

"2020. AÑO DE LAURA MENDEZ DE CUENCA; EMBLEMA DE LA MUJER MEXIQUENSE"

Jardín de Niños:

"Jorge Ibargüengoitia"

Propuesta Didáctica basada

en

"JUEGOS TRADICIONALES"

**C.C.T. 15EJN0762N**

**ZONA ESCOLAR: J151**

**COMUNIDAD: EL NARANJO, TLATLAYA; MÉXICO**

**AUTORAS:**

**DIRECTORA ESCOLAR:**

**PROFRA. MA. BELÉM GARCÍA OROZCO**

**DOCENTES:**

**PROFRA. SHEILA GALINDO LÓPEZ**

**PROFRA. MA. ELENA HUERTA CUEVAS**

**San Antonio del Rosario, Tlatlaya, Estado de México, agosto de 2020**

## INTRODUCCIÓN

Jugar sin duda alguna es parte esencial de los niños, es una actividad que consiste en divertirse, aprender y así mismo, socializar con un grupo de personas en Educación Preescolar particularmente, ha sido la base primordial para los procesos de enseñanza y de aprendizaje, al estar presente en el diseño de situaciones didácticas que son una estrategia sistemática para desarrollar diversas actividades con los alumnos.

En la etapa de desarrollo en la que el niño se encuentra cuando asiste a preescolar, el juego es de su interés y lo dispone al aprendizaje, porque requiere de actividades educativas lúdicas dentro de las cuales, además del aprendizaje. también manipulen y participen de manera organizada y respetuosa, para lo cual, le favorece compartir juegos tradicionales basados en la imaginación individual y colectiva, además de divertirse y convivir. Así mismo, le permite adquirir conciencia de la importancia que tienen los juegos tradicionales, como parte de la tradición cultural.

Desarrollar una etapa infantil más divertida y también basada en la convivencia sana y pacífica, los juegos permiten que regule su comportamiento, lo cual se puede favorecer con otras actividades, sin embargo, al ser de su interés natural, jugar lo lleva a explorar sus propias posibilidades y mantenerse en continuo movimiento y motivado.

Algunos comentarios de personas mayores refiriéndose a lo siguiente: “un niño travieso y activo, es sinónimo de un niño sano”, tomando en cuenta estas palabras y pensando en el regreso a clases, en medio de esta pandemia, surge la siguiente interrogante: ¿cómo podremos disponer a los niños al aprendizaje

sin alterar su estado emocional? La propuesta que en este trabajo se presenta es a través de juegos tradicionales, donde el niño no sienta que está siendo forzado a aprender, donde tenga la confianza de participar y de equivocarse, pues durante un juego nadie tiene temor a participar y sentir que lo hizo mal, aprenden a perder y a ganar y a esforzarse por hacer mejor las cosas, se divierten y socializan, respetan las reglas del juego y ponen en marcha su creatividad e imaginación para inventar variantes.

Además, los juegos tradicionales con algunos ajustes nos permitirán organizar el grupo de manera que no se encuentren aglomerados y que a la vez no se sientan aislados de sus compañeros. Y si están en casa, tienen otras opciones de divertirse que reducen el uso de las tecnologías, no porque sea malo, pero sí porque en ocasiones se sale de control este uso.

## OBJETIVOS

- Organizar y rediseñar juegos tradicionales de interés para los niños y niñas de nuestras escuelas y motivar el aprendizaje
- Brindar una educación además de calidad para atender las necesidades educativas de nuestros alumnos, a través de juegos diferentes y divertidos, que forman parte de la tradición.
- Compartir actividades lúdicas acorde a las edades y características de los alumnos de preescolar, para fortalecer las prácticas docentes.

