuado.
- 12 participantes.
- Una persona que dirige.

Dinámica de juego:

1 • Del grupo se escoge a dos personas, a la una se le asigna el rol de ángel y a la otra de diablo.

2 • La persona que dirige el juego asigna un color de cinta a los 10 restantes, se lo hace solamente de manera simbólica, el color se los menciona al oído para que los demás no escuchen.

3 • Cuando todo está listo, inicia el juego con el rol del ángel, quien interviene y de manera imaginaria toca supuestamente una puerta y tiene un diálogo con la persona que dirige.

Si adivina el color de algún participante, éste se va con él.

La dinámica continúa de la misma forma hasta terminar el número de participantes.

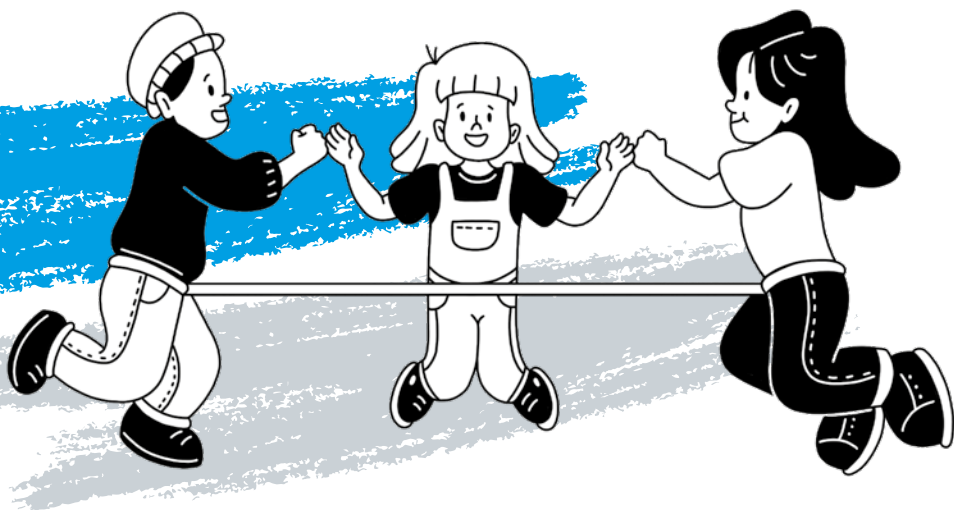
4 • El ángel con sus participantes y el diablo junto a los suyos se colocan en filas frente a frente. El ángel y el diablo se cogen de sus muñecas, mientras los demás del grupo se agarran de la cintura.

5 • Los dos grupos se jalan con fuerza.

6 • El grupo ganador es el que se mantiene firme, no se sueltan ni caen al piso.

NOTA: el tiempo aproximado de duración es de 30 minutos.

EL ELÁSTICO



NOTA: Se inicia el salto a la altura del tobillo, e irá ascendiendo a canillas, rodillas, muslos, cintura etc. quien logre saltar más alto es el ganador.

Es un juego que estimula la motricidad gruesa y que requiere al menos tres participantes.

Recursos necesarios:

- Un elástico de tres a cinco metros.
- Un espacio plano.

Dinámica de juego:

1 • Se anuda el elástico a los extremos y se colocan dos participantes, uno a cada lado con las piernas abiertas, el elástico queda detrás de sus piernas a la altura del tobillo.

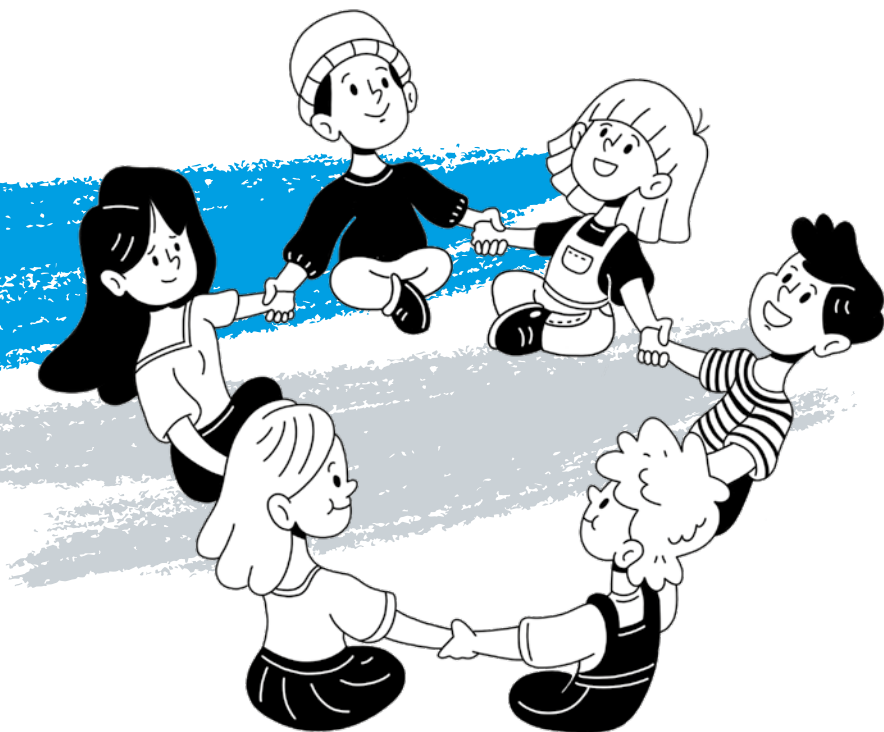
2 • Inicia el juego con el salto de otro participante, quien debe realizar una secuencia de movimientos sin cometer errores con la siguiente rutina:

- Saltar y caer con los dos pies afuera del elástico, quedando el elástico entre las piernas.
- Saltar y caer con los dos pies dentro del elástico.
- Saltar y caer pisando ambos bordes del elástico.
- Saltar y caer al costado del elástico.
- Saltar y caer con los dos pies pisando el un lado del elástico.
- Saltar y caer con los dos pies pisando el otro lado del elástico.
- Saltar y caer dentro del elástico con los dos pies.
- Saltar y caer al costado del elástico.

3 • Si se equivoca, cede el turno al compañero de juego; si solamente son tres, pasa a colocarse al extremo del elástico con las piernas abiertas.

4 • El juego continúa con la misma secuencia, pero con otro nivel de altura que irá ascendiendo según los participantes vayan superando el nivel.

EL FLORÓN



Es un juego grupal y divertido que requiere de mucha observación para adivinar.

Recursos necesarios:

- Un florón (puede ser cualquier objeto pequeño).

Dinámica de juego:

1 • Los participantes pueden sentarse en línea recta o haciendo un círculo con las manos juntas y extendidas.

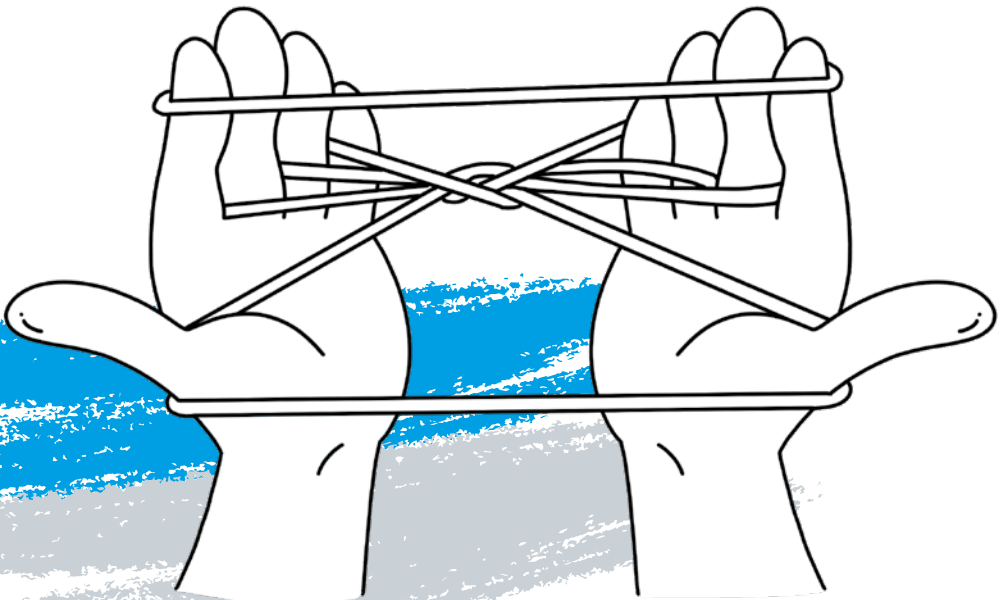
2 • La persona que lidera el juego tiene el florón, pasa por las manos de todos los participantes y en forma secreta deja el florón en una de las manos. Mientras se juega se canta la siguiente canción.

El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó, las monjitas carmelitas se fueron a Popayán a buscar lo que han perdido debajo del arrayán” ¿Dónde está el florón?

3 • El participante que recibió la pregunta ¿dónde está el florón? Tiene que adivinar quién tiene el florón, si no adivina, paga una prenda o se retira del juego.

4 • Se continúa con la misma secuencia hasta que alguien adivine. Para recuperar la prenda el participante tiene que realizar la penitencia que decida el grupo.

EL HILO



Juego de habilidad que desarrolla la motricidad fina.

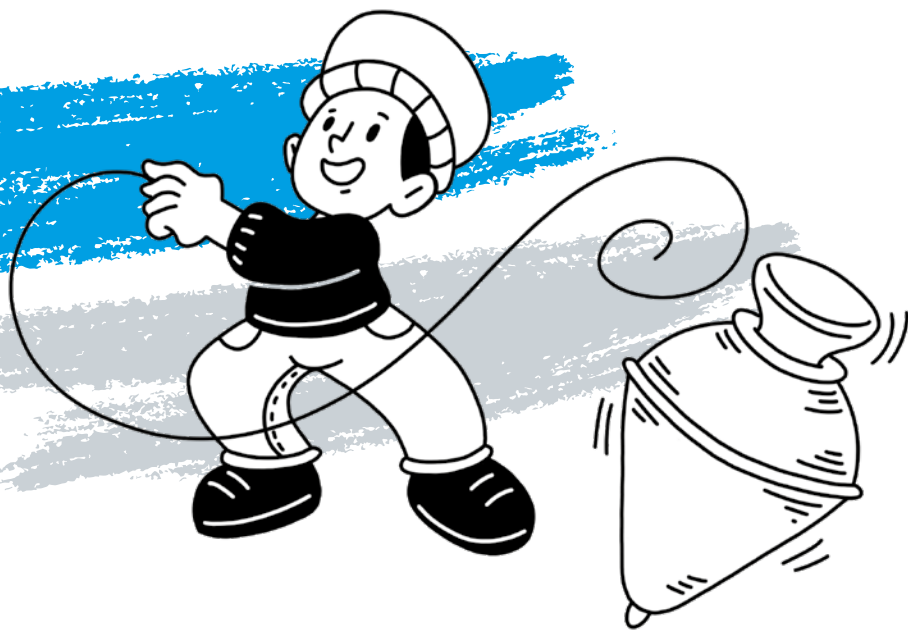
Recursos necesarios:

- Un hilo o un cordón de un metro o un metro y medio.

Dinámica de juego:

- 1 • Se realiza un nudo en los extremos del hilo o cordón.
- 2 • Se coloca el hilo en las dos manos del jugador, pasando por el dedo pulgar, luego cada mano se lleva por debajo del hilo lateral de tal forma que queda una vuelta en cada palma de la mano, acto seguido, el dedo medio de cada mano debe pasar por debajo del hilo que rodea la palma de la mano y se comienza a formar figuras geométricas.
- 3 • Si se realiza en parejas o más, cada jugador, por turno, debe insertar las manos en la figura, tomando el hilo con los dedos índice y pulgar por los espacios que tienen equis, sin romper la forma, luego estirar o tensar y llevar hacia afuera para sacarlo por debajo y por el centro de la figura, construyendo nuevas formas.
- 4 • El proceso puede seguir, según la habilidad de los participantes, siempre formando nuevas figuras geométricas.

EL TROMPO (PEONZA)



Es un juego divertido que requiere de mucha habilidad para hacer girar el trompo en el piso y luego hacer que baile en la palma de la mano.

Recursos necesarios:

- Un trompo de madera o plástico y una piola.

Dinámica de juego:

- 1 • El jugador debe enrollar la piola en el trompo y lanzar al piso con mucha habilidad para que éste gire o baile en el suelo.
- 2 • Cuando el trompo comienza a bailar en el piso, el jugador debe agacharse y extender su mano en el suelo, abriendo los dedos índice y pulgar para que el trompo entre a la mitad de la mano y hacerlo bailar en la palma de la mano.
- 3 • El ganador es quien cumple con lo antes establecido

NOTA: En competencias también se suele considerar puntos a favor, a quien lanza el trompo lo más lejos posible y lo hace bailar.

ENCONTRAR SU PAREJA



Es un juego dinámico, de movimiento,
concentración y baile.

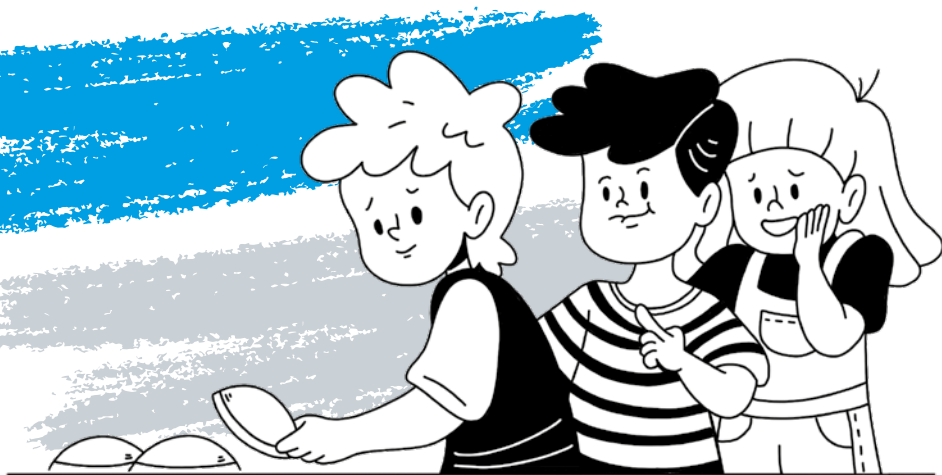
Recursos necesarios:

- Un espacio adecuado.
- Música.

Dinámica de juego:

- 1 • Los participantes se colocan en círculos concéntricos: un grupo al centro y el otro alrededor.
 - 2 • Antes de iniciar el juego, cada uno mira a su compañero(a) o pareja.
 - 3 • Al son de la música, los círculos se mueven en dirección opuesta.
 - 4 • Cuando la música se detiene, cada uno corre a buscar a su compañero(a), la toma de la mano y comienzan a bailar.
 - 5 • La última pareja que se encuentre sale del juego.
 - 6 • La dinámica continúa con el movimiento de los círculos en dirección opuesta, la búsqueda del compañero(a), hasta que quede una sola pareja que es la ganadora.
-

FRÍO O CALIENTE



Es un juego grupal y divertido que desarrolla el sentido de la orientación.

Recursos necesarios:

- Algún objeto para esconder.

Dinámica de juego:

- 1 • Se inicia con una pareja de participantes, a uno se solicita retirarse del lugar, mientras el otro esconde el objeto, los demás ayudan en la orientación.
- 2 • La persona ausente regresa e inicia la búsqueda del objeto escondido, para orientarse pregunta al grupo ¿caliente?, el grupo responderá lo siguiente hasta que encuentre:
 - **Caliente, muy caliente, ardiente, o te quemas, según se acerque al objeto escondido.**
 - **Frio, muy frio, helado, según se aleje del objeto escondido.**
- 3 • Para no hacer monótono el juego, se concederá pocas oportunidades de búsqueda, máximo seis veces. Si no acierta, pagará una penitencia.
- 4 • Los roles se cambian cuando la persona encuentra el objeto, ahora será quien esconda y la otra quien busque, y se continúa hasta completar con el grupo.

NOTA: Como medio de orientación y para responder a la pregunta ¿caliente? Se puede también usar una canción conocida por todos, para lo cual se cantará fuerte si está cerca del objeto escondido, o suave si está lejos.

GALLINITA CIEGA



Participantes: — ¿Gallinita ciega que hiciste perder?

Gallinita ciega: — Una aguja y un dedal

Participantes: — Ejecuta tres saltos y tres vueltas y lo encontrarás.

Gallinita ciega: Realiza los tres saltos y las tres vueltas sobre sí mismo.

Es un juego para niños de cinco a ocho años, requiere de movimiento y agilidad, sirve para desarrollar la percepción espacial y corporal, se recomienda un mínimo de cinco jugadores.

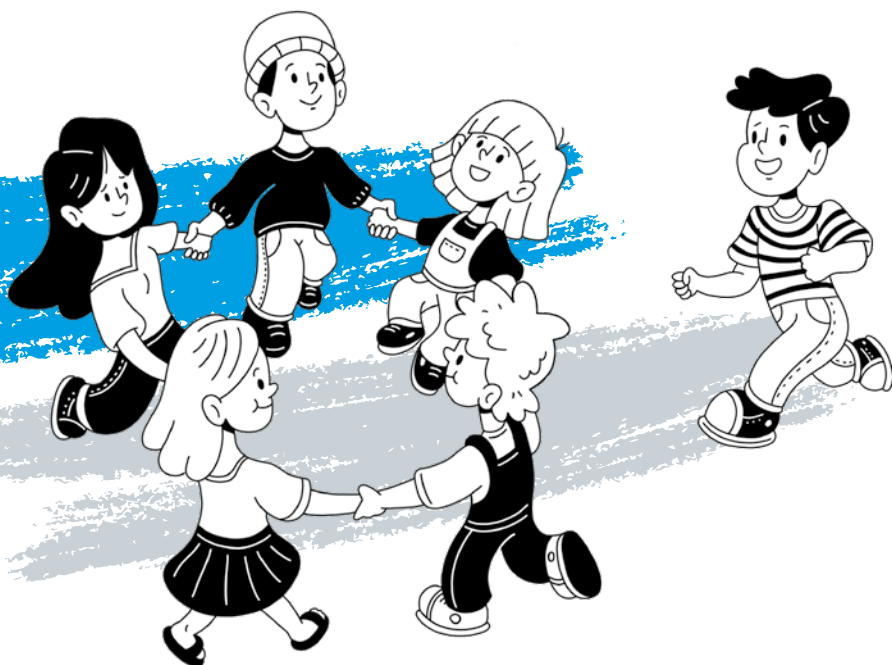
Recursos necesarios:

- Un pañuelo o una prenda textil para tapar los ojos.
- Un espacio plano y limitado.

Dinámica de juego:

- 1 • Los participantes hacen un ruedo y eligen a la persona que actuará como gallinita ciega.
- 2 • Utilizando el pañuelo o cualquier prenda textil disponible, se procede a tapar los ojos de la persona que actuará como gallinita ciega.
- 3 • Se continúa el diálogo entre la gallinita ciega y los participantes.
- 4 • Una vez que la gallinita ciega ejecuta los tres saltos y las tres vueltas, la persona que actúa como gallinita ciega tendrá que encontrar a los demás. Lo gracioso es que entre el mareo y la imposibilidad de ver porque tiene tapada la visión, suele alejarse del resto de participantes.
- 5 • Para poder guiarse y atrapar a alguien, los participantes pueden tocar algún lugar del cuerpo de la gallinita ciega, coreando la siguiente frase: huevito para mañana.
- 6 • Cuando la gallinita ciega logra atrapar a algún participante se cambian los roles, la otra persona pasa a actuar como gallinita ciega y se repite el juego.

EL GATO Y EL RATÓN



NOTA: Se puede iniciar otro juego, cambiando los roles del gato y ratón entre ellos.

Es un juego grupal de mínimo 10 personas, es divertido y sirve para incentivar el trabajo colaborativo.

Recursos necesarios:

- Un espacio, puede ser cerrado o al aire libre.

Dinámica de juego:

1 • De entre los participantes (mínimo 10), se elige a dos personas, uno actuará como gato y el otro como ratón.

2 • Todos los participantes se toman de la mano y forman un círculo, la persona que actúa de ratón queda dentro del círculo y quien actúa como gato queda fuera.

3 • Inicia un diálogo entre el gato y el ratón:

Gato: — Ratón, ratón.

Ratón: — ¿Qué quieres gato ladrón?

Gato: — Comerte quiero.

Ratón: — Cómeme si puedes

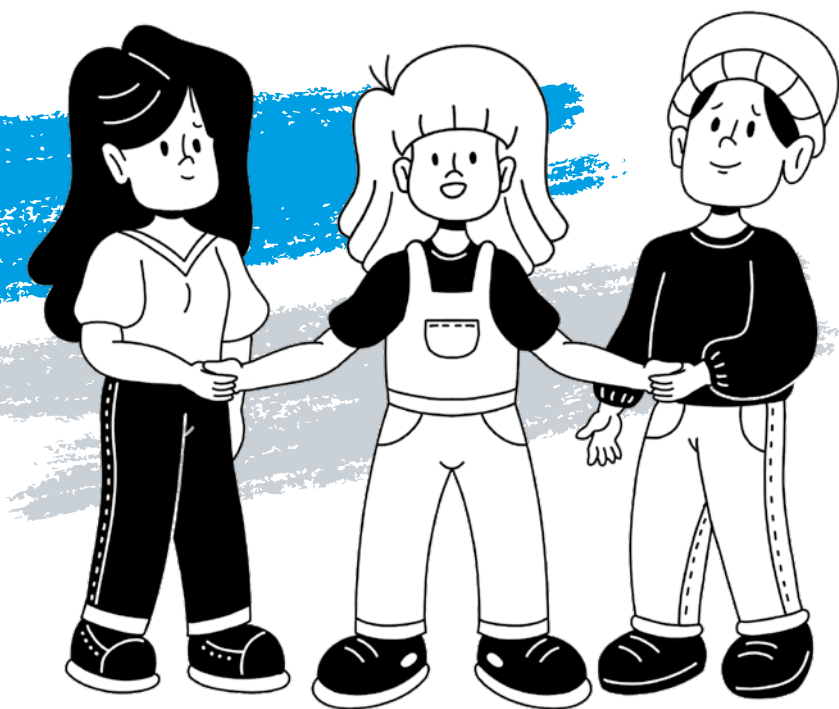
Gato: — Estás gordito.

Ratón: — Hasta la punta de mi rabito.

4 • Terminado el diálogo, el gato corre para coger al ratón, mientras el ratón huye, corriendo también dentro y fuera del círculo para no ser atrapado. Dentro del círculo el ratón se encuentra protegido en su refugio, cuando el gato quiere entrar al círculo, los participantes no lo dejan, se juntan con rapidez y cierran el círculo; sin embargo, el gato no se rinde con facilidad e intenta ingresar aprovechando cualquier espacio para atrapar al ratón.

5 • Cuando el gato caza al ratón termina el juego e inicia otro con nuevos participantes como gato y ratón, considerando la misma secuencia.

GAVILÁN Y LOS POLLITOS



Es un juego divertido, de movimiento, estabilidad y fuerza, que requiere al menos de 5 participantes.

Recursos necesarios:

- Un lugar al aire libre.

Dinámica de juego:

- 1 • Entre los participantes se elige a dos personas (pueden ser los mayores del grupo) para que actúen uno como gavián y otro como gallina.
- 2 • La persona que hace de gallina es la primera de la fila, los pollitos se colocan detrás agarrados de la cintura.
- 3 • El gavián y la gallina se colocan frente a frente y comienza el diálogo.

Gavián: — Señora le encargo este maicito.

Gallina: — Bueno señor, yo le encargo.

En este momento el gavián se va y la gallina extiende las manos simulando dar el maíz a los pollitos. En seguida llega otra vez el gavián y continúa el diálogo.

Gavián: — Señora me devuelve mi maicito.

Gallina: — No tengo, se comieron mis pollitos.

Gavián: — ¿Cuántos pollitos tiene?

