



ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL No. 0772
“LUIS G. URBINA”
C.C.T. 15EES1149P

**Juegos tradicionales para las familias
en tiempos del COVID-19**

Docente: Salvador Baltazar Robles

JULIO 2020.

PRESENTACIÓN.

Vivir el 2020 ha sido aprender cosas diferentes a lo que la normalidad nos había mostrado, dentro de un mundo que conocíamos como cambiante, giramos de forma drástica en un instante.

La escuela se transformó, utilizamos diversas estrategias para aprender desde casa, siempre coordinados de la mano de un maestro y nuestros amigos los padres de familia.

Tenemos tiempo para estar en el hogar y es importante fortalecer dicho espacio; seguro tienes a personas cerca de ti durante más tiempo al que estabas acostumbrado.

Como profesor y papá quiero compartir con ustedes una serie de juegos que hemos aprendido a través del tiempo, de generación en generación, con los compañeros maestros y sobretodo con los mismos alumnos, que ahora en esta situación de confinamiento, por el COVID-19, pueden servirte como principal acceso para estar con el tesoro máspreciado de las familias: los hijos.

Espero sean de tu agrado.

Nota: las imágenes que se muestran en los juegos para ilustrarlos son tomados de internet

El avioncito

El tradicional juego del avioncito conocido así en México, es un juego con el que los niños y niñas se divierten desde hace mucho tiempo. Como hace tiempo no había pavimento en las calles, los niños dibujaban cuadros sobre la tierra trazando la forma de un avión. Cuentan las leyendas que el juego del avioncito fue inventado por un monje español hace muchos años, porque era un juego que representaba todas las etapas de la vida del hombre. Este juego puede llevarse a cabo con más de dos jugadores.

Para jugar al avioncito, debes dibujar en la tierra o en el piso, el diagrama de juego, que se compone de 10 cuadros o casillas con los números del 1 al 10. Primero, debes dibujar 3 cuadros o casillas, uno seguido del otro, (escribe los números del 1 al 3) en el siguiente nivel debes dibujar dos cuadros juntos de modo que la mitad de cada cuadro queden alineadas por la mitad del cuadro 3, (escribe los números 4 y 5). Después debes dibujar un cuadro, exactamente a la mitad de los dos anteriores (número 6), posteriormente traza dos cuadros, que inicien a la mitad del cuadro 6 (escribe los números 7 y 8). Finalmente traza dos cuadros o casillas, uno seguido del otro para escribir los números 9 y el 10, que indica el final del avioncito.

➤ **NECESITAS:**

Un gis.

Un patio donde trazar el avioncito.

Una piedra plana, moneda, bolsita de semillas, bola de papel mojado o cualquier objeto que puedas aventar y no rebote mucho. Uno para cada jugador.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

- El primer jugador se para frente la casilla 1, avienta su piedra dentro de ella y brinca sobre un pie para caer en la casilla 2 y luego a la casilla 3. Siempre sobre el mismo pie y sin pisar raya.
- Cuando llega a las casillas 4 y 5 puede apoyar un pie en cada una de ellas.
- Luego sigue en un pie a la 6 y salta a las 7 y 8, nuevamente apoyando un pie en cada una.
- Pisa con un pie en la 9 y cae con los dos en la 10.
- Gira de un salto y hace lo mismo pero ahora de regreso.
- Al pisar la casilla 2, se agacha manteniendo el equilibrio sobre un pie y recoge sin apoyar las manos la piedra que había dejado en la casilla 1.
- Salta fuera del avión, sin pisar la casilla 1.

- Si el jugador logró hacer el recorrido sin pisar línea, ni mover el pie una vez que saltó sobre cada casilla, avienta ahora su piedra a la casilla 2.
- Posteriormente, brinca en un pie a la casilla 1, salta por encima de la 2 (que es donde ahora está su piedra) y sigue como antes hasta la 10 y de regreso. Recoge desde la 3 su piedra, salta la 2, pisa en un pie la 1 y sale fuera del avión.
- Sigue así sucesivamente hasta equivocarse, pisar raya o terminar y ganar.
- Cada jugador pierde, deja su piedra donde quedó y pasa el turno al siguiente si:
 - Al tirar la piedra no cae dentro de la casilla que le toca,
 - Su piedra queda tocando línea,
 - Se equivoca durante el recorrido,
 - Pisa raya,
 - Pisa las casillas dobles con un solo pie,
 - Pisa alguna de las casillas que ocupa la piedra de otro jugador,
 - Pone una o dos manos en el piso al recoger su piedra, o
 - Sale sin recoger su piedra.