## CONTENIDO

### ¿CÓMO PODEMOS APLICAR ESTOS JUEGOS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS?

#### PENSAMIENTO MATEMATICO

#### JUEGO: “La rueda de San Miguel”

##### Reglas del juego

Los niños se toman de la mano para formar una rueda y uno se coloca en el centro. La rueda de participantes gira cantando y cada vez que lleguen a "que se voltee (nombre) de burro", el que está en el centro enseña a un niño y éste se voltea y tendrá que girar en esa posición contraria. El juego sigue hasta que todos los niños se hayan volteado hacia afuera. (se realiza conteo oral de niños cuantos están volteados y cuantos faltan de voltear)



Figura recuperada de: <https://www.google.com/search?q=imagenes+del+juego+de+la+rueda+de+san+miguel&rlz>

Coro:

A la rueda, rueda de

San Miguel, San Miguel,

Todos cargan su caja de miel, a lo maduro, a lo seguro, que se volteé

(nombre de un participante)

de burro.

## JUEGO: “El Avión”

El avión es un juego infantil que puede jugarse entre uno o más participantes. Consiste en lanzar un objeto pequeño sobre una serie de cuadrados numerados, previamente dibujados en el piso para luego ir saltando sobre los números a buscar el objeto. Al saltar se hace con un pie sobre los cuadros nones y con ambos pies sobre los cuadros pares, iniciando en el número 1 hasta llegar al final de la numeración, por turnos, gana el primero en completar el avión manteniendo el equilibrio.



[https://www.google.com/search?q=juego%20del%20avion&tbm=isch&tbs=rimg%3ACYHOv4XHm4r8YWne5AX\\_dRMT9&hl=es#imgsrc=IGnV68a3G-id3M](https://www.google.com/search?q=juego%20del%20avion&tbm=isch&tbs=rimg%3ACYHOv4XHm4r8YWne5AX_dRMT9&hl=es#imgsrc=IGnV68a3G-id3M)

## JUEGO: “Las canicas”

El juego consiste en golpear las canicas (dentro de un círculo marcado en el piso) de los demás contrincantes, tres veces. El primer golpe se le llama “chiva”, el segundo “pie”, el jugador tendrá que poner el pie entre su canica y la canica del adversario y al tercer golpe se llama “tute” y para poder eliminarlo tendrá que tirar a “gua” y meter la canica. También gana el que logra sacar del círculo la mayor cantidad de canicas.



## **JUEGO: “Stop”**

Material: tarjetas con los nombres de los niños para que estos ubiquen su lugar

Bolsa con 20 Fichas, una por alumno.

Explicar a los alumnos el mecanismo del juego: en el círculo con sus previas divisiones se colocarán las tarjetas con los nombres de los alumnos, en el centro del círculo colocar una tarjeta con el nombre de un niño, la persona del centro dirá “declaro que mi mejor amigo es Luis”, Luis pasa rápido al centro, mientras los demás corren en diferentes direcciones hasta que Luis dice “stop”, o “alto”, al escuchar estas palabras todos se detienen.

Luis tiene que calcular en cuantos pasos llegar hasta el compañero que seleccione, si Luis dice 8, todos los alumnos contaran para verificar en cuántos pasos llega, por cada paso los niños colocan una ficha en el lugar donde se encuentran.

Contamos cuantas fichas tenemos

¿Cuántos pasos calculó Luis?

¿Cuántas fichas tenemos?

Si Luis acertó, iniciamos otras veces el juego.

Si no acertó cuestionamos cuantos pasos le faltaron o sobraron para llegar al compañero elegido.

Vamos a separar el número de fichas correspondientes a los pasos que Luis calculó y contamos 8 fichas, ¿Cuántas fichas nos sobran?, contamos la cantidad.

Pero sí Luis llegó en cinco pasos, contamos los pasos de Luis, ¿Cuántos pasos dio Luis para llegar?, contamos las fichas, ¿Cuántos pasos calculo? 8, Si tenemos 5, ¿cuántos pasos faltaron para llegar a 8?

Este proceso lo podemos continuar hasta que todos los niños hayan pasado o hasta que pierdan el interés:

### **JUEGO “El bote” o “escondidas”**

Si no han jugado al bote explicarles, que este juego es muy sencillo, solo tiene que escoger a un compañero que inicie, el tendrá que contar hasta cierto número que le indique la educadora, en este lapso del conteo los otros niños se esconden, si es dentro del aula, colocar mesas de costado para que les permita a los participantes esconderse.

Para primer grado se sugiere que con ayuda de la educadora cuenten hasta el 20, para segundo y tercer grado pueden contar hasta el 30, la docente considerará brindar apoyo en el conteo a aquellos alumnos que lo necesiten.