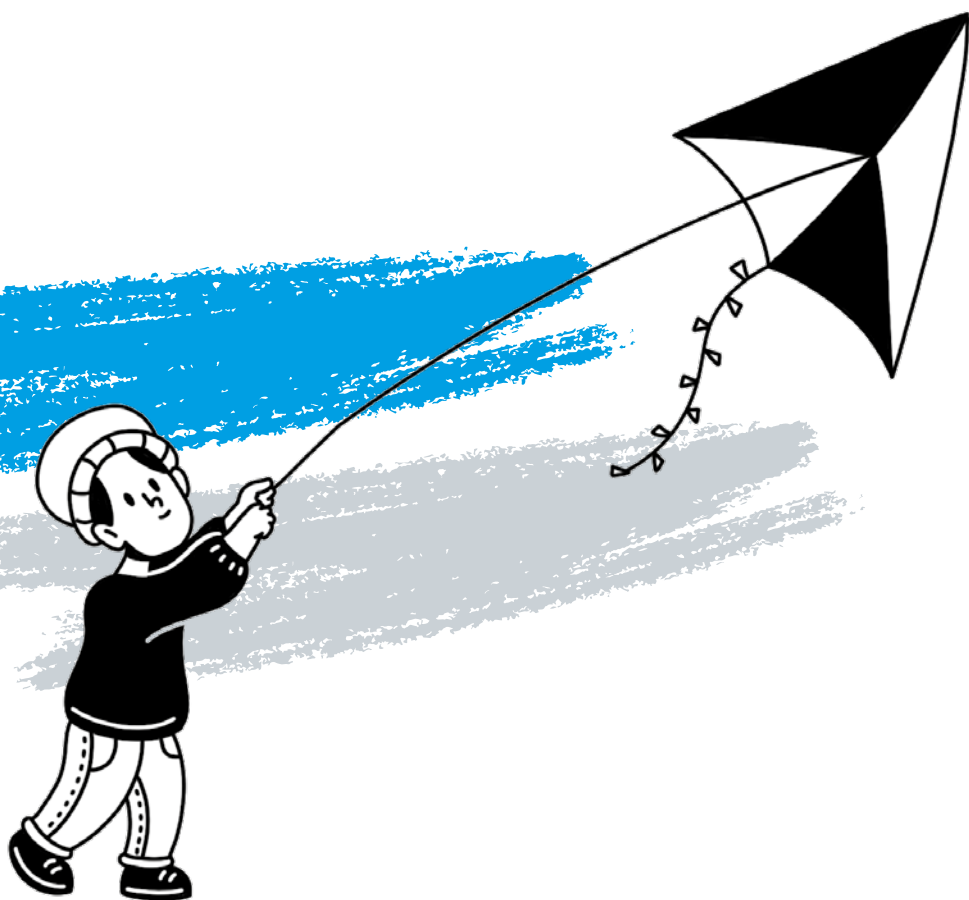
Gallina: — (menciona el número de pollitos, según el número de participantes)

Gavián: — ¿Me puede regalar unito?

Gallina: — Atrápelo si puede.

- 4 • El gavián intenta agarrar a los pollitos, mientras la gallina con los brazos abiertos trata de impedirlo.

IZAR LA COMETA



Es un juego milenario de origen chino que consiste en hacer volar una cometa en el campo o en la playa.

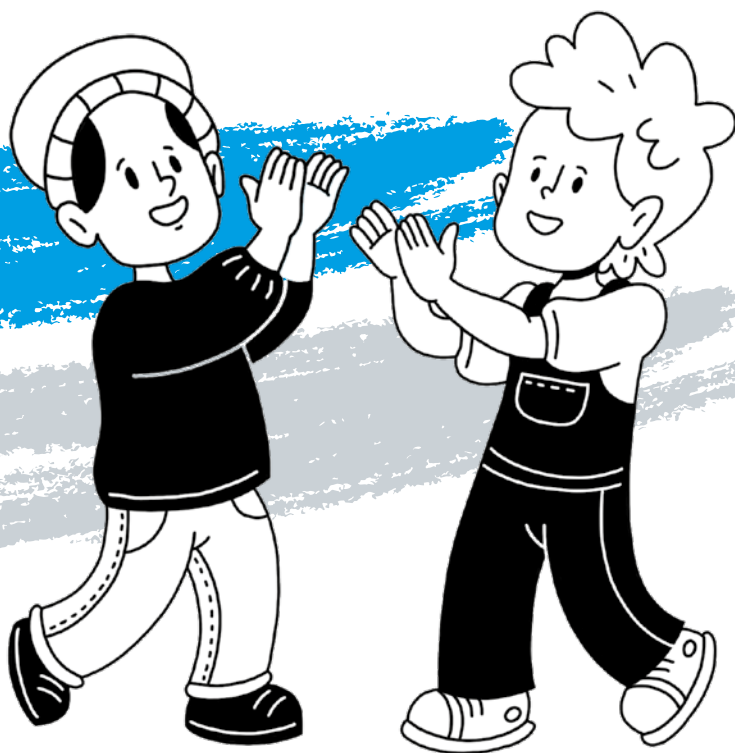
Recursos necesarios:

- Un espacio amplio y abierto.
- Una cometa.

Dinámica de juego:

- 1 • En un ambiente abierto se sostiene la cometa y se afloja la cuerda, mientras se da pequeños movimientos de halar el hilo para hacer volar, el alto de vuelo depende del viento que exista y la cantidad de cuerda que se disponga.
- 2 • Mientras se mantenga en el aire y dominando la técnica, se pueden hacer figuras y movimientos diferentes.

JUEGO CON LAS PALMAS DE LAS MANOS



Es un juego popular que ayuda a potenciar la memoria y la coordinación de los movimientos, pueden participar en equipos por parejas.

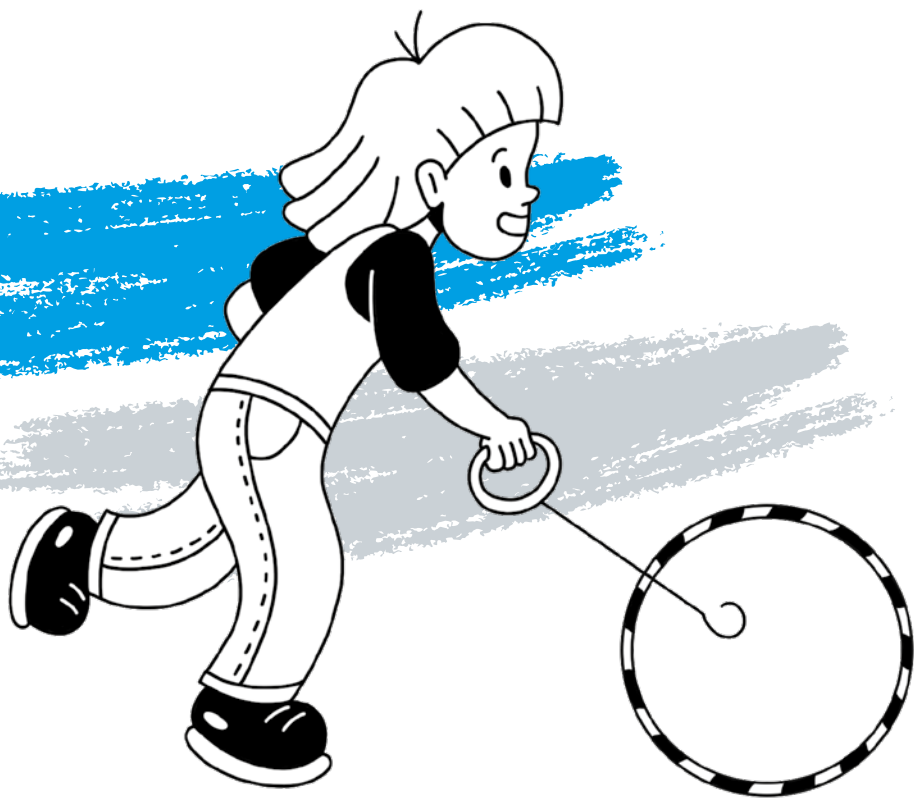
Recursos necesarios:

- Un espacio.
- Se define el tiempo y los movimientos que deben realizar.

Dinámica de juego:

- 1 • Los dos jugadores se colocan uno al frente del otro, levantan las manos y juntan sus palmas mientras cantan una canción. El movimiento de las manos y choque de palmas son de diferentes formas: hacia arriba, hacia abajo, en el medio, de lado, etc.
- 2 • La pareja que no coordina los movimientos sale del juego.
- 3 • El equipo ganador es el que tiene más parejas que ha coordinado los movimientos durante el tiempo señalado.

JUEGO DE ARITOS



Juego individual o grupal por equipos.

Recursos necesarios:

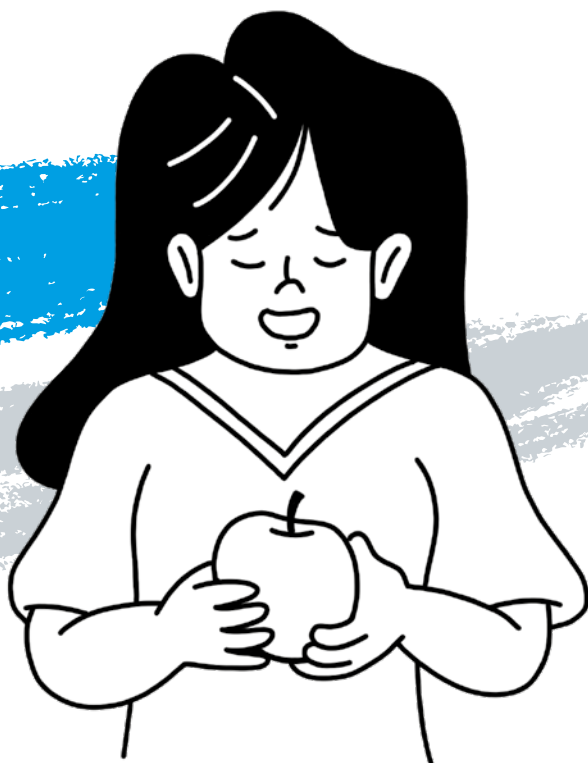
- Aros de bicicletas o carrete (de hilo) de madera.
- Varilla o alambre virado en un extremo en forma de gancho.

Dinámica de juego:

- 1 • Se fija el recorrido.
- 2 • Se organizan los equipos.
- 3 • Cada niño lleva un aro que puede ser de bicicleta o de carrete de madera, se lo hace rodar utilizando el alambre virado en un extremo en forma de gancho.
- 4 • Todos los niños se colocan por equipos e inicia el recorrido a la mayor velocidad posible.
- 5 • El equipo ganador es el que llega a la meta con el mayor número de participantes y con sus aros.

NOTA: si el juego se realiza en forma individual, el ganador es el que cruza primero la meta.

JUEGO DE LA MANZANA



Juego de movimiento y articulación de la boca.

Recursos necesarios:

- Manzanas (la cantidad de manzanas varía según el número de participantes).
- Hilo o cordón para sujetar las manzanas.
- Cuerda o tubo para colocar el hilo o cordón que contiene manzanas.

Dinámica de juego:

- 1 • Se sujeta cada manzana en un hilo o cordón, según el número de participantes, luego se cuelgan en una cuerda o tubo, las manzanas deben quedar a la altura de la cara (la altura varía según la estatura de las personas).
- 2 • Al conteo de uno, dos y tres, cada participante con sus manos hacia la espalda debe tratar de morder la manzana, cuantas veces sea posible, en el tiempo que se determine, puede ser 5 o 10 minutos.
- 3 • La persona ganadora es quien más cantidad de manzana ha comido.

JUEGO DEL "O-A"

Es un juego individual que desarrolla destrezas de reflejo, equilibrio y coordinación del lenguaje hablado con la motricidad.



Recursos necesarios:

- Una pelota pequeña de caucho o cualquier pelota que rebote y una pared sin obstáculos.

Dinámica de juego:

- 1 • El jugador se sitúa de pie frente a una pared contra la cual lanzará la pelota varias veces sin descansar y la receptorá sin dejar caer.
- 2 • En cada rebote deberá cumplir una condición diferente, la misma que será indicada por el mismo participante antes de cada lanzamiento, de la siguiente manera:

a • OA: lanza la pelota y la recoge normalmente luego del rebote.

b • Sin moverme: lanza la pelota y lo recoge permaneciendo inmóvil excepto los brazos y manos.

c • Sin reírme: lanza la pelota y la recoge sin esbozar ni la mínima sonrisa mientras los espectadores pueden realizar toda clase de gestos o hacer bromas que provoquen risa.

d • Por este pie: lanza la pelota y la recoge, pero en el trayecto deberá tocarse con la mano uno de sus pies.

e • Por el otro pie: lanza la pelota y la recoge, pero en el trayecto deberá tocarse con la mano el pie contrario al que lo hizo en el paso anterior.

f • Con esa mano: lanza la pelota y la recoge con la mano que señaló.

g • Con la otra mano: lanza la pelota y la recoge con la otra mano.

h • Adelante: lanza la pelota y la recoge, pero en el trayecto debe palmotear sus manos hacia adelante.

i • Atrás: lanza la pelota, hace una palmoteada con sus manos hacia atrás y la recoge.

j • Adelante y atrás: lanza la pelota, hace una

palmoteada con sus manos hacia adelante, otra palmoteada con las manos hacia atrás y recoge la pelota.

k • Atrás y adelante: lanza la pelota, hace una palmoteada con sus manos hacia atrás, otra palmoteada con las manos hacia adelante y recoge la pelota.

l • Molino: lanza la pelota y la recoge, pero en el trayecto debe realizar un movimiento de mezcla o batido con sus brazos hacia adelante, a la altura de su pecho.

m • Remolino: lanza la pelota y la recoge, pero en el trayecto debe realizar un movimiento de mezcla o batido con sus brazos hacia atrás, a la altura de la parte baja de su espalda.

n • Torbellino: lanza la pelota y la recoge, pero en el trayecto realiza los dos movimientos anteriores, con sus brazos hacia adelante y hacia atrás.

o • Media vuelta: lanza la pelota y la recoge, pero en el trayecto hará un medio giro de su cuerpo hacia cualquiera de los lados.

p • Vuelta entera: lanza la pelota y la recoge, pero en el trayecto hará un giro completo de su cuerpo.

q • Terminé: lanza la pelota y la recoge, pero en el trayecto deberá tocar con sus manos sus rodillas y hombros.

JUEGO DEL PATA-PATA



Es un juego de motricidad gruesa en la que se requiere concentración para la coordinación de piernas mientras se salta.

Recursos necesarios:

- Una piola o cordón de 60 centímetros, una pelota y una rueda pequeña que sirva para colocar en el tobillo.

Dinámica de juego:

- 1 • Se forma el pata-pata uniendo la piola o cordón con la pelota y la rueda pequeña.
- 2 • Se coloca la rueda pequeña generalmente en el tobillo derecho. Si no se consigue la rueda pequeña se puede utilizar el mismo cordón para hacer un pequeño ruedo y poner en el tobillo.
- 3 • Se mueve el pie para dar vueltas el pata-pata al contorno mientras con el otro pie se salta.
- 4 • El juego puede realizarse en forma individual o grupal, el que gana el juego es quien lo hace más tiempo.

NOTA: se recomienda que el piso sea plano, de preferencia césped.

JUGUEMOS EN EL BOSQUE



Es un juego dinámico, grupal y divertido que requiere de un mínimo de siete personas, seis para hacer un ruedo y una persona que actuará como “lobo”.

Recursos necesarios:

- Un espacio amplio, mejor si es al aire libre, en la naturaleza.

Dinámica de juego:

1 • Las seis personas se cogen de las manos y realizan un ruedo, en el centro se coloca otra persona que actúa como “Lobo”. Quien hace el personaje de lobo puede llevar o no una máscara.

2 • Mientras se da vueltas en ruedo, los jugadores deben cantar lo siguiente:

**Juguemos en el bosque mientras el lobo no está,
si el lobo aparece, entero nos comerá.**

3 • Luego de esta canción, quienes cantan hacen la pregunta:

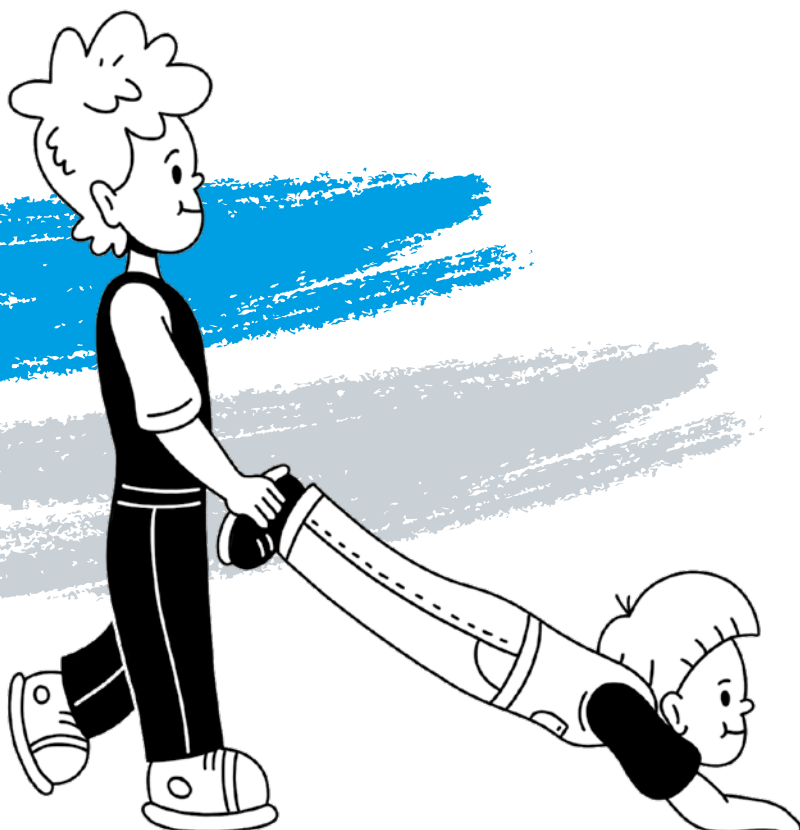
¿Qué estás haciendo lobito?

La persona que está en el centro y hace el personaje de lobo debe responder en cada pregunta una acción: que está bañándose, colocándose la ropa, lavándose los dientes, etc. hasta que esté listo para salir a atrapar a una persona.

4 • El juego continúa hasta que el “lobo” contesta que “está listo para atraparles”, es el momento que todos corren, hasta que el “lobo” coge a una persona y termina el juego.

5 • La ronda puede continuar con la persona que fue cogida y que actúa como “lobo”, con la misma secuencia anterior.

LA CARRETILLA



Es un juego divertido, de equilibrio, resistencia y velocidad, apto para niños, en parejas.

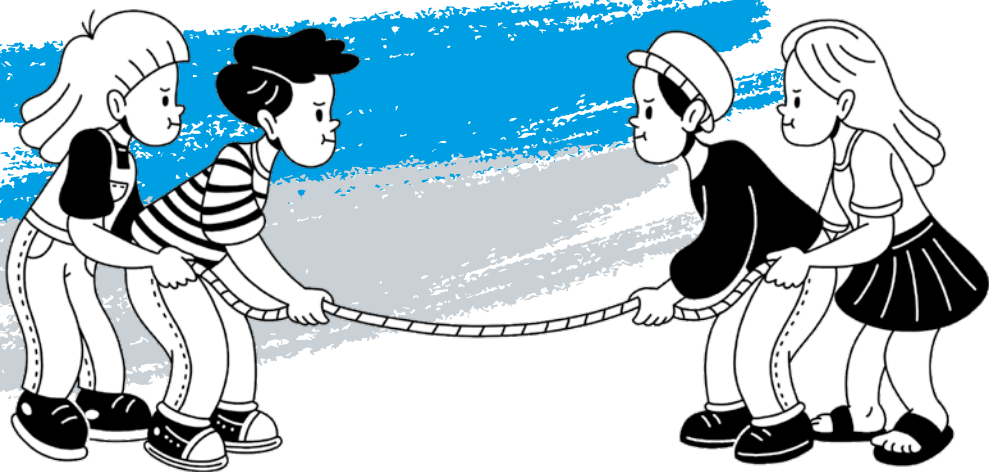
Recursos necesarios:

- Entusiasmo para participar.

Dinámica de juego:

- 1 • Cada pareja se coloca en la línea de partida, con la siguiente postura: un participante se coloca boca abajo y se apoya en el suelo con sus manos a la altura del pecho, mientras el otro participante sostiene sus piernas a la altura de su cintura, de modo que parezca una carretilla humana.
- 2 • Al recibir la señal, deben avanzar lo más rápido posible hacia la meta.
- 3 • Las parejas que lleguen en primer lugar ganarán la carrera y quienes lleguen al último serán eliminadas.
- 4 • Se repite la dinámica, pero invirtiendo las posiciones de cada pareja, hasta que haya una sola pareja ganadora.

LA CUERDA



Es un juego de dos grupos de personas que prueba fuerza y equilibrio.

Recursos necesarios:

- Una cuerda larga y resistente.
- Un pañuelo o cinta.

Dinámica de juego:

- 1 • Se traza una línea divisoria en el terreno de juego, que separe a cada grupo
- 2 • Cada grupo se coloca a los lados de la línea
- 3 • Se entrega la cuerda cuyos extremos deben ser sostenidos por los integrantes de cada grupo y se coloca el pañuelo o cinta en la cuerda justo sobre la línea divisoria.
- 4 • El juego consiste en tirar con fuerza la cuerda de ambos lados, con el objetivo de hacer pasar de la línea divisoria al mayor número de personas del grupo contrario.
- 5 • El grupo ganador será el que logre desplazar al otro grupo más allá del límite de la línea dibujada en el centro.

NOTA: con el fin de mantener un equilibrio en cada grupo, es importante considerar la edad, tamaño y altura de las personas.

LA PERINOLA

Es un juego entretenido y emocionante en la que intervienen desde dos jugadores, pueden ser seis o más, mantiene al jugador entretenido y concentrado, sirve para mejorar las relaciones de convivencia, se aprende a respetar el turno y ayuda a mantener la mirada y las manos en actividad.



NOTA: Al inicio del juego se define el número de elementos que cada uno debe tener, el tiempo de juego y cuál será el premio para el ganador.

Recursos necesarios:

• Una perinola o pirinola, es un recurso en forma de trompo con 6 caras, cada cara tiene una inscripción y son las siguientes:

- **Toma todo**
- **Pon 1**

- **Pon 2**
- **Todos ponen**

- **Toma 1**
- **Toma 2**

• Un espacio plano y fichas que pueden ser semillas de toda clase, piedras pequeñas u otros recursos pequeños que sirven para colocar en el centro.

Dinámica de juego:

- 1 • Cada jugador debe poseer un número determinado de semillas o pequeñas piedras para colocar en el centro.
- 2 • Cada jugador coloca una semilla o piedra en el centro.
- 3 • Inicia el primer participante quien hace girar con la mano la perinola, se espera hasta que ésta se detenga en una cara y se tiene que cumplir lo que está inscrito:

Toma todo: Se lleva todos los elementos que están en el centro (semillas o piedritas).

Pon 1: Tiene que colocar 1 elemento.

Pon 2: Tiene que colocar dos elementos.

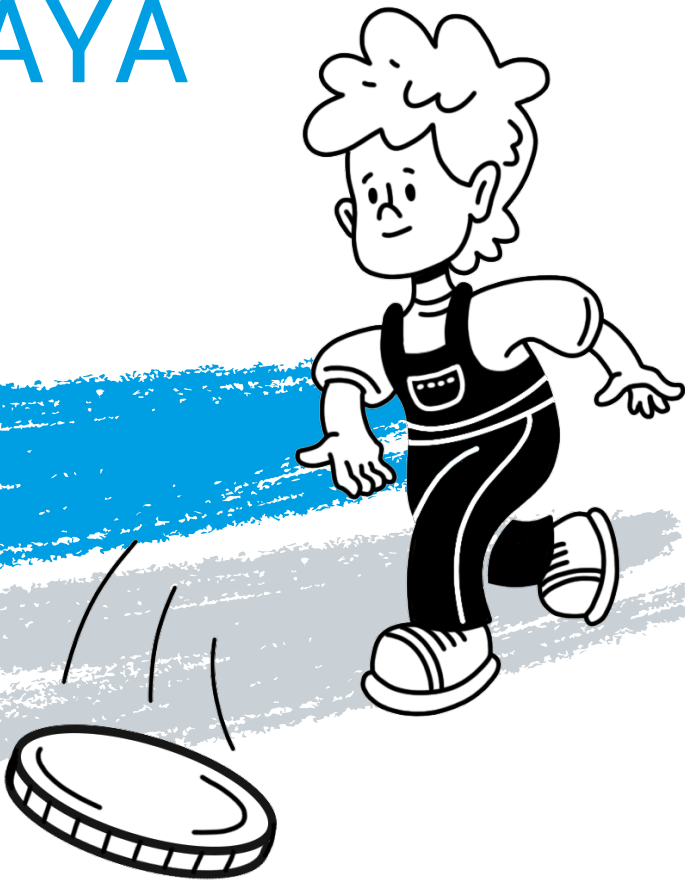
Todos ponen: Todos tienen que colocar 1 elemento.

Toma 1: Saca un 1 elemento

Toma 2: Saca 2 elementos

- 4 • Continúa el siguiente participante en su orden y con las acciones antes mencionadas, hasta completar el número de jugadores.
- 5 • El ganador es quien más elementos tiene.

LA RAYA



Es un juego de dinámica grupal.

