

“Compartiendo experiencias jugadas”

Sugerencias lúdicas para 1º Ciclo



*Canciones jugadas en ronda y más de 100 juegos para el 1º Ciclo
abordando los saberes de Educación Física*

*Propuesta del Consejo de Profesores de Educación Física de la Sección
Nº 4 de Educación Física
Regional Centro Sur*



“Jugar es una buena idea para aprender, conocerse y sentirse parte de un mundo común, para aprender a comprender y aceptar a otros sujetos y mundos diferentes, que sin embargo caben en un universo compartido.”

H.M

La Educación Física, promueve el juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social para proporcionar una formación integral, básica y común. Lo cual enfrenta a los Docentes a los desafíos de repensar las cualidades de la experiencia escolar, fortalecer y producir modelos pedagógicos y organizacionales que potencien la enseñanza y el aprendizaje en contextos de diversidad (culturales, de ritmos de apropiación, etc.) y fortalecer las trayectorias escolares de los niños a partir del despliegue de estrategias institucionales y mejores condiciones de enseñanza; tal y como explicita la Ley de Educación Nacional.

Bajo estas premisas la propuesta “Compartiendo experiencias jugadas” pretende ofrecer ideas y alternativas, es una rica invitación para sumar al trabajo cotidiano, con la intención de constituirse en un insumo para la planificación de la enseñanza.

Las situaciones de enseñanza aquí propuestas, promueven la exploración, experimentación, descubrimiento y elaboración motriz en situaciones lúdicas problemáticas con acento en las habilidades motrices básicas, a los efectos de desarrollar el potencial de aprendizaje motriz, propiciatorio de la construcción de sí mismo en referencia a su entorno.

Prof. Heliana Mocayar

Inspectora Técnica de Ed. Física – Sección N° 4

CANCIONES JUGADAS EN RONDA

(Aportes de la Prof. Betina Brantiz de las Escuelas N° 1-426 “José Hernández y 9-035 Normal “Gral. Toribio de Luzuriaga” - Tunuyán)

Canciones con acento en la integración

1. El niño que viene del Oeste

Era un niño que venía del oeste...y el amigo lo perseguía; y a todo el que encontraba lo sacudía: ¡uca chaca, uca cha, ucha chaka, vení para acá!

2. Guana...

Guaana ...(cadera hacia la derecha)

Guanana... (cadera hacia la izquierda)

Guaana guana chu chu a gua gua...(caderas hacia un lado y el otro)

Guan 1, Guan 2, Guan 3: Guanana, (tres pasos hacia adelante con cada “Guan”)

Guana guana chu chu a gua gua...(tres pasos hacia atrás...)

3. Soy

Soy una taza, una tetera, una cuchara, un cucharón...

Un plato ondo, un plato playo, un cuchillito y un tenedor...

Soy un salero, azucarera, la batidora, la olla exprés: chu chú!

(Se repite agachados, saltando, hacia delante, hacia atrás, etc)

4. Rock del pirata

Este es el rock del pirata, con parche en el ojo y un palo en la pata...

Y si el pirata te saca a bailar: uh uh ah, uh uh ah! uh uh ah, uh uh ah!

5. Mirá mirá, mirá...

Mirá, mirá, mirá... (hacer gesto de mirar a la lejanía)

El horizonte allá... (señalar el horizonte)

Es un gran animal (hacer gesto de animal grande)

Que en bicicleta va (hacer gesto de andar en bicicleta)

Como es de suponer (hacer gesto de suposición con ambas manos)

Es un elefante con la trompa adelante (gesto de la trompa del elefante)

Y la colita atrás... (gesto de colita atrás)

A continuación se van dejando de cantar de a una cada frase y solo se hacen los gestos correspondientes.

6. Se viene el pato...

Se viene el pato, el pato con una pata... El pato con la colita... el pato con las alitas...

El pato con el piquito... y ahora te toca a ti!

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

(Se van moviendo las partes del cuerpo del “pato” que corresponda... y se va sacando a bailar de a uno o pueden realizarlo todos juntos...)

7. Cuando fui...

Cuando fui Nueva York, a visitar a la Mary... la Mary me enseñó a bailar el rock and roll... Baila el rock and roll... Baila el rock and roll... Baila el rock and roll... pero bailalo bien...

Cuando fui a Italia a visitar a Giuseppe; Giuseppe me enseñó, a bailar la tarantela... Baila tarantela, Baila tarantela, Baila tarantela, pero bailala bien!!

Cuando fui a Córdoba a visitar a la Mona, la Mona me enseñó, me enseñó bailar cuarteto... Baila el cuarteto, Baila el cuarteto, Baila el cuarteto, pero bailalo bien...

Cuando fui a no sé dónde, a visitar a no se quién, no se quién me enseñó, a bailar no se qué cosa... Baila no se que cosa, Baila no se que cosa, Baila no se que cosa, pero bailala bien, pero bailala bien!!!

8. El papá de Abraham

El papá de Abraham tenía hijos, 7 hijos tenía el papá de Abraham... Que nunca lloraban, que nunca reían... sólo hacían como... (repetimos el gesto que haga quien hayamos señalado)

9. Un egipcio

Un egipcio caminaba por el Nilo, caminaba, en busca de otro egipcio... La la la, la la la la la la... (con las manos juntas y subiendo y bajando como una viborita... así se van multiplicando quienes salen a bailar)

Canciones para conocer y representar el cuerpo (propio y del otro)

10. La Tirita

Tira de la tiriti tá... tiriti tá... tiriti tá... Tira de la tiriti tá... ya no la tires más... (Nos atamos una piolita imaginaria en cada parte del cuerpo de tal modo de elevarla y bajarla...)

11. Un Señor...

Un señor, muy alto y con sombrero... (se repite)
Me dijo que le tocara la cabeza a mi compañero... (se repite)
Bidú Bidú, Bidú... Bidú, Bidú, Bidú! (sin dejar de tocar la parte indicada en el compañero)

12. Las partes de mi cuerpo

Las partes de mi cuerpo, hoy voy a aprender... Y si me preguntan, yo responderé...
Las manos son para aplaudir... (se aplaude repitiendo el verso)
Las piernas son para saltar... (se salta repitiendo el verso)
Los brazos son para abrazar... (se abraza al compañero, repitiendo el verso)
La boca es para cantar... (se repite el verso) ¡Y el corazón para querer!

13. Cuando fui a la selva

Cuando yo a la selva fui...(se repite)

Vi un animal muy particular... (se repite)

Con la mano así, con la otra así... (se repite)

Se mueve: cuá cuá cuá... (se repite)

(se van agregando de a una las distintas partes del cuerpo, hasta lograr recordar y mover todas las que se fueron agregando)

Canciones con acento en las Nociones espacio - temporales

(pero también pueden utilizarse para esquema corporal)

14. Los animalitos...

El cocodrilo Dante camina hacia delante... el elefante Blas, camina para atrás...

El pollito Lalo camina hacia el costado... y yo en mi bicicleta, me voy para otro lado...

15. Bugui Bugui: (Canción en ronda, tomados de los hombros)

Bailando el bugui, bugui... Bailando elbugui, bugui... Bailando el bugui, bugui... todo será mejor, eh!