Quien fue escogido para contar, ahora tendrá que encontrar a los jugadores, cuando encuentre uno dirá uno, dos tres por “menciona el nombre del niño, o de los niños que encontró”.

El elegido solo tendrá tres oportunidades para buscar a los jugadores, si al término de cada oportunidad encuentra a dos compañeros, después de las tres incursiones todos los participantes salen y juntos contamos cuantos compañeros encontró, ¿en la primera incursión?, contamos, (2), ¿Cuántos encontró la segunda vez? (1), ¿Cuántos encontró la tercera vez? (0), si, encontró dos niños la primera vez y uno la segunda, ¿Cuántos niños encontró en total?, registramos en una hoja, o en su cuaderno de seguimiento.

## **JUEGO: Variante de “El bote”**

Material: tarjetas con el nombre propio de los alumnos.

Un niño inicia el juego contando hasta el número que le indiquen la educadora o quien coordine el juego, cuando se inicia el conteo los jugadores buscan un lugar donde sentarse.

El alumno que está coordinando tomará un bote y pregonará “uno, dos, tres, por “Eliza”, Eliza tendrá que pasar al tarjetero y buscar su nombre, si Eliza identifica su nombre escrito, el coordinador continua el juego pregonando y mencionando a otro integrante, “Emiliano”, si Emiliano no identifica su nombre escrito, la educadora le ayudará a encontrarlo tomando las tarjetas y dándoles lectura una por una hasta que localicen la de Emiliano, y ahora el coordinara el juego.

## **LENGUAJE Y COMUNICACIÓN**

### **Juego “Doña Blanca”**

Reglas del juego

Un(a) niño/a será Doña Blanca y coloca dentro del corro que forman los demás participantes; otro (a) niño (a) se coloca fuera del corro, él o ella será “el jicotillo”. Los niños del corro cantan: "Doña Blanca está cubierta de pilares de oro y plata... romperemos un pilar para ver a Doña Blanca, quién es ese jicotillo que anda en pos de Doña Blanca". El de niño que está fuera responde: “Yo soy ese jicotillo que anda en pos de Doña Blanca y tratará de entrar al corro para atrapar a Doña Blanca, si logra entrar, Doña Blanca sale, los del corro deberán impedir que entre o salga, tomándose fuertemente de las manos.



Figura retomada de: <https://tucuentofavorito.com/dona-blanca-ronda-infantil-mexicana-para-jugar-en-corro/>

Doña Blanca

Doña Blanca, está cubierta de  
pilares de oro y plata,  
romperemos un pilar para ver a  
Doña Blanca

¿Quién es ese Jicotillo que anda  
en pos de Doña Blanca?

Yo soy ese Jicotillo que anda en  
pos de Doña Blanca

## **JUEGO: “El rey pide”**

Material: (individual) juego de tarjetas con los números del 1 al diez por una cara, y por la otra cara la correspondencia en puntos o dibujos.

Consignas:

El rey pide que busquen una tarjeta con 8 puntos o dibujos, con 3, 5, 1, 6, 9, 4, 2, 10.

Si algunos niños ya conocen los símbolos numéricos, la consigna puede ser “el rey pide que busquen una tarjeta con el número (número que el rey decida)

Para niños más grandes puede graduar las consignas, “El Rey pide que busquen dos tarjetas que sus puntos juntos sean 8”. Tarjetas que los niños pueden buscar (5 y 3), (6 y 2).

“El Rey pide que busquen dos tarjetas que sus puntos juntos sean 7”, (5 y 2), (6 y 1), (3 y 4).

Material: tarjetas con palabras que los niños previamente hayan visualizado con su nombre o con nombres de animales.

Las tarjetas se colocarán en un espacio amplio de manera que queden separadas para que los participantes no se aglomeren.

Si el grupo es numeroso, se puede dividir en dos o tres equipos, y se llevarían tantos juegos de tarjetas, como equipos se formarían.

Consignas:

El rey pide que busquen una tarjeta con una palabra larga.

El rey pide que busquen una tarjeta con una palabra corta.

El rey pide que busquen una tarjeta con una palabra que inicie con el sonido (E).