VARIANTES.

- ❑ La variedad de juegos didácticos se les puede dar un enfoque formativo y funcional. Por ejemplo con el juego del avioncito se puede trabajar el instructivo, el reglamento, etc. en la asignatura de Español; en la asignatura de Matemáticas, con el simple hecho de escuchar la palabra matemáticas, mentalmente nos trasladamos a lo complicado y aburrido. Pero todo depende de como se enseñe matemáticas.
- ❑ El juego es importante en el aprendizaje ya que despierta el interés de los alumnos por aprender matemáticas incitándolos a la reflexión. Además, de reforzar la autoestima a la vez que generan autonomía en el aprendizaje. Por ejemplo, con el juego del avioncito podemos trabajar: Los números naturales, contar del 1 al 10, el valor posicional de un número, escritura de números de hasta 5 cifras, figuras geométricas, el cuadrado, paralelas y perpendiculares, área, perímetro, ángulos, etc.
- ❑ En la asignatura de Educación Física, el juego del avioncito fomenta a que los niños resuelvan situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz. Además de ayudar a los niños a tener un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

El juego de basta

Es un tradicional juego de palabras que se solo necesita lápiz y papel para jugarlo. Consiste en buscar rápidamente palabras por la misma letra inicial para completar una serie de categorías antes que el resto de los participantes. Su nombre varía de acuerdo al lugar. El juego de basta, ya sea porque lo llamen «Stop», «Ensalada rusa», «Tutti frutti» o «Alto el lápiz», es un juego ideal para ampliar el vocabulario de forma desafiante, divertida, y fácil de jugar.

Objetivo: Escribir la mayor cantidad de palabras con la letra en específico antes que el resto de los jugadores.

Edad recomendada: Cuando el niño sepa escribir o preferiblemente a partir de los 8 años de edad.

Para jugar, lo primero que se deben designar son las categorías que se van a utilizar a lo largo del juego, éstas van a depender de la creatividad de los jugadores y del objetivo que se quiere lograr, algunas pueden ser:

Nombres propios y de famosos

Apellidos

Continentes, países, capitales, ciudades

Frutas, verduras, postres o comidas

Cosa u objeto

Profesiones, deportes

Acciones o verbos

Películas, marcas, canciones, libros

En un caso especialmente enfocado en matemáticas por ejemplo, se puede utilizar una categoría referente a la materia.

El primer jugador en llenar su plantilla deberá decir ¡Basta! o en su defecto ¡Basta para mí, basta para todos.

INSTRUCCIONES.

Dependiendo de la edad de los niños, se van a escoger las categorías en un acuerdo mutuo, que va a variar en nivel de dificultad.

Se divide la hoja de manera vertical, donde van a ir las casillas de las categorías en la parte superior, hasta formar una especie de plantilla.

El juego comienza luego de que los jugadores hayan escogido una letra, los métodos para elegirla varían: Un participante puede repasar mentalmente el abecedario hasta que otro dice ¡basta! se pueden usar papelitos e ir sacando uno a uno a lo largo de las rondas o simplemente guiarse por el orden alfabético.

Quien haya completado todas las categorías debe alzar su voz y decir ¡basta para mí, basta para todos! e inmediatamente el resto de los jugadores debe dejar de escribir, sin importar que a algunos le hayan quedado espacios en blanco.

El ganador no necesariamente es la persona que paró la ronda, pues para saber quien gana, se debe comparar quien tiene más categorías, quien tiene repetidas o sin completar, para así sacar la cuenta del puntaje total.

Al conocer el ganador no termina el juego, se pasa a la siguiente ronda y se repiten los pasos anteriores.

¡Tip!

Si son niños muy pequeños, evita que las letras que escojan sean muy complicadas para conseguir palabras, como por ejemplo, la W, X y Z.

Para saber quien es el ganador se toman en cuenta tres maneras para designar una puntuación en función de cada una de las categorías:

200 puntos al único jugador que haya logrado completar una categoría.

100 puntos para quienes hayan escrito palabras válidas en una categoría sin estar repetida.

50 puntos los jugadores que tengan palabras validas, pero que están repetidas.

0 puntos para los concursantes que no hayan logrado completar la categoría o tenga alguna palabra inválida.