Con una mano adentro, con una mano adentro... La otra mano afuera... la otra mano afuera...

Bailando el bugui, bugui... Bailando elbugui, bugui... (Así con todas las partes del cuerpo y sumándolas para recordarlas)

16. Papi papiru... (Aportes de las Profesoras Daiana Fernández - P 435 “Adventista” y Silvina Lorenzo - Esc. N° 1-022 “Vicente López y Planes” - Tunuyán)

Papi papiru pá... Papi papiru... Papi papiru pá... papipapiru...

A todo el mundo le gusta mover la cabeza... adelante: ¡pá!, atrás: ¡pá!, a la derecha: ¡pá!, a la izquierda: ¡pá!... a los cuatro: pá, pá, pá, pá (moviendo en cada onomatopeya, al lado correspondiente)

Papi papiru pá... Papi papiru... Papi papiru pá... papipapiru...

A todo el mundo le gusta mover los brazos... adelante: ¡pá!....

Y así con todas las partes del cuerpo...

JUEGOS PARA EL 1º CICLO

Juegos con acento en el Esquema Corporal y nociones de ubicación y lateralidad sin material

- 1- La Dama Juana - Juego para reconocer y utilizar las diferentes partes del cuerpo, aporte del Prof. Rafael Ganem – Esc. N° 1-560 “Dr. Antonio J. Scaravelli” y 1- 546 “Juan García del Río” - Tupungato**

“¿Conocen a la Dama Juana? es una señora muy alegre y picarona que le gusta tocarse la cabeza, hombros, brazos, piernas, etc., en sí mismo y compañeros... también, la Dama Juana puede realizar acciones motrices: caminar, correr, saltar, parar y mantener el equilibrio, pararse en un pie, etc.

- 2- “Me rasco” – Aporte de la Prof. Ivana Della Gáspera – Esc. N° 1-189 “Antonio Olivares” – San Carlos**

Todos en ronda, uno comienza diciendo: “Yo soy Juan, me pica la cabeza”, hace el movimiento de rascar y todos lo imitan... Luego dice: “Él es mi amigo, le pica la cabeza...” y le rasca la cabeza al amigo. A continuación, el que esta al lado dice su nombre y le pica otra parte del cuerpo... continúa así o habla el que quiere...

- 3- “El Pistolero” - Juego para reconocer la izquierda y derecha del compañero, aporte del Prof. Mariano Checuz – Esc. N° 1-564 “Juan González Ozo” - Tupungato**

Todos se colocan en ronda y el profesor en el medio, él comienza a girar y al que señala se tienen que agachar automáticamente los de los costados (derecha e izquierda) tienen que apuntarse y decirse el nombre, el que primero lo dice gana y el otro queda eliminado y agachado hasta que haya un ganador. Es también un juego rompehielos de integración...

- 4- Varias manchas y juegos para el reconocimiento y desarrollo de la lateralidad sin elementos – Aporte del Prof. Emilio Fulcheri – Esc. N° 1-115 “República Argentina” - Tunuyán**

Mancha con mano derecha y la otra en la espalda, luego al revés. Mancha saltando con un pie y mano contraria para manchar, y los demás saltando con un solo pie por todo el espacio. Sobre una línea, uno detrás de otro siguiendo las indicaciones del profesor, por ej: Mano derecha, pie izquierdo, etc., el que se equivoca va saliendo.

Otros aportes del Prof. Fulcheri:

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

5- “El robot”: ubicados en parejas, uno delante con ojos cerrados y el compañero atrás, que debe guiar al primero desde un punto del playón a otro, tocando los botones del robot y mencionando izquierda o derecha.

Variante: Guiar al compañero solamente verbalizando izquierda o derecha. De a cuatro, ubicados por parejas en los extremos del playón, guiar al robot verbalmente hasta que logre encontrarse con el de enfrente (ganan los que logran encontrarse primero).

6- “Conociendo mi cuerpo” – Aporte de la Prof. Vanina Leguizamón – Esc. N° 1-235 “Esteban Echeverría y N° 1-354 “Alfredo Chacón” – San Carlos



Colocarse en ronda, en parejas uno detrás de otro. El de adelante se va a sentar. El de atrás se va a parar y a la señal del profesor van a correr hacia la derecha y se tienen q sentar para el lado derecho o izquierdo según lo indique el profesor.

Variante: - luego se puede decir una dirección para correr y otra para sentarse. Luego se puede dar números a las parejas por ejemplo el 1 corre hacia la derecha y el 2 a la izquierda y una vez q llegan tocan el cono.

Juegos con acento en el Esquema Corporal y nociones espacio temporales con material

7- “Casita desordenada” – Aporte del Prof. Guillermo Ezequiel Moreno Saccardo - Jardín exclusivo N° 0-025 “Sol de Tupungato”

Los alumnos estarán divididos en dos bandos, cada uno en un extremo del campo de juego (que será el depósito donde se dejaran los elementos). En el centro estarán los diversos elementos dispersados por todo el espacio. A la señal del profesor cada grupo deberá ir hacia el centro, buscar y recoger uno de esos elementos y llevarlos al depósito

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

de cada uno y volver a buscar otro, así sucesivamente hasta que no queden elementos en el centro. Gana el grupo que logro juntar más elementos.

Consignas del juego: Deberán llevar el elemento solamente con el hombro... Acá es donde entra la propuesta en donde se le va diciendo a los chicos de llevar el elemento con las diferentes partes del cuerpo (cabeza, mano, rodilla, pie, espalda, etc) según la edad.

Reglas: Llevar solamente 1 elemento por vez. No se puede lanzar el elemento antes de llegar. No robar el elemento del compañero.

Variantes: Desplazarse de diferentes formas. Aumentar equipos.

8- “Traslado el globo con mi compañero” – Aporte de la Prof. Nair Nievas – Esc. N° 1-254 “Tomás Silvestre” – Tupungato”

Material: globos.

Entregar un globo inflado por parejas numeradas. Estarán ubicados enfrentados detrás de una línea. A la señal del docente tienen que ir golpeando o trasladando el globo (según se indique) con una parte del cuerpo indicada hasta el final de la cancha sin que se caiga. Si el globo se cae vuelven a empezar.

Suman puntos las primeras 3 parejas que lleguen hasta el otro lado sin que se caiga el globo

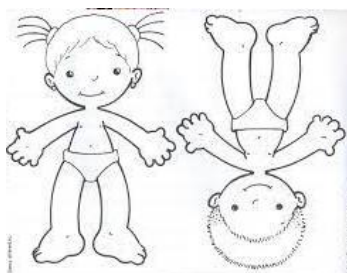
9- “El Papi papiru Pa” – Aporte de la Prof. Silvina Lorenzo – Esc. N° 1-022 “Vicente López y Planes” - Tunuyán

Todos en ronda la profesora al medio y empezamos a cantar la canción con las distintas partes del cuerpo.... “Papi papiru Pa... Papi papiru » (ver letra de la canción en el anexo de canciones jugadas)



10- “Dibujando a mi compañero” - Aporte de la Prof. Macarena Soliz – Esc. N° 1-022 “Vicente López y Planes” - Tunuyán

En parejas con una tiza, dibujamos el contorno de mi compañero que estará



acostado de boca arriba y con brazos y piernas separadas. (Puede o no proponerse a modo de competencia) La pareja que termina debe parase arriba de su cuerpo dibujado.