El rey pide que busquen una tarjeta con una palabra que inicie con el sonido (ma, ca, ja), según inicie las palabras que se escogieron.

El juego termina cuando los alumnos pierdan el interés.

## **EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL**

Ejemplo sobre cómo organizar una mañana de trabajo con juegos

JUEGO: “Stop” (variante)

Para conocer los conocimientos previos del alumno jugamos el juego de stop

Para iniciar, la docente dibujara un círculo en el centro del patio de juegos, este estará dividido en tantos segmentos como alumnos tenga en su grupo, dentro de cada segmento o espacio se debe dibujar o colocar un dibujo previamente recortado del tema que se trabajara con los niños, en este caso el tema es los insectos



Cada niño escoge un espacio y un insecto que lo representará, un niño se queda en el centro y dice: “declaro la guerra al grillo, por ejemplo, el saltamontes tiene que pasar al centro y en tanto que pasa, los demás niños y niñas corren, lo más lejos del círculo, todos los niños se detienen cuando el niño del centro dice la palabra stop, o alto.

El niño (que es el saltamontes) tiene que escoger a otro (a) compañero (a) que representa a un insecto diferente y predecir en cuantos “saltos de saltamontes” llega hasta la mariposa, por ejemplo.

En caso de no acertar el número de saltos para llegar a la niña (o) mariposa, el niño-saltamontes tendrá que describir a su personaje insecto: características generales que recuerde.

Esto se tiene que repetir hasta que todos los niños pasen al círculo y tengan un panorama general del tema que se está analizando.

Posteriormente veremos un video sobre los insectos

Por medio de tarjetas que tengan el dibujo en una de las caras y la descripción del insecto en la otra los participantes jugaran a la ruleta, giraran la ruleta y según el dibujo que señale la flecha indicadora tomaran la tarjeta y dirán las características del insecto, recordando lo que observamos en el video, harán una “lectura” de la tarjeta.

Si alumno acierta en la descripción ganara una estrellita.

Este procedimiento lo realizaremos hasta que todos los integrantes del grupo tengan la oportunidad de participar.

Si el grupo es numeroso se puede dividir en equipos pueden jugar hasta 5 o 6 integrantes por equipo.

### **JUEGO: “La lotería”**

Para dar utilidad a las tarjetas anteriores jugaremos a la lotería.

Formar equipos de máximo 6 elementos para realizar el juego.

A cada equipo se le otorgara un juego de lotería

Para iniciar el juego la docente leerá las características del insecto y los alumnos lo localizaran en su tablero colocando un objeto pequeño para señalarlo.

Ahora en cada equipo escogerán a un integrante para que lea las características de las tarjetas, este rol se puede rotar hasta que todos los niños hayan participado, o hasta que pierdan el interés.

Para reforzar el aprendizaje volveremos a jugar al juego de stop.

Ahora el juego tendrá una pequeña modificación, cuando el niño del centro dice, declaro la guerra a la mariposa, ella tiene que pasar al centro y decir la palabra stop, o alto. Todos los niños se detienen, la mariposa dice yo escojo a la hormiga, (la hormiga tendrá que decir todo lo que recuerde de, cuantas patas tiene, donde vive, de que se alimenta, como está formado su cuerpo.

Si el niño no recuerda todas las características, los otros niños pueden ayudarlo, así como también es importante la intervención del docente para reforzar el aprendizaje.

El alumno ganara tres estrellas o puntos según el desempeño demostrado.

3 estrellas o puntos si el alumno realizo la descripción del insecto diciendo la mayoría, o todas las características sin ayuda.

2 estrellas o puntos si el alumno solo dijo algunas características y hubo reforzamiento por parte de los alumnos y docente.

1 estrella en caso que el alumno solo mencione una o dos características del insecto y tenga que recibir apoyo tanto de los alumnos como de parte del docente.