VARIANTES

- Se puede utilizar un cronómetro con un tiempo estimado para dar fin a una ronda.
- Las categorías del basta pueden ser operaciones matemáticas a resolver con el número seleccionado, ganará quien resuelva bien todas en el menor tiempo (cómo se muestra en el ejemplo). Dependiendo del nivel educativo podrá ser la complejidad de las operaciones.

Carrera de orugas

La técnica del origami proveniente de China y Japón es una herramienta de trabajo muy útil: se basa en el corte y doblado de papel. El origami desarrolla la motricidad fina, la coordinación bilateral, la atención, concentración y seguimiento de instrucciones que inciden plenamente en procesos de aprendizaje.

Este juego contribuye a la integración familiar. Es muy divertido para pequeños y grandes. Las orugas que se utilizan son elaboradas con materiales que comúnmente tenemos en casa (papel y tijeras).

INSTRUCCIONES.

- Cortar tiras de papel de 20 cm de largo por 4cm de ancho. Una tira para cada jugador. Cada tira será una oruga.
- Doblar la tira a la mitad y marcar el dobléz.
- Abrir la tira y llevar los extremos a la línea marcada.
- Volver a doblar los extremos al centro.
- Juntar ambas partes
- Recortar las esquinas de forma redondeada.
- Desdoblar la tira.
- En un extremo, dibujar los ojos y boca. ¡Nuestra oruga esta lista para competir!
- Marcar la salida y la meta.
- Cada jugador impulsará su oruga soplando por un popote o pajilla, te sorprenderán sus movimientos.
- Ganará la oruga que llegue primero a la meta.

VARIANTES

- Se puede utilizar un dado y cada vez que un jugador lo lance, obtendrá el número de impulsos que debe dar a su oruga con el popote.
- Las orugas se pueden desplazar por una recta numérica e ir avanzando según lo determine un moderador: “avanza 1, avanza 3, etc.
- Se puede realizar el conteo de la cantidad de impulsos que necesita cada jugador para llegar a la meta.
- Se pueden identificar números ordinales según el lugar obtenido en la carrera.

LA GALLINITA CIEGA

Coluccio (1988) revela que la universalidad del juego de la "gallina ciega" está ampliamente reconocida y que sus orígenes se remontan a ritos muy antiguos relacionados con adoraciones prehistóricas.

La "gallina ciega" se juega en Francia desde hace unos mil años aproximadamente. Los niños no saben, cuando les vendan los ojos, que este juego se practica porque un caballero muy valiente de Francia llamado Collin Maillard, quedó ciego un día de pelea y sin soltar la espada no quiso que lo curasen, sino que siguió peleando hasta morir. Luego el Rey mandó que en las peleas de juego, que se llamaban torneos, saliera siempre a pelear un caballero con los ojos vendados, para que la gente de Francia no se olvidara del gran arrojo mostrado por este hidalgo. (Fullera, 2004).

La gallinita ciega no es un juego nuevo, así lo muestran las pinturas creadas por Francisco de Goya, el juego de la gallinita ciega tampoco pertenece a un solo país, durante generaciones se ha practicado en Francia, Argentina, Puerto Rico, España, El Salvador y principalmente en México.

Es uno de los juegos más conocidos en México, principalmente se practica en las fiestas infantiles, convivios y en las escuelas. La gallinita ciega a pesar de los años continua siendo un juego que deja anécdotas de la memoria de grande y chicos.

Instrucciones.

Objetivos: Orientarse en el espacio

Saber andar con los ojos tapados

Materiales: un pañuelo

Descripción: Se forma un gran corro con todos los participantes, estos agarrados de las manos, colocan a uno de los participantes, elegido al azar con alguna “formulilla para rifar”, ha este niño/a se le vendaran los ojos y se le colocará en el centro del corro, se le preguntará:

“¿Qué se te ha perdido?”

Contestará:

“Una aguja y un dedal”

Los del corro le dirán:

“Pues da tres vueltas lo encontrarás, una, dos y tres.”

El del centro da tres vueltas sobre si mismo y se va acercando al corro, que estos sin soltarse se van moviendo, evitando que sean tocados. Una vez haya tocado a un participante se han de parar, el de los ojos vendados mediante el tacto ha de reconocer quien es y si lo adivina, se le venda los ojos al que ha sido atrapado, si no la sigue parando el mismo.