Terminada la tarea se les pide a los chicos colocarle un número (1 al 6) a cada segmento del cuerpo Cabeza, Tronco, Brazos y Piernas. Luego con la ayuda de un dado que el profesor lanza, saltamos con uno y dos pies sobre los distintos números que este indica.

11- “Twister Corporal”- Aporte de la Prof. Silvina Lorenzo – Esc. N° 1-481 “Manuel de Olazábal” - Tunuyán



El juego consiste en ubicar las partes del cuerpo en los números que va indicando el dado o el profesor, pero recordando que no pueden caer, ni sacar la parte del cuerpo del número ya indicado.

12- Juego para reconocer y desarrollar la lateralidad – Aporte de la Prof. Luciana Bernat – Esc. N° 1-119 “Ejército de Los Andes” - Tunuyán

Materiales: dos cajas o tarros; pelotas de media o multiuso, conos (para marcar espacios).

Se arman dos equipos, cada equipo tiene por objetivo embocar la mayor cantidad de pelotas en un minuto. Los niños que lanzan a las cajas deben “guardarse” la mano que indica el profesor; primero se realiza con derecha, luego con izquierda. Se recomienda colocar dos niños que pasen las pelotas que caen fuera de los tarros e irlos cambiando para que todos vivencien el juego.

Variantes: realizar lo mismo con pies. En este caso será necesario realizarlo con pelotas multiuso, ya que los niños deberán llevar las pelotas a las cajas picando; primero con derecha; luego con izquierda. El equipo que primero deposita todas las pelotas en las cajas gana. También se puede “guardar” una mano para que sea de uso obligatorio la que se deja afuera. Luego realizando conducción con pies.

13- “Transportadores de frutas” – Aportes de los Prof. Jimena Estevez y Fernando Villafañe – Esc. P – 224 “Jean Piaget” – Tunuyán

Dispuestos por parejas llevarán entre los dos sin ayuda de las manos, formas de transportar la fruta (el globo) al ritmo de la música, sin que la fruta caiga al suelo. A la señal de la profesora deberán colocar la fruta donde corresponda, por ejemplo: Frente con frente, Mano con rodilla, Codo con codo, Panza con panza, Pie con espalda, etc.

Otros aportes de los Prof. Estevez y Villafañe

14- “El Rompecabezas”: Se formarán dos filas de alumnos en un extremo del espacio, del otro lado se encontrarán dos afiches con una silueta de un cuerpo. Los alumnos deberán salir de a dos, buscar una pieza del rompecabezas que estará ubicada en el medio del recorrido y transportarla con la parte del cuerpo que les tocó (cabeza con cabeza, pie con pie, etc.) llevarla hacia el afiche y colocarla donde corresponda. Gana el equipo que colocó correctamente todas las piezas.

15- “Amarillo y rojo” (materiales: conos tortuguitas si es posible de dos colores, cono mediano, pelota de tenis)

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

Se distribuyen los alumnos en pequeños grupos, se ubica a los grupos en fila y enfrente de los mismos se ubican dos conos tortuguitas, ejemplo: amarillos a la izquierda, rojos a la derecha y en el medio un cono mediano o una pelotita de trapo o tenis, se dan las consignas de ubicar el cono mediano sobre el cono amarillo por ejemplo y luego volver al grupo, luego sobre el rojo, luego le aclaramos que al lado del cono mediano o la pelota el cono tortuguita amarillo esta a la derecha y el otro a la izquierda, entonces ahora daremos la consigna de ubicar el cono mediano sobre la derecha o la izquierda.

Variantes: Ubicar los conos tortuguitas y el cono del medio por toda la cancha y al decir derecha o izquierda habrá que ubicar todos los conos medianos sobre el que hayamos ubicado a la derecha. Dividir en dos grandes grupos y cada grupo tendrá a su cargo los conos de la derecha y otro los de la izquierda a la señal el grupo deberá dar vuelta solo los derechos y enderezar los izquierdos y así mismo lo contrario el otro grupo a un tiempo determinado se observará que grupo logro su objetivo en mayor cantidad de conos volteados o no.

16- “Jugamos con nuestro cuerpo” - Aporte de la Prof. Nancy Zalazar – Esc. 1-031 “9 de Julio” – San Carlos

Materiales: Fichas con dibujos de las partes de nuestro cuerpo, globos, mesa y 3 cajas.

Se divide al grupo en dos. En la partida se coloca una caja para cada equipo. A 20 metros, se ponen las fichas en la mesa, sin mostrar el dibujo y una caja al lado con varios globos inflados. Cada niño deberá correr hasta la mesa, dar vuelta una ficha, tomar el globo y llevarlo a la caja de partida con la parte del cuerpo que indica el dibujo (cabeza, mano, brazo, pierna, pie, tronco) Para complejizar el juego se pueden colocar en parejas y entre los dos, llevar el globo con la parte del cuerpo que eligieron.

17- “Terremoto”: Juego para reconocer y desarrollar la lateralidad con elementos – Aporte de la Prof. Laura Balestra – Esc. N° 1-577 “Humberto Beghin”

Materiales: Aros, suficientes para todos los alumnos.

Realizar una ronda de aros, cada jugador se coloca parado dentro de un aro. Un jugador o el Profesor parado en el medio de la ronda da las voces de mando: IZQUIERDA O DERECHA (se repite jugando con las combinaciones).

En el momento que los alumnos escuchen la palabra TERREMOTO, deben cambiarse de lugar sin ocupar el aro de la izquierda o de la derecha.

Variante: Se juega con sillas en lugar de usar aros. El jugador del medio al escuchar TERREMOTO, intenta ocupar un lugar en la ronda.

18- “El cazador de mariposas” – Aporte de la Prof. Romina Cortez – Esc. N° 1-280 “Bernardo Quiroga” – San Carlos

*Construido con los aportes de los Prof. de Ed. Física de Nivel Inicial y Primario del Valle de Uco. 10
Idea, compaginación y tipeo: Prof. Heliana Mocayar – Insp. Técnica Ed. Física – Sección 4*

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

El juego consiste en colocar a dos o tres CAZADORES los cuales tendrán un aro cada uno de color rojo en su mano derecha y el resto del grupo son las MARIPOSAS los cuales deberán evitar que los cazadores los emboquen y de esta forma los atrapen, para poder salvar a las MARIPOSAS CAZADAS, las que no estén atrapadas deberán tomar con la mano izquierda un aro de color azul y embocar a las MARIPOSAS CAZADAS, de esta forma son salvadas y podrán jugar nuevamente.

Juegos con acento en las Habilidades Motoras Básicas

Habilidades Locomotrices

CARRERA: Juegos de persecución y huída uno contra todos sin material

19- "Cambiar de casa" - Aporte de la Prof. Micaela Montiel – Esc. N° 1-066 “Juan Bautista Alberdi” - Tupungato

En el espacio elegido, se distribuyen conos en cada esquina y en la mitad de la cancha que representan casas, en cada casa debe colocarse la cantidad de alumnos que el docente disponga. En el medio se encontrará el docente que es el empieza juego el mismo tocará el silbato para que los alumnos cambien de casa, el que es pillado por el docente pasa a tomar su lugar y debe repetir la acción de atrapar a alguien para que tome su lugar.