Mariposa



Avispa



Escarabajo



Catarina



Saltamontes



Libélula



Hormiga



Mantis religiosa



## Mariposa

Características comunes del insecto:

Su cuerpo se divide en tres partes

Tienen 6 de patas

Dos pares de antenas

La mayoría nacen de un huevo

Características individuales

Insectos voladores

Se alimenta de líquidos por un órgano llamado espiritrompa que es el aparato bucal de las mariposas

La mariposa pasa por cuatro estados en su vida: huevo, larva u oruga, pupa y mariposa adulta. Durante su desarrollo sufren una metamorfosis completa, es decir, cuando llegan a su etapa adulta no se parecen en nada a su etapa inicial, este proceso es denominado holometábolo entre los insectos que la experimentan.

Fuente:

<https://animapedia.org/animales-aereos/mariposa/>

## Avispa

Características comunes del insecto:

Su cuerpo se divide en tres partes

Tienen 6 de patas

Dos pares de antenas

La mayoría nacen de un huevo

Características individuales

- Apariencia:
- La obrera puede medir algo más de un centímetro de largo.
- La reina es algo más grande, llegando a medir el centímetro y medio o casi dos centímetros.
- Bandas negras y amarillas alternas.
- Dos pares de alas.
- Cintura estrecha.
- Poseen un aguijón con forma de lanza.

Ciclo de vida:

Crean colonias cada año.

La reina comienza a anidar en primavera.

Números agresivos a finales de verano.

Las colonias comienzan a declinar en otoño.

Sólo las reinas inseminadas anidan en invierno.

Fuente:

<https://animapedia.org/animales-aereos/avispa/>

<p><b>Escarabajo de tierra</b></p> <p>Características comunes del insecto:</p> <p>Su cuerpo se divide en tres partes</p> <p>Tienen 6 de patas</p> <p>Dos pares de antenas</p> <p>La mayoría nacen de un huevo</p> <p><b>Alimentación</b></p> <p>El escarabajo es un animal omnívoro; muchos son depredadores; algunos son carroñeros; muchos son comedores de plantas (fitófagos); otros se alimentan de hongos; y unos pocos son parásitos de otros organismos. Las especies que se alimentan de plantas pueden comer follaje, perforar madera o fruta, y atacar raíces o flores.</p> <p>Algunas especies se alimentan de pequeñas aves y mamíferos. Otras comen polvo de madera y por tanto disfrutan excavando en los árboles.</p> <p><b>Reproducción</b></p> <p>El escarabajo posee una reproducción bisexual, aunque algunas especies se reproducen sin fertilización (partenogénéticas) y están compuestas sólo por hembras.</p> <p>Los escarabajos pasan por cuatro estadios diferentes, antes de completar la metamorfosis.</p> <p>Los cuatros estadios son: huevo, larva, pupa y adulto. La duración de cada etapa del ciclo de vida depende del clima, del hábitat y los alimentos disponibles.</p> <p><b>Comportamiento</b></p> <p>El escarabajo es solitario, pero algunas</p>	<p><b>Catarina o mariquita</b></p> <p>Características comunes del insecto:</p> <p>Su cuerpo se divide en tres partes</p> <p>Tienen 6 de patas</p> <p>Dos pares de antenas</p> <p>La mayoría nacen de un huevo</p> <p><b>Alimentación</b></p> <p>La mariquita, aunque aparezca todo lo contrario, es un gran depredador dentro de su entorno. Se alimenta principalmente de pulgones, moscas verdes, piojos y otros insectos pequeños. Se cree que la mariquita media come más de 5.000 áfidos en sólo un año.</p> <p>También es un gran aliado de los jardineros, ya que les ayudan a disminuir las plagas que se comen las plantas.</p> <p><b>Reproducción</b></p> <p>La mariquita puede llegar a poner más de 2.000 huevos en un sólo año, que eclosionan en pocos días. Las larvas resultantes no se parecen en nada a las adultas, ya que tienen una forma alargada y poseen un solo color.</p> <p>En unas semanas sufre una metamorfosis para convertirse en pupa, que la llevará al mismo tamaño y color que una mariquita adulta. Una capa protectora envuelve su cuerpo hasta que desarrolle las alas.</p> <p>Una vez la pulpa se ha desarrollado, se desprende de la piel que la rodea, para convertirse en una mariquita adulta.</p> <p><b>Comportamiento</b></p> <p>La mariquita hiberna cuando el verano termina y</p>
--	--

especies forman agrupaciones. Por ejemplo, los escarabajos de tierra (Carabidae) y los escarabajos de cuernos largos (Cerambycidae) suelen ser solitarios.