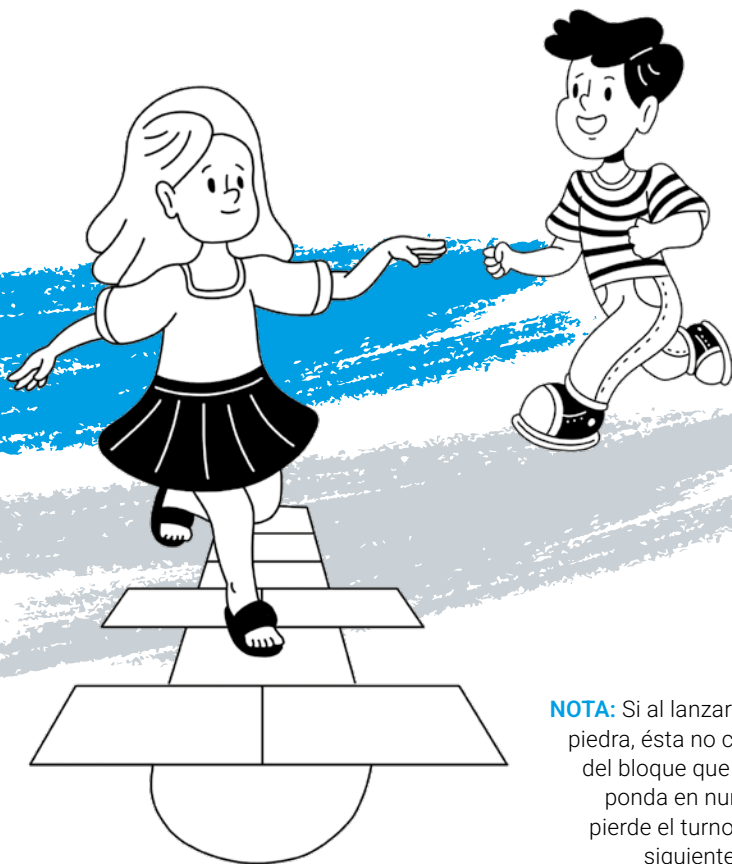
Recursos necesarios:

- Un espacio.
- Una tiza para señalar la raya.
- Una moneda para cada participante.

Dinámica de juego:

- 1 • Se traza una línea que es la meta en donde debe llegar la moneda.
- 2 • A una distancia considerable (dos metros) se colocan los participantes en forma horizontal.
- 3 • Cada persona lanza la moneda.
- 4 • El ganador es quien, al lanzar la moneda, ésta cruza la línea o más se acerca a la línea.

LA RAYUELA



NOTA: Si al lanzar la ficha o piedra, ésta no cae dentro del bloque que le corresponda en numeración, pierde el turno y pasa la siguiente persona.

Es un juego entretenido y de equilibrio para niños, jóvenes y adultos.

Recursos necesarios:

- Un espacio amplio y plano.
- Una tiza.
- Una ficha o piedra.

Dinámica de juego:

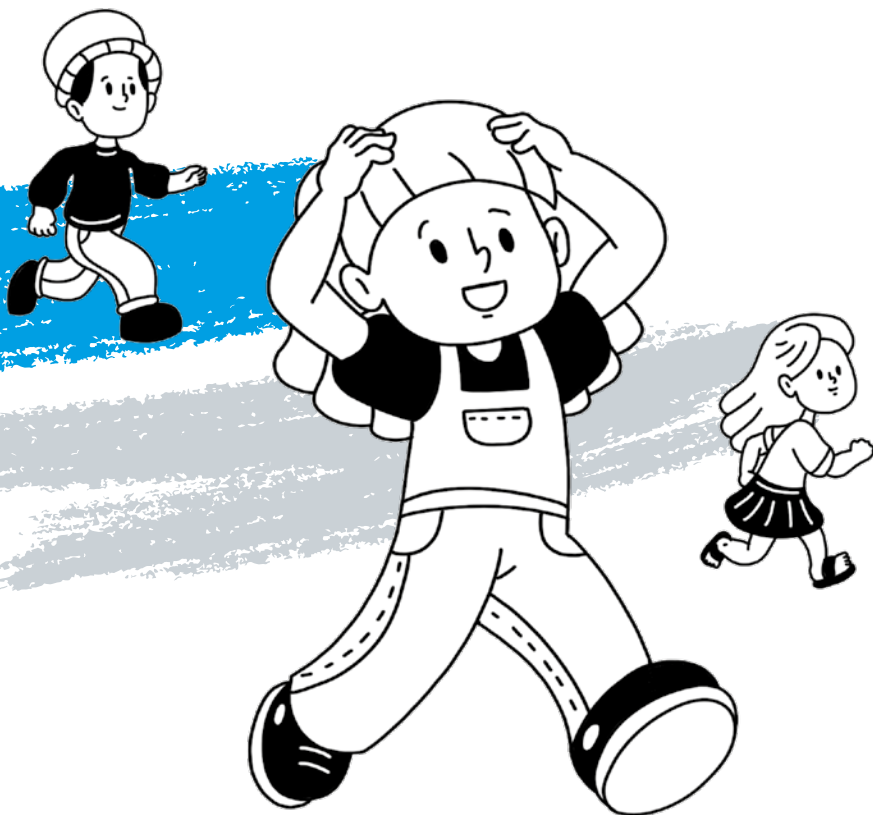
1 • Antes de iniciar la competencia, se dibuja en el piso el diagrama de la rayuela que consta de 10 números, cada número se coloca en un bloque, considerando que el 1, 2, 3, 6, 9 y 10 son individuales y los números 4 y 5, 7 y 8 son dobles, es decir están 2 bloques juntos en forma horizontal.

2 • Cada jugador debe lanzar una ficha o piedra empezando en el número 1 e iniciar el recorrido hasta llegar al número 10, evitando pisar el casillero donde está su ficha, es decir saltando esta casilla y coordinando los saltos según los bloques numerados: si solo es un bloque debe saltar con un solo pie, si son dos bloques saltará con ambos pies, es decir un pie en cada bloque.

3 • Cuando llegue al número 10, tiene que regresar bajo el mismo esquema de saltos, solamente que al llegar donde está su ficha debe recogerla y continuar.

4 • El ganador es quien haya completado el recorrido del 1 al 10, de ida y vuelta, sin caerse ni perder el equilibrio.

LA REINA COJA



Es un juego verbal, entretenido y de carrera.

Recursos necesarios:

- Un espacio al aire libre.

Dinámica de juego:

1 • Se designa a una persona que actúe de “Reina coja”, los demás jugadores se colocan tomados de las manos a una distancia de 2.5 a 3 metros.

2 • Se establece un diálogo entre los jugadores y la “Reina coja” quien al responder simula realizar las acciones que menciona.

Jugadores: — ¿A dónde va la reina coja? Riduflín riduflán cita

Reina coja: — Voy a coger violetas. Riduflín riduflán cita

Jugadores: — ¿Para qué son las violetas? Riduflín riduflán cita

Reina coja: — No responde, solo simula apereibir el aroma

Jugadores: — ¿Si te encuentras con la reina? Riduflín riduflán cita

Reina coja: — Yo le haré 3 reverencias. Riduflín riduflán cita

Jugadores: — ¿Si te encuentras con el rey? Riduflín riduflán cita

Reina coja: — Yo le mostraré coronas. Riduflín riduflán cita

Jugadores: — ¿Si te encuentras con el ángel? Riduflín riduflán cita

Reina coja: — Yo le mostraré mis alas. Riduflín riduflán cita

Jugadores: — ¿Si te encuentras con el diablo? Riduflín riduflán cita

Reina coja: — Yo le mostraré mis cachos.

3 • Luego de contestar “yo le mostraré mis cachos”, la reina coja coloca sus dedos en la frente simulando que son cachos y corre detrás de los demás jugadores hasta atrapar a uno que se convertirá en la nueva “reina coja”.

4 • El juego continúa hasta cuando decidan terminar.

LA SEMANA

Juego competitivo que además de entretener, permite mejorar el equilibrio y la coordinación en personas adultas. Para los niños y las niñas de más de 4 años de edad ayuda en el desarrollo de la motricidad, aprenden a esperar su turno, respetar reglas y memorizar los días de la semana mientras se divierten.



Recursos necesarios:

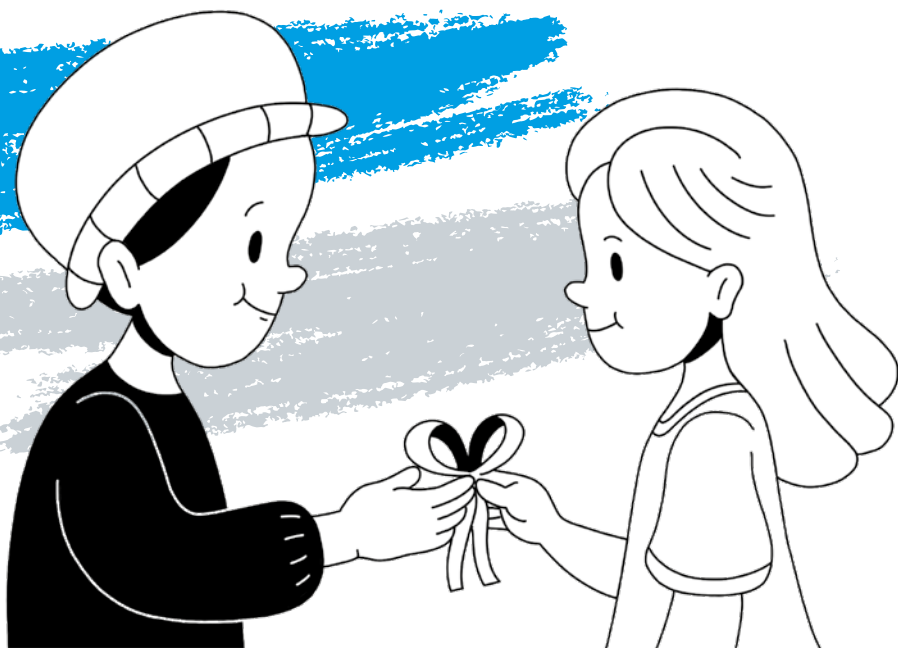
- Una tiza y una piedra plana.
- Un espacio amplio y plano.

Dinámica de juego:

- 1 • Antes de iniciar el juego se debe dibujar en el piso, con la tiza, un esquema con los días de la semana.
- 2 • Se ubica en fila a todos los jugadores, según el orden de participación, para que cada uno espere su turno y sepa el orden a seguir, y se colocan detrás del primer día de la semana (lunes).
- 3 • La piedra plana sirve para lanzar y marcar el día que corresponde.
- 4 • Se debe saltar con un pie cuando el casillero sea para un solo día o en dos pies si se trata de dos casilleros para dos días.
- 5 • primer día de la semana (lunes), luego debe ir saltando a la pata coja (en un solo pie) sobre cada día de la semana dibujado en el piso y sin pisar las líneas hasta llegar al domingo para luego regresar al lunes en donde debe recoger su piedra, sin perder el equilibrio y sin pisar el casillero donde se encuentra su piedra.
- 6 • El día en el que se ha lanzado la piedra se denomina “casa” y no puede ser pisado por otro jugador.
- 7 • Si el jugador pisa alguna de las líneas dibujadas perderá su turno y seguirá el próximo participante.
- 8 • Cada jugador tiene tres turnos para lograr acertar a cada día de la semana.
- 9 • Al volver al próximo turno, el jugador lo hará desde el día que falló su turno anterior.
- 10 • El ganador es el primer jugador que complete el recorrido.

LA VIEJA INÉS LOS LISTONES

Es un juego divertido y de persecución.



Recursos necesarios:

- Un espacio adecuado.

Dinámica de juego:

- 1 • Se requiere de un mínimo de cinco jugadores, de los cuales se debe escoger a dos para que actúen uno de comprador o Vieja Inés y otro de vendedor.
- 2 • Una vez elegido al comprador o “Vieja Inés” y al vendedor, el vendedor debe dar a cada jugador o listón un determinado color, en forma reservada para que el comprador no se dé cuenta.
- 3 • Inicia la compra con el siguiente diálogo:

Vieja Inés: simula golpear la puerta y dice “toc, toc”

Vendedor: — ¿Quién es?

Vieja Inés: — Soy yo, la vieja Inés

Vendedor: — ¿Qué quería?

Vieja Inés: — Un listón

Vendedor: — ¿De qué color?

Vieja Inés: — Dice algún color, ejemplo “rojo”

Vendedor: — Si no existe el color rojo, dice: “No hay” entonces el comprador sigue mencionando otros colores hasta que el vendedor diga “Si hay”

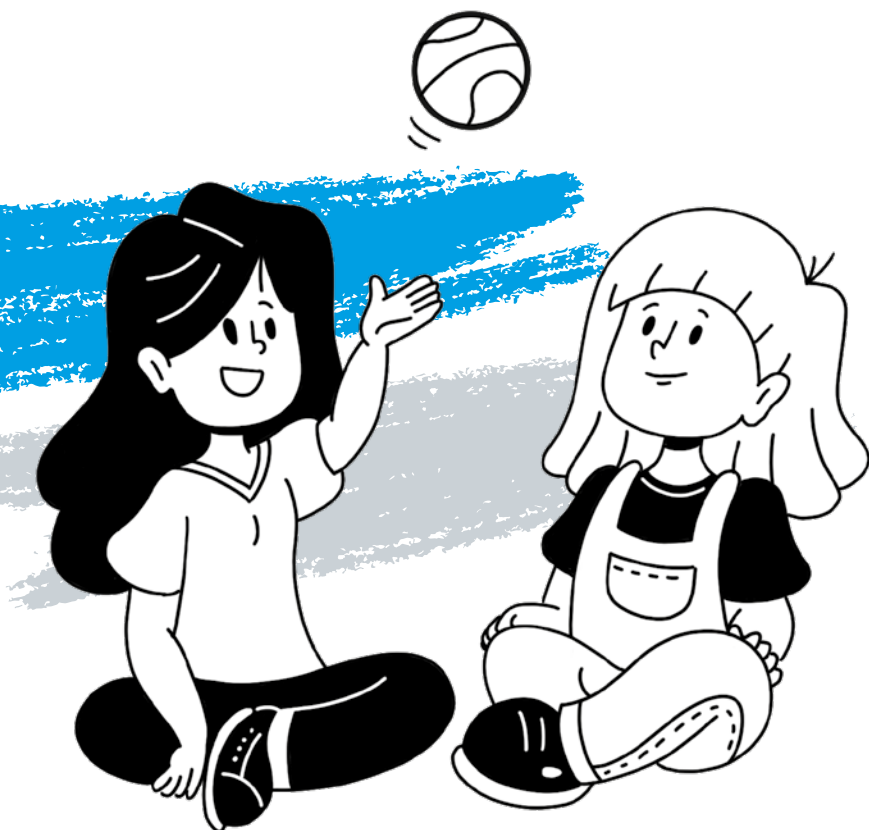
Vieja Inés: — ¿Cuánto cuesta?

Vendedor: — dice un valor, ejemplo \$5

Mientras la Vieja Inés simula pagar ese valor, el jugador o listón del color mencionado corre y el comprador debe atraparlo.

NOTA: Se puede decidir que el jugador atrapado pase a ser el comprador o vieja Inés y se cambian los roles para continuar con el juego, o el jugador atrapado queda como listón comprado, termina el juego cuando se compren todos los listones.

LA ZAPATILLA



Es un juego que requiere concentración y agilidad,
desarrolla la motricidad gruesa.

Recursos necesarios:

- Cualquier espacio plano.
- Seis canicas o bolas de cristal.

Dinámica de juego:

- 1** • Se lanza una bola al aire, luego de que dé bote en el piso, se recoge con el dorso de la mano (parte superior de la palma de la mano). Nuevamente se lanza al aire, se espera que dé bote en el piso y se recoge con la palma de la mano.
- 2** • Se continúa con dos bolas, de igual forma se lanzan las dos bolas al aire, luego de que den bote en el piso, se recogen con el dorso de la mano, luego se vuelven a lanzar al aire y después que den bote en el suelo, se recogen con la palma de la mano.
- 3** • Esta acción se repite con la misma secuencia con 3, luego con 4, 5 hasta 6 bolas.
- 4** • Si se comete un error, se cede el paso al siguiente participante.

LA ZAPATILLA POR DETRÁS



NOTA: Es común pedir que canten la canción con los ojos cerrados, para que los participantes no se den cuenta detrás de quién se dejó la zapatilla.

Es un juego divertido que estimula la concentración y fomenta el compañerismo entre los niños.

Recursos necesarios:

- Una zapatilla, o cualquier objeto.
- Un espacio plano.

Dinámica de juego:

- 1 • Se designa a un niño como “diablo del juego”, es el encargado de colocar la zapatilla detrás de un compañero.
- 2 • Los demás niños se sientan en el piso en forma de círculo y cantan la siguiente canción:

**A la zapatilla por detrás, tris-tras.
Ni la vez, ni la verás, tris-tras.
Mirar para arriba, que caen judías.
Mirar para abajo, que caen garbanzos.
A callar, a callar, que el diablo va a pasar.**

- 3 • Mientras el grupo canta la canción, el “diablo del juego” da vueltas al círculo y coloca la zapatilla detrás de un compañero.
- 4 • Al terminar la canción, cada participante debe colocar sus manos detrás, para ver si tiene la zapatilla.
- 5 • Quien tiene la zapatilla debe coger y correr para atrapar al que lo colocó.
- 6 • Si quien colocó la zapatilla no es atrapado y llega primero al puesto del participante que se levantó, deja de ser el “diablo del juego” y continúa la actividad con el nuevo participante y con la misma dinámica.

LAS ARREADITAS CON TROMPO

Es un juego de parejas, desarrolla destrezas
y potencia habilidades.



Recursos necesarios:

- Trompos con sus respectivas piolas.
- Una ficha que por lo general se elabora con las tapas de gaseosas.
- Un espacio plano.

Dinámica de juego:

1 • En la mitad de la cancha de juego se sitúan los contendores, frente a frente, portando sus respectivos trompos y piolas, se procede a sortear quien inicia el juego, cuya finalidad es llevar (arrear) la ficha hasta la meta contraria, pero antes el jugador debe hacer bailar el trompo en la palma de su mano, bailar consiste en hacer rotar el trompo con su punta en la palma de la mano.

2 • Para comenzar el juego, la ficha se coloca en la mitad de la cancha o espacio señalado, el jugador debe tener su trompo envuelto con la piola, para hacer bailar en la mano puede lanzar al aire y con un ligero pero enérgico movimiento halarlo para que regrese y baile en su propia mano, o lanzarlo para que baile en el piso y desde ahí hacerlo subir a la palma de su mano.

3 • Una vez que el trompo está bailando en la palma de la mano, el jugador debe realizar un movimiento ondulatorio para lograr que el trompo “cabecee”, es decir baile de cabeza, y enseguida lo lanza golpeándolo contra la ficha, la misma que, cuando el golpe es certero, puede lanzarlo lejos.

4 • Se continúa con el otro jugador, en la secuencia antes mencionada.

5 • El juego finaliza cuando uno de ellos logra llevar la ficha hacia la meta del opositor.

LAS COGIDAS O COGIDITAS



Es un juego infantil de persecución practicado también por jóvenes, incentiva el compañerismo, la actividad física y valores como el respeto y la honestidad.

Recursos necesarios:

- Un espacio plano que puede ser un patio, una cancha de básquet o una plaza
- Una tiza de color.

Dinámica de juego:

- 1 • Se determina el espacio de juego y se señala un pequeño lugar que servirá de refugio, puede ser en una pared o una línea que dentro del espacio de juego se pinte con la tiza de color.
- 2 • Se elige al primer jugador que actuará de perseguidor y de inmediato inicia el juego, el grupo de participantes corren dentro del espacio señalado, mientras el perseguidor trata de atraparlos o de tocarlos, si alguien es tocado, pasa a ser perseguidor y así sucesivamente. El espacio de refugio sirve para descansar por segundos (pueden ser 10´), cuando alguien está a punto de ser atrapado, este espacio debe ser respetado por el perseguidor.
- 3 • Si el jugador se pasa del espacio limitado, sale del juego.

NOTA: Este juego no tiene límite de tiempo, lo hacen hasta cuando se cansan.

LAS CUATRO ESQUINAS



Es un juego entretenido que requiere de cinco participantes y un líder, desarrolla habilidades sociales y fortalece las habilidades físicas.

Recursos necesarios:

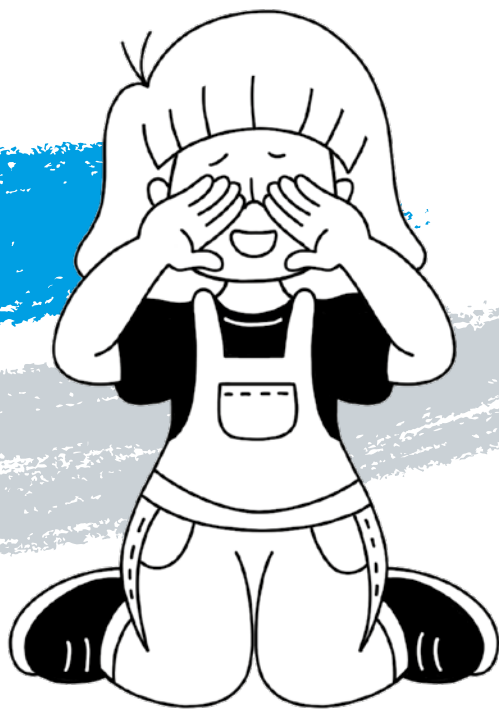
- Una cancha o un espacio al aire libre.
- Una tiza o 4 objetos para señalar las 4 esquinas.
- Un pito.

Dinámica de juego:

- 1 • Se utiliza la tiza para señalar cada esquina o se coloca un objeto en cada esquina del cuadrado.
- 2 • Se determina que participante se quedará en el medio.
- 3 • Los cuatro jugadores se ubicarán en cada esquina.
- 4 • Al pito del líder como señal, los participantes se tienen que cambiar de esquina, en este momento, la persona que está en el centro tratará de ubicarse lo más pronto posible en una esquina y quien se quede fuera, ocupará el lugar del centro.
- 5 • El juego continúa con la misma dinámica.

NOTA: En lugar de cinco personas pueden participar 10, 2 en cada esquina y 2 en el centro. Si no se cuenta con líder, a la orden de uno o de todos los participantes que puede decir “ya”, se intercambian de esquina muy rápidamente.

LAS ESCONDIDAS



Es un juego emocionante que entretiene a niños y niñas desde los cinco años de edad en adelante, jóvenes y adultos. No existe un límite de jugadores.

Recursos necesarios:

- Un espacio al aire libre, adecuado para que puedan esconderse sin que exista ningún peligro.

Dinámica de juego:

- 1 • Del grupo de participantes se elige al encargado de buscar a los demás.
- 2 • La persona encargada de buscar se coloca en un espacio determinado, tiene que virarse o cerrar los ojos y contar hasta 10, 20, 50, etc. (según la decisión del grupo), mientras los demás salen a esconderse; una vez que ha terminado de contar dice: "Ya salgo a buscar".
- 3 • Cuando encuentra a alguien, tiene que tocarle y continuar buscando a los demás.
- 4 • El juego termina cuando la persona que busca ha encontrado a todos.

NOTA: El juego puede continuar, haciendo de buscador a la primera persona que fue encontrada.

LAS ESTATUAS



Juego de dinámica con canto y baile.

Recursos necesarios:

- Música.
- Pueden participar de 5 a 10 personas.
- Es necesario de una persona que intervenga, diciendo **ESTATUAS**.

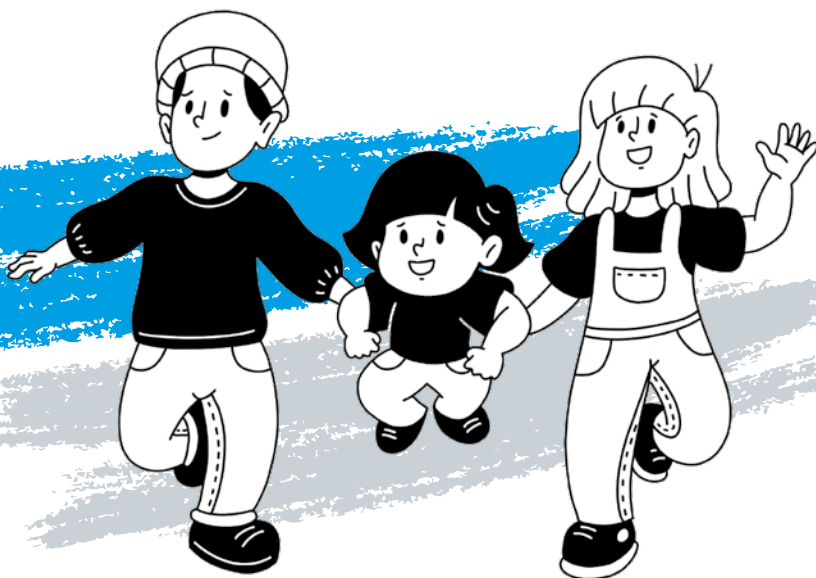
Dinámica de juego:

- 1 • Se forma un ruedo o circunferencia con todos los participantes.
- 2 • Se sintoniza la música y todos cantan y bailan a la vez.
- 3 • Luego de unos minutos, la persona asignada dice en voz alta ESTATUAS.
- 4 • Todos los participantes deben quedar completamente quietos, si alguien se mueve o se ríe, se retira del juego.
- 5 • La dinámica continúa de igual forma.
- 6 • La persona ganadora es la que queda sin moverse por más tiempo.