Variante: el atrapado se queda como ayudante y así van sumando compañeros atrapados que ayuden a pillar, los últimos alumnos que queden sin pillar ganan.

20- “Perritos y conejitos” - Aporte del Prof. Javier Varas – Esc. N° 1-056 “Manuela Ojeda” - Tunuyán

Espacio de juego delimitado, solo el playón. El juego se desarrolla corriendo normalmente. Los niños se encuentran distribuidos en el playón tomando el rol de conejitos, el profesor en una esquina con un niño con el rol del perrito. A la señal el perrito va, atrapa un conejito y lo trae al lugar de partida convirtiéndose en perrito y se cuenta: ¿cuántos perritos hay ahora? ¿y cuántos conejitos? Se da la señal de nuevo y los dos perritos atrapan dos conejitos se vuelve a contar y así sucesivamente hasta terminar el juego.

21- “El pastor y sus ovejas” – Aporte del Prof. Jorge Reales – Esc. N° 1-300 “Rosa Arenas de Moyano” – San Carlos

Todas las ovejas y el pastor de un lado, el lobo en el medio del campo. A la orden, las ovejas deben cambiar de lado y el pastor debe evitar que el lobo las atrape, extendiendo los brazos, pero sin tocarlo. Si el lobo logra tocar una oveja, se cambian los roles (la oveja pasa a ser lobo, el lobo, pastor y el pastor, oveja)

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

22- “Mancha Super Héroes” – Aporte de los Prof. Daniel García Piatelli y Marisa Giusto – Esc. N° 1-147 “Adolfo Tula” – San Carlos

En un espacio grande se marcan dos refugios en ambos extremos. Uno será donde permanecen los SUPERHEROES que pueden ser 2 y ellos eligen a quien representarán y serán los encargados de salvar a los que el VILLANO del juego ha capturado y encerrado en su guarida. Funciona como mancha, uno contra todos y dos jugadores que habilitan a continuar participando. Si los SUPERHEROES son manchados perderán poderes y se convertirán en uno más del juego.

CARRERA: Juegos de persecución y huída uno contra todos con material

23- “La bruja piruja” – Aporte de los Prof. Juan Carlos Ramírez y Juan Manuel Rougier – Esc. N° 1-534 “Comandante Luis Piedrabuena” – Tupungato

Todos se ubican libremente por el espacio, un alumno es el brujo y se coloca delante de ellos. Cuando inicia el juego todos deben escapar del brujo/a evitando que éste le toque a alguno la cabeza con el diario o papel. Quien sea tocado queda congelado, otra variante, quien sea tocado intercambia roles con el brujo o bruja.

Material: papel de diario.

24- “Vacas y Vaqueros”- Aporte del Prof. Martín Micames – Esc. N° 1-703 “Emilio Manso – San Carlos

Uno o dos niños con un aro cada uno (vaqueros), deben atrapar a los demás (vacas) y llevarlas al corral, se utiliza un espacio delimitado, esto se puede hacer por tiempo o no.

25- “Mancha pilla – ayuda” – Aporte del Prof. Esteban Ortega – Esc. N° 1-437 “Emilia Herrera de Toro” – Tupungato

Se jugará con conos pequeños. Un alumno asignado por el profesor, comienza siendo mancha con un cono en la mano y el brazo elevado, a medida que ese manche a sus pares, el niño que fue manchado va a buscar un cono que tiene el profesor y es mancha con el compañero que inició el juego, hasta que todos queden manchados y por lo tanto con un cono en la mano...

26- “Pisarle la cola a la viborita” – Aporte del Prof. Jorge Reales- Esc. N° 1-431 “Clotilde Lanne de Cibert” – Tunuyán

Un alumno corre por el patio arrastrando una soga, el resto debe tratar de pisar la soga, quien lo logre, se transforma en viborita

27- “Mancha venenosa”. Aporte del Prof. Pablo Llaquín – Esc. N° 1-280 “Bernardo Quiroga” – San Carlos

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

El docente es la mancha, y tiene un elemento venenoso que puede ser por ejemplo un pañuelo/flota-flota, una pelota multiuso, bolsita de arena, se lo pasa o toca a un alumno y este es quien tiene la mancha ahora. Una de las variantes podría ser cambiar la frase "venenosa" por "hielo y sol" respectivamente. La mancha hielo "congela" a sus compañeros mientras que el "sol" los toca para "descongelarlos".

CARRERA: Juegos de persecución y huída por Bandos con y sin material

28- “Ladrones y policías” – Aporte del Prof. Arturo Gallonetto – Esc. P – 207 “Pío X” - Tunuyán

El grupo dividido en dos bandos, uno el de los ladrones y el otro de los policías, en los extremos de la cancha se encuentran la cárcel y la guarida. En el centro de la cancha está la joyería que los ladrones va a robar, llena de materiales (conos, sogas, aros, tortuguitas, pelotas, etc.)._A la orden del profesor los ladrones tratarán de robar la joyería sin ser atrapados por los policías y llevando de a un material a la vez por alumno a la guarida, quien es atrapado será llevado a la cárcel y el policía repondrá el material a la joyería y deberá ser rescatado por algún compañero tocando su mano. Al cabo de 1 minuto se verá cuántos materiales robo un grupo y luego se invertirán los roles.

Variante: los ladrones podrán pasarse entre sí los materiales robados para que al ser atrapados, los policías no devuelvan el material al lugar.

29- “Pisa colas” – Aporte de la Prof. Nair Nievas – Esc. N° 1-521 “Hermenegildo Hidalgo” - Tupungato

Material: cintas de tela de 1m para un bando

Se dividirá al grupo en 2 bandos (1 y 2), uno ubicado en la línea A y el otro en la línea B. El grupo 1 se colocará “una cola” colgada en la cintura arrastrando el suelo, mirando hacia el refugio B. El grupo 2 (pisa colas) se ubicará en la línea B para salir a perseguir a los demás. A la señal del docente, el grupo con la cola debe correr rápidamente hasta el refugio. Los “pisa colas” tratarán de pisar alguna cola antes que crucen el refugio.

Se contará cuantas colas obtuvo el bando 2. Se cambian los roles para saber quién consiguió más colas.

30- “Avispas y Abejas” – Aporte del Prof. Franco Battistoni – Esc. N° 1-099 Vicente Gil - Tupungato

Reglas importantes: No empujar, ni agarrar, se debe tocar al compañero.

Desarrollo: Dos grupos enfrentados en el centro del espacio (avispas y abejas), a ambos extremos dos refugios, el de las abejas y el de las avispas, el maestro entre ambos

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

equipos nombrará en voz alta " a.....vispas!!!!!!", estas tendrán que correr a las abejas que tratarán de no ser tocadas y llegar a su refugio, la que es tocada cuenta como punto para el equipo.

Se puede tener una variación como por ejemplo: Poner la reina de avispa y la de abejas, al ser atrapadas la misma equivale a dos puntos.