Fuente:

<https://animapedia.org/animales-terrestres/escarabajo/>

empiezan a llegar los primeros síntomas de la llegada del otoño. No hibernan en solitario, se agrupan en grandes grupos en el mismo sitio años tras año. Al juntarse en una gran comunidad aumentan sus probabilidades de sobrevivir al frío invierno. Se piensa que para agruparse usan feromonas que son liberadas para atraer a otras mariquitas hibernantes.

Fuente:

<https://animapedia.org/animales-terrestres/mariquita/>

## Saltamontes

Características comunes del insecto:

Su cuerpo se divide en tres partes

Tienen 6 de patas

Dos pares de antenas

La mayoría nacen de un huevo

Reproducción

Las épocas de mayor reproducción de los saltamontes son en primavera y en verano, y se dice que una hembra puede arrojar entre mil diez mil huevos los saltamontes no pasan por un proceso de metamorfosis completa. De huevo se convierten en ninfa, logrando conseguir el aspecto adulto, pero proporciones más pequeñas.

Las épocas de mayor reproducción de los saltamontes son en primavera y en verano, y se dice que una hembra puede arrojar entre mil diez mil huevos.

Alimentación

Los saltamontes se nutren principalmente de hojas, bierva y vegetales, pero hay algunos que se alimentan con insectos más pequeños. Son selectivos a la hora de escoger lo que se llevarán a la boca..

Comportamiento

Aunque los saltamontes se adaptan a casi todos los ambientes, prefieren las áreas cálidas porque su organismo es incapaz de regular su temperatura. Por lo general no se mantienen en un mismo lugar durante largas temporadas. Migran constantemente hasta encontrar el

## Libélula

Características comunes del insecto:

Su cuerpo se divide en tres partes

Tienen 6 de patas

Dos pares de antenas

La mayoría nacen de un huevo

- Una libélula sufre una metamorfosis incompleta. Las hembras ponen sus huevos en el agua o cerca de ella, a menudo sobre plantas flotantes o emergentes. Durante la puesta de huevos, algunas especies se sumergen completamente para poner sus huevos en una superficie adecuada.
- Después de unas dos semanas, los huevos eclosionan y una libélula inmadura, o ninfa, emerge. Las ninfas no son tan atractivas como los adultos. Tienen alas diminutas y un labio inferior grande, que utilizan para atrapar a su presa (a menudo larvas de mosquito).
- Son insectos carnívoros en sus etapas larvaria y adulta. Las libélulas suelen comer mosquitos y otros insectos pequeños como moscas, abejas y mariposas, capturando a sus presas mientras vuelan. La habilidad para maniobrar en muchas direcciones las hace capaces de volar más allá de su presa.

Fuente: <https://animapedia.org/animales-aereos/libelula/>

<p>hábitat más adecuado para cubrir sus necesidades de alimentación. A pesar de que pueden convivir rodeados de un gran número de especies de su tipo, cuando incrementa la población, huyen en enjambres, llegando a destrozarse la vegetación que encuentran a su paso.</p> <p><a href="https://www.animales.website/saltamontes/">https://www.animales.website/saltamontes/</a></p>	
<p><b>Hormiga</b></p> <p>Características comunes del insecto:</p> <p>Su cuerpo se divide en tres partes</p> <p>Tienen 6 de patas</p> <p>Dos pares de antenas</p> <p>La mayoría nacen de un huevo</p> <p>Alimentación</p> <p>Muchas clases de hormiga comen un líquido dulce llamado melaza, excretado por los pulgones.</p> <p>La hormiga comerá casi cualquier cosa incluyendo carnes, huevos, aceites y grasas. Además, cuando buscan comida, las hormigas argentinas dejan rastros de feromonas por todas partes, en lugar de sólo ir del nido a la fuente de alimento. Este hábito asegura que no pierdan el tiempo visitando la misma área dos</p>	<p><b>Mantis religiosa</b></p> <p>Características comunes del insecto:</p> <p>Su cuerpo se divide en tres partes</p> <p>Tienen 6 de patas</p> <p>Dos pares de antenas</p> <p>La mayoría nacen de un huevo</p> <p>Alimentación</p> <p>La mantis es un potente depredador cuya dieta es totalmente carnívora y no discrimina a otros miembros de su propia especie. Cualquier tipo de insecto o artrópodo de pequeño tamaño como arañas, polillas, grillos, saltamontes y escarabajos despiertan el interés de la mantis y, una vez atezados, son devorados vivos meticulosamente, en su totalidad excepto las patas, alas o extremidades.</p> <p>Reproducción</p>

