

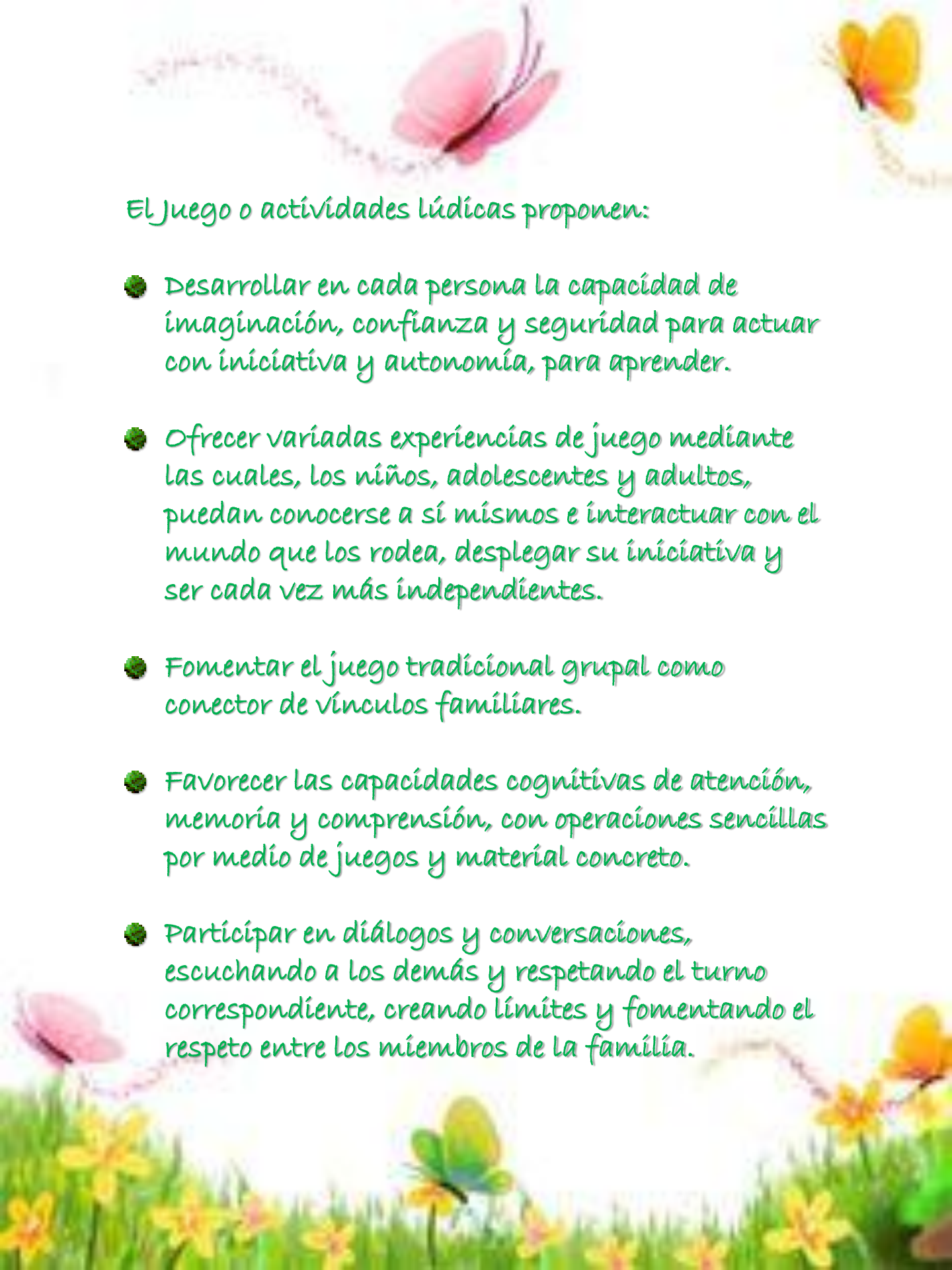
"NOS CUIDEMOS ENTRE TODOS"
Yo me quedo en casa
a jugar en familia.

FUENTE: Gabinete Técnico Interdisciplinario de Educación Especial de Caucete

RESPONSABLE: MG. MONICA GUTIERREZ
Directora de Gabinete Técnico Interdisciplinario de Educación



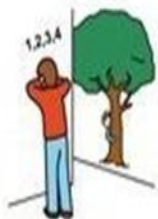
Las actividades lúdicas son imprescindibles para la construcción de la imaginación y de las actividades viso-espaciales y viso-motrices de una persona.