VARIANTES

- Para comenzar este juego y seleccionar al niño o niña que será la “gallinita ciega” podemos realizar una pequeña suma y el niño que conteste al ultimo será el seleccionado.
- También se puede preguntar algunas tablas de multiplicar y el niño o niña que tarde en contestar correctamente, tomará el papel de la gallinita ciega.
- Cuando la gallinita ciega atrape a algún participante, este le preguntará las siguientes preguntas de la materia de Ciencias Naturales:
 - ¿A qué clase de animales pertenece el ornitorrinco?
 - A los peces
 - A los mamíferos
 - A los reptiles
 - ¿Cuáles son los estados de la materia?
 - ¿Qué es un mamífero?
- De igual forma se puede realizar las siguientes preguntas de la materia de Geografía , Matemáticas y Español
 - ¿Qué planeta es el más cercano al sol?
 - ¿Cuáles son los cinco continentes?
 - ¿Cuántos minutos tiene una hora?
 - ¿Cuántas sílabas tiene la palabra abecedario?

La Lotería

México tiene una rica cultura y en ella existen muchos juegos tradicionales a los que juegan niños y mayores por todo el país. Estos juegos tradicionales mexicanos no sólo resultan tremendamente divertidos, sino que además son educativos y suponen una forma ideal de pasar el tiempo con la familia y amigos. Un juego muy curioso y divertido es la lotería mexicana. El juego se originó en Italia del 1400 y a partir de ese momento se propagó por toda Europa .

Las primeras loterías eran piezas artesanales pintadas a mano en tablas u hojalata y parecían inspirados en retablos. En aquella época es probable que todas las piezas tuvieran el reflejo de la personalidad del artesano y toque particular pero sin perder la esencia de las cartas que hoy conocemos. En aquel entonces, el juego se llamaba lotto y consistía en sacar 5 números de un total de 90, cada número estaba asociado con una imagen. En francés, “lote” significa suerte, luego se aplica a la parte de la herencia que tocó a cada heredero (teniendo en el reparto algo de suerte que otros) y de allí se originó “lotería” para nombrar el juego de azar por el que los apostadores reciben más o menos dinero u otros premios (o nada) dependiendo de su destino.

Posteriormente su practica se extendió hasta España y fue traído en el siglo XVIII a la entonces Nueva España. En un principio la lotería era jugada exclusivamente por las clases altas en la época Colonial.

Fue durante la Guerra de Independencia de México (1810 – 1821), que la lotería se convirtió en un pasatiempo cotidiano entre los soldados, les ayudaba a sobrellevar grandes campañas y los distraía del dolor de la guerra. A su regreso de los campos de batalla, en sus pueblos y en sus hogares, popularizaron el juego. Y así la lotería se extendió por todo México.

La iconografía de la lotería que predominó fue la que trajo Clemente Jacques de Francia en el siglo XIX. Jacques fue un empresario que importó diversos artículos desde Europa experimentando con muchos negocios: confeti, naipes, corchos para botella, municiones, tarjetas de invitación, y por supuesto granos, semillas y alimentos enlatados, que más tarde fueron su inspiración para construir la primera fábrica procesadora de alimentos enlatados en México, de lo que hoy conocemos como cátsup, mermelada, frutas en almíbar y vegetales.

Durante el siglo XVIII y XIX era muy común encontrar en las plazas y ferias del país los cartones del juego de la lotería. Hay una versión más de la lotería, se le conoce como “campechana” e incorpora elementos del tarot como el sol y la luna, en la actualidad las loterías modernas están compuestas por ambas iconografías.

Actualmente, el juego consta de 54 cartas para jugar, cada una con una imagen diferente, un número y nombre de la carta, se emplean semillas, monedas, piedritas, fichas, círculos de papel, corchos etc. para marcar los dibujos.

La poesía popular se hacía presente, cuando el personaje dedicado a “cantar las cartas el Gritón” pieza clave del juego, es quien recitaba versos alusivos a las imágenes de las 54 cartas del juego. La labor moral, social y cultural del Gritón es cantar las cartas al tiempo que improvisar versos, refranes o dichos populares relacionados a la ilustración de la carta que salga agregando mucho sentido del humor. Cada vez que sale una imagen que se tiene en el cartón los jugadores colocan frijoles, según la tradición mexicana, sobre la figura que se ha mencionado, quien llene primero el cartón grita ¡lotería! y gana el juego. Si no grita lotería, la victoria no cuenta.

¡Otra razón por la que resulta un juego estupendo para aprender español, matemáticas, química, geografía! ¡Diversión para chicos y grandes!

INSTRUCCIONES.