NOTA: el juego tiene una duración de 30 minutos.

LAS OLLITAS

Es un juego divertido generalmente para niños y niñas, desarrolla la motricidad gruesa y mide la fortaleza de resistencia.



NOTA: Las ollitas también pueden tener otros nombres por ejemplo de utensilios de cocina: cuchara, cucharón, cuchillo, etc. Con el pasar del tiempo la dinámica de juego ha ido cambiando, ya no es necesario una línea de meta, se mide la resistencia cantando los meses del año: enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, septiembre, octubre, noviembre y diciembre; si no se ha soltado hasta diciembre, se compra la olla que más resiste.

Recursos necesarios:

- Un lugar al aire libre, de preferencia con césped.

Dinámica de juego:

1 • Se requiere la participación de un mínimo de dos niños que serán las ollitas y dos adolescentes o adultos que actuarán el uno como comprador y el otro como vendedor

2 • Cada ollita tiene el nombre de un plato típico de la zona, ejemplo: cuy con papas, mote pillo, caldo de patas, hornado, etc., según el número de participantes.

3 • Inicia el diálogo entre el comprador y el vendedor:

Comprador: — Pum, pum

Vendedor: — ¿Quién es?

Comprador: — Soy yo (dice su nombre)

Vendedor: — ¿Qué desea?

Comprador: — Una olla

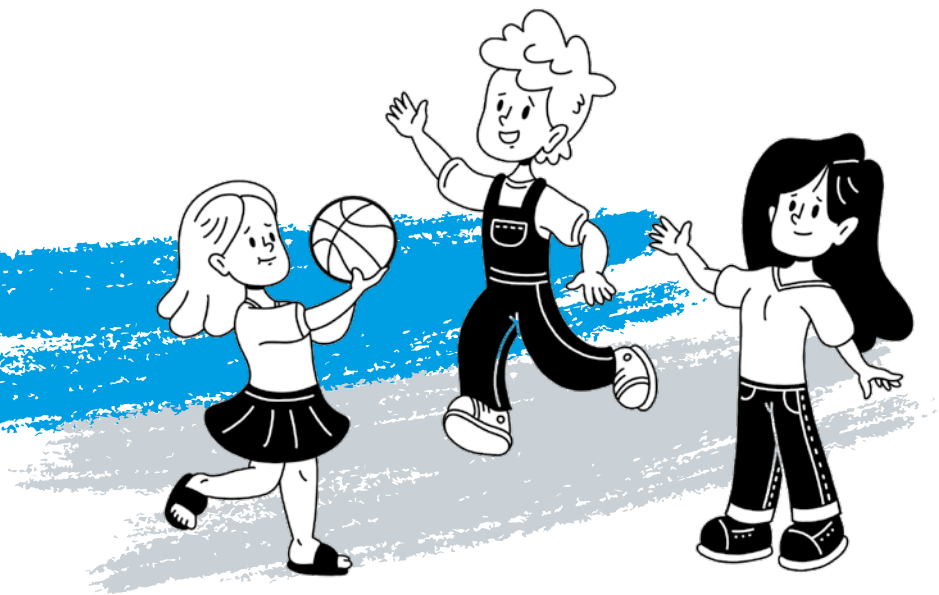
Vendedor: — ¿De qué?

Comprador: — Cuy con papas

4 • El vendedor se dirige a la olla del plato solicitado, el niño o niña que hace de olla debe estar en posición de cuclillas con los brazos debajo de sus piernas y bien agarrado sus manos. El vendedor y el comprador lo toman de sus brazos y comienzan a balancear hasta llegar a la línea de meta. Si en ese trayecto la olla se suelta, se retira del juego.

5 • La dinámica continúa de la misma forma hasta completar el número de ollitas.

LAS QUEMADITAS



NOTA: Se prohíbe: agredir intencionalmente a algún jugador, mantenerse en el equipo a pesar de ser quemado, patear la pelota para tocar a la persona del equipo contrario, pisar la línea divisoria o pasarse al otro equipo. Cuando hay pocos participantes el juego se lo puede realizar con una persona encargada de lanzar la pelota para quemar y los demás jugadores que tratarán de evitarlo, termina el juego cuando todos han sido quemados.

Es un juego dinámico, se lo hace por equipos y ayuda a fortalecer las habilidades físicas.

Recursos necesarios:

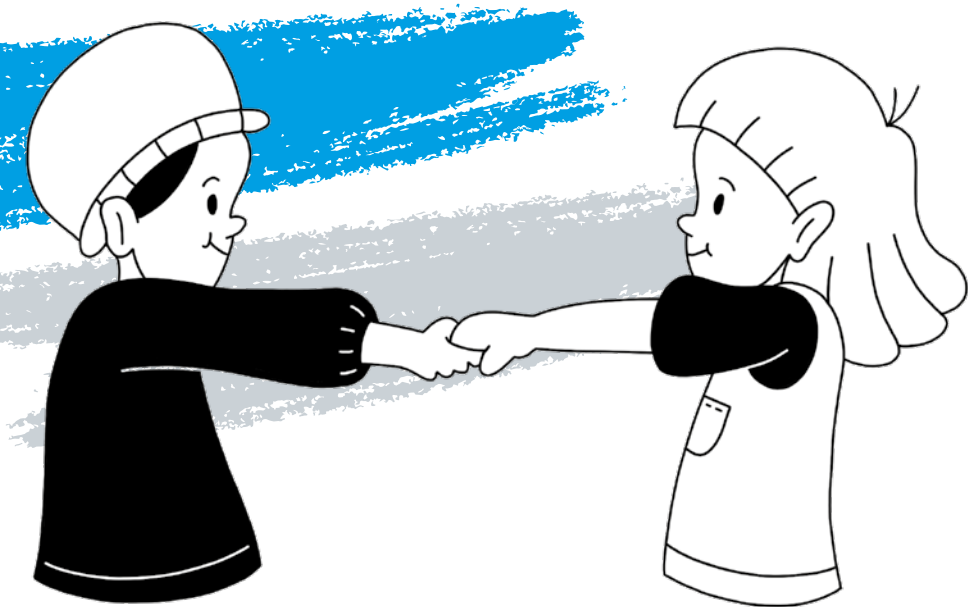
- Una cancha de básquet, índor o un lugar amplio al aire libre.
- Balones de plástico, según el número de participantes, al menos cinco por equipo.

Dinámica de juego:

- 1 • Se traza una línea divisoria entre los equipos, en esta línea se colocarán los balones.
- 2 • Una persona actuará como árbitro.
- 3 • Al pito del árbitro, todos los participantes de los dos equipos corren hasta la línea divisoria para coger una pelota y lanzar con el fin de tocar al jugador del equipo contrario. Los jugadores pueden agacharse, saltar o moverse para evitar ser quemados. Si los jugadores logran coger la pelota antes de que les toque en alguna parte del cuerpo, tienen la opción de liberar a un compañero que fue quemado, es decir esta persona vuelve a jugar.
- 4 • Los jugadores que fueron tocados por la pelota son quemados y salen del juego.
- 5 • El equipo ganador es el que más jugadores tiene, o al menos queda uno.

LIRÓN - LIRÓN

Juego de motivación en dos grupos. Cada grupo tiene un líder, el número del grupo depende de la cantidad de niños o jóvenes participantes.



Recursos necesarios:

- Espacio amplio, plano y sin obstáculos.

Dinámica de juego:

1 • Antes de iniciar el juego, una tercera persona identifica a cada líder con el nombre de una fruta. La persona que los identificó es la única que sabe el nombre de la fruta de los líderes.

2 • Los líderes se ubican frente a frente, tomados de sus manos.

3 • Todos los participantes pasan por debajo de sus brazos mientras se canta lo siguiente:

*Lirón, lirón, dónde viene tanta gente, de la casa de san pedro,
una puerta de ha caído, mandaremos a componer, con qué plata,
que dinero, con las cáscaras de huevo, que pase el rey que ha de
pasar, que el hijo del conde se ha de quedar.*

4 • La persona que está pasando al momento de terminar la canción, es atrapada y se la lleva a un lugar apartado en donde la persona que identificó a cada líder pregunta:

*– ¿qué fruta desea?, según su elección se ubica detrás
del líder que tiene el nombre de la fruta elegida.*

5 • Al son de la misma canción, siguen pasando los demás participantes, luego de ser atrapados y elegir una fruta se colocan detrás de cada líder con el nombre de la fruta de su elección, hasta que ya no quede ningún participante.

6 • Luego se traza una raya entre los dos líderes, cada integrante debe sujetarse a su compañero de grupo y se procede a medir fuerzas tirando cada fila hacia atrás.

7 • El equipo ganador es el que no pisó la raya y rompe la fila de su contrincante.

LOS PAÍSES



Es un juego divertido y de persecución que intervienen un mínimo de 10 personas.

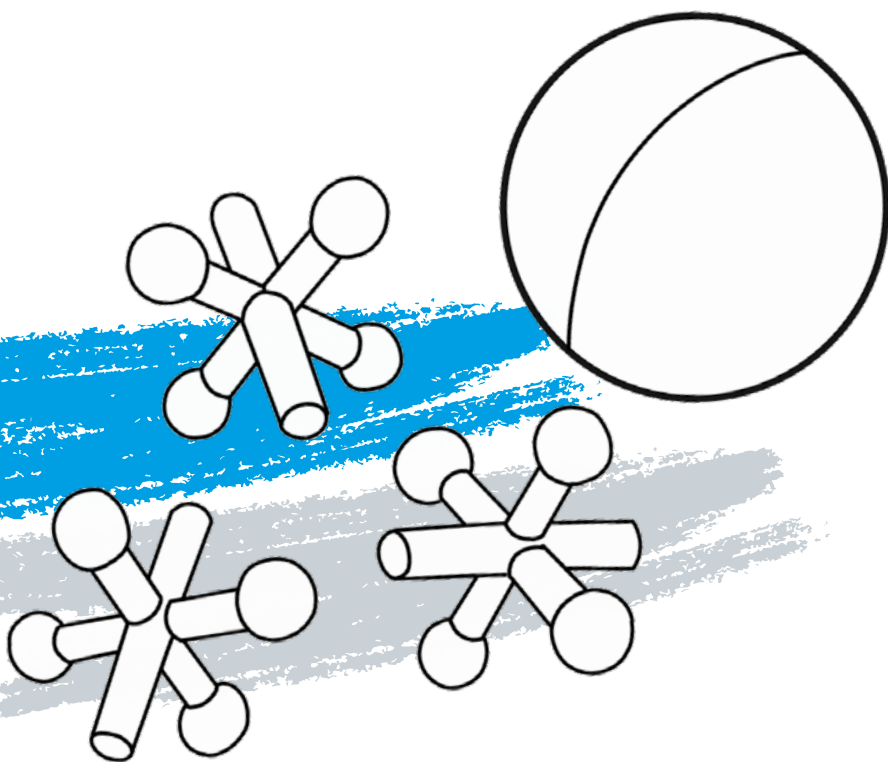
Recursos necesarios:

- Una pelota.

Dinámica de juego:

- 1 • Se colocan en ruedo y cada persona define un nombre de un país diferente.
- 2 • Un participante se coloca en el centro y lanza la pelota hacia arriba, gritando el nombre de un país.
- 3 • La persona con el nombre de ese país tiene que coger la pelota mientras los demás participantes corren lo más rápido posible.
- 4 • La persona que cogió la pelota tiene que lanzar a la persona que esté más cerca, si lo toca se dice que fue quemado y se cambia el rol, ahora este participante tiene que lanzar la pelota hacia arriba y seguir la misma dinámica anterior. En el caso de que no logre tocar a ningún participante, tiene que continuar con la misma secuencia de juego.
- 5 • El juego termina en un tiempo determinado o cuando el grupo se canse.

MACATETA



NOTA: este juego en otros países tiene nombres diferentes, ejemplo en México se le conoce como la MATATENA, en Perú JACES o JAXES, etc.

Juego de destrezas individual, por parejas o grupos.

Recursos necesarios:

- Una pelota saltarina o la cantidad necesaria según el número de grupos participantes.
- 10 macatetas o figuras pequeñas de plástico, por persona o pareja.

Dinámica de juego:

- 1** • Se tira o se coloca en un piso plano las macatetas o figuras pequeñas de plástico.
 - 2** • Se lanza la pelota saltarina hacia arriba y mientras ésta rebota una sola vez, se recoge una macateta o figura de plástico del suelo, luego se debe coger la pelota con la misma mano que se tiene la macateta o figura de plástico. Después de recoger la pelota, la macateta se lo coloca en la otra mano.
 - 3** • Cuando termina la ronda de recoger una macateta por lanzada de pelota, se pasa a la siguiente ronda recogiendo dos macatetas a la vez, terminada ésta se continúa con tres, luego cuatro hasta completar el número de 10 macatetas.
 - 4** • Si la pelota rebota más de una vez, se pierde la ronda y se pasa a la siguiente persona.
 - 5** • La persona ganadora es la que termina primero al recoger las 10 macatetas mientras la pelota rebota una sola vez.
-

JUEGO No. 64

MANITAS CALIENTES



Es un juego muy sencillo,
se lo realiza en parejas.

Recursos necesarios:

- Ninguno

Dinámica de juego:

- 1 • Cada jugador se coloca al frente del otro.
- 2 • Un jugador extenderá sus manos con las palmas hacia arriba mientras que el otro pondrá sus manos sobre las primeras con la palma hacia abajo.
- 3 • El participante que tiene las palmas de la mano debajo hará lo posible para golpear con una de sus manos el dorso de una de las manos del otro jugador.
- 4 • El jugador que tiene las manos arriba debe evitar que le golpee alguna de sus manos.
- 5 • Si el jugador que tiene las manos hacia abajo logra golpear, se cambian los roles en el juego.

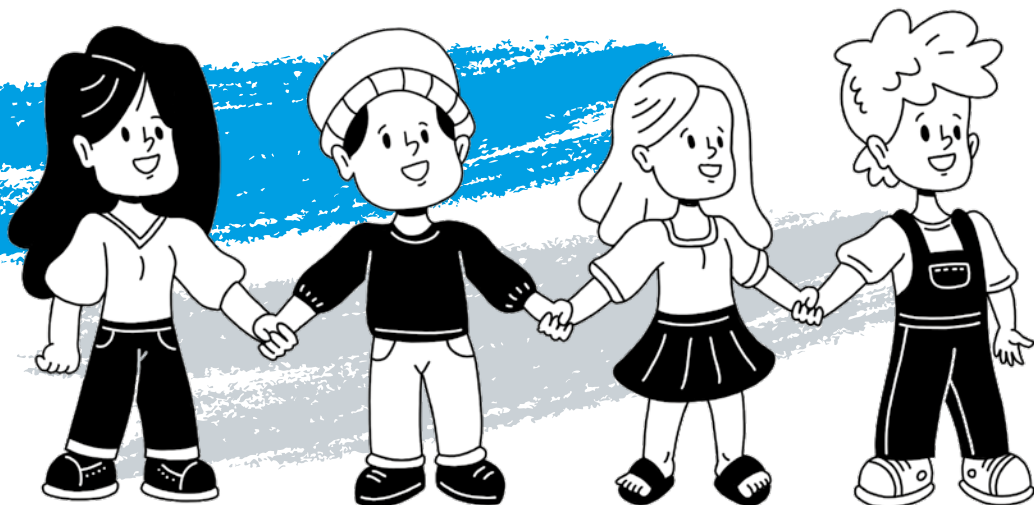
MATA TIRU TIRU LA

Es un juego popular que utiliza la canción "Mata tiru tiru la" modificada según la profesión que se mencione.

Para aprender se puede obtener la canción y el ritmo de la siguiente fuente: <https://bit.ly/3v37c7e>

Recursos necesarios:

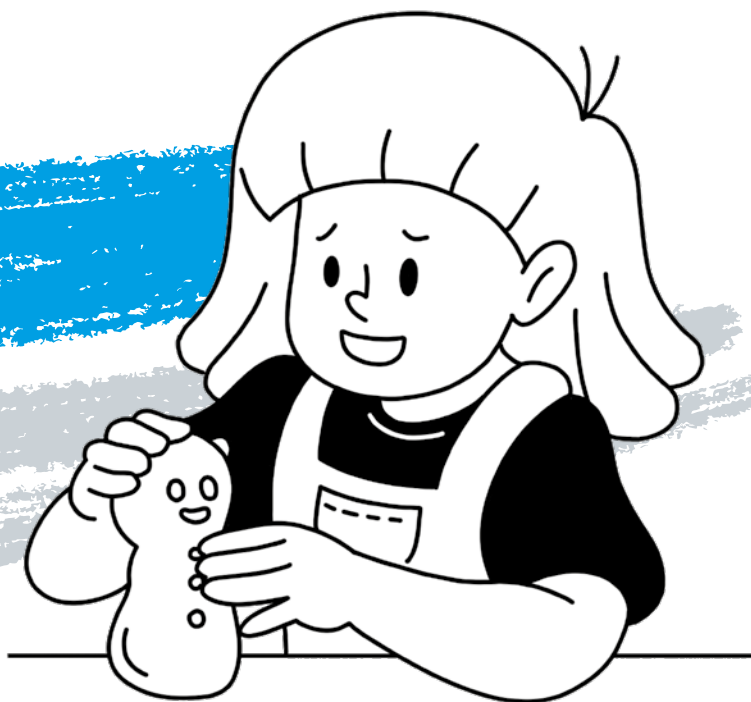
- Un espacio plano.



Dinámica de juego:

- 1 • Se requiere de un participante que haga las veces del señorío.
- 2 • Los demás participantes se colocan en fila horizontal frente al señorío, a una distancia que puede ser de 5 metros, luego se toman de las manos, saltando y cantando
 - Buenos días mi Señorío Mata tiru Tiru la
 - Que desea su Señorío Mata tiru Tiru la”
- 3 • El participante que hace de Señorío, se acerca saltando y cantando
 - Yo quisiera a una de sus hijas Mata tiru Tiru la
- 4 • Los participantes de la fila regresan saltando y cantando
 - A cuál de ellas la quisiera Mata tiru Tiru la
- 5 • El participante que hace de Señorío escoge a cualquier persona de la fila y dice
 - A (nombre de la persona) Mata tiru Tiru la
- 6 • Los demás saltando y cantando preguntan
 - En qué oficio la pondría Mata tiru Tiru la
- 7 • El Señorío responde cantando
 - En el oficio de... (menciona cualquier oficio o trabajo).
- 8 • Los participantes de la fila hacen un círculo para preguntar a la persona escogida si le gusta o no dicho oficio.
- 9 • Si no le gusta, regresan saltando y cantando
 - Ese oficio no le gusta Mata tiru Tiru la
- 10 • Continúan jugando con la misma dinámica hasta que a la persona escogida le guste el oficio.
- 11 • Si le gusta el oficio, saltando y cantando dirán:
 - Ese oficio si le gusta Mata tiru Tiru la.
- 12 • Todos realizan un círculo con la persona escogida en el centro, girando y saltando dicen: Hagamos una fiesta con la niña (nombre de la persona escogida) en la mitad, con la niña más bonita del (se menciona el nombre de la Institución educativa o Centro al que pertenece).
- 13 • El juego continúa, el rol de señorío va rotando hasta terminar con el último participante.

MUÑECAS DE PAN



Juego de habilidades y destrezas.

Recursos necesarios:

- Harina
- Agua
- Colores artificiales.
- En lugar de lo antes expuesto, se puede reemplazar por plastilina de colores.

Dinámica de juego:

- 1 • Se requiere el apoyo de las mamás o algunas personas quienes actuarán como anfitrionas.
- 2 • Las anfitrionas pueden utilizar la harina, agua y colores artificiales para formar una masa y moldear una figura de muñeca, o pueden utilizar la plastilina de colores con el mismo fin.
- 3 • Cada participante tiene que imitar lo que hace la anfitriona, figuras de muñecas.
- 4 • La persona ganadora es la que mejor imita y moldea la figura de muñeca.

NOTA: el juego tiene una duración de 1 a 2 horas.

OLLAS ENCANTADAS

Es un juego que requiere la supervisión de una persona adulta, se caracteriza por la orientación y firmeza en el golpe, el número de participantes depende del número de ollas encantadas que se disponga.



Recursos necesarios:

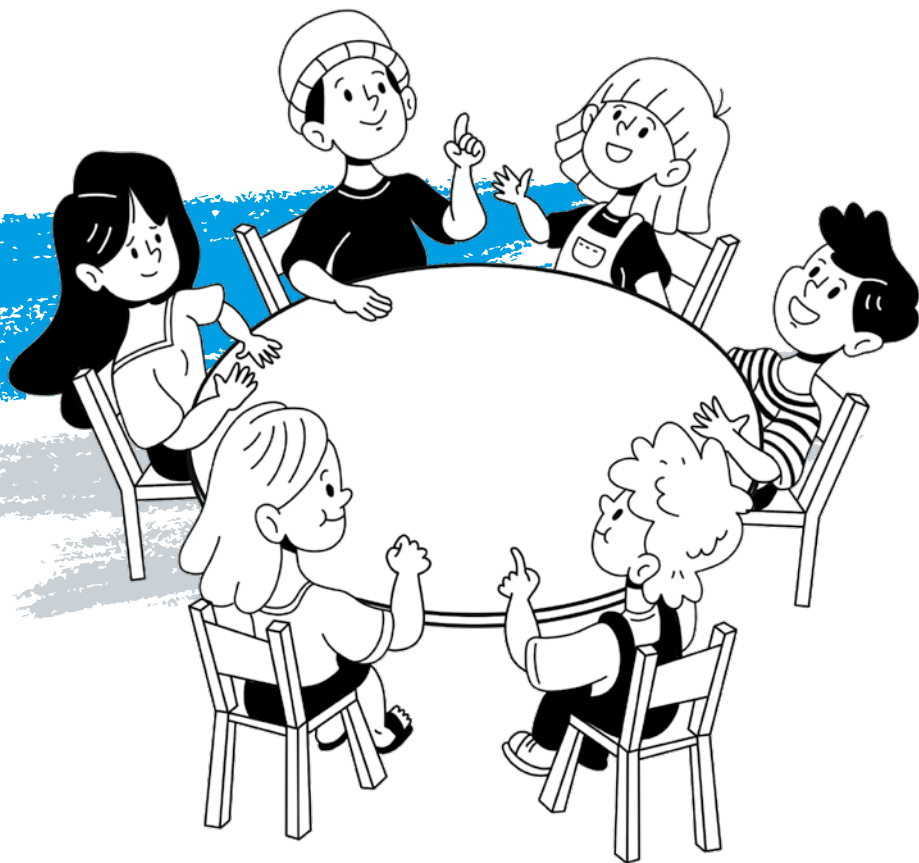
- Ollas pequeñas de barro.
- Caramelos, galletas y regalos.
- Papel y cuerdas pequeñas para tapar las ollas y colgar en la cuerda.
- Una cuerda o sogá larga.
- Un palo.
- Un pañuelo o una bufanda.

Dinámica de juego:

- 1 • Se colocan los caramelos, galletas y regalos en cada olla, luego se cubre con el papel y se amarra con la cuerda pequeña, dejando que una parte de la cuerda quede sobre la olla, lista para colgar.
- 2 • Se colocan las ollas en la cuerda o sogá larga.
- 3 • Se sujeta la cuerda o sogá larga entre dos pilares, postes o árboles.
- 4 • Cuando las ollas se encuentran listas, se define el orden de participación.
- 5 • Según el orden, antes de romper la olla, se coloca el pañuelo o bufanda sobre los ojos del participante para que no pueda ver, se le entrega el palo y se le da tres vueltas con el objeto de mear, queda listo para golpear y romper la olla. Luego de romper, se le quita el pañuelo y recoge los dulces y regalos que le corresponde.
- 6 • El proceso anterior se repite con todos los participantes.

NOTA: Es un juego muy practicado por niños, jóvenes y adultos, principalmente en eventos especiales como fiestas de cumpleaños o paseos.

PALABRAS ENCADENADAS



Es un juego divertido que desarrolla y fortalece la concentración y la memoria, apto para cualquier edad desde los 6 años.

Recursos necesarios:

- Un aula de clases o espacio al aire libre.

Dinámica de juego:

- 1 • Se forma una ronda con todos los participantes.
- 2 • La persona que inicia dice una palabra, la que continúa debe decir otra que comience con la última sílaba de la palabra que escuchó y así sucesivamente, ejemplo: "sala" la siguiente palabra debe iniciar con la sílaba la puede ser lata, a continuación debe iniciar con la sílaba ta, ejemplo talco, la siguiente con la sílaba co, cola y así sucesivamente, pero no se pueden repetir las palabras, de tal manera que con la sílaba la no se podría decir lata porque ya se dijo, entonces será una diferente, ejemplo: lana.
- 3 • La persona que diga una palabra que no tiene relación con la última sílaba de la palabra anterior, o repite alguna palabra, sale del juego.
- 4 • La dinámica continúa hasta que quede una sola persona que gana el juego.