The background of the slide is a soft-focus image of a garden. It features several butterflies in shades of pink, orange, and yellow, fluttering around. In the foreground, there are green grass blades and small yellow flowers. The overall aesthetic is bright and cheerful, with a natural theme.

El juego o actividades lúdicas proponen:

- Desarrollar en cada persona la capacidad de imaginación, confianza y seguridad para actuar con iniciativa y autonomía, para aprender.
- Ofrecer variadas experiencias de juego mediante las cuales, los niños, adolescentes y adultos, puedan conocerse a sí mismos e interactuar con el mundo que los rodea, desplegar su iniciativa y ser cada vez más independientes.
- Fomentar el juego tradicional grupal como conector de vínculos familiares.
- Favorecer las capacidades cognitivas de atención, memoria y comprensión, con operaciones sencillas por medio de juegos y material concreto.
- Participar en diálogos y conversaciones, escuchando a los demás y respetando el turno correspondiente, creando límites y fomentando el respeto entre los miembros de la familia.

Juegos tradicionales para jugar
dentro de la casa o en el jardín:



JUEGOS TRADICIONALES



JUEGOS CON OBJETOS:
Algunos implican un alto grado de actividad física y psicomotricidad: Ejemplo: Saltar a la cuerda.

Saltar a la cuerda.

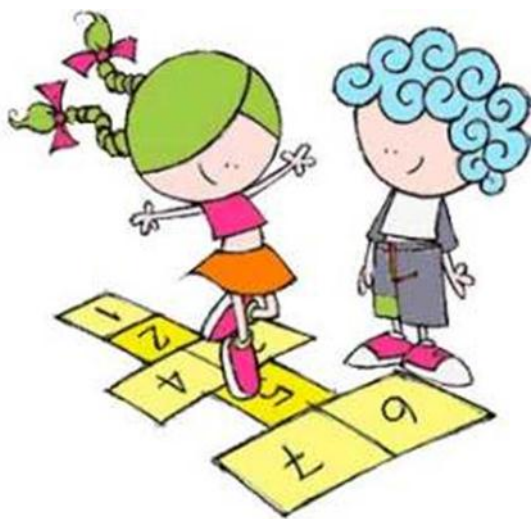


Es un juego que se puede realizar individual o colectivamente.

Sí se juega individualmente, es la propia persona la encargada de hacer girar la cuerda y saltar.

Sí se practica colectivamente, la cuerda será girada por dos personas, una a cada extremo, mientras que otra persona será la encargada de saltar. Y asegurarse de saltar más veces que los compañeros.

La Rayuela



Con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez.

Luego, cada participante deberá buscar una piedra y tirarla sobre cada casilla; deberá completar el casillero saltando con una sola pierna por cada número hasta llegar donde está la piedra, y así sucesivamente.

Sí la piedra no cae dentro de la casilla correspondiente pierde su turno y le toca al siguiente.

El ganador será el primero en llegar al número diez.

La gallinita ciega.

Los participantes sortean para ver quién comienza, éste tendrá que taparse los ojos con la prenda y dar vueltas sobre sí mismo.

Cantando la siguiente canción: 'Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás'.

Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás.



La sogá.



Se traza una línea divisoria en el terreno de juego y en la mitad de la sogá se ata el pañuelo.

A cada lado del pañuelo se ponen igual número de jugadores de los dos equipos. Se tensa la sogá tirando de ambos lados y se coloca el pañuelo justo sobre la línea divisoria del campo de juego.

A la señal todos los jugadores tiran de la sogá hacia su lado y gana el equipo que consigue arrastrar a todos los jugadores del otro equipo al otro lado de la línea.

Las sillas musicales.

Se deben colocar varias sillas en una habitación, respaldo con respaldo. La cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de jugadores. Alguien debe tocar algún instrumento o encender un equipo de sonido mientras tanto, los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas. De repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento. Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego.



La carretilla.



Se puede jugar de dos en dos o en grupo, formando parejas para hacer carreras.

Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro lo toma por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla.

El que se encuentra en esta posición sólo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival.

JUEGOS DE PERSECUCIÓN:
Ejemplos: Escondite. Gato y ratón.
Policía y ladrón. Encantados.