- Cada jugador elige una tabla al azar.
- Se utiliza un objeto pequeño para marcar las cartas extraídas (piedritas, frijoles...). Cada jugador deberá tener 16 objetos para marcar su tabla.
- El gritón o monitor da comienzo al juego exclamando: ¡Listos!
- El gritón extrae una carta del bonche, y grita el nombre en alto, mostrando a los jugadores la tarjeta que retiró.
- Si la imagen de la carta está en la tabla del jugador, se coloca el objeto encima.
- Gana quien complete en su tabla todas las cartas y grite "¡lotería!"
- Materiales: 54 cartas
- *10 planillas o tableros
- *Semillas, fichas, tapas de envase, piedras, corchos, bolitas de papel.
- *10 Jugadores (edades entre 6- 12 años)
- *Un gritón (persona que recita versos alusivos a las imágenes de las 54 cartas del juego)

VARIANTES

- ❑ El planteo de juegos como estrategia de enseñanza permite tener en cuenta la diversidad cognitiva de los alumnos, es posible que los estudiantes con diferentes saberes en el punto de partida jueguen con distintas estrategias e incluso que discutan una para presentar al resto del grupo. También es posible modificar la complejidad del juego planteado para alguno de los grupos, lo que se puede hacer tanto adaptar el material como ciertas reglas del juego dependiendo de la edad de los educandos.
- ❑ La lotería es uno de los juegos tradicionales que puede adaptarse muy fácilmente para ser utilizado en la escuela con fines didácticos, proponiendo diferentes asignaturas para su empleo, como español, geometría, química, educación socioemocional, cálculo, geografía, historia, física, etc. Las reglas son fáciles de comprender aun por niños muy pequeños y es posible jugar con grupos bastante numerosos. Puede jugarse en cualquier espacio abierto o cerrado.

MATATENA

(Del náhuatl matetema [idea implícita: llenar la mano con piedras], del maitl 'mano' + tetl 'piedra' + tema 'llenar'.)

Juego en el que se llena la mano con (comúnmente cinco) piedras (u otros objetos pequeños como huesos de fruta, o frijoles crudos, y muchas veces una pelota) que se echan al aire mientras se levanta del suelo otro objeto, o se reciben las piedras en el dorso de la mano de varias maneras que requieren coordinación manual y visual.

El nombre de La Matatena es una historia muy especial... Había una vez unas niñas que pasaban sus vacaciones de verano en un poblado que estaba lleno de flores, un verdadero paraíso; ahí vivía su abuelita y cada año tenían la oportunidad de visitarla y reunirse con sus primos.

Las tardes con los primos eran divertidas, y aunque a veces no podían salir de la casa porque estaba lloviendo, se dedicaban a jugar palillos chinos, serpientes y escaleras, lotería o algo más activo como el famoso resorte y les encantaba hacer concursos de Matatena; la jugaban normal, de martillo o de otras formas que iban inventando.

Este es un juego absolutamente tradicional, aunque no exclusivo de México. Se practica en muchos países del mundo, en donde se le conoce por otros nombres: Yaquis en Cuba, jackses en Costa Rica, jacks en Estados Unidos..., pero en esencia se juega igual o de manera muy similar. Algunos piensan que el juego procede de la Polinesia, de una práctica adivinatoria muy antigua en la que se arrojaban pequeños huesos de carnero para leer el futuro. En algún momento, la gente comenzó a dudar de las previsiones del adivino, y finalmente la práctica terminó convirtiéndose en una forma de entretenimiento popular.

INSTRUCCIONES.

- Hasta 5 jugadores.
- Consigue 10 huesitos de durazno, de chabacano, de capulín, o piedritas y también una pelotita.
- Deja caer los huesitos en el piso.
- Por turno, cada jugador bota la pelotita tratando de recoger los huesitos y también la pelota, antes de que vuelva a botar en el piso.
- El jugador siguiente hará lo mismo.
- Los huesitos se van recogiendo por vueltas y de distinta manera.
- Primero, de uno en uno; después, de dos en dos; y se sigue hasta recoger todos a la vez.
- El que levantó más huesitos gana.

VARIANTES.

- ❑ Los huesitos de durazno, de chabacano, de capulín, o piedritas se pueden pintar de colores y a cada color asignarle un número o valor. Al final contar cuantos puntos logró acumular cada jugador.

PERINOLA

La palabra perinola proviene del latín “totum” que significa “todo”.

Su origen es incierto, puesto que se encuentra en muchas culturas europeas.

Algunos datos parecen indicar que es de origen judío, ya que en la janucá se acostumbra a jugar con una perinola de cuatro caras denominada “dreidel”.