31- “Los pescadores” - Aporte del Prof. Pablo Llaquín – Esc. N° 1-190 “Maestros Argentinos” – San Carlos

Tres alumnos tomados de las manos son una "red de pescar", tratarán de atrapar peces, el que sea atrapado, pasa a formar parte de la red. Para evitar posibles accidentes, al ser más de 4, la red se separa en dos.

32- “Acá no pasa nadie” - Aporte del Prof. Víctor Judaber – Esc. N° 1-254 “Tomás Silvestre” – Tupungato

Marcar una zona prohibida en el patio, dentro de esta zona hay un tesoro que hay que proteger, y será custodiado por un equipo, los integrantes del otro equipo que se encuentra fuera de la zona marcada, intentarán llegar hasta el tesoro sin ser tocados por los guardianes, el alumno que es tocado deberá correr a tocar la mano del docente para volver a intentarlo. Después de un tiempo definido previamente por el docente, se contará cuantos integrantes del grupo lograron llegar hasta el tesoro sin ser tocados, luego cambiaremos de rol.

Otros aportes Prof. Judaber:

33- “Cazadores y Patos”: Dos equipos iguales, los cazadores deben atrapar a los patos, cuando lo consiguen deben sentarse junto a su presa, cuando todos los cazadores atraparon a todos los patos cambian de rol.

34- “Chikala / Chikalo”: Dos grupos enfrentados en el centro del espacio (CHIKALA Y CHIKALO), a ambos extremos dos refugios, el de las CHIKALAS y el de los CHIKALOS, el docente entre ambos equipos nombrará en voz alta " chika.....looooo!!!!!!", estos tendrán que correr a las chikalas que tratarán de no ser tocadas y llegar a su refugio, la que es tocada cuenta como punto para el equipo.

35- “Rojos y Verdes” - Aporte del Prof. Ariel Rossetti – Esc. N° 1-434 “Presidente Yrigoyen” - Tunuyán

Se forman dos equipos, que se diferencian entre sí por pañuelos o cintas de dos colores. Van libremente por todo el espacio y a la voz del Profesor (rojo o verde), el equipo mencionado perseguirá al otro equipo. Los que son atrapados, serán llevados a una zona pre establecida y no podrán salir ni ser liberados por sus compañeros, una vez que todos son atrapados, se comienza de nuevo.

36- “Sr. Panadero” - Aporte del Prof. Sebastián Pérez – Esc. N° 1-273 “Ignacio Fermín Rodríguez” - Tunuyán

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

Los elementos del juego son tortitas-pan-facturas = conos, cubos y aros. Se juega en un espacio de unos 2,50 metros para cada bando. El Bando “A” debe pasar de una zona a otra huyendo con sus alimentos, el Bando “B” debe evitar que pasen, persiguiéndolos por todo el espacio hasta lograr arrebatarse el “alimento” CADA BANDO. El Equipo “B” son los “Panaderos” y el Equipo “A”, los alimentos... El “A” pregunta: ¿PANADERO... PANADERO QUE ESTA HACIENDO HOY???, el “B”, responde: ¡TORTITAS, PAN, FACTURAS!!!! (pasan con el “alimento” que se nombre) ¡DE TODO!!! (para que pasen todos). Otros nombres... (no pasa nadie). Finalmente, se cuentan los elementos que se obtuvieron en cada bando para saber quién ganó, luego intercambian roles.

37- “Las 4 esquinas” – Aporte de la Prof. Carolina Yañez – Esc. N° 1-364 “Dr. José Palma” – Tupungato

El juego se realiza en la mitad de cancha o patio marcando cada esquina con conos, en el centro de delimita un círculo. Se forman 5 equipos. Se designa una esquina a cada grupo y un equipo comienza jugando desde el círculo. Comienza el juego al sonido del silbato del profesor...la idea es correr y cambiar de esquina, el equipo que no llega a tiempo, va al círculo y pierde una vida. Estas pueden ser 10 o 5, el equipo que comienza en el círculo no pierde por estar ahí la primera vez.

Otro aporte de la Prof. Yañez:

38- Camello - Caballo: Se forman 2 grupos, en fila, espalda con espalda , unos son caballos y otros camellos. Se delimita un sector para "salvarse" y el docente va diciendo camello o caballo. El que nombra corre y el otro persigue, se cuentan los atrapados. Corren siempre a la zona de salvación, camellos hacia un lado caballos hacia el otro.

39- “Los brujos y los duendes” – Aporte del Prof. Damián Ortiz – Esc. N° 1-230 “Francisco Javier Morales” – Tunuyán

Se divide al grupo en dos bandos, uno formado por un/una brujo/a y sus brujitos ayudantes y el otro bando conformado por duendes. Se delimita el espacio generando refugios para los duendes (no pueden permanecer mas de 20 segundos aproximadamente en cada refugio).

El juego consiste en que los brujos necesitan más ayudantes para poder realizar sus hechizos y lo que quieren es convertir a estos duendes en sus ayudantes tocándolos. Los brujitos ayudantes no pueden transformar a los duendes pero tratan de impedir que los duendes entren en sus refugios para que el brujo o la bruja los transforme. Luego de ser transformados todos los duendes se invierten los roles.

Otros aportes del Prof. Ortiz:

40- “Los cazadores en la selva”: se divide a los alumnos en 4 grupos: 1° grupo los cazadores y los otros tres son grupos de animales (por ejemplo: leones, tigres, monos,

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

etc.). Los cazadores se ubican en el centro de la selva (playón-canchas, etc.), mientras que los grupos de animales se encuentran en un extremo de esta buscando comida, cuando el profesor nombra uno de los grupos de animales estos deben correr hasta su refugio que se encuentra en la otra punta de la selva tratando de no ser cazados. Gana el grupo de animales que tenga menos integrantes cazados. En el transcurso del juego se van rotando los cazadores.

41- “Los gatos y los pájaros”: se dividen a los alumnos en dos grupos uno de gatos y otro de pájaros. Los gatos fingen dormir y los pájaros están en el nido. Cuando el profesor dice -¡Pio, pio!- los pájaros avanzan hacia el gato. En el momento oportuno, el profesor hace -¡Miau, miau!- y los gatos salen corriendo mientras los pájaros intentan volver al nido.

42- “Peces y tiburones”: Se dividen a los chicos en dos grupos, uno de tiburones y otro de peces (en este se designa un papá y una mamá pez), en lados opuestos del espacio (mar) se preparan dos refugios y a mitad de los refugios se encuentran los tiburones. En uno de los refugios se encuentran los pececitos y en el otro los papás peces, para arrancar el juego los papás peces llaman a sus hijos “vengan pececitos” estos responden “no podemos están los tiburones”. Al segundo llamado el grupo debe salir corriendo en dirección a los padres perseguidos por los tiburones, el pececito que logre llegar a tomarle la mano a sus padres no puede ser atrapado y es llevado al otro refugio, los padres pueden salir a buscar a sus hijos. Los pececitos que sean atrapados antes de llegar al refugio van prisioneros de los tiburones(a un costado del espacio). Al no quedar mas peces por cruzar o atrapar se invierten los roles.