PALO ENSEBADO

Es un juego popular que se acostumbra a llevar a cabo en festividades de algunos pueblos o fiestas religiosas. Se lo puede realizar de forma individual o grupal, con el fin de diversión, siempre bajo la supervisión de una persona adulta.



Recursos necesarios:

- Un poste de madera con una pirámide en la parte superior en donde se colocan varios premios.
- Sebo o grasa.

Dinámica de juego:

1 • Se coloca el poste de madera en un hueco realizado en el piso para que tenga estabilidad, este poste o palo debe estar debidamente encebado o engrasado y colocado en la parte superior una pirámide de madera en donde se cuelgan varios premios que pueden ser prendas de vestir, utensilios de cocina, juguetes, etc.

2 • Si el juego se realiza en forma individual, la persona tiene el reto de utilizar sus piernas y brazos para intentar subir hasta la pirámide, venciendo el obstáculo de la grasa que lo vuelve resbaladizo.

3 • Al alcanzar la meta o llegar a la pirámide, puede coger los premios que prefiera o todos los premios, puede además compartir premios con la gente que lo anima a subir.

4 • Si el juego se realiza en grupo, los compañeros pueden apoyar formando una escalera humana junto al palo encebado de tal forma que la persona que esté en la punta o primer lugar pueda llegar a la meta y alcanzar los premios que se cuelgan en la pirámide para repartir entre los compañeros del grupo.

Nota: El palo encebado se lo conoce también como cucaña o palo encebado.

PAN QUEMADO



NOTA: se solía cantar “25 y un quemado” aunque el número no coincidía; por otra parte, en lugar de mencionar el nombre de quien lo quemó, se decía “ese pícaro lo quemó” o “esa pícaro lo quemó” y se cantaba “quémenlo, quémenlo por ladrón hasta que se haga chicharrón”.

Es un juego de movimiento que desarrolla la motricidad gruesa y genera mucha emoción entre los jugadores. Se requiere al menos de 10 participantes.

Recursos necesarios:

- Un lugar al aire libre.

Dinámica de juego:

- 1 • Los participantes se colocan en fila, se toman de las manos y forman una media luna.
- 2 • La última persona de la fila es la que se encarga de preguntar: ¿Cuántos panes hay en el horno?, todos deben responder según el número de jugadores, ejemplo si son 10 deben decir “nueve y un quemado”; continúa con la pregunta: ¿Quién lo quemó?, todos señalan con el dedo al segundo de la fila, dicen su nombre y cantando “préndalo, préndalo por ladrón, hasta que se haga chicharrón” todos pasan por debajo de los brazos de la persona señalada de tal manera que queda con los brazos cruzados y con la mirada fuera de la media luna.
- 3 • La dinámica continúa de la misma forma y la respuesta a la pregunta de ¿quién lo quemó? será en orden (señalando al tercero de la fila, luego el cuarto y así sucesivamente) hasta terminar con el penúltimo participante que quedará con los brazos cruzados.
- 4 • Para finalizar el juego, las dos personas que quedan a los extremos halarán hasta romper la fila.

PÁREME LA MANO

Es un juego de dos o más participantes,
sirve para desarrollar la memoria.



Recursos necesarios:

- Una hoja de papel por persona.
- Un lápiz o un esfero por persona.
- Una regla si lo requieren.

Dinámica de juego:

- 1 • Cada persona tiene que dibujar en su hoja un cuadro con 10 casilleros, el primero corresponde a la letra que el líder menciona, el segundo casillero es para un nombre, luego apellido, color, cosa, fruta, animal, país y ciudad en su orden, todos deben iniciar con la letra mencionada, el último casillero es para la suma del puntaje obtenido.
- 2 • Se define el puntaje, puede ser: para las palabras correctas 100 puntos, si algún nombre se repite con otro compañero, se asigna la mitad 50 puntos y si no tiene quedará con cero.
- 3 • Cuando el líder menciona la letra, todos los participantes deben colocar esta letra en el primer casillero y en los siguientes escribir los nombres que recuerden y que inicien con esa letra, si no recuerdan lo señalarán con una línea.
- 4 • El primero que termina dice "Páreme la mano"
- 5 • Se compara los nombres y se asigna los puntajes correspondientes.
- 6 • El líder menciona otra letra y se sigue la misma dinámica, hasta completar la hoja.
- 7 • Se suman todos los casilleros y el ganador es el que alcanza el mayor puntaje.

PARES O NONES



Es un juego en pareja, se lo realiza muy rápido para decidir quién es la persona que inicia alguna actividad, o simplemente jugar y ganar.

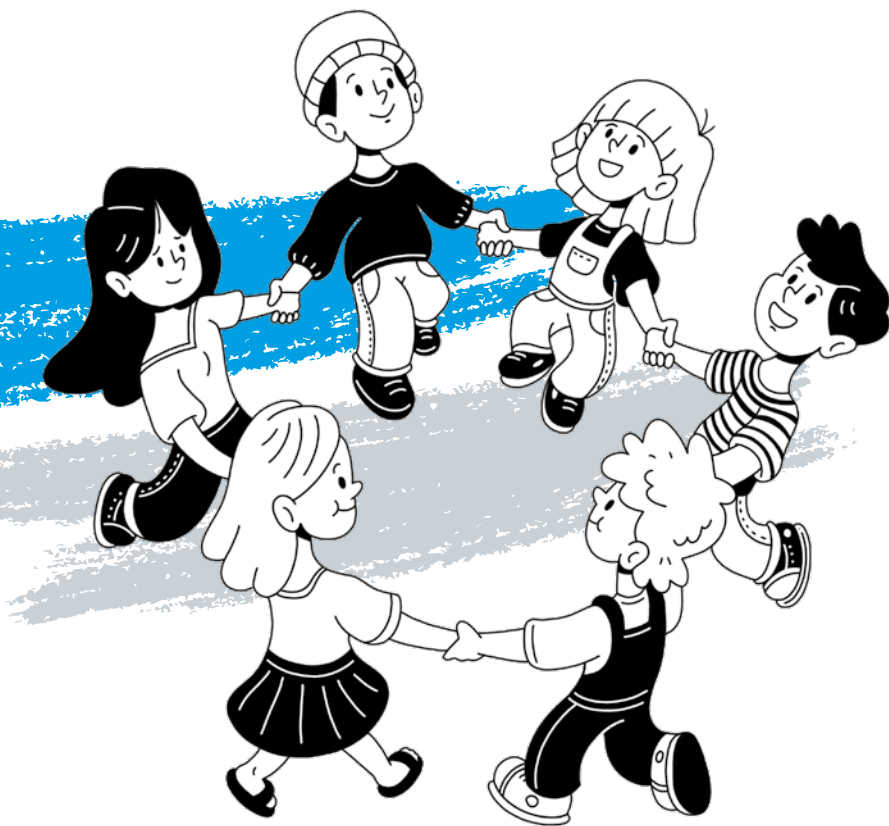
Recursos necesarios:

- Un espacio adecuado.

Dinámica de juego:

- 1** • Antes de iniciar, cada jugador tiene que escoger entre “pares” o “nones”.
- 2** • Se colocan uno al frente del otro, con las manos detrás de la espalda y al término de contar: uno, dos y tres, los dos participantes, al mismo tiempo, sacan sus manos con los dedos extendidos manteniendo el resto doblados.
- 3** • Se procede a sumar los dedos de las manos (pueden ser dos o cuatro manos), si el resultado es par, el que gana es el jugador que escogió “par”, si la suma es impar gana quien escogió “nones”

PATIO DE MI CASA



Es un juego muy divertido que requiere de movimiento, canto, agilidad y atención.

Recursos necesarios:

- Un lugar al aire libre.

Dinámica de juego:

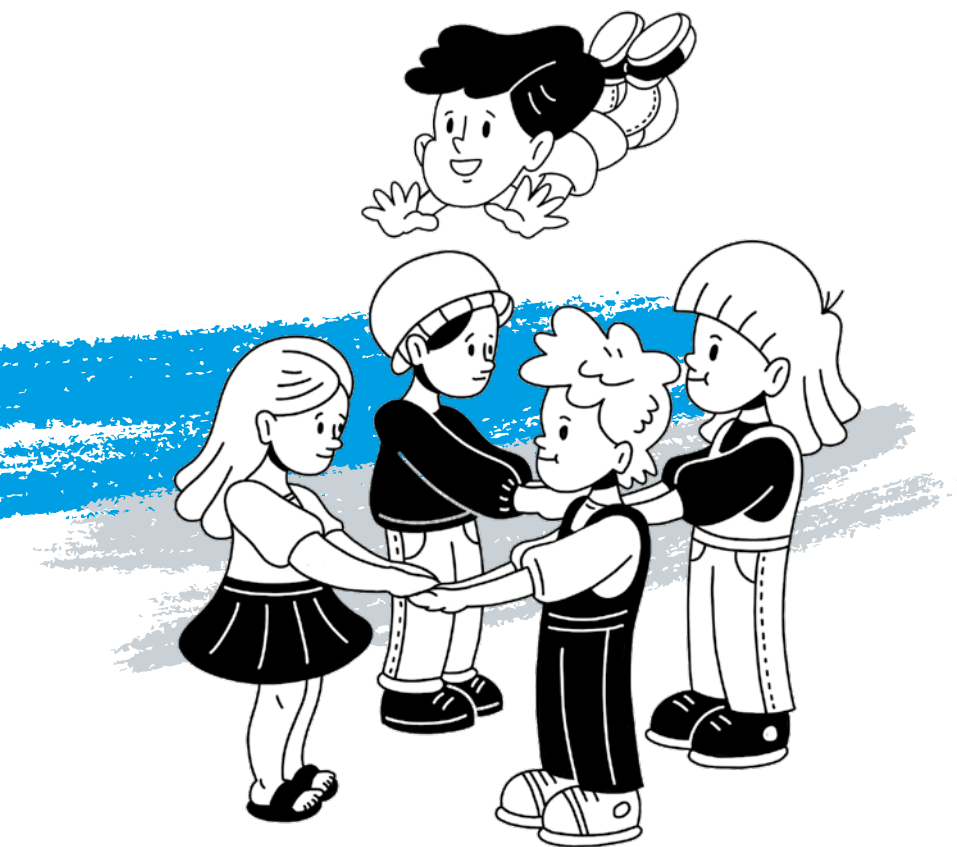
- 1 • Los participantes se toman de las manos y haciendo un círculo giran mientras cantan:

El patio de mi casa es muy particular, cuando llueve se moja como los demás, agáchate y vuélvete a agachar, que los agachaditos no saben bailar h, i, j, k, l, m, n, a, si usted no me quiere otra amiga me querrá; h, i, j, k, l, m, n, o, si usted no me quiere otro amigo me querrá.

Cuando se canta "agáchate y vuélvete a agachar, que los agachaditos no saben bailar, todos deben agacharse.

NOTA: Se acostumbraba a pedir una prenda a quien o quienes no se agachaban, al final para recibir la prenda tenían que cumplir una penitencia.

PESCADITO CHAU CHAU



Es un juego de fortaleza que requiere un trabajo cooperativo y colaborativo entre los participantes, para hacer olas con sus brazos y evitar que caiga la persona que pasa como pescadito.

Recursos necesarios:

- Un lugar con piso plano y seguro, generalmente al aire libre.

Dinámica de juego:

- 1 • Se forman dos hileras de participantes quienes se colocan frente a frente, se toman las manos y se quedan entretrejidas formando un puente.
- 2 • Otro grupo de personas se colocan en fila y de manera ordenada deben pasar por el puente en forma de pescadito (acostados boca abajo) mientras las dos hileras de participantes mueven sus brazos en forma de olas para que pueda pasar el puente.

NOTA: se requiere la supervisión de una persona adulta.

PIEDRA, PAPEL O TIJERA



Es un juego de manos que se lo realiza en parejas.

Recursos necesarios:

- Manos de los participantes.

*Las manos deben expresar figuras: mano cerrada se llama **pedra**, la mano extendida es **papel** y los dedos índices y medio levantados en forma de V se denomina **tijera**.*

Dinámica de juego:

1 • Los jugadores se deben colocar uno frente al otro con una mano a la espalda.

2 • Los dos jugadores deben decir en voz alta: “pedra, papel o tijera” y sacar la mano que estuvo en la espalda con una figura.

El papel gana a la piedra porque lo envuelve.

La piedra gana a la tijera porque lo rompe.

La tijera gana al papel porque lo corta.

3 • Si los dos sacan lo mismo es empate y se repite el juego.

Reglas de juego

Los jugadores deben mostrar su elección al mismo tiempo y no se permite cambiar de figura una vez que se han mostrado las manos.

NOTA: Este juego también se lo practica con el nombre de CAN, QUIEN PON, por ello, al ritmo de “Can, quien pon”, las dos personas esconden las manos detrás de la espalda y las sacan con una determinada acción: piedra, papel o tijera.

PISHI PISHI GALLO



Es un juego que se lo puede realizar por parejas o en grupos, utilizando solamente las manos.

Recursos necesarios:

- Manos de dos o más personas.
- Cualquier espacio.

Dinámica de juego:

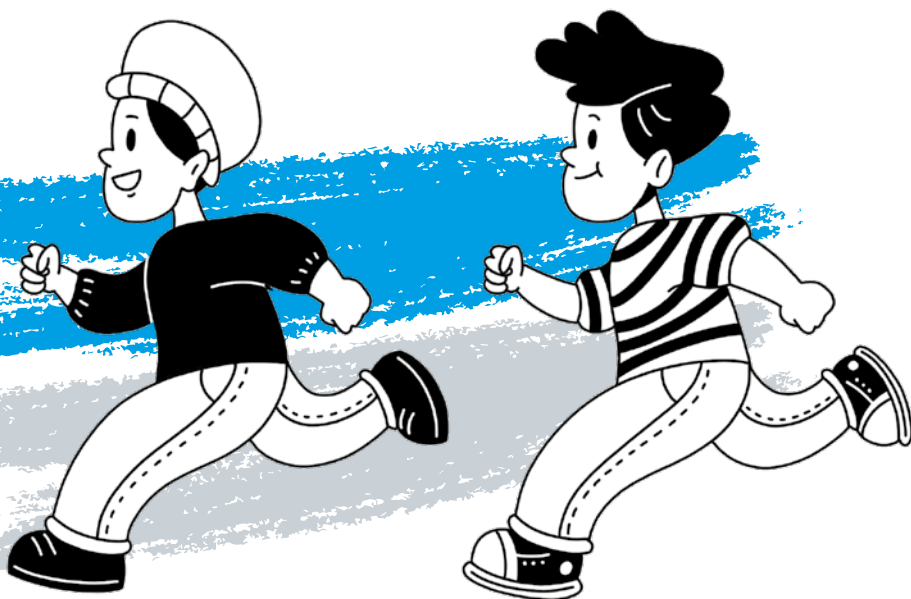
1 • Se construye una torre con las manos de varias personas que en forma suave se cogen de la piel.

2 • Mientras se forma la torre se canta:

Pishi, pishi, pishi gallo montado en caballo donde mamá Juana a chupar cañitas, quiere las cañitas, se chuparon las gallinitas. Quiere las gallinitas, se fueron a poner huevitos. Quiere los huevitos se chuparon los angelitos, quiere los angelitos se fueron a chupar melcochas, quiere las melcochas le tiraron a la cocha?

3 • Mientras se derrumba la torre, todos rien.

POLICÍAS Y LADRONES



NOTA: En espacios verdes con vegetación, los ladrones pueden esconderse antes de que los policías salgan a atraparlos. Es importante que se dispongan normas antes de actuar, ejemplo: ningún ladrón puede salir de la cárcel si no ha sido rescatado, caso contrario se retira del juego.

Es un juego de roles que requiere velocidad y resistencia, fomenta el trabajo en equipo y mejora la agilidad y coordinación, se lo realiza con niños desde los 6 años en adelante.

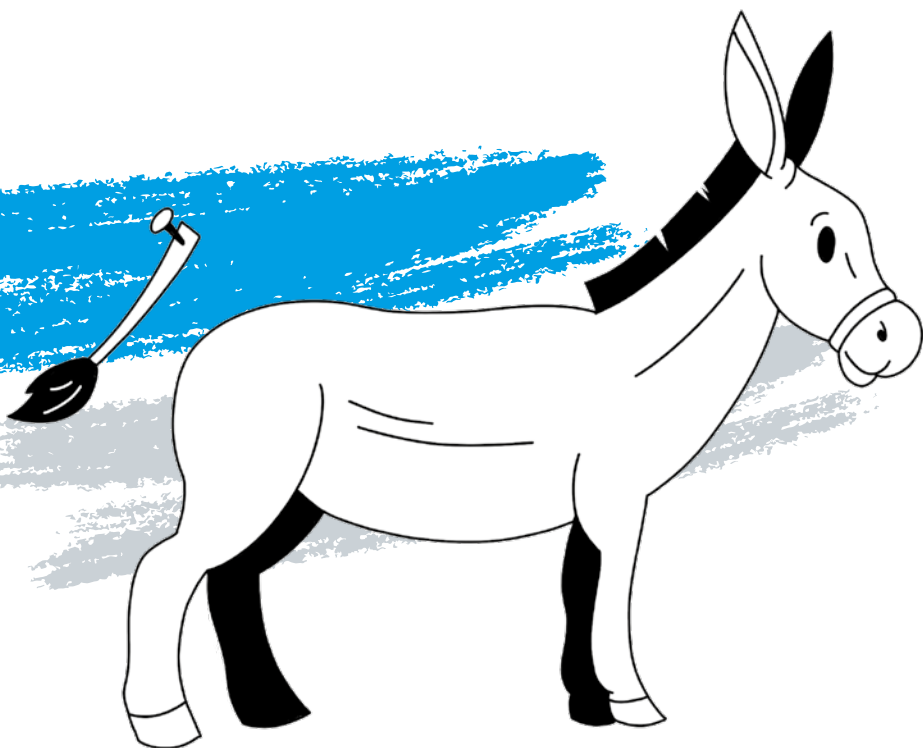
Recursos necesarios:

- Un patio, cancha o espacio plano al aire libre.

Dinámica de juego:

- 1 • Se eligen dos equipos, uno de policías y otro de ladrones, de preferencia cada equipo debe distinguirse con un color.
- 2 • Se define el espacio de juego y el lugar establecido como cárcel.
- 3 • Antes del juego los policías se mantienen en la cárcel, mientras que los ladrones se encuentran en los diferentes puntos del espacio señalado.
- 4 • Inicia el juego cuando los policías salen corriendo para atrapar a los ladrones, mientras los ladrones intentan escapar.
- 5 • Si un policía atrapa a un ladrón, le lleva a la cárcel (espacio definido como tal).
- 6 • Un ladrón puede ser liberado cuando un compañero al descuido del policía le toca alguna parte del cuerpo.
- 7 • El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel, se puede continuar invirtiendo los roles de policías y ladrones.

PONLE LA COLA AL BURRO



Es un juego emocionante, divertido y de concurso generalmente para niños, requiere sentido de ubicación para colocar la cola al burro.

Recursos necesarios:

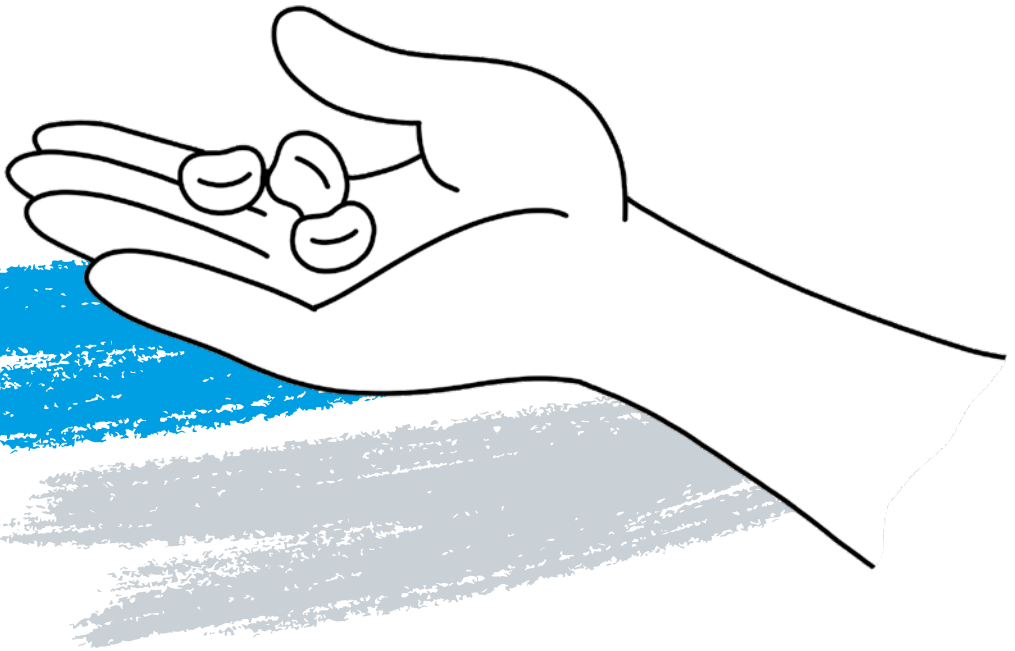
- Una pizarra con el dibujo de un burro sin cola, o un dibujo de un burro sin cola en un papel grande y colocado en una pared o pizarra.
- Una cola de un burro, dibujado en un papel, según el número de participantes.
- Cinta masking o tachuelas.
- Una venda para los ojos.

Dinámica de juego:

- 1 • Cada participante debe pasar, según la orden de quien lidera el juego, se le coloca en los ojos el pañuelo o cualquier tela que funcione como venda para obstaculizar la visión.
- 2 • Se le entrega la cola del burro en cuyo extremo va incluido la cinta masking o una tachuela. Con la intención de desorientarlo, se le hace girar o dar vueltas 3 veces, luego debe colocar la cola en el burro.
- 3 • El ganador es quien colocó la cola más cerca del lugar correcto.

NOTA: También se acostumbra a entregar una tiza y cada participante debe dibujar en la pizarra la cola del burro, tratando de acertar el lugar correcto, según el dibujo establecido.

POROTITO



Es un juego popular, lúdico, divertido y de adivinanza que generalmente se juega en parejas, se los hacía en los años 50.

Recursos necesarios:

- Un espacio.
- Fréjol de colores para cada participante.

Dinámica de juego:

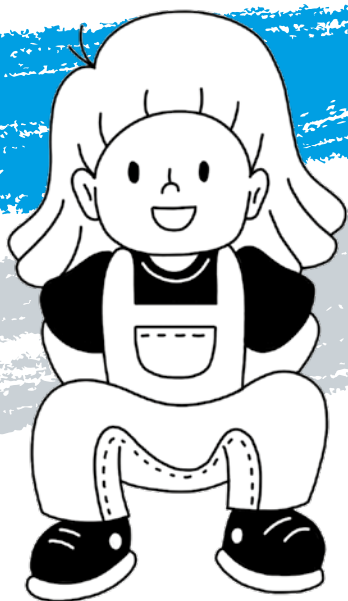
1 • Cada participante coloca en su mano el número de frijolitos que desea, puede ser uno, dos o más, o nada. Cierra su mano y pregunta al otro participante que adivine si son: Pares o nones, viento o hueso, casaditos o solteritos, casaditos con cuántos hijitos.

- Es viento cuando no se tiene ningún fréjol.
- Es hueso cuando se tiene un fréjol.
- Casaditos son dos.
- Solteritos corresponde a uno.
- Casaditos con cuántos hijitos pueden ser varios frijolitos.

2 • Gana la persona que adivina.

3 • El juego continúa con otras parejas que participan.

RELOJ DE MAGDALENA



Es un juego infantil muy divertido que fortalece la motricidad gruesa.

Recursos necesarios:

- Un espacio amplio dentro de un salón, o al aire libre.

Dinámica de juego:

- 1 • Todos los participantes forman una ronda y mientras caminan en círculo hacia la derecha, entonan la siguiente canción:

El reloj de Magdalena, da la una, da las dos, da las tres, da las cuatro, da las cinco, da las seis, da las siete, da las ocho, da las nueve, da las diez, da las once y da las doce.

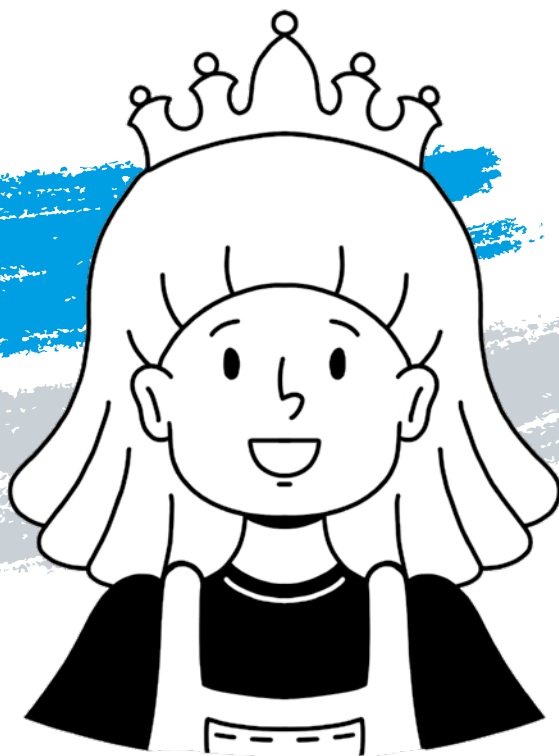
- 2 • Al escuchar las “doce”, todos los participantes deben ponerse de cuclillas, si alguien se cae, pierde y sale del juego.