Policía y ladrón.



Hay dos equipos, uno son los policías y el otro los ladrones.
El equipo de los policías trata de atrapar a los miembros del equipo de los ladrones y meterlos en la cárcel.
El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.

Gato y ratón.



Se eligen el «ratón» y el «gato». El resto se toman de las manos y forman un coro. El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores. Después entra el gato y dice: «¿por dónde salió el ratón?». Los del coro contestan «por la puerta» y señalan por donde salió el ratón.

Por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa. Si el gato pilla al ratón, se cambian los papeles entre ellos.



Encantados.

Una vez que se sabe quién es el que encanta, el resto de jugadores salen corriendo y deberá tocar a uno de ellos. Cuando lo hace, tiene que decirle en voz alta «encantado».

El jugador tocado pasa a ser el que encanta y deberá pillar a otro jugador.

El juego concluye cuando todos los jugadores están cansados.



Cuatro esquinas



Uno de los participantes se queda en el centro de las cuatro esquinas designadas, mientras el resto ocupa una esquina cada uno.

En lugar de esquinas se pueden utilizar árboles, farolas, o simples piedras para delimitar el campo de juego.

A la orden de uno o de todos los participantes, se intercambian las esquinas, muy rápidamente, para intentar así que quien se encuentra en el centro no consiga quitar "su" esquina a nadie.

Sí lo consigue, pasa al centro el participante que se ha quedado sin ella.

El escondite.

Consiste en que uno o varios integrantes de la familia se esconden y otro tiene que buscar a los que se han escondido. Antes de comenzar a jugar se delimita la zona donde los participantes podrán esconderse y el tiempo que contará para que se puedan esconder.

Se sortea para ver quién empieza a buscar y deberá encontrar a todos los integrantes del juego; si no consigue a alguno pierde y deberá volver a buscar.





JUEGOS DE HABILIDAD MANUAL:

Ejemplos: Trompo. Canica (balitas). Yoyó.
Perínola. Actividades de dibujo, copia y colorear.
Utilizar papel cuadrículado para dibujar y
escribir. Modelado. Dibujo con distintos
materiales. Armado de rompecabezas. Juegos de
mesa utilizando dados.



Las canicas (balitas o bolitas).



En el juego de las canicas (balitas o bolitas) necesitamos un hoyo y luego se pinta en el suelo una línea a unos cinco metros del hoyo.

Desde esta línea es de donde los jugadores lanzaran sus canicas en dirección al hoyo y el que más cerca que quede de la línea será el primero y así sucesivamente.

El objeto del juego de las canicas es ganarle balitas a los oponentes. Con el dedo pulgar debes introducir la balitas en el hoyo para luego poder tirar a las balitas de tus rivales y apoderarte de ellas.

Trompo

Se debe enrollar la cuerda al trompo, para luego lanzarlo al suelo intentando bailarlo. Según la edad de los jugadores así es el grado de dificultad para hacer los distintos trucos mientras el trompo se mantenga girando.

Puedes jugar:

- Colocar un trompo dentro de un círculo marcado en el suelo y realizar el juego en grupo, para que gane quien haga más marcas al trompo del círculo.
- Bailarlo en el suelo y levantarlo con la mano, manteniéndolo el mayor tiempo girando en la mano.



Las chapítas o tapítas.



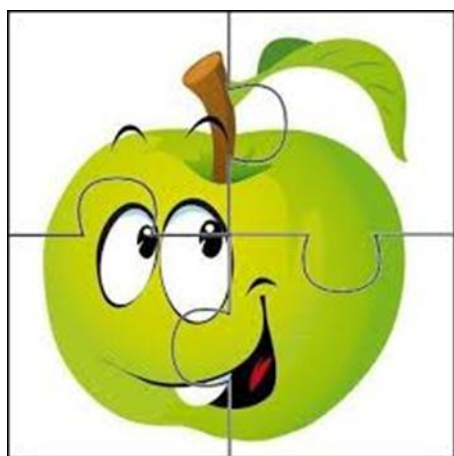
Se dibuja un circuito de carrera bien en el suelo o sobre una cartulina.

Cada jugador debe desplazar su chapita por este circuito con su dedo, desde la salida hasta la meta, tirando alternativamente entre todos los jugadores.