43- “Toque de mano” – Aporte del Prof. Fernando Corzo – Esc. N° 1-196 “Ignacio Álvarez” y 1-416 “Manuel Ruano” - Tunuyán

Se dividen dos grupos de niños, los cuales deberán colocarse al final de cada línea de fondo de la cancha o patio, los mismos deberán extender su mano derecha uno al lado del otro, previamente se elegirá al niño comenzará el juego. A la señal del docente, éste comenzará por tocar la mano del grupo opositor, al que golpea con su mano más fuerte, será el elegido; quien deberá correr y tratar de tocarlo antes de que llegue a su línea final; si lo atrapa lo elimina y si no seguirá jugando, de la misma manera el que fue tocado sigue con el juego.

Sugerencias: pedirle a los niños que no repita su elección para golpear la mano del compañero.

Otro aporte del Prof. Corzo:

44- “Lobos y cazadores”: Los espacios delimitados serán 3, lo cuales se marcarán con tiza, sogas o si es una cancha y está pintada, se usarán el centro circular y las zonas de ataques y defensa, cada zona tendrá un nombre del bosque, el refugio y el

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

agua. Los niños se ubicarán en una zona neutral (lobos) y el cazador en un lugar determinado por el profesor. El juego comienza cuando el docente nombra cuál es la zona donde el cazador no los puede cazar, todos deberán correr hacia la misma; si el cazador atrapa a algún lobo, éste se convierte en cazador. El mismo termina cuando haya quedado un solo lobo, que será el ganador.

Variantes: que el lobo atrapado sea eliminado y no se convierta en cazador. Que puede tener más de una vida.

45- “Quitando cintas” – Aporte de los Prof. Graciela Gracia, Verónica Ruiz y Germán Guevara – Esc. N° 1-740 “Flor María Irene Marín de Maestri” – San Carlos

Material: Cintas de colores

Dividir el grupo en dos bandos, ubicarlos en la mitad del espacio de juego sentados de espalda separados por uno o dos metros. Uno de los equipos tendrá puesta las cintas al costado de la cintura, enganchadas. A la orden, el bando que no tiene las cintas deberá girar y tratar de quitarlas, el bando que tiene la cinta deberá levantarse y correr y estará a salvo cuando traspase la línea final. Los niños que deben quitar las cintas no pueden quitar más de una. Se cambian los roles. Gana el equipo que más cintas consiguió. Se puede repetir cuantas veces quieran y se define por la cifra final.

Variante: Partir de diversas posiciones (parados, en cuclillas, acostados decúbito ventral, dorsal, etc.)

Otro aporte de los Prof. Gracia, Ruiz y Guevara:

46- “Comprador de gallinas”

Material: Aros.

Dividir al grupo en tres bandos.

Un bando hará de gallinas y estará ubicado en una mitad del espacio de juego, otro bando, los cuales tendrán aros, estarán ubicados en el centro del patio de juego y serán la puerta del gallinero, el otro bando, los compradores de gallinas que ocuparán la otra mitad. El juego comienza cuando los compradores golpean las puertas y les es permitido entrar al gallinero a elegir las gallinas pero deben atravesar los aros sostenidos por las puertas que estarán a distintas alturas. Al ingresar éstos, las gallinas deberán escapar atravesando los mismos aros en sentido inverso, es decir, saliendo del gallinero. Los aros se pueden atravesar solo una vez, no importa el bando que sea.

Se cuentan las gallinas atrapadas y se cambian los roles. Los tres bandos pasan por los distintos roles.

47- “Persecuta por colores” – Aporte del Prof. Jeremías González – Esc. N° 1-064 “Río Negro” – San Carlos

Dividimos al grupo en distintos subgrupos con varios colores, en 40” tratar de atrapar

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

a la mayor cantidad de integrantes de los restantes grupos, si atrapan a todos los del grupo, el puntaje tiene el doble de su valor. Cada vez que se cumple el tiempo, se cambian los roles y sigue el grupo que más integrantes atrapados tenga; que serán los que empiecen a atrapar...

SALTO: Juegos con saltos sin elementos

48- “Los conejos del mago” – Aportes de los Prof. Juan Carlos Ramírez y Juan Manuel Rougier – Esc. N° 1-534 “Comandante Luis Piedrabuena” - Tupungato

Los niños se distribuyen por el espacio pero mirando hacia el docente, que es el mago. Hoy seré el mago y con mi varita mágica haré a los conejos (alumnos) que salten como lo dibuja mi varita (adelante, alto, hacia un lado, hacia el otro, atrás).

“¿Quién será el conejo que menos se equivoca?”

Tener en cuenta: realizar movimientos con la varita con mucha claridad y enseñarles antes de comenzar la actividad. Ubicarse de manera que todos los niños vean los movimientos del docente.

Materiales una varita de cartón o papel de diario, silbato

49- “La liebre y el cazador” - Aporte de los Prof. Eugenia Tuliz, Juan Manuel Andreoni y Leandro Ezpeleta – Esc. P – 057 “Santa Rosa de Lima” – San Carlos

Se eligen dos chicos, uno para ser liebre y el otro para ser cazador. El resto de los chicos se sientan en el piso con las piernas extendidas.

El cazador debe correr para atrapar a la liebre, esta para salvarse podrá saltar a algunos de sus compañeros que se encuentran sentados en el piso. Si la liebre logra saltar a uno de sus compañeros deberá sentarse. Quien fue saltado se convierte en cazador y quien anteriormente era cazador se convierte en liebre.

Nota: Para optimizar la participación activa de los chicos, se pueden hacer 3 o 4 grupos con las mismas consignas.

50- Secuencia de juegos con saltos – Aporte del Prof. Leonardo García. – Esc. N° 1 518 “Domingo Lucas Bombal” - Tupungato

Mancha salto: 1 o más manchas, quienes son manchados corren hasta donde está el Profesor, saltan y dan una palmada, luego de eso son liberados y pueden continuar participando.

Variante: Muchas manchas, y muchos “profesores”, para asegurar una buena cantidad de niños manchados y la realización de sus respectivos saltos. (fundamento: iniciación al salto, salto con una pierna y otra, ambas piernas, nociones espaciales, acoples simples carrera, salto, y palmada). El Profesor puede subir a una banco o silla para lograr más altura y más dificultad en la tarea.

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

- 51- Dos rondas**, todos los niños acostados en forma circular, se levanta uno, salta a todos sus compañeros con ambas piernas juntas, llega y se acuesta nuevamente, luego lo realiza el siguiente compañero, y así hasta finalizar. Variante: con una pierna y otra, hacia atrás, acostados y una pierna levantada a 45 grados, para saltar más alto. El equipo que lo realiza más rápido suma puntos.
- 52- Mamá Pato, Papa Pato** (tachi tachi.) canción donde se realizan saltos hacia adelante, hacia atrás, con una pierna, con otra, tomados de distintas partes del cuerpo: tobillos, rodillas, hombros, caderas. Los tres casos, dependiendo de la dificultad o variación, pueden desarrollarse con los tres grados del primer ciclo.