Otros documentos fijan su origen en la antigua roma, donde la perinola era llamada “totum”.

Actualmente se usa en muchos países para jugar en las noches festivas (navidad, año nuevo, etc.)

Jugando con cosas contables, tales como monedas, canicas, castañas o caramelos.

MATERIALES

- Una pirinola.
- Objetos para apostar (monedas, tazos, dulces, juguetes, etc.). A cada objeto se le llamará apuesta.

INSTRUCCIONES.

- El juego se puede realizar entre dos o más jugadores.
- Cada jugador deberá poner algún objeto como apuesta (las apuestas se colocan en un único lugar, es decir, todas juntas).
- El primer jugador deberá poner a girar la perinola y cuando ésta pare, tendrá que hacer la opción que le haya salido.

Las opciones posibles son las siguientes:

- Todos ponen = todos los jugadores deberán poner una apuesta.
 - Pon 1 = solamente quien tiró deberá poner una apuesta.
 - Pon 2 = solamente quien lanzó deberá poner dos apuestas.
 - Toma 1 = el jugador que lanzó podrá agarrar una apuesta.
 - Toma 2 = el jugador que lanzó podrá agarrar dos apuestas.
 - Toma todo = el jugador que lanzó podrá tomar todas las apuestas.
-
- Luego sigue el turno del otro jugador y así sucesivamente (si la pirinola es detenida por alguien o por algo deberá volverse a girar).
 - El jugador perdedor será quien se retire o pierda todo su material de apuesta.
 - El jugador ganador será quien haya obtenido la mayor o toda la cantidad de apuesta.

VARIANTES

Español

- Menciona dos verbos.
- Menciona dos adjetivos.
- Menciona dos sustantivos.
- Menciona dos pronombres personales.
- Menciona dos pares de palabras que rimen.
- Menciona dos palabras con su respectivo antónimo.

Educación física

- Da tres saltos.
- Camina de puntitas.
- Camina de talones.
- Haz tres sentadillas.
- Haz tres lagartijas.
- Lanza la pelota tres veces y atrápala.

Pies y manos al suelo

Es un juego de psicomotricidad que fue hallado en redes sociales (Facebook) surgido recientemente y desarrollado en casa, a causa de la contingencia sanitaria que se está viviendo por COVID-19. Este juego tiene como precedente el juego de twister en el cual se usaron las extremidades, aunque de diferente forma.

INSTRUCCIONES

- Se puede usar dentro o fuera de casa, ya sea que se empleen imágenes o esté impreso en lona para mayor durabilidad.
- Se acomoda la serie de huellas de pies y manos, ordenadas de tal forma que pueda irse avanzando (los pies pueden colocarse cruzados cuando vayan a jugar adultos para evitar accidentes), ya sea de un sólo color o de diferentes colores.
- Con cinta adhesiva se pegan al piso las imágenes con las huellas, o si se usa un tapete, también fijarlo en las orillas para evitar que se mueva.
- Los integrantes deben jugar sin zapatos y con calcetines para no maltratar el juego.
- Los jugadores deben ir avanzando colocando la extremidad señalada en el lugar correcto, coordinando motricidad.
- Pierde aquel jugador que se equivoque al avanzar y apoyar parte incorrecta en la imagen o tapete.
- Gana el integrante que llegue a la meta sin equivocarse.

VARIANTES

- Las huellas pueden ser de colores por fila, para que el alumno vaya repitiendo el color mientras coordina sus extremidades.
- Se pueden resolver series y operaciones por cada vez que se avance.
- Se puede trabajar con diferentes asignaturas colocando números al costado, para realizar preguntas cuando los alumnos vayan perdiendo, problemas, retos físicos o castigos.
- Puede realizarse en equipos, sumando los números en los que cada integrante vaya perdiendo, gana el equipo que más puntos acumule.

SERPIENTES Y ESCALERAS

El juego es una versión occidental del juego indio del siglo XVI de nombre “Gyan Chaupar o Leela” o “El juego del conocimiento”.

El jugador al tirar el dado sobre el tablero entraba en un mundo espiritual donde las escaleras favorecerían su acenso y las serpientes se lo dificultarían.

Al llegar a la última casilla (casilla 100) se llegaba a la iluminación espiritual. Era usado como una herramienta de enseñanza de las buenas y malas acciones.

Las escaleras representaban virtudes y las serpientes representaban inmoralidades. El número de escaleras y serpientes no era equilibrado, siempre había más serpientes que escaleras para enfatizar que es más complicado hacer el bien que el mal.