- 3 • Se continúa con la misma dinámica hasta cuando el grupo decida terminar, o hasta cuando quede solamente una persona que gana el juego.

NOTA: Era costumbre pedir una prenda a cada jugador que no se mantenía en cuclillas, porque se desestabilizaba o se caía, para recuperar la prenda debía realizar alguna acción que el líder o el grupo solicite, ejemplo: cantar, bailar, recitar, dar un abrazo a alguien, etc.

COMO VARIANTE DEL JUEGO: en lugar de ponerse de cuclillas, los jugadores pueden sentarse rápidamente, quien se queda parado o no pudo sentarse a tiempo, pierde y sale del juego.

REY MANDA



Es un juego con dos equipos,
requiere agilidad y seguir órdenes.

Recursos necesarios:

- Un espacio adecuado.

Dinámica de juego:

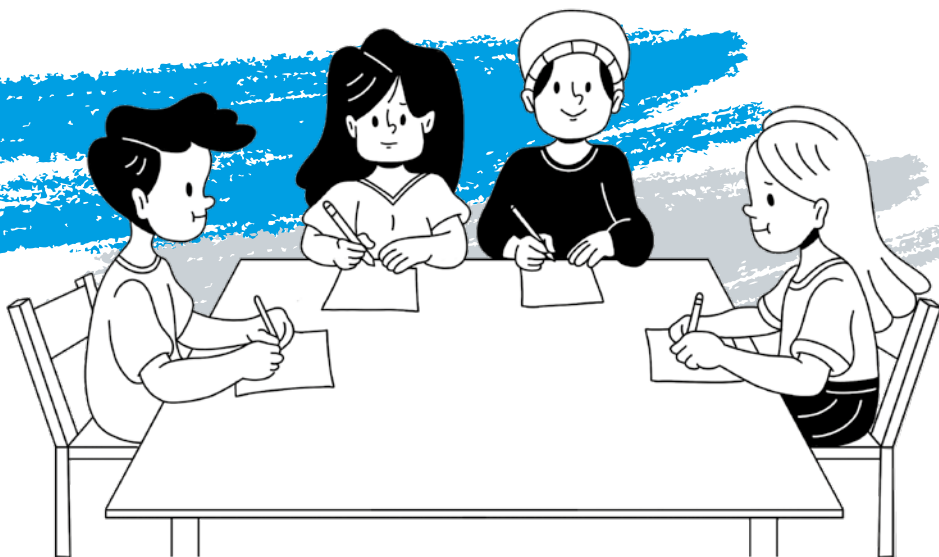
- 1 • La persona que dirige el juego hace las veces de REY.
- 2 • Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación de juego con una "barra" o "hinchada" a su favor.
- 3 • Cada equipo elige un "representante", quien será el único que servirá al Rey acatando sus órdenes.
- 4 • El Rey pide en voz alta algún objeto, por ejemplo "un reloj".
- 5 • El representante de cada equipo tratará de conseguir el reloj en su equipo, a fin de llevar lo más pronto posible al Rey.
- 6 • El Rey recibe el regalo solamente al primero que lo entregue.
- 7 • El ganador es el equipo que ha suministrado más objetos y se hará acreedor a los aplausos correspondientes.

RIN – RIN – RON – RON

Es un juego que requiere concentración y velocidad, se puede realizar en parejas o más personas.

Recursos necesarios:

- Una mesa, sillas según el número de participantes.
- Una hoja de papel bond.
- Un lápiz por persona.



Dinámica de juego:

- 1 • En una hoja de papel se escribe en la parte superior RIN – RIN y los números del 1 al 10 en diferente orden, al final se anota RON – RON
- 2 • El juego consiste en golpear dos veces con el lápiz sobre las palabras y números y pronunciar al mismo tiempo dos veces las palabras y números; se lo hace desde RIN-RIN en forma descendente y desde RON-RON en forma ascendente.
- 3 • Una vez decidido quien inicia el juego, esta persona a la velocidad posible golpeando y repitiendo dice: RIN-RIN y los números en forma descendente: uno-uno, dos-dos, tres-tres, cuatro-cuatro, cinco-cinco, seis-seis, siete-siete, ocho-ocho, nueve-nueve, diez-diez, RON-RON y luego los números en forma ascendente: diez-diez, nueve-nueve, ocho-ocho, siete-siete, seis-seis, cinco-cinco, cuatro-cuatro, tres-tres, dos-dos, uno-uno. Si en este proceso, no se ha equivocado en los golpes, o confundido los números, gana una casa, esto significa dibujar un círculo o una casa sobre el número que escoja y escribir la inicial de su nombre. Si se confundió con los números o repitió una sola vez, pierde y se continúa con la siguiente persona.
- 4 • El juego continúa con la misma dinámica, con la diferencia que no debe tocar ni repetir los números señalados, por lo que tiene que saltarse y seguir con el número siguiente.
- 5 • La persona ganadora del juego es la que más casas tenga.

NOTA: Este juego es rápido, no pueden golpear más de dos veces ni saltarse el orden de los números, si lo hacen pierden y deben ceder su turno. Si tienen una casa, pueden demorarse en ese número y revisar el orden de los demás números.

ROCO ROCOTÍN



Es un juego de adivinanza
que se lo realiza en parejas.

Recursos necesarios:

- Un espacio amplio dentro de un salón, o al aire libre.

Dinámica de juego:

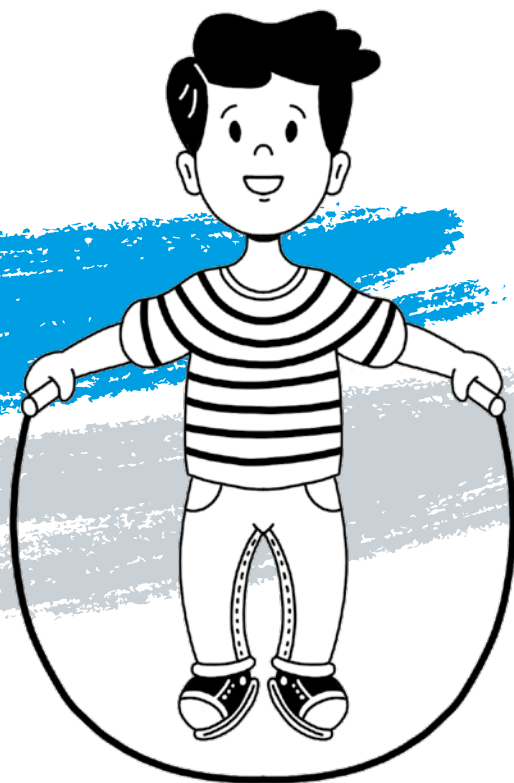
- 1 • Un jugador se hinca en el piso e inclina su columna vertebral hacia abajo.
- 2 • El otro jugador coloca su codo sobre la columna vertebral del primero y con ligeros movimientos realiza las siguientes preguntas:

*Roco rocotín, ¿campanilla o escudilla?
Roco rocotín, ¿cuántos dedos hay encima?*

- 3 • El jugador que se encuentra en el piso, si adivina gana el juego.
- 4 • Se puede continuar cambiando los roles y con la misma secuencia.

NOTA: se considera campanilla cuando la mano está hacia abajo y escudilla cuando la mano está hacia arriba.

SALTAR LA SOGA O COMBA



Es un juego divertido y fácil apto para niños y adultos, aunque exige un buen estado físico.

Recursos necesarios:

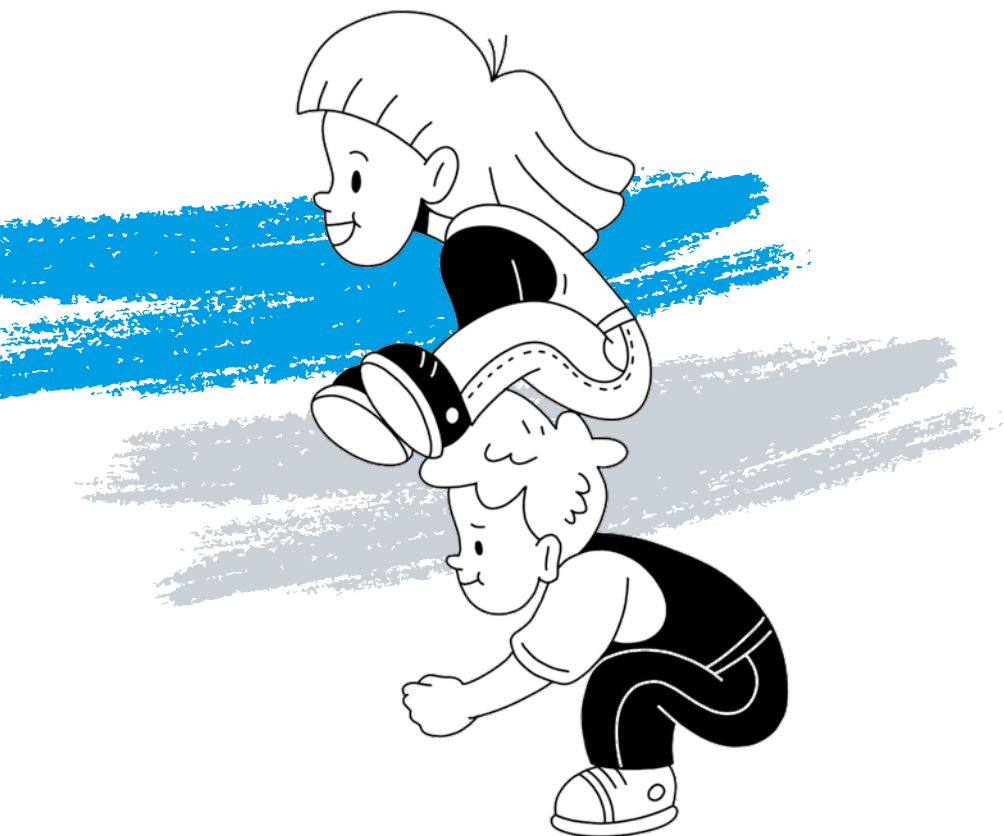
- Un espacio amplio y plano.
- Una cuerda o sogá.

Dinámica de juego:

- 1 • Se ubica en fila a todos los jugadores, según el orden de participación, para que cada uno sepa el orden a seguir y espere su turno.
- 2 • Dos participantes toman los extremos de la cuerda o sogá y comienzan a batir o girar mientras los demás participantes ingresan y saltan sin pisar la cuerda.
- 3 • Cada jugador saltará cuantas veces pueda, mientras repite lo siguiente: Monja, viuda, soltera o casada, cuántos hijos tiene: uno, dos, tres, cuatro...
- 4 • El ganador es la persona que haya logrado saltar el mayor número de veces.

NOTA: Se puede dar variantes, para que varios jugadores salten la sogá a la vez, o en forma individual en donde es el mismo jugador el que comienza a batir o girar la sogá mientras salta.

SIN QUE TE ROCE



Es un juego de agilidad, fortaleza y diversión que requiere un mínimo de 3 participantes.

Recursos necesarios:

- Un espacio plano amplio, generalmente al aire libre.

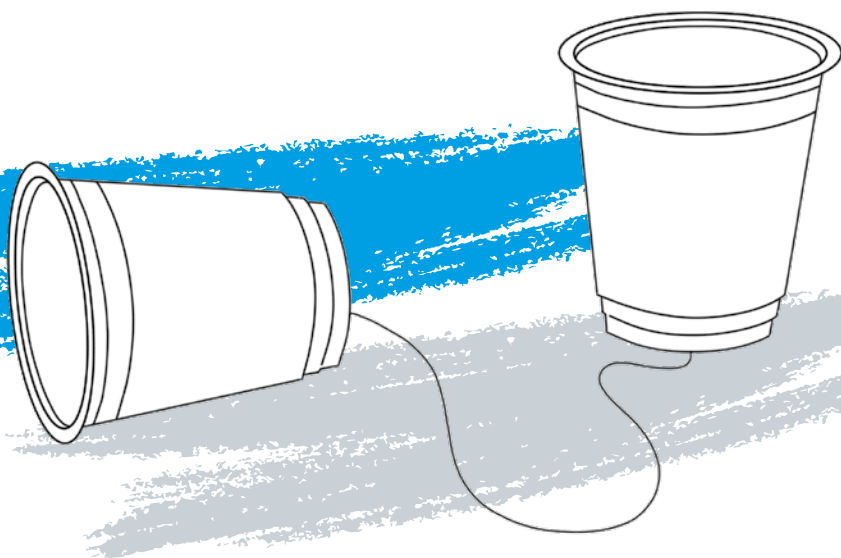
Dinámica de juego:

1 • Se designa a una persona que actúe como líder, quien se encargará de pedir a todos los participantes que silben, canten o repitan consignas mientras corren y saltan sobre el compañero o compañeros, en cada ronda.

2 • Según el número de participantes, se decide que uno, dos o tres se coloquen en fila, a una considerable distancia y en posición agachada para que los demás salten colocando las manos sobre la espalda e imitando lo que hace el líder: silbar, cantar o repetir consignas en cada ronda de juego. Las consignas son: primero, sin que te roce; segundo, sin que se te hunda; tercero, rodilla en tierra; cuarto que se te parta; quinto, que se te hinca; sexto, chúpate esta; séptima, caballito campero; octava, por la cabeza haciendo andar; novena, media pirámide; y, décima pirámide entera, aquí las personas estaban de pie, solamente con la cabeza agachada y se debe saltar apoyando las manos en los hombros.

NOTA: Es un juego que se lo practicaba en los parques y plazas de los barrios, se los hacía entre hombres y mujeres, sin distinción de género.

TELÉFONO CON VASOS



Es un juego divertido entre dos personas, se trata además de una manualidad porque tienen que elaborar este teléfono.

Recursos necesarios:

- Dos vasos de plástico o de cartón.
- Hilo de chillo, lana o macramé.
- Un punzante o aguja.
- Dos pequeños palitos (pueden ser de fósforos).

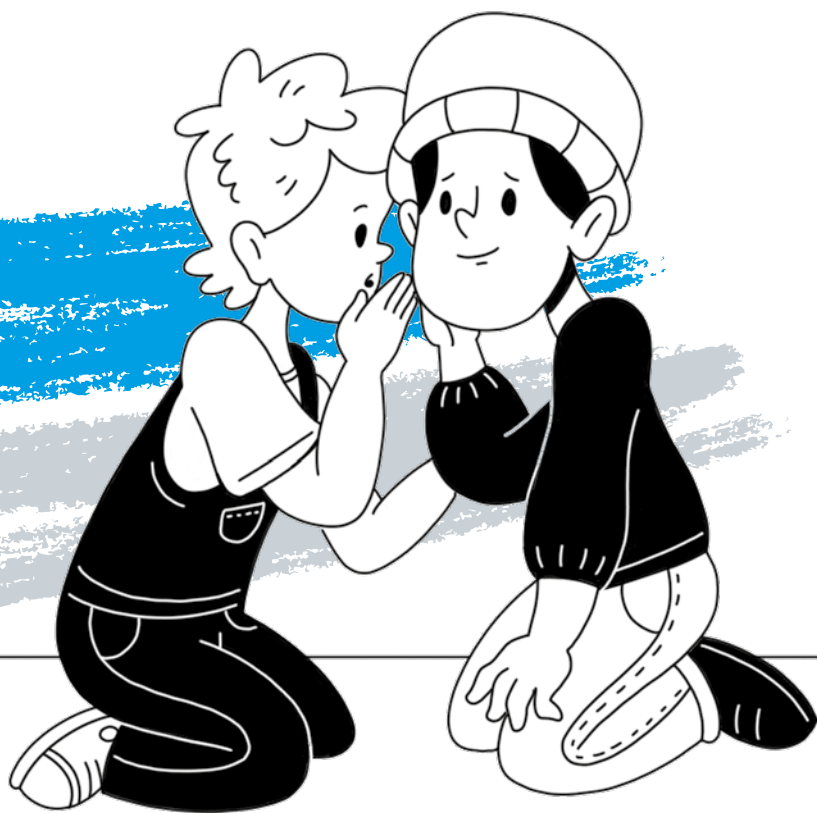
Dinámica de juego:

1 • El primer paso es la manualidad, se inicia con la confección del teléfono, para lo cual se requiere realizar un agujero en la parte céntrica de la base del vaso, por el agujero se pasa el hilo y se procede a hacer un nudo para que el hilo no salga, se recomienda utilizar un palito pequeño para sostener el hilo y evitar que el agujero se ensanche y salga del vaso, esto se realiza en ambos vasos, el hilo puede tener un tamaño de 2 metros.

1 • Una vez armado el teléfono, cada participante se queda con un vaso e inician una conversación de extremo a extremo.

NOTA: es una experiencia emocionante porque al hablar las ondas sonoras hacen vibrar el fondo de los vasos de plástico, se escucha claro y permite verificar cómo está la salud auditiva.

TELÉFONO DESCOMPUESTO



Es un juego de dos equipos con igual número de integrantes, desarrolla las destrezas de saber escuchar y hablar.

Recursos necesarios:

- Un espacio amplio.

Dinámica de juego:

- 1 • Cada equipo se coloca en fila o círculo a una distancia adecuada entre ellos.
- 2 • La persona que organiza el juego llama a los primeros de la fila o determina a dos personas del círculo y les da un mismo mensaje de una palabra de al menos 3 sílabas o una frase corta, cada uno debe susurrar al oído de su compañero de equipo, en su orden, sin que los demás puedan escuchar.
- 3 • El compañero que recibió el mensaje debe pasar al siguiente, susurrando en el oído, sin que escuchen los demás, en su orden, con la misma dinámica hasta llegar al último de la fila o del círculo.
- 4 • Se compara el mensaje de los dos últimos, uno de cada grupo, con el mensaje original.
- 5 • El grupo ganador es el que da el mensaje que más se acerca al original.

TOMAR AGUA



Es un juego por equipo que valora la destreza de agilidad para sostener en la boca un vaso con agua.

Recursos necesarios:

- Vasos desechables.
- Agua.
- Una mesa.

Dinámica de juego:

- 1** • Se colocan en una mesa los vasos desechables con agua hasta la mitad del vaso.
- 2** • Se forman dos filas, una por grupo.
- 3** • Cada integrante por fila debe acercarse a la mesa con los brazos hacia atrás, coger con la boca un vaso y beber el contenido.

NOTA: si el participante coge el vaso con la mano pierde y sale del grupo, el ganador es el grupo que termina primero con el mayor número de integrantes.

TORNEO DE CINTAS



Para niños escolares se acostumbra también colocar en lugar de cintas, fundas de golosinas, por lo que al cruzar debajo del cable deben halar una funda que esté al alcance.

Es un juego recreativo que requiere mucha habilidad para manejar una bicicleta y poder halar o coger una cinta que estará colgada en un cable a una altura considerable.

Recursos necesarios:

- Un espacio al aire libre con postes a los lados.
- Un cable o soga.
- Argollas.
- Cintas.
- Alambres o pinchos de madera, según el número de participantes.

Dinámica de juego:

- 1 • Antes de proceder al juego se ponen las cintas en las argollas y luego se cuelgan en el cable o soga, utilizando cinta scotch. El cable se coloca entre dos postes o palos de madera.
- 2 • Se traza una línea de partida que quedará a una considerable distancia del cable con las cintas.
- 3 • Los participantes van numerados y según la señal que dé el juez, en orden, saldrán de la línea de partida y al llegar a la cuerda, mientras manejan, tratarán de ensartar el alambre o pincho de madera en la argolla de la cinta para llevarlo.
- 4 • Cada argolla con cinta tiene un premio.

NOTA: Este juego se realiza también en fiestas de pueblos en donde no se utilizan bicicletas sino caballos, por lo que las argollas y cintas se colocan más alto.

TORRE DE VASOS



Es un juego divertido, de habilidad y competencia por equipos de 6 personas.

Recursos necesarios:

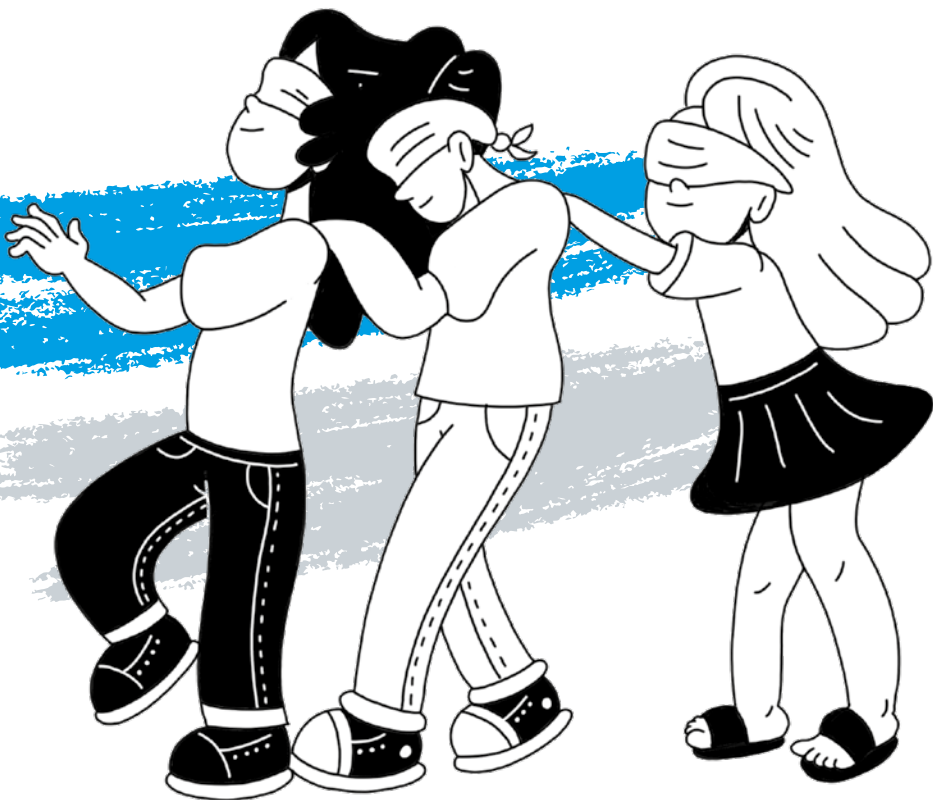
- Un espacio.
- Una mesa por equipo.
- Vasos desechable (tres por equipo).

Dinámica de juego:

- 1** • Cada pareja debe colocar un vaso desechable en su frente, con la abertura hacia arriba.
- 2** • Cada pareja inicia su caminata hasta la mesa en donde debe colocar el vaso sin utilizar sus manos, cuando lleguen al grupo debe salir la siguiente pareja con el vaso en la frente para colocar en la mesa junto al primer vaso, la tercera pareja realiza el mismo recorrido y debe colocar el vaso sobre los dos vasos anteriores formando una torre, sin tocar con las manos.
- 3** • El equipo ganador es el que primero forma la torre sin tocar los vasos con las manos.

NOTA: El alto de la torre depende del número de participantes, pueden ser 6 o 10.

TREN CIEGO



Es un juego que se puede realizar por equipos, cada uno de 3 a 5 personas, estimula los sentidos, especialmente el equilibrio y la percepción espacial, requiere de actividades cooperativas.

Recursos necesarios:

- Pañuelos para tapar los ojos, por participante.
- Un lugar al aire libre, de preferencia con césped.

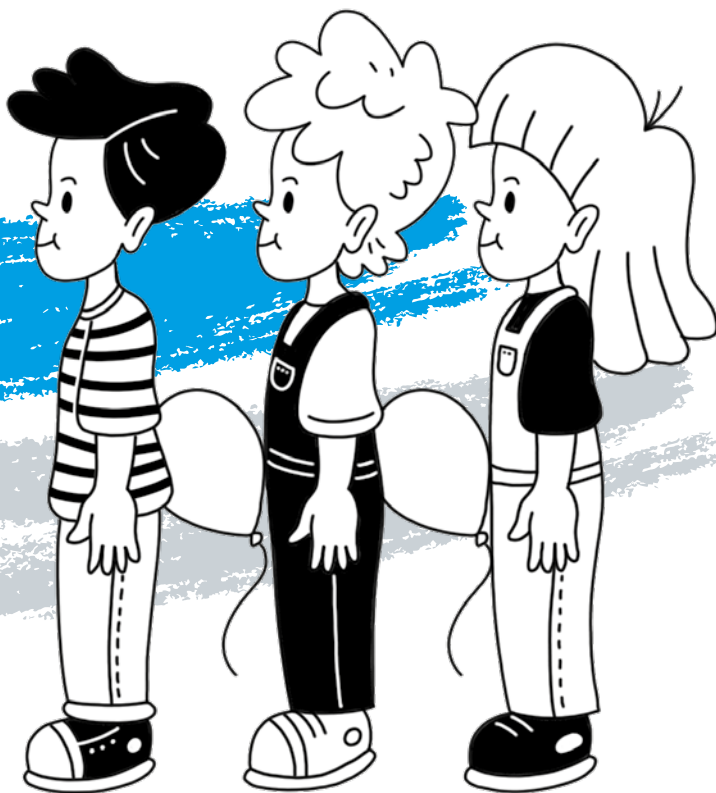
Dinámica de juego:

1 • Todos los participantes se colocan en hileras con las manos en los hombros de cada uno, van vendados los ojos, excepto el último de la fila quien es el que debe guiar al grupo a través de presiones en los hombros (ejemplo: si presiona el hombro izquierdo será para girar a la izquierda, si presiona el hombro derecho para girar a la derecha, detener si presiona los dos hombros y sin ninguna presión para seguir adelante), el que recibe las señales, debe transmitir al compañero o compañera que está a su frente; se seguirá esta orden hasta llegar a la persona que está primero de la fila.