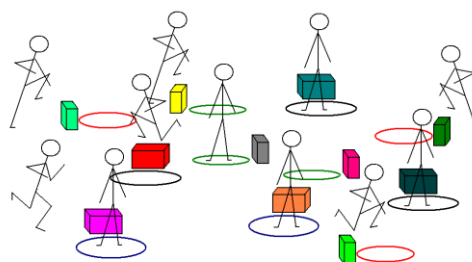
SALTO: Juegos con salto con elementos

- 53- “Cada uno a su corral” – Aporte de la Prof. Virginia Humar – Esc. N° 1-503 “Río Tunuyán” - Tunuyán**

Materiales: aros y cajas de zapatillas (misma cantidad que niños que participan menos uno)

Disposición: los aros deben estar repartidos por toda la cancha y las cajas estarán junto a algún aro.

Objetivo: ingresar al aro a la señal saltando la caja.



Desarrollo: Los participantes serán caballos y deben estar corriendo por todo el territorio, cuando la profesora de la señal “¡cada uno a su corral!” los caballos deberán ingresar al corral (aro) saltando la caja que está junto a éste. No es válido entrar al aro sin saltar la caja. Se anota una prenda a quien quede sin aro y también a quien voltee la caja al intentar ganar su refugio. Se juega hasta que alguno pierda tres veces.

- 54- “1, 2 y 3, ¡salto otra vez!” – Aporte del Prof. José Mario Moyano – Esc. N° 1-467 “Guillermo Marconi” - Tupungato**

A modo de introducirlos en el salto, los niños se agrupan en parejas, a cada dúo se le entregara una cinta o cuerda que arrastre en el piso, a la señal del profesor comienzan a desplazarse por el espacio asignado (que es la mitad del playón). El que va con la cinta o cuerda, comienza a trotar en forma lenta y el que va detrás debe saltar la mayor cantidad posible a la orden del profesor con una palmada o con un silbato, luego se invierten los roles.

Circuito: en la otra mitad del playón

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

- a) Los alumnos conformados en grupos para respetar el orden deberán hacer una secuencia de saltos distribuidos en el playón a diferentes distancias y alturas
- b) Se puede saltar con pie, con dos y repetir la secuencia dos o tres veces cada uno
- c) Al finalizar los saltos se colocará aros distribuidos en el piso, dibujando formas como rayuelas, gusanito, o cualquier variante.

Materiales: Cuerdas cortas o cintas, cajas de diferentes formas y tamaños, aros y conos, música acorde a la actividad, con el ritmo adecuado.

55- “Arenas movedizas” – Aporte de los Prof. Eugenia Tuliz, Juan Manuel Andreoni y Leandro Ezpeleta – Esc. P – 057 “Santa Rosa de Lima” – San Carlos

Material: Dos o tres sogas

Se eligen cuatro o seis chicos encargados de mover las sogas (2 chicos por soga). El resto de los chicos se dividen en dos equipos, ubicados en dos hileras.

Ante la indicación del docente, los chicos de ambos equipos comenzarán a cruzar de a uno por vez por encima de la soga procurando no caerse ni enredarse con ella. Si así ocurriera sumará 1 punto en contra. Luego de que cada equipo pase dos o tres veces cada soga, se cuentan los integrantes que han “sobrevivido” al cruce de las arenas movedizas, ganado el equipo con menos ilesos.

Habilidades No Locomotrices

Juegos que impliquen rodadas y rolidos con material

56- “Mancha rolada” – Aporte del Prof. Jeremías González – Esc. N° 1-228 “Matea Serpa” – San Carlos

Material: colchonetas distribuidas por todo el espacio.

Es una mancha tradicional de persecución y huída, si me manchan arriba de la cintura, realizo una rodada; por debajo de la cintura, busco una de las colchonetas esparcidas por el espacio y realizo un rol y todos congelados hasta que realizo el rolido, cuando me pongo de pie, salgo a manchar en un espacio delimitado y por tiempo, con cambios de roles permanentemente.

Juegos que impliquen rodadas y rolidos sin material

57- “Carrera de troncomóviles de los Picapiedras” – Aporte de los Prof. Vanina Cavagnaro, Enzo Flores y Sebastián Sáez – Esc. N° 9-035 “Gral. Toribio de Luzuriaga” - Tunuyán

Se debe dividir en grupos de tres participantes cada uno. Dos serán ruedas (deben rodar en el piso como troncos) el tercero debe ir apoyando pies y manos en el piso,

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

mientras estos giran (carrocería). La carrera larga y debe ir y volver con un cono chico sin que se les caiga.

58- “El transporte de tronquitos” - Aporte del Prof. Leonardo Burne – Esc. N° 1-105 “Lindor Castillo - Tupungato

Grupos de 5-6. Todos menos 1 se colocan en el suelo tumbado boca abajo y bien pegados (ellos serán la cinta transportadora). El que queda será el tronquito, el cual se coloca encima de la cinta transportadora, de tal modo que sean estos niños los que mediante sus rodadas en el suelo sin separarse, hagan avanzar el tronquito. Cuando el tronquito llegue hasta el final, se pone a formar parte de la cinta transportadora, y otro niño pasa a ser el tronquito.

Juegos de Equilibrio y reequilibración sin material

59- “Pistón” (canción) Aporte del Prof. Luis Jorquera – Esc. N° 1-375 “José Pedroni” - Tunuyán

“Es el pistón el que hace andar a la máquina, es el pistón el que hace andar al vagón, es eeeeel pistón el que hace andar a la máquina, es eeeel pistón el que hace andar al vagón” - Objetivo: desarrollar el equilibrio estático y dinámico

60- “Salta y... ¡quieto!” – Aporte de la Prof. Julieta Albarracín – Esc. N° 1-451 “Alberto Mario Greco” - Tupungato

El juego consiste en separar a los alumnos en diferentes grupos y ubicarlos en distintas filas, la fila que llegue primera al punto final será la ganadora. Los alumnos deberán ir avanzando de a uno, dando saltos hacia adelante, pasando a los compañeros que se encuentren en la misma fila y respetando la ubicación de cada uno, cada vez que caigan, es decir, al hacer contacto con el piso después del salto, deberán permanecer inmediatamente quietos, no pueden mover los pies para ganar estabilidad ni apoyar las manos o cualquier otra parte del cuerpo en el piso, en la posición en la que caen es como deben permanecer hasta volver a saltar. Los alumnos podrán tomar carrera antes del salto para ganar más distancia, pero esto dificultara el equilibrio al aterrizar. En el caso de cometer alguno de los errores previamente mencionados el alumno deberá colocarse al final de su fila perdiendo el turno y el equipo se verá afectado al perder tiempo para avanzar hacia la meta final.

Variantes: con 1 solo pie, con giros, tomando carrera, sin tomar carrera, pasando por al lado del compañero, saltando al compañero por arriba.

Juegos de Equilibrio y reequilibración con material

61- “Transportando pelotas...” - Aporte de la Prof. Graciela Gracia- Esc. N° 1-594

“Francisco Soriano” – San Carlos

Material: Pelotas livianas de pelotero. Paletas de tenis de mesa. Globos (para una variante) Sogas. (para una variante) Aros. (para una variante) Cajas o recipientes donde depositar pelotitas (opcional)

Dividir el grupo en dos bandos, ubicarlos en hileras uno detrás de otro. Deberán transportar sobre la paleta de tenis de mesa una pelota liviana de pelotero por vez, hasta depositarla en caja o aro o círculo dibujado en el suelo.