El juego original presentaba 5 virtudes; fe, fiabilidad, generosidad, conocimiento, y ascetismo y 12 acciones inmorales: desobediencia, vanidad, vulgaridad, robo, mentira, embriaguez, deuda, ira, codicia, orgullo, asesinato y lujuria.

El tablero con el que se jugaba variaba de 64 a 142 casillas, aunque el tablero más usado sólo tenía 100 casillas para jugar, en cada casilla se mostraba información visual o verbal de lo que se pretendía enseñar.

A finales de 1800 llegó a Europa y con ello se realizaron diferentes adaptaciones. Cuando el juego llegó a América algunos países realizaron adaptaciones como el sustituir a las serpientes por toboganes, pero en América Latina se conservaron las serpientes.

INSTRUCCIONES

- Para poder jugar serpientes y escaleras es necesario contar con: un tablero de serpientes y escaleras, un dado de 6 lados, fichas para tablero y dos o más jugadores.
- Dependiendo el número de jugadores serán las fichas que se necesitarán, cada jugador deberá contar con una ficha para jugar, la cual deberá poner al principio del tablero, por lo general es antes de la casilla marcada con el número 1.
- Los jugadores deberán acordar sus turnos para lanzar el dado sobre el tablero.
- El jugador hará avanzar su ficha por el tablero el número de puntos indicado por el dado, respetando la numeración del tablero al partir de la casilla número 1; cada jugador lanzará por turnos el dado para hacer avanzar su ficha por el tablero.
- Cuando la ficha caiga sobre la cola de una serpiente, el jugador dueño de la ficha hará descender su ficha hasta donde termine la cabeza de la serpiente.
- Cuando la ficha caiga sobre el principio de una escalera, el jugador dueño de la ficha hará ascender su ficha sobre la escalera hasta donde esta termine.
- El jugador que llegue a la última casilla del tablero gana el juego.

VARIANTES

- ❑ Español: Los alumnos pueden jugar al juego de serpientes y escaleras y por medio de las imágenes de las casillas ir construyendo una historia, siguiendo la narrativa de las casillas en las que caiga su ficha, al finalizar el juego cada alumno deberá contar a sus compañeros la historia que crearon, con lo que se buscaría fortalecer las habilidades de escritura y narración de los alumnos.
- ❑ Matemáticas: Al modificar el tablero, se pueden colocar sumas, restas, multiplicaciones o divisiones en el tablero, eliminando las serpientes y las escaleras, para que los alumnos tengan que contestar la operación de la casilla hasta donde haya avanzado su ficha, si la respuesta es incorrecta los alumnos deberán retroceder el doble de casillas que habían avanzado, pero si su respuesta es correcta podrán avanzar el doble de casillas que hubiese marcado el dado, de esta manera sus respuestas acertadas o incorrectas servirán como las serpientes y las escaleras en el juego.
- ❑ Formación cívica y ética: Se puede retomar la versión original del juego y diseñar un tablero con buenas y malas acciones, en el cual se le muestre a los alumnos las causas y las consecuencias de sus decisiones. Este tipo de modificaciones puede enseñarles temas diversos como medidas de seguridad o responsabilidades sociales

STOP

Es un juego tradicional que se va enseñando y transmitiendo de generación en generación, es decir los padres, hermanos o amigos lo enseñan a los más pequeños.

Es un juego simple en el que solo se ocupa un gis y el cuerpo propio, con reglas sencillas.

Este juego al aire libre permite la interacción de sus integrantes.

Es considerado un juego motriz porque coadyuva a desarrollar las habilidades motrices como saltar, correr o caminar.

INSTRUCCIONES

- Se dibuja en el suelo, un círculo grande que se divide en tantas secciones como participantes en el juego (se recomienda que sean más de tres jugadores).
- En medio se dibuja otro círculo más pequeño y dentro de él se escribe STOP.
- Cada jugador escoge un número multiplicativo (tabla de multiplicar) diferente al de los integrantes y lo escribe en la sección del círculo que eligió, ejemplo; 4x6 o 3x4, entre otros.
- Cada integrante pone un pie en donde puso su número multiplicativo, y un integrante alzar comienza diciendo "Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es 24" o algún resultado de los números multiplicativos que se encuentran escritos en el juego.
- El integrante que tenga el número multiplicativo que sea como resultado 24 tiene que pisar el círculo más chico y decir "Stop", los demás tienen que correr lo más que puedan y cuando escuchen la palabra "Stop" se paran y se quedan estáticos. El jugador del centro que dijo la palabra "STOP" escoge alguno de los jugadores que se encuentran estáticos y trata de adivinar el número de pasos que los separan. Después da esos pasos para ver si llega hasta donde está el compañero. Si el número de pasos lo lleva hasta que logre pisar al jugador elegido, el jugador del centro se salva en esa ronda y el jugador alcanzado obtiene una " X ". Si no adivina, el jugador del centro se lleva la " X ".
- En la siguiente ronda quien iniciará el juego y dirá la frase "Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es ____" será el jugador que más lejos quedó en la ronda anterior. Se van eliminando las personas que junten 5 X.
- Gana el que tiene menos X.