veces. Mientras que, en otras especies de hormiga, la hormiga obrera es la principal responsable de recolectar el alimento, las reinas argentinas también ayudan en la búsqueda de alimento.

#### Comportamiento

Hay tres tipos de hormigas en una colonia: La reina, las obreras y los obreros. La reina y los machos tienen alas, mientras que las obreras no tienen alas. La reina es la única hormiga que puede poner huevos. El trabajo de la hormiga macho es aparearse con futuras reinas y no viven mucho tiempo después. Una vez que la reina llega a la edad adulta, pasa el resto de su vida poniendo huevos. Dependiendo de la especie, algunas colonias pueden tener una o varias reinas.

Las colonias de hormigas también tienen hormigas soldado que protegen a la reina, defienden la colonia, recolectan o matan comida y atacan a las colonias enemigas en busca de comida y espacio para anidar.

Si derrotan a otra colonia de hormigas, se llevan los huevos de la colonia de hormigas derrotada.

Cuando los huevos eclosionan, las hormigas nuevas se convierten en las hormigas «esclavas» de la colonia. Algunos trabajos de la colonia incluyen el cuidado de los huevos y los bebés, la recolección de alimentos para la colonia y la construcción de los hormigueros o montículos.

La mantis **pone sus huevos en otoño y éstos eclosionan en primavera**. Son atados a las ramas en montoncitos espumosos de los que pueden emerger entre 200 y 300 crías, pero solo unas pocas sobreviven y escapan, pues el canibalismo es práctica común entre hermanos de camada.

#### Comportamiento

El cuerpo alargado de la mantis suele ser de color verde, idóneo para disfrazarse entre las hojas del follaje.

Es usual verla camuflarse con el entorno, fingiendo ser una rama más hasta que ya es muy tarde para su presa. Hay especies, además, con coloración y pigmentación adaptada a sus hábitats naturales.

Fuente:

<https://www.caracteristicas.co/mantis-religiosa/#ixzz6QVCEmayl>

## Reproducción

La reproducción de hormigas es un fenómeno complejo que involucra encontrar, seleccionar y fertilizar exitosamente a las hembras para asegurar que los huevos depositados puedan sobrevivir y mudar a través de las etapas sucesivas del ciclo de vida de la hormiga (Larvas, pupas y adultos).

Fuente:

<https://animapedia.org/animales-terrestres/hormiga/>

## Links de imágenes en orden de aparición

<https://www.google.com/search?q=imagenes+del+juego+de+la+rueda+de+san+miguel&rlz>

<https://www.google.com/search?q=juego%20del%20avion&tbm=isch&tbs=rimg%3ACYHOv4XHm4r8YWne5AXdRMT9&hl=es#imgrc=IGnV68a3G-id3M>

<http://trenvida.blogspot.com/2017/02/el-juego-de-las-canicas.html>

<https://tucuentofavorito.com/dona-blanca-ronda-infantil-mexicana-para-jugar-en-corro/>

<http://eljuegostop.blogspot.com/2015/09/juegos-populares-stop-general-se-juega.html>

<https://animapedia.org/animales-aereos/mariposa/>

<https://animapedia.org/animales-aereos/avispa/>

<https://bugguide.net/node/view/1565035/bgimage>

<https://animapedia.org/animales-terrestres/mariquita/>

<https://www.animales.website/saltamontes/#prettyPhoto/0/>

<https://animapedia.org/animales-aereos/libelula/>

<https://animapedia.org/animales-terrestres/hormiga/>

<https://estaticos.nosabesnada.com/uploads/2016/07/mantis3.jpg>