1 • Solamente el último de la fila conoce la meta y debe dirigir a sus compañeros para llegar primero y ganar el juego.

NOTA: No se permite quitarse las vendas de los ojos hasta llegar a la meta.

TREN CON GLOBOS



Es un juego popular, grupal,
divertido y de trabajo colaborativo.

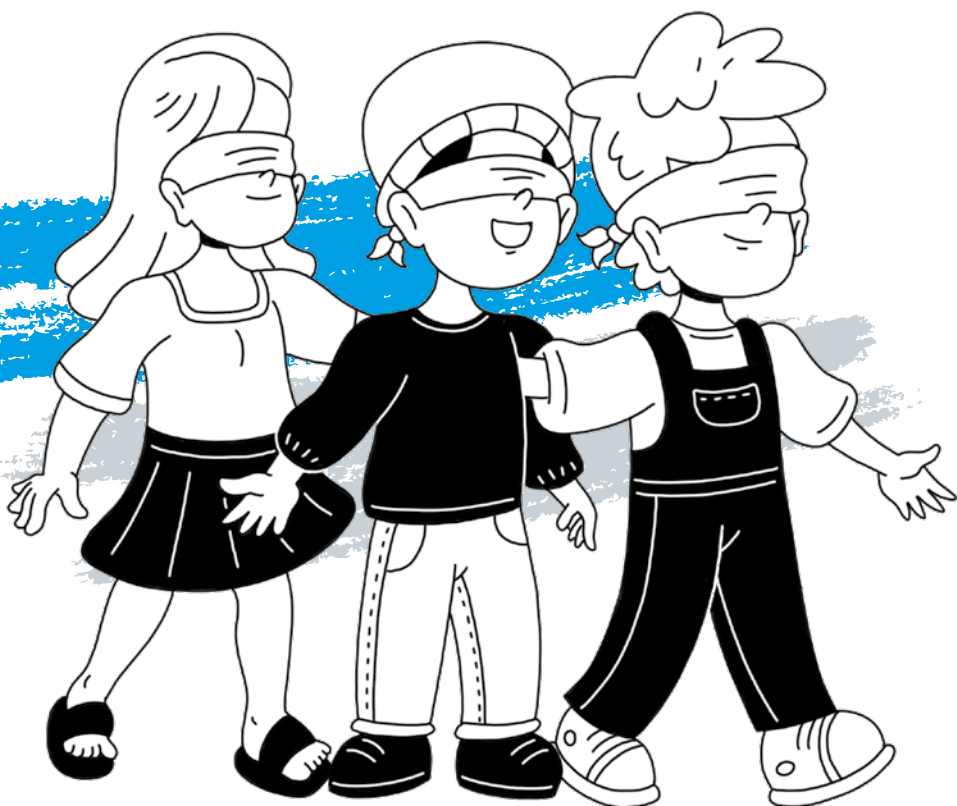
Recursos necesarios:

- Un espacio.
- Globos inflados según el número de participantes.

Dinámica de juego:

- 1 • Se define la meta en donde se pondrán los globos inflados.
- 1 • Cada grupo se coloca en fila.
- 1 • nicia el primero de cada grupo que debe correr hasta la meta y coger un globo para entregar al siguiente de la fila.
- 1 • Se coloca el globo entre los dos participantes y caminan lo más rápido posible, el primero coge otro globo que se encuentra en la meta y pasa al de atrás, caminan hasta llegar a la fila y el compañero entrega al siguiente sin dejar caer su globo, así continúan hasta terminar con los participantes formando un tren con globos, sin tocar con la mano.
- 1 • El grupo ganador es que termina la ruta con todos los participantes sin dejar caer los globos.

TRENES CIEGOS



Es un juego en equipo, requiere de trabajo colaborativo y desarrolla la confianza entre los participantes.

Recursos necesarios:

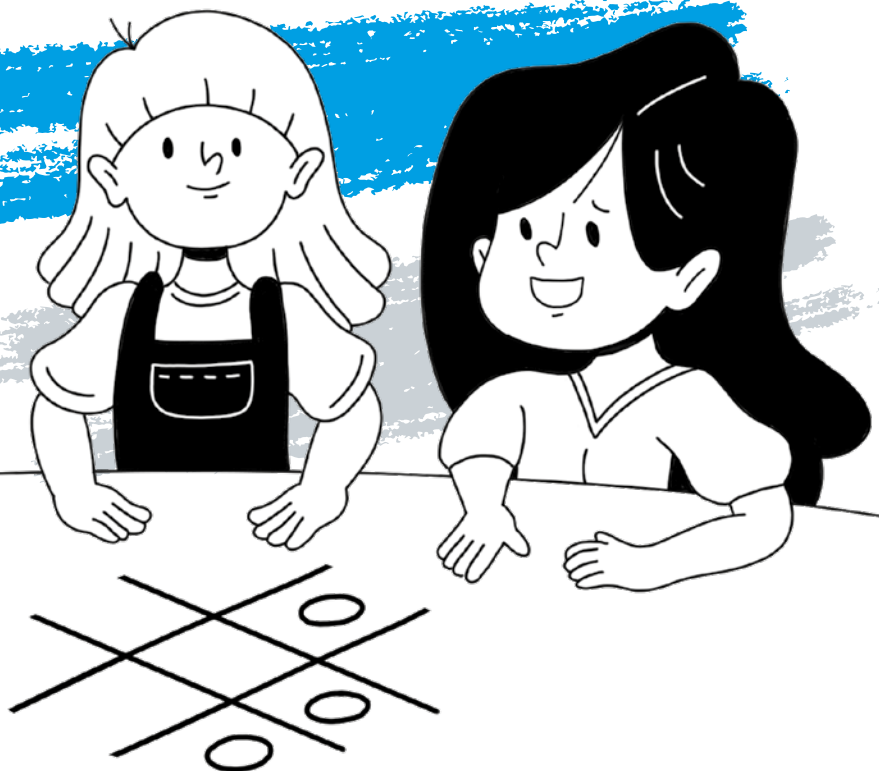
- Un espacio adecuado.
- Tela para tapar los ojos (dependiendo del número de participantes).

Dinámica de juego:

- 1 • Se forman filas de cinco o seis personas, según el número de participantes.
- 2 • Se define la meta a donde deben llegar.
- 3 • Se venda los ojos al primero de cada fila.
- 4 • Para formar el tren, la persona que está en segundo lugar debe colocar sus manos encima del primero y los restantes colocan sus manos en la cintura del compañero que está delante.
- 5 • Al dar la señal todas las filas deben marchar hacia la meta señalada con anterioridad, sin correr, guardando el equilibrio ante los obstáculos que encuentren en el camino.
- 6 • La fila ganadora es la que llega primero a la meta.

NOTA: Lo interesante es el diálogo que se alcanza sobre la actitud de dejarse guiar por una persona ciega.

TRES EN RAYA



Es un juego muy tradicional de los años sesenta que requiere mucha concentración e inteligencia.

Recursos necesarios:

- Una hoja o pedazo de cartón.
- Una tiza o pintura.
- Granos secos o semillas de fréjol o maíz de dos colores.

Dinámica de juego:

- 1 • En la hoja o cartón se dibuja un cuadrado con ocho triángulos, que involucran cuatro líneas, una a cada extremo y otra en la mitad tanto horizontal como vertical.
- 2 • El juego inicia en parejas al estilo ajedrez.
- 3 • Cada jugador utiliza granos o semillas de colores diferentes.
- 4 • En cada turno, el jugador debe colocar el grano o semilla en uno de los ocho puntos.
- 5 • El primero que coloque tres granos y que sea tres en raya inclinada o en fila, es el ganador.

NOTA: Este juego también se suele realizar dibujando en un papel dos líneas horizontales y dos verticales, formando nueve espacios, cada jugador puede utilizar granos secos de colores o dibujar en el papel una X o un 0 en cada cuadrícula, tratando de hacer la línea horizontal, vertical o diagonal.

UCUCHITA



Es un juego dinámico de persistencia y persecución que demanda sentido de ubicación para atrapar a alguien.

Recursos necesarios:

- Un espacio al aire libre, sin obstáculos.
- Un pañuelo o una tela para colocar en los ojos del jugador que actuará de ucuchita.

Dinámica de juego:

- 1 • Se forma una ronda con todos los participantes.
- 2 • La persona que actuará de ucuchita se ubicará en el centro, se le coloca el pañuelo o tela para tapan los ojos.
- 3 • Todos los jugadores preguntan:

– *¿Ucuchita, ucuchita que hiciste perder?*

Quien hace de ucuchita responderá:

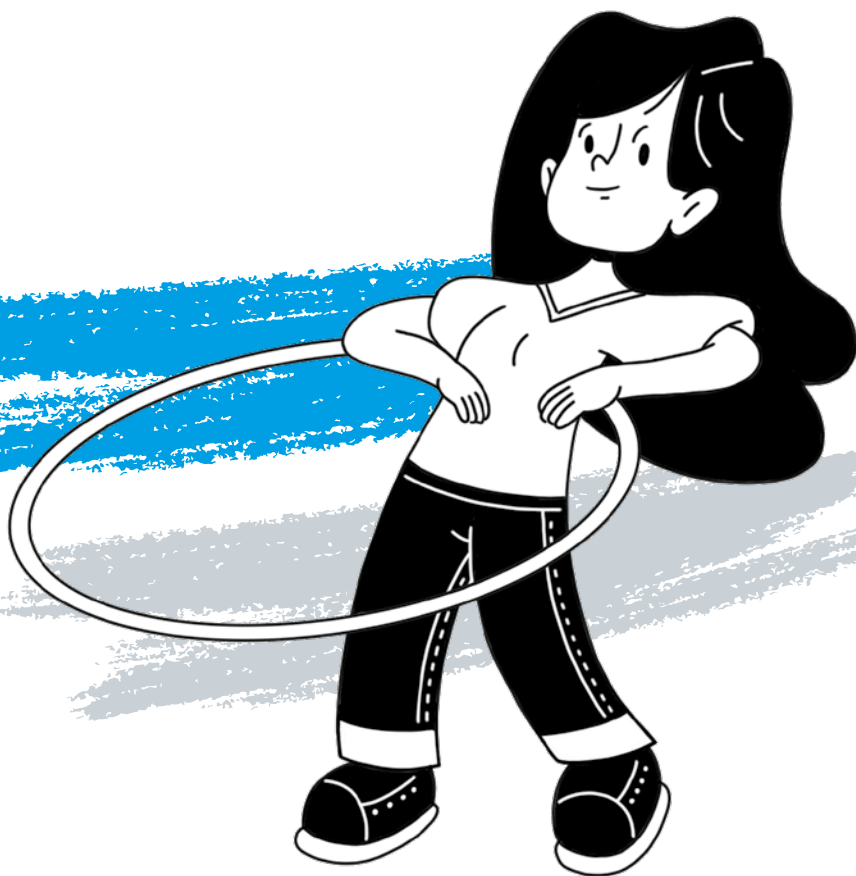
Una aguja y un dedal en la esquina del viejo Toral

y de inmediato tratará de atrapar a alguien.

- 4 • Quien resulte atrapado será el que actúe de ucuchita y continúa el juego con la misma dinámica.

NOTA: Todos los jugadores tienen la responsabilidad de evitar que la persona que actúe de ucuchita tenga algún accidente.

ULA ULA



Es un juego que requiere de habilidad y destreza para hacer girar un aro alrededor de la cintura, tiene muchos beneficios físicos además de ayudar a liberar el estrés.

Recursos necesarios:

- Un aro de plástico.

Dinámica de juego:

- 1 • Se coloca el aro en la cintura, sujetando con las manos.
- 2 • Inicia el juego al hacer girar el aro mientras se mueve la cintura en forma constante y circular.
- 3 • El jugador debe mantener el aro girando sin que éste caiga al suelo.
- 4 • Gana el que mayor tiempo lo tuvo girando el aro en la cintura.

NOTA: Dependiendo de la habilidad y destreza, se puede hacer girar el aro en cada mano y cada pie.

VASO EN EL SORBETE



Es un juego por equipos de seis a 10 personas, valora el trabajo colaborativo y la rapidez.

Recursos necesarios:

- Sorbetes según el número de participantes.
- Vasos desechables, uno por grupo.

Dinámica de juego:

- 1 • Se determina un lugar de meta.
- 2 • Los participantes se colocan en fila, según los grupos que se organice.
- 3 • Cada integrante debe llevar un sorbete en la boca.
- 4 • El primero de cada fila recibe un vaso en el sorbete, esta persona debe pasar el vaso al sorbete del siguiente compañero y así sucesivamente.
- 5 • Cuando recibe el vaso el último de la fila, tiene que caminar rápido o correr hacia la meta con el vaso en el sorbete que está en la boca.
- 6 • El grupo ganador es el que primero llega a la meta.

YOYO O YOYÓ



Es un juego de destrezas.

Recursos necesarios:

- Un yoyo (juguete de plástico o madera, conformado por dos discos con una ranura en el centro).
- Un hilo de chillo o un cordón.

Dinámica de juego:

- 1 • Sujetar el hilo o cordón en uno de los dedos, de la mano que mejor destreza tenga, para realizar movimientos con la muñeca hacia arriba y hacia abajo.
- 2 • Enrollar el hilo o cordón en la ranura del yoyo y mantener en la palma de la mano.
- 3 • Lanzar el yoyo hacia abajo y tirarlo hacia arriba, el yoyo se debe enrollar en el hilo mientras sube y desenrollar mientras baja.
- 4 • El ganador es quien más repeticiones lo ha hecho al subir y bajar el yoyo.

ZAPATITO COCHINITO



Es un juego divertido que requiere de agilidad para cambiar de pie.

Recursos necesarios:

- Un lugar cómodo para que los participantes puedan sentarse en el piso.
- Un lápiz, esfero o palo para que se puedan tocar la punta de los zapatos.

Dinámica de juego:

1 • Todos los participantes se sientan formando un ruedo y con el pie derecho hacia el centro.

2 • El que inicia, canta en voz alta:

*Zapatito cochinito cambia de piecito,
pero mi burrito dice que mejor lo cambiarías tú.*

Esto lo canta mientras toca la punta de cada zapato; la persona cuyo zapato fue tocado mientras se decía “tú”, tiene que cambiar de pie (izquierdo).

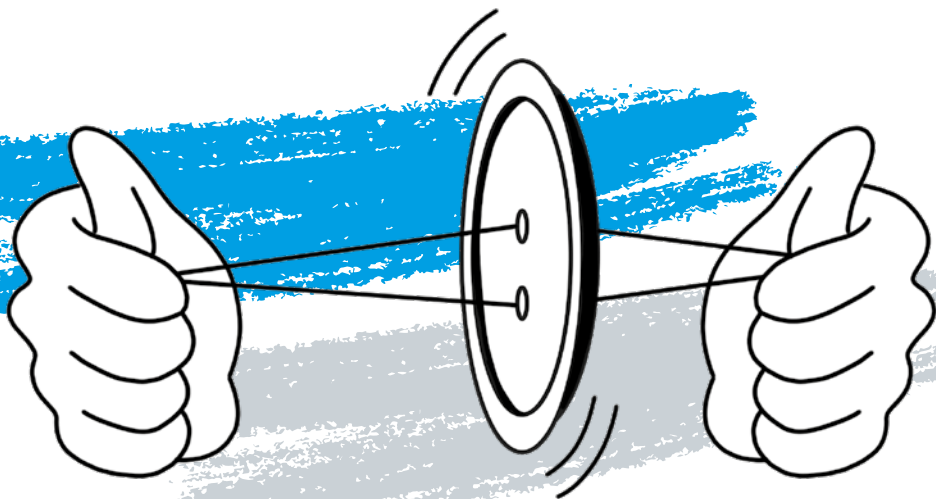
3 • Continúa el siguiente participante con la misma secuencia y canto, si al decir “tú” toca la punta del zapato a la misma persona, ésta se retira del juego.

4 • El ganador es quien se queda hasta el final.

NOTA: Este juego solía hacerse tocando la punta del zapato con el dedo de la mano.

ZUMBAMBICO

Es un juego divertido, se lo realiza en forma individual y requiere de concentración, habilidad y destreza.



Recursos necesarios:

- Un metro de hilo o piola.
- Un botón grande con dos huecos o una tapa de refresco o gaseosa (tillo aplastado).

Dinámica de juego:

1 • Se pasa el hilo o piola por los dos huecos del botón y luego se hace un nudo al extremo, el botón debe quedar en el centro. Si se utiliza una tapa de refresco o gaseosa, primero hay que aplanar los extremos utilizando un martillo y luego con un clavo se debe realizar dos huecos en el centro a una distancia de 5 mm. cada hueco.

2 • Cuando esté listo, el participante debe colocar cada extremo en su dedo pulgar y presionando con el dedo índice hacer girar, hacia adelante o hacia atrás, muy rápido y las veces que requiera, en este proceso los hilos que están a cada extremo se tuercen, luego con los dedos pulgares se realiza movimientos horizontales hacia adentro y hacia afuera. En este proceso se escucha un zumbido o sonido que se origina al girar el botón o tillo.

3 • Según la habilidad y destreza que cada participante tenga, las posiciones para realizar movimientos pueden ser: en forma vertical, inclinada, hacia abajo o hacia arriba.

NOTA: Es un juego sencillo; sin embargo, si no existe control o cuidado, puede ocasionar un accidente al tocar este movimiento en la cabeza o cara.

CONCLUSIONES

Los juegos tradicionales nacieron por la popularidad de quienes buscaban divertirse y dejar de lado la monotonía de su diario vivir. A través de los años se han introducido nuevos juegos, los cuales forman parte de la cultura y tradición de distintos pueblos, en este caso de nuestro Ecuador. Hoy muchos de estos forman parte de los pasatiempos, reflejan una identidad y una esencia, ayudan a desarrollar habilidades físicas y mentales, preservan la memoria colectiva y la historia de nuestro país.

A lo largo de los años se han modificado las formas, las reglas y los materiales para jugarlos; sin embargo, lo que siempre será inalterable es la alegría de disfrutarlos. En todas las generaciones venideras será importante la manera para promocionar y difundir los juegos tradicionales en Ecuador, para que así sean más conocidos y valorados por nuestra comunidad.

Los juegos tradicionales, siendo actividades de tipo recreativo, han sido transmitidos de abuelos a padres, de padres a hijos, y será vital que continúe así de generación en generación. O acaso, ¿los adultos mayores no fueron testigos de la utilidad de haber compartido, vivido y disfrutado de estas amenidades?

Estos pasatiempos son capaces de transformar al ser humano, al otorgarle mayor habilidad y agilidad en sus actividades, fomentando disciplina, creando un estilo de vida saludable, transformando los juegos en herramientas útiles para el desarrollo intelectual, cognitivo, de preparación y descubrimiento de fortalezas, mejorando una identidad y una dinámica a su entorno local, creando recuerdos inolvidables en niños, adolescentes y adultos, conectándolos con sus raíces culturales.

Sí, los juegos tradicionales, a más de ser recreativos, han contribuido en la formación cultural y afectiva de los seres humanos; se puede recalcar que, a

pesar del tiempo transcurrido, estos juegos fomentan las relaciones sociales, son una fuente de estrategia para mejorar las actividades motrices, incrementan las destrezas y habilidades de los más pequeños.

Estas actividades, como un recurso, ayudan a afrontar las situaciones y descubrir de qué se es capaz al utilizar la imaginación e iniciativa innovadora, pues en muchos de estos juegos, se requiere de coordinación y agilidad a través del lenguaje oral y corporal.

Se puede indicar que, los docentes utilizan estos juegos como parte del recurso didáctico, para lograr mayor atención en sus estudiantes, fomentar el trabajar en equipo, implementar un afán de superación al mejorar la formación y desarrollo integral, tanto en lo físico, como en lo afectivo, social y cultural, al explicar cómo el desarrollo del carácter y el compromiso con la comunidad a través de la cultura incrementa el sentido de pertenencia e identidad hacia las raíces ecuatorianas.

En conclusión, mientras exista la determinación de personas que añoren transmitir hacia las generaciones venideras el significado de los juegos tradicionales ecuatorianos, se puede asegurar que la identidad y cultura del Ecuador seguirá latiendo.

Rosa Amelia Maldonado C.

GLOSARIO

- **AGÜA DE LIMÓN:** Quien no ha disfrutado de esta actividad sobre todo para no quedar fuera del juego al conformar grupos pequeños según la orden del líder. Hacer la ronda con todos los participantes es motivador y más todavía cuando se tiene que dar prisa para ser parte de otro grupo con el número de integrantes que se escuche.
- **ALI CACATÚA:** Es emocionante y divertido, se requiere de mucha atención, coordinación y memoria que genera entusiasmo y agilidad mental para pensar muy rápidamente y decir nombres de frutas, objetos, países, ciudad, etc., según lo que pida el líder. No falta la risa cuando alguien se equivoca y debe salir del juego.
- **ARRANCA CEBOLLA:** Se lo ha jugado entre hombres y mujeres con gran respeto y consideración, no se ha percibido jamás malas intenciones al sentarse todos juntos muy agarrados de la cintura para mantenerse en fila y no dejar que nadie salga; ha sido la oportunidad para medir fuerzas, el participante que hace de hortelano ha tenido que ingeniarse y buscar estrategias para sacar uno por uno del grupo, sin afectar su integridad.
- **ARROZ CON LECHE:** Una ronda muy divertida que al volver a recordar genera entusiasmo sobre todo cuando se canta "arroz con leche me quiero casar (...)" y cuando la persona que está en el centro le señala con el dedo, al terminar su canto "(...) me caso yo", el cambio de roles genera liderazgo y responsabilidad.
- **ASERRÍN, ASERRÁN:** Un juego que alegra tanto, por la forma como la persona adulta o madre canta y mueve al bebé. Cuando se realiza entre niños es también de gran diversión porque tienen que agarrarse con las manos extendidas, no soltarse mientras se realiza los movimientos de balanceo como si fuera una sierra que trata de cortar algo.

- **ATRAPA MONEDAS:** Es un juego competitivo que valora la agilidad para sacar monedas con la habilidad de mantener la cabeza dentro del agua. Tratar de sacar el mayor número de monedas era un reto y una aspiración a la vez.
- **BAILE DE LA ESCOBA:** Es muy divertido, de ritmo y movimiento que mantiene a todo el grupo en presión, ya que al dejar caer la escoba se debe cambiar de pareja para no bailar con la escoba.
- **BAILE DE LAS SILLAS:** Niños, jóvenes, adultos y adultos mayores lo practican como diversión y competencia al mismo tiempo, nadie quiere quedarse fuera, todos al ritmo de la música están pendientes de la silla para sentarse, continuar bailando y ser el ganador.
- **BAILE DEL TOMATE:** Un baile emocionante, primero porque la pareja hace lo posible para que el tomate colocado en la frente, no se mueva y no caiga, todos quieren ganar el juego, es muy divertido para todas las edades, obviamente que es más utilizado por adultos y adultos mayores.
- **BALERO:** Un juego de destrezas que es necesario practicarlo, era tan común observar a niños y jóvenes jugando el "balero" en diferentes espacios, pues el reto era realizar el movimiento adecuado y preciso para encajar el orificio del balero en la punta del palito que se sostenía.
- **CABALLITO PICA PICA:** Ganar este juego por equipos era un gran desafío. Como integrantes del primer grupo se tenía que soportar el peso del equipo contrario que uno por uno debía saltar sobre los hombros y espalda de los primeros con el afán de desestabilizar.
- **CANGURO SALTARIN:** Qué divertido y de mucha gracia era colocar el balón entre las piernas y saltar como canguro desde el inicio hasta el último de la fila de participantes, quienes tenían las piernas abiertas con el fin de enviar el balón por debajo y que el siguiente participante coja la bola y continúe con la acción de canguro.