Sí se sale del recorrido, la siguiente vez se vuelve a tirar desde donde se tiró la última vez o comenzar desde el principio.

La tapita que llegara primero a la meta ganaba las tapitas de todos sus rivales.

Rompecabezas.



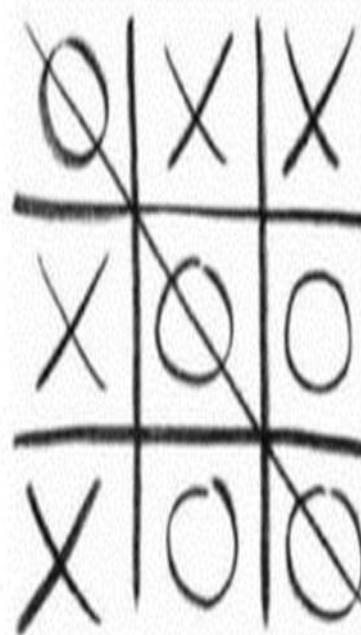
Se puede imprimir una imagen o se dibuja sobre una cartulina o papel alguna ilustración y luego se pega en un cartón y se recorta en diversas partes para luego formar un rompecabezas.

Ta, Te, Tí

En un papel se hacen dos líneas horizontales y dos verticales, formando una cuadrícula de nueve espacios.

Por turnos, cada jugador debe poner una X o un O, intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal.

Cuando todos los espacios están llenos se termina la partida, que puede terminar con un ganador o bien en empate, que suele ser lo más habitual una vez se conoce la mecánica del juego.



El juego del yoyó.



Consiste en dos discos de madera unidos con una ranura profunda en medio en torno a la cual se enrolla un cordel. Una vez enrollado el cordel y anudado a un dedo, se deja caer el yoyó con fuerza y se consigue que suba y baje por el cordel.

Una vez que se aprende a bailar el yoyó de arriba abajo, existen infinitud de variaciones acrobáticas para pulir la destreza de cada uno.

Se pueden hacer círculos desde dentro de la muñeca hacia fuera, hacer un columpio con el cordel y columpiar el yoyó, lanzarlo en todas direcciones... el yoyó tiene mil posibilidades.



JUEGOS CON PARTES DEL CUERPO:

Algunos son un tipo de competición lógica:
Ejemplos: Piedra, papel o tijera. Figuras para
armar. Rompecabezas de partes del cuerpo.

Colocar la parte que le falta en un dibujo.
Observar y dibujar el cuerpo de un integrante de
la familia. Aprender a dibujar en dimensiones las
partes del cuerpo.



Armamos nuestro cuerpo.



El juego consiste en armar nuestro cuerpo por medio de un rompe cabezas dibujado de un cuerpo completo de una persona o una imagen impresa que se puede realizar donde se debe señalar con color cada parte del cuerpo.

JUEGOS DE EXPRESION CORPORAL:
Ejemplos: Dígallo con mímica. Obras de
Teatro. Adivinar el personaje.

Dígallo con mímica.



El juego consiste en adivinar el título de una película, o de cualquier cosa, a base de pistas "mudas, señas, o expresiones corporales".