VARIANTES

- El juego accesible que se puede adaptar al contexto de los alumnos y abordarse con diferentes temas, ejemplo;
- Con temas de Geografía como los estados de la Republica Mexicana.
- Fracciones, figuras geométricas y números aditivos.
- Se puede utilizar la flora y fauna de la Entidad,
- Personajes históricos de una época en específica como personajes de la Revolución Mexicana.
- Se pueden emplear nombres propios o verbos, entre otros.
- Otra variante es que el juego puede omitir un ganador y un perdedor, es decir se puede jugar hasta que los alumnos lo deseen, sin eliminar a jugadores.

EL TROMPO

El trompo es un juguete tradicional que se juega con un elemento construido de madera que tiene su forma cónica con una punta aguda de metal y se emplea una cuerda de aproximadamente de 1.30 metros de largo. La cuerda o piola se enrolla en el trompo de la punta hacia arriba, cuidando mantener la otra punta atada al dedo índice o medio, para luego tirar el trompo al suelo y este pueda girar.

Para este juego se necesita bastante agilidad tanto para lanzarlo como para levantarlo en la mano.

El principal objetivo del juego es hacer girar el trompo en el piso el mayor tiempo posible para lograr levantarlo con la mano y poder sacar las monedas de distinto valor que se encuentran en el centro de un círculo.

El origen del trompo es más bien incierto aunque se tiene conocimiento de existencia de trompos desde el año 4000 a. C., ya que se han encontrado algunos ejemplares, elaborados con arcilla. Hay rastros de trompos en pinturas muy antiguas y en algunos textos literarios que citan el juego.

Todo parece indicar que fueron las culturas de Oriente, China y Japón, quienes introdujeron en Occidente este juguete tan peculiar.

Con el paso del tiempo ha evolucionado el material del que están contruidos hasta llegar a los actuales elaborados de plástico e incluso hay trompos que encienden luces al girar.

INSTRUCCIONES

- Buscar un espacio libre para poder jugar el trompo.
- Hacer un círculo de aproximadamente 2 m de diámetro y colocar al centro monedas de \$0.50, \$1.00 o \$2.00; según el valor que quieran jugar.
- Enrollar el trompo con la piola empezando por la punta metálica hasta cubrir la mayor parte del trompo.
- Después por turnos, tirar el trompo con cierta habilidad hacia el centro del círculo tratando de picar una de las monedas.
- Si el jugador logra picar (tocar) una moneda con el trompo, tiene la oportunidad de entrar al círculo y seguir jugando. Entonces, trata de levantar con la mano el trompo y lo lanza nuevamente las veces que pueda mientras su trompo siga girando; hasta lograr de sacar la moneda del círculo. (Si lo logra, la moneda es suya; y si no debe esperar su turno para volverlo a intentar).
- Si el jugador no logra picar (tocar) ninguna moneda, tiene la oportunidad de tomar su trompo con la mano (mientras siga girando), salir del círculo e intentar nuevamente su tiro hacia las monedas.
- Gana el jugador que logre sacar el mayor número de monedas.

VARIANTES

- La dinámica del juego permite realizar múltiples variantes por ejemplo:
- Otorgar diferente valor a las monedas como puntos en unidades, decenas y centenas. Posteriormente realizar el cálculo de la puntuación obtenida.
- Realizar tablas de registro, donde anoten el tiempo que dura un trompo girando. Posteriormente realizar gráficas con la información obtenida.
- Se puede girar el trompo sobre un cuadro o círculo divididos y en cada fracción de la figura se le asigna un puntaje aumentando el valor de acuerdo al grado escolar. Por turnos los participantes giran su trompo y en el espacio donde deje de girar será el puntaje obtenido. Al final gana quien obtenga más puntaje.

**¡GRACIAS POR
SU ATENCIÓN!**