JUEGOS TRADICIONALES

- **CANICAS O BOLAS DE CRISTAL:** Se lo realizaba en el suelo de diferentes espacios, cancha, parque, plaza, inclusive en la calle de la vecindad; cuanto satisfacción alcanzaban los niños y jóvenes al ganar las canicas luego de lanzar una, utilizando sus dedos índice y pulgar, la precisión y puntería estaban siempre en juego para sacar del círculo las canicas que se pueda.
- **CAPITÁN MANDA:** Ser capitán del juego era un privilegio porque se convertía en la persona que manda al resto del grupo a traer diferentes objetos que se le ocurría, como jugadores se tenía un gran reto y era el conseguir esos objetos lo más pronto posible y acumular lo máximo para ser el ganador.
- **CARA O SELLO:** En un juego, muy utilizado para iniciar alguna actividad, que puede ser una tarea, un reto, etc.
- **CARRERA DE ENSACADOS:** Es divertido, sobre todo porque exige mucha destreza para avanzar a la meta con un talego o saco de yute hasta la cintura, brincando con los dos pies y controlando la estabilidad para no caer.
- **CARRERA DE TRES PIES:** Ganar esta competencia es de mucha alegría por la velocidad alcanzada, pues la gracia de este juego está en la sincronización de movimientos de los pies al estar sujetos el pie derecho con el izquierdo del compañero.
- **CARRERA DE ZANCOS:** Se requiere de decisión y mantener el equilibrio para subir en zancos y caminar o correr si es posible, con el fin de llegar primero a la meta.
- **CARRERA DEL PATITO:** Que divertido es tratar de correr con la mirada en la cuchara para que no caiga el limón; no importa la edad, es una forma muy agradable para entretener a niños, jóvenes y adultos.
- **CAUITOS:** Ganar cromos o naipes es la meta de todos quienes participan en este juego, no importa el lugar para hacerlo, una mesa, una grada, una silla, el borde de una acera, etc, la satisfacción de jugar lo más sencillo, pero con técnica al hacer caer un cromo sobre otro, es muy relevante.

• **CINCUENTA EN PALO:** Lo más divertido de esta actividad es lograr esconderse hasta que un jugador cuente del 1 al 50, ya que, al escuchar las palabras ALTO ALLÍ, el jugador sale en búsqueda de los participantes y a quien lo ve primero, transfiere la tarea de contar y continuar con el juego.

• **CINTURÓN ESCONDIDO – FRÍO O CALIENTE:** Es una excelente forma de diversión, tanto para quien esconde el cinturón como para quienes tienen que buscarlo, escuchar “caliente, caliente” cuando se está cerca, o “frío, frío” cuando se aleja del objetivo es increíble, se crece en el nivel de percepción porque todos quieren encontrar el cinturón para seguir a los demás.

• **COCHES DE MADERA:** Un juego que no debe perderse, especialmente para niños y jóvenes estudiantes, dirigir un coche de madera con la velocidad que depende de quien empuja el mismo, es muy divertido.

• **CONGELADOS:** Correr para no ser tocados y congelados es la meta de todos, ser congelado es quedarse en la posición que ha estado hasta que alguien del grupo lo toque y lo descongele, o hasta cuando termine el juego. Es emocionante ver a un grupo de niños o jóvenes en una posición estática.

• **CRUZAR EL RÍO:** Es un excelente juego cooperativo y colaborativo, tener la habilidad para caminar pisando solamente hojas de papel en el piso, es sin duda un desafío que da una gran responsabilidad al primero y último de la fila porque son quienes deben coordinar la colocación de papel hasta llegar a la meta.

• **DIABOLO:** Un juego emocionante que requiere de mucha concentración y destreza para utilizar el diábolo, lanzar lo más alto posible y recoger con la cuerda, sin que éste caiga al piso.

• **EL ÁNGEL Y EL DEMONIO CON CINTAS:** Por lo divertido y fácil, se lo ha jugado en espacios al aire libre o en patios de establecimientos educativos, no importaba quien lo escoja por el color de la cinta, el Ángel o el Demonio, lo que se desea al final es ganar el juego, midiendo fuerzas y en trabajo colaborativo para no caer al piso.

JUEGOS TRADICIONALES

- **EL ELÁSTICO:** Saltos emocionantes para ver, jugar, saltar y cumplir con la secuencia de movimientos y altura que corresponda; requiere de mucha concentración, agilidad y memoria.
- **EL FLORÓN:** Una actividad muy fácil y de integración que requiere de un canto para que el líder pase por todas las manos simulando dejar el florón. Tener la intuición para adivinar quien lo posee es divertido, porque si no se adivina se paga una prenda o se sale del juego.
- **EL HILO:** Un juego muy entretenido por la ilusión de formar con hilos y utilizando los dedos de la mano, la mayor cantidad posible de figuras geométricas, éste se torna aún más divertido cuando intervienen más de 2 personas.
- **EL TROMPO:** Una actividad gratificante, generalmente con niños y jóvenes porque todos quieren lanzar un trompo y hacer bailar no solamente en el piso sino también en la palma de la mano.
- **ENCONTRAR SU PAREJA:** Que agradable es bailar con su pareja mientras se juega, pero demanda de mucha atención para al son de la música primero moverse en dos ruedos que giran en dirección contraria, sin perder la ubicación de su pareja, ya que el momento que se detiene la música hay que encontrarle lo más rápido posible para bailar, con el objetivo de ganar.
- **FRÍO O CALIENTE:** Entretenerse en esta actividad es satisfactorio, genera el instinto del olfato y presentimiento para encontrar algo que está escondido y que es guiado por los demás jugadores que dicen: “frío hasta helado” cuando está muy lejos del mismo, o “caliente hasta ardiente” cuando está cerca de encontrar.
- **GALLINITA CIEGA:** Es un juego de mucha diversión, aunque ser la gallinita ciega y poder atrapar a alguien cuando se tiene tapado los ojos es un verdadero desafío.
- **GATO Y EL RATÓN:** Cuántas generaciones han jugado esta actividad por lo fácil y divertido, por ser un trabajo colaborativo y por la astucia que debe tener el jugador que hace de gato para poder atrapar al ratón.

- **GAVILÁN Y LOS POLLITOS:** Es un juego que inicia con el diálogo entre el gavilán y la gallina, detrás de la gallina y bien agarrados de la cintura están los pollitos, la emoción inicia cuando el gavilán quiere atrapar y llevar a un pollito, mientras la gallina extiende sus alas y se mueve apresurada para obstaculizar y no permitirlo.
- **LA ZAPATILLA POR DETRÁS:** Disfrutar de esta actividad es emocionante, sobre todo, porque cada participante está pendiente de la zapatilla, si lo tiene detrás debe ser capaz de atrapar a quien lo dejó para no ser el “diablo del juego”.
- **IZAR LA COMETA:** Es un juego no solamente individual o de equipo, sino también de familia, en especial con niños y adolescentes que disfrutan a plenitud el hecho de hacer volar una cometa, todo depende del viento, la habilidad y destreza que se adquiera para hacer volar lo más alto y poder mover en el espacio.
- **JUEGO CON LAS PALMAS DE LAS MANOS:** Es una actividad muy gratificante, no requiere de recursos, sino el deseo de participar en parejas para mover y hacer chocar las palmas de las manos siguiendo una secuencia de movimientos, cada vez más rápido y sin equivocarse.
- **JUEGO DE ARITOS:** Muy divertido especialmente para los niños cuando tratan de hacer girar y rodar un aro de bicicleta o de madera, lo más rápido posible.
- **JUEGO DE LA MANZANA:** Se torna gracioso el hecho de tratar de comer la mayor cantidad de manzana posible sin utilizar las manos, mientras ésta se mueve por estar colgada en una cuerda.
- **JUEGO DEL “O-A”:** Recomendado para niños y jóvenes con el fin de desarrollar las destrezas de equilibrio y coordinación porque se requiere lanzar la pelota a una pared las veces que se pueda, sin dejar caer y cumpliendo una serie de condiciones.
- **JUEGO DEL PATA-PATA:** Una maravillosa actividad para desarrollar la motricidad gruesa, es divertido tanto para el jugador que utiliza el pata-pata como para los que miran, porque exige concentración para mover un pie dando vueltas el pata-pata, mientras se salta con el otro pie el mayor tiempo posible.

JUEGOS TRADICIONALES

- **JUGUEMOS EN EL BOSQUE:** Excelente para la diversión de niños, jóvenes y adultos; quien no ha cantado “juguemos en el bosque” mientras se realiza un rueda, todos cogidos de las manos y con el lobo en el centro. Cantar y hacer preguntas al lobo es gratificante, sobre todo cuando se tiene que correr para no ser atrapados.
- **LA CARRETILLA:** Un juego en parejas en especial para niños que se emocionan al adoptar diferentes posturas para formar una carretilla y tratar de avanzar a la meta lo más rápido posible.
- **LA CUERDA:** Una actividad de trabajo colaborativo que mide fuerza entre grupos, es divertido porque cada grupo tira la cuerda con el objetivo de hacer que los contrarios se pasen de la línea divisoria.
- **LA PERINOLA:** Ganar este juego es suerte porque al hacer girar la perinola, no se sabe que descripción se debe cumplir según la cara en la que caiga. Es muy entretenido y motiva a todos seguir participando.
- **LA RAYA:** Un excelente juego de dinámica grupal, emocionante que incita a seguir jugando con el fin de lanzar una moneda para que caiga lo más cerca posible a la raya, que es una línea trazada como meta.
- **LA RAYUELA:** Un juego que llena de alegría el poder lanzar la ficha al bloque del numeral correcto y saltar todos los espacios, sujetándose a las reglas establecidas, para completar los 10 números y ser el triunfador.
- **LA REINA COJA:** Establecer el diálogo entre los jugadores y la reina coja con la terminación “Riduflín riduflán cita” es tan satisfactorio, como el correr para no ser atrapado y convertirse en esta reina.
- **LA SEMANA:** Terminar el recorrido de la semana saltando en un pie y sin pisar las líneas dibujadas en el piso, es un reto tanto para niños, jóvenes y adultos que disfrutan plenamente de este juego en donde el respeto a las normas establecidas es primordial.

• **LA VIEJA INÉS – LOS LISTONES:** Es una actividad de persecución en donde cada jugador o listón al ser nominado con su color, emprende la carrera para no ser atrapado y convertirse en la vieja Inés.

• **LA ZAPATILLA:** Tener la agilidad para recoger una canica que da bote en el piso, primero con el dorso y luego con la palma de la mano es increíble, mucho más, cuando se trata de 2 o más canicas para llegar a ser el ganador.

• **LAS ARREADITAS CON TROMPO:** Es un juego de grandes desafíos como tener la habilidad para manejar un trompo, hacer bailar en la palma de la mano no solamente con la punta sino también con la cabeza del mismo y al fin tener la agilidad y puntería para golpear la ficha y arrearlo hasta el lugar opuesto.

• **LAS COGIDAS O COGIDITAS:** Es un juego que incentiva el respeto y la honestidad, es generador de mucha diversión y carcajadas al correr y no dejarse tocar por un perseguidor.

• **LAS CUATRO ESQUINAS:** Poder correr de una esquina a otra, al escuchar un pito, un ya, o una orden de alguien, es emocionante, sobre todo porque si no llega, pasa a jugar en el centro.

• **LAS ESCONDIDAS:** Un juego muy entretenido para niños y jóvenes; a quién no le gustaría esconderse para no ser identificado, a todos; por eso, el reto de quien busca es doble, porque tiene que encontrarlos.

• **LAS ESTATUAS:** Cantar y bailar formando un ruedo es alegre y divertido, más aún cuando a la voz de “estatuas” todos deben quedar quietos, en la misma posición.

• **LAS OLLITAS:** Que divertido es ser ollita con el nombre de algún plato típico, fruta o utensilio, más aún cuando al ser balanceado por el comprador y vendedor, se tiene todas las fuerzas para no soltar sus manos y evitar caer.

LAS QUEMADITAS: Una diversión en el que todos quisieran quemar, pero no ser quemados, es decir tocados por el balón, porque esto significa salir del juego.

JUEGOS TRADICIONALES

- **LIRÓN – LIRÓN:** Pasar por debajo de los brazos que los dos líderes lo tienen sujetado por sus manos, mientras se canta "lirón, lirón, dónde viene tanta gente..." es fascinante, lo es más todavía cuando es atrapado entre los brazos para responder la pregunta ¿qué fruta desea?, elegir la fruta e ir detrás del líder para al final medir fuerzas, causa mucha alegría a todos.
- **LOS PAÍSES:** Escoger el nombre de un país y jugar en rueda es muy significativo, demanda mucha atención y agilidad porque al ser nombrado por la persona que está al centro, se debe coger la pelota y lanzar al jugador más cercano.
- **MACATETA:** Un juego de habilidad y destreza que mantiene a la persona muy atenta para que, al lanzar la pelota, pueda recoger del suelo con la misma mano, una macateta, dos, tres, hasta diez según la ronda, mientras la pelota rebota una sola vez.
- **MANITAS CALIENTES:** Una actividad de parejas para realizar cualquier momento, despeja la mente, divierte y mantiene activo, con solo tratar de tocar con la palma de la mano, el dorso del otro jugador.
- **MATA TIRU TIRU LA:** Es una actividad alegre, de música y diálogo que se desarrolla al ritmo de la canción MATA TIRU TIRU LA, entre una persona que hace de señorío y los demás jugadores colocados en línea horizontal.
- **MUÑECAS DE PAN:** Muy útil en especial para niños con el fin de desarrollar destrezas y habilidades para hacer masas de diferentes colores, o utilizar plastilina con el fin de formar, moldear e imitar figuras.
- **OLLAS ENCANTADAS:** Un juego apto para todas las edades y muy utilizado en diferentes eventos, es de mucha diversión precisamente porque la persona con los ojos vendados tiene que golpear una olla con toda firmeza para romper y llevar lo que hay dentro, tomando en cuenta que ésta se encuentra colgada en una cuerda o sogá.
- **PALABRAS ENCADENADAS:** Es una actividad divertida que demanda de mucha concentración y memoria para ganar, se lo hace en ronda y se tiene

que formar palabras con la última sílaba de la palabra mencionada por el jugador anterior, sin repetir en caso de tener una misma sílaba.

- **PALO ENSEBADO:** Es un juego muy popular y de mucha alegría, requiere de gran habilidad para subir un poste lleno de grasa o sebo con el fin de coger los premios que más pueda y que se encuentran colgados en un triángulo en la parte superior del mismo.

- **PAN QUEMADO:** Tan sencillo y de gran diversión, emocionante al escuchar “cuántos panes hay en el horno”, “quién lo quemó”, “préndalo, préndalo por ladrón, hasta que se haga chicharrón”, quedar quemado con los brazos cruzados y con la mirada fuera de la media luna, de verdad es satisfactorio.

- **PÁREME LA MANO:** Un juego que contribuye a mantener la memoria activa para cumplir la petición del líder, escribir palabras que comiencen con una misma letra y que correspondan a los encabezados de cada casillero.

- **PARES O NONES:** Muy sencillo y útil para tomar decisiones, es una acción divertida que solo requiere escoger entre “pares” o “nones”, utilizando los dedos de las manos.

- **PATIO DE MI CASA:** Cantar “el patio de mi casa es muy particular...agáchate y vuélvete a agachar, que los agachaditos no saben bailar” es divertido y gracioso, pero la clave está en agacharse el momento preciso que se canta, para no dar una prenda ni cumplir penitencias.

- **PESCADITO CHAU CHAU:** Es un juego de gran responsabilidad y empatía para no dejar caer a los pescaditos de un equipo, que uno por uno pasa sobre las olas realizadas con los brazos de los compañeros del otro equipo.

- **PIEDRA, PAPEL O TIJERA:** También conocida como CAN, QUIEN PON, es una actividad muy utilizada no solo para divertirse, sino también para tomar decisiones al igual que pares o nones.

- **PISHI PISHI GALLO:** Es un juego que tiene el desafío de formar una torre de

JUEGOS TRADICIONALES

manos, sujetándose de la piel del dorso de cada participante, es una opción para divertirse sin necesidad de recursos, muy rápido y se lo puede hacer con 2 o más participantes.

- **POLICÍAS Y LADRONES:** La velocidad y resistencia son características de este juego de roles, que exige correr y correr para no ser atrapados por los policías.

- **PONLE LA COLA AL BURRO:** Colocar la cola o trazar la cola en el dibujo de un burro cuando se tiene vendado los ojos, es divertido, no solo para los participantes sino también para los espectadores.

- **POROTITO:** Es un juego en parejas, emocionante por el hecho de adivinar cuántos frijolitos tienen en sus manos; se torna bastante emotivo cuando se menciona: pares o nones, viento o hueso, casaditos o solteritos, casaditos con cuántos hijitos.

- **RELOJ DE MAGDALENA:** Cantar el reloj de Magdalena es motivante y mucho más el hecho de estar pendiente del número 12 para ponerse en cuclillas y seguir en el juego.

- **REY MANDA:** Conseguir los pedidos que ordena el Rey es demandante, requiere gran agilidad para correr, buscar, encontrar y ser el primero en entregar, con el fin de llevar la ganancia para el equipo.

- **RIN-RIN-RON-RON:** Ganar un círculo o una casa sobre el número que se escoja es la meta que requiere mucha concentración y velocidad para repetir dos veces la palabra RI-RIN, dos veces cada número del 1 al 10 en forma ascendente y de igual manera en forma descendente iniciando con RON-RON.

- **ROCO ROCOTÍN:** Un juego muy sencillo y divertido que se lo puede hacer cualquier momento sobre todo con niños para cambiar de actividad; el hecho está en responder las preguntas adivinando si es campanilla o escudilla y cuántos dedos hay encima.

- **SALTAR LA SOGA:** Es una actividad entretenida que requiere agilidad y destre-

za para saltar la soga, el mayor número de veces, mientras repite lo siguiente: “Monja, viuda, soltera o casada, cuántos hijos tiene uno, dos, tres, cuatro....”

- **SIN QUE TE ROCE:** Correr y saltar sobre la espalda de un compañero mientras se cumple la petición del líder: silbar, cantar o repetir consignas, en cada ronda, es un desafío que demanda agilidad y fortaleza.

- **TÉLEFONO CON VASOS:** Es un juego de una experiencia apasionante sobre todo cuando al hablar, simulando un teléfono, se siente la vibración de las ondas sonoras en el fondo de los vasos de plástico.

- **TÉLEFONO DESCOMPUESTO:** Una actividad que motiva y desarrolla las destrezas de escuchar y hablar; poder repetir el mensaje original siendo uno de los últimos del grupo, es un reto, gana quien lo hace o se aproxima al mismo.

- **TOMAR AGUA:** Un juego de competencia entre equipos muy emocionante que requiere agilidad para tomar agua en un vaso desechable, cogiendo directamente con la boca, sin utilizar las manos.

- **TORNEO DE CINTAS:** Es muy recreativo y de gran habilidad para manejar una bicicleta, ensartar el alambre o pincho en la argolla con cinta y llevarlo para ganar el premio que corresponda.

- **TORRE DE VASOS:** Es un juego divertido para competencia en equipos, requiere aptitud y práctica para formar torres, sin utilizar las manos, llevando el vaso desechable sostenido por las frentes de cada pareja.

- **TREN CIEGO:** Llegar a la meta con ojos vendados, manos en los hombros y dirigidos por el último de la fila, con señales que cada uno debe reconocer para transmitir hasta el primero es emocionante, estimula el equilibrio, la percepción espacial y requiere de un trabajo cooperativo.

- **TREN CON GLOBOS:** Un juego divertido, de trabajo colaborativo y que involucra mucha concentración y agilidad para llegar primeros desafiando el reto de caminar en forma de tren, unidos por globos entre las espaldas y pechos.

JUEGOS TRADICIONALES

- **TRENES CIEGOS:** Una actividad que requiere de confianza y trabajo colaborativo para que el primero de la fila, con ojos vendados, pueda direccionarse a la meta, a través de movimientos de los demás.
- **TRES EN RAYA:** Un juego en parejas que demanda concentración para colocar los granos en cada punto de los 8 que se encuentran en el dibujo, tratando de acertar 3 en raya inclinada o en fila para ser el ganador.
- **UCUCHITA:** Es una actividad de persecución que desarrolla la habilidad de intuición, para que la persona que hace de ucuchita, con los ojos vendados, pueda atrapar a uno de sus compañeros.
- **ULA ULA:** Es un juego que demanda mucha habilidad para hacer girar un aro en la cintura, el mayor tiempo posible, con el fin de ganar.
- **VASO EN EL SORBETE:** Ser último de la fila y llegar a la meta con el vaso en el sorbete es un reto, considerando que cada compañero del equipo debe pasar el vaso al sorbete del otro sin tocar con las manos.
- **YOYO O YOYÓ:** El reto de este juego está en tener la agilidad necesaria para manejar el yoyo y realizar los diferentes movimientos.
- **ZAPATITO COCHINITO:** Es muy gracioso, genera diversión entre los participantes y se desarrolla mientras se canta "Zapatito cochinito...".
- **ZUMBAMBICO:** Escuchar el zumbido mientras se hace girar el hilo con el botón o tapa colocado en el centro es emocionante, aunque requiere de mucho tino y precaución para evitar algún accidente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cañar C., Hugo et al. (1999). *Cultura, recreación y juegos infantiles*.
- Cárdenas-Tapia, J., y De-Santis, A. (2022). *Comunicar y educar en el mundo digital. Contribución y desafíos de la pedagogía de Don Bosco y el sistema preventivo en la dimensión virtual*. McGraw-Hill.
- De-Santis, A. (2021). Nota del editor: Oportunidades y desafíos para la alfabetización mediática informacional. *Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature*, 14(3), e982. <https://doi.org/10.5565/rev/jtl3.951>
- De-Santis Piras, A., y Armendáriz González, D.A. (2020). Jugando a la Pandemia entre los newsgames y la simulación lúdica. *Estudios Pedagógicos*, 46(3), 123-140. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300123>
- Jiménez-Tamayo, Ludeña-Jaramillo y Medina-Leon. (2022). Actividades Lúdicas (Juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social "Tejedora"*. 5(9), 172-185. <https://bit.ly/4b3Dakn>
- Lara, J. (2012). *Juegos de otros tiempos*. Tomo 2. Grafito Cia. Ltda.
- Loor-Caicedo, A.M. y Quijije-Vélez, J.A (2024). Los juegos y el jugar. Una visión desde las manifestaciones lúdicas tradicionales. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*. 10(1) Edición especial. <https://doi.org/10.35381/cm.v10i1.1204>
- Torres-Toukoumidis, A., Marín-Gutiérrez, I., y De-Santis, A. (2021). Interacción lúdica: hacia la educación en medios. Revisión sistemática de literatura científica. *Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature*, 14(3), e940. <https://doi.org/10.5565/rev/jtl3.940>

SOBRE LOS AUTORES

RAQUEL VICTORIA JARA COBOS

Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad Inglés; es especialista en Gestión y Liderazgo educativo, especialista en Educación a distancia, magister en Gerencia y liderazgo educativo y doctora en Ciencias de la Educación de la Universidad de la Habana, Cuba. Ha sido secretaria y docente fiscal, vicerrectora y rectora de una Institución Educativa particular, docente universitaria, directora de las Carreras de Educación y coordinadora del Instituto de Idiomas de la Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca; fue integrante y coordinadora del Grupo de investigación en Comunicación, Educación y Ambiente GICEA, es coeditora internacional de la Revista Alteridad, ha publicado varios artículos científicos y capítulos de libros que constan en la siguiente dirección de scholar google. <https://scholar.google.com/citations?hl=es&user=0i6TPtMAAAAJ>. Cuenta con el siguiente código ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4947-5309>. Actualmente, se encuentra jubilada luego de 43 años de servicio en la educación.

ANDREA DE-SANTIS

Director y profesor de la carrera de Comunicación y de la maestría en Comunicación y Periodismo Deportivo de la Universidad Politécnica Salesiana (Ecuador). Coordinador del grupo de investigación Comunicación, Educación y Medio Ambiente GICEA y miembro de GAMELAB UPS. Co-director del Observatorio de Información sobre Crisis Humanitarias (ODECRIH) y director del proyecto de investigación "Building Empathy for Global Awareness: Developing Educational Resources on Disinformation in Humanitarian Crises for Spanish-Speaking Students" (U.S. Federal Award SEC75023GR0026).

Autor de más de 40 publicaciones científicas en las líneas de investigación de comunicación estratégica, medios sociales, alfabetización mediática y comunicación científica. Miembro de la Asociación Científica para la Evaluación y Medición de los Valores Humanos (AEVA). Asesor en comunicación estratégica, especializado en la gestión de la comunicación en la web, rankings y posicionamiento para instituciones de educación superior.

Doctor CUM LAUDE en Comunicación Estratégica, Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB-España); Máster en Dirección de Comunicación Empresarial e Institucional por la (UDLA-Ecuador); Máster en Comunicación, Especialidad en Periodismo y Comunicación Social (UCSUR-Perú); Experto en Divulgación y Cultura Científica por la Universidad de Oviedo (España); Laurea in Scienze della Comunicazione por la La Sapienza Università di Roma (Italia). Cuenta con el siguiente código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7441-3794>