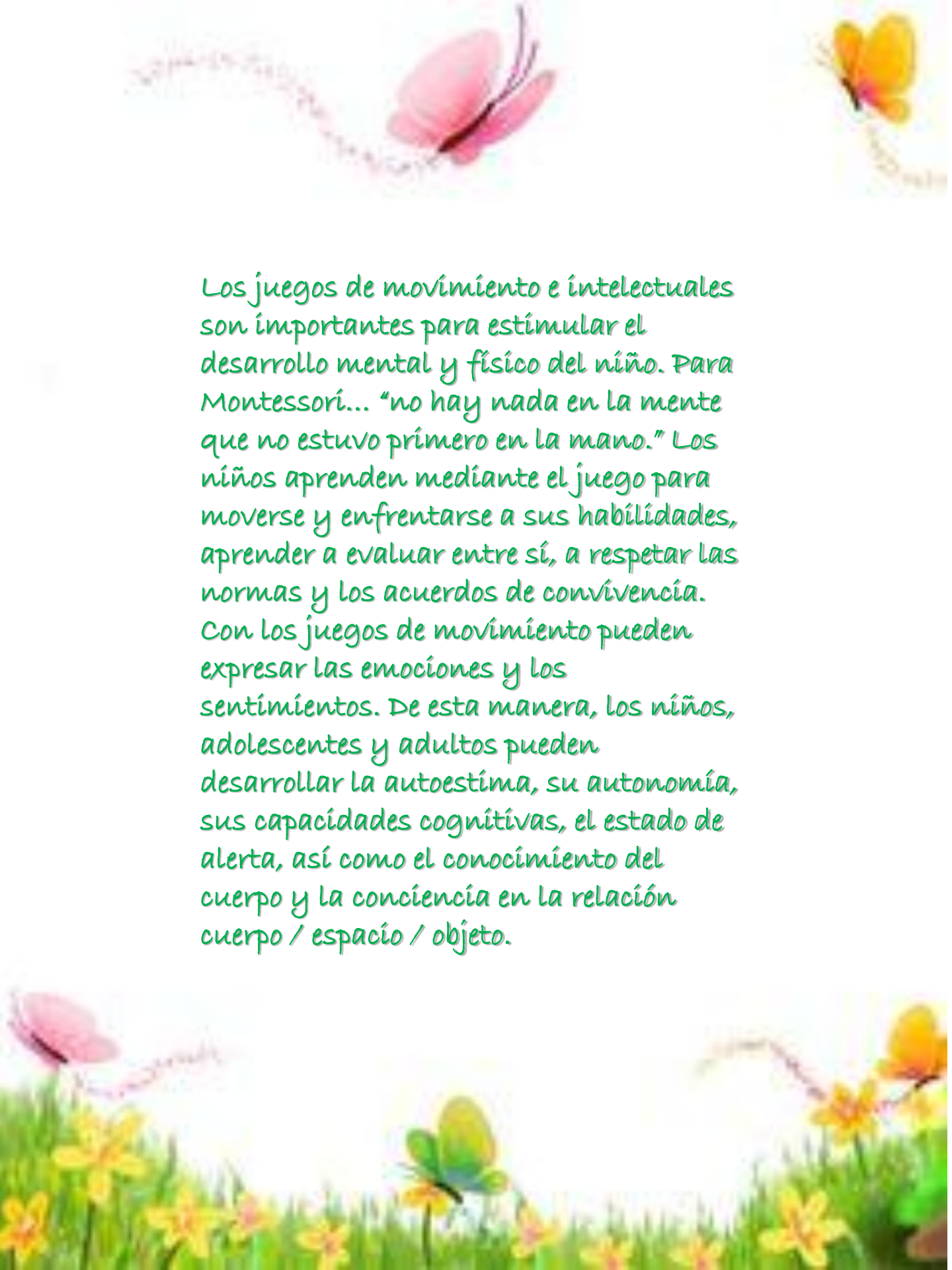
JUEGOS VERBALES:

Ejemplos: Adivina adivinador (adivinanza). De La Habana ha venido un barco... Veo veo. Telegrama (juego). Teléfono descompuesto. Antón Píruero. Reproducción de diferentes cantos y rimas. Narración y Lectura de cuentos con o sin imagen. Narración con títeres y obras de teatro.

Lectura de cuentos.



La actividad consiste en leer un cuento y luego preguntar a los participantes de qué se trata el mismo, quiénes son sus personajes, qué sucedió al principio, luego el conflicto y el final de la historia, desarrollando en los niños y demás participantes de la familia la capacidad de comprensión lectora.

The background of the slide is a soft-focus illustration of a garden. In the top left, a pink butterfly is shown in flight, leaving a faint, curved trail. In the top right, a yellow butterfly is also in flight. The bottom of the slide is filled with a lush field of green grass and numerous small, bright yellow flowers. A pink butterfly is visible on the left side of the bottom field, and a green butterfly is in the center. The overall aesthetic is gentle and natural.

Los juegos de movimiento e intelectuales son importantes para estimular el desarrollo mental y físico del niño. Para Montessori... "no hay nada en la mente que no estuvo primero en la mano." Los niños aprenden mediante el juego para moverse y enfrentarse a sus habilidades, aprender a evaluar entre sí, a respetar las normas y los acuerdos de convivencia. Con los juegos de movimiento pueden expresar las emociones y los sentimientos. De esta manera, los niños, adolescentes y adultos pueden desarrollar la autoestima, su autonomía, sus capacidades cognitivas, el estado de alerta, así como el conocimiento del cuerpo y la conciencia en la relación cuerpo / espacio / objeto.