El juego se puede realizar por tiempo, o pasar una vez cada uno. Finaliza al concluir el tiempo, o si pasaron uno por vez, cuando están todos sentados. Gana el equipo que más pelotas transportó.

Variantes: En vez de pelotas, globos semi inflados o inflados al todo. En el recorrido individual deberán pasar por arriba; abajo, saltar, caminar: por sogas, aros, bancos, conos, etc., con uno o dos pies, o entrar en el aro y pasar por él, sin que la pelota se caiga. (variantes de acuerdo a la edad y materiales con que contemos).

62- Varios juegos de equilibrio y reequilibración con materiales – Aportes de los

Prof. Prof. Vanina Cavagnaro, Enzo Flores y Sebastián Sáez – Esc. N° 9-035

“Gral. Toribio de Luzuriaga” – Tunuyán

“Salta y llega” - Objetivo: Mejorar el equilibrio dinámico

Materiales: Conos.

Los niños se distribuyen en grupos de seis y se alinean en el suelo tumbado boca abajo, separados entre ellos por una distancia de 1 metro. Al lado de cada grupo se coloca un cono y delante se coloca otro a una distancia de 25 m.

Desarrollo: A la señal del profesor el último niño de la fila, empieza a saltar sobre sus compañeros pisando una vez entre niño y niño con un solo pie. Al llegar a inicio de la fila se tumba y pasa a ser el primero. Cuando el grupo llega al cono finaliza el juego y vuelve a empezar, dirigiéndose al cono de partida.

Reglas: El niño que se equivoque vuelve a empezar. Hay que esperar la señal del docente. Gana el sexteto que termine primero.

Variante: Otra forma es que el niño que empieza a saltar por encima de su compañero, alterne el pie cada vez que pase a uno de sus compañeros.

63- “Rayuela” - Objetivo: trabajar el equilibrio dinámico, la puntería y salto.

Dibujamos en el piso varias rayuelas de 10 casilleros cada uno y los dividimos en grupos de 8 cada uno. Cada uno con su piedra.

64- “Vóley con sábana” (para 3° grado)

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

Materiales: una sábana por grupo, una pelota cada dos grupos.

4vs4 divididos en un espacio por una red de vóley de por medio.

En grupos de a cuatro y con una sábana, pasar una pelota hacia el otro lado de la red, intentando que caiga al suelo, mientras el otro grupo intenta atrapar la pelota con su sábana. Cada vez que la pelota toque el suelo, o no logre superar la red, se convalida un punto.

65- “Los Transportadores”

Se distribuyen el grupo total en cuatro, ubicándose en los vértices de una cancha de balonmano. En el centro se colocarán pelotas de tenis y de ping pong.

El objetivo es trasladar una pelota de tenis/ping pong, utilizando una plancha o tabla, hacia el grupo. Saldrán de a dos por vez en busca de una pelota, y si se cae, se vuelve al centro a iniciar la transportación. Cuando no queden más pelotas en el centro de la cancha, se realizará la suma por grupo para ver cuál junto más.

66- “Voy en busca de un león” – Aporte de la Prof. Aisha Sosa – Esc. N° 1-450 “Ana María Steindl” - Tunuyán

Canción jugada:

*“Voy en busca de un león, el león más grande, no tengo miedo, ¡llevo mi fusil! ¡Oh!
¿Qué veo? Un árbol... un frondoso árbol, no puedo pasarlo, no puedo saltarlo pero lo
esquivaré... (ÁRBOL: conos altos/ valla/palo de escoba, etc.)*

*Voy en busca de un león, el león más grande, no tengo miedo, ¡llevo mi fusil! ¡Oh!
¿Qué veo? Un puente... un largo y peligroso puente no puedo esquivarlo, no puedo saltarlo,
pero lo pasaré... (PUENTE: sogas, cintas, tablas y/o viga de gimnasia de artística)*

*Voy en busca de un león, el león más grande, no tengo miedo, ¡llevo mi fusil! ¡Oh!
¿Qué veo? una montaña... una gran montaña, no puedo esquivarla, no puedo saltarla...
pero la subiré (MONTAÑA: colchonetas amontonadas, bancos, sillas y/o cajón de
gimnasia artística)*

*Voy en busca de un león, el león más grande, no tengo miedo, ¡llevo mi fusil! ¡Oh!
¿Qué veo? Un lago... un frío y profundo lago... No puedo saltarlo, no puedo esquivarlo...
pero lo cruzaré (PIEDRAS DEL LAGO: aros, bolsitas de arena, cartones, etc.)*

*Voy en busca de un león, el león más grande, no tengo miedo, ¡llevo mi fusil! ¡Oh!
¿Qué veo? EL LEÓN”*

Los alumnos repiten la canción mientras sortean los obstáculos, al aparecer el león tienen que regresar al punto de partida pasando nuevamente por todos los obstáculos sin perder el equilibrio. En ese caso, ése alumno será el león.

Otro aporte de la Prof. Sosa

67- “Los piratas”: El grupo se divide en dos, y un voluntario será tiburón. Cada grupo estará en su barco (colchoneta) y tendrán que atravesar el océano repleto de partes de

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

un barco que se hundió (bolsas de arena, maderas, cartones, colchonetas, sogas, etc.) para llegar a una isla (el otro lado del patio) donde está el tesoro (pelotas, conos, etc.) si aparece el tiburón tienen que volver a su barco sin tocar el suelo (pisando los objetos) y sin que los atrape el tiburón. Si el tiburón los atrapa, o tocan el suelo pasan a ser tiburón también.

Canción: Los piratas vienen y van, por aquí y por allá, van en busca de un tesoro, que es de oro muy difícil de encontrar, porque un barco que se hundió, escondido lo dejó, pero tengan mucho cuidado ¡anda suelto un tiburón!

68- “El avión” – Aporte del Prof. Luis Jorquera – Esc. N° 1-375 “José Pedroni” - Tunuyán

Materiales: conos, pelotas, aros

Colocarse un objeto entre la cabeza y la espalda. Nosotros somos un avión y la pelota es el piloto. No debe caerse. Ir con la cadera flexionada y los brazos abiertos como las alas de un avión.

69- “Pisando Globos” – Aporte del Prof. Fabricio Martelossi – Esc. N° 1-460 “Libertad” – San Carlos

Se forman dos equipos en un espacio delimitado (puede ser la cancha de voley), se colocan globos atados a los tobillos de un solo equipo, el equipo contrario debe explotar los globos del equipo oponente con el pie, en el menor tiempo posible. Luego de explotar todos los globos se tomará el tiempo y se cambiarán los roles. El equipo que consiga explotar los globos en el menor tiempo, será el ganador.

Variante: con el pie menos hábil, entre 4 equipos, etc.

70- “Cruzando el río”, aporte del Prof. Adrián Luna – Esc. 1-439 “Capitán de Fragata Moyano” – Tupungato

Los niños se colocarán en hileras detrás de una línea de salida con dos sogas dispuestas frente a la hilera separadas 50cm. entre sí. A la señal el primer alumno corre en dirección al río (50cm.entre sogas) salta por sobre la soga saltando hacia la soga siguiente y así hasta el final de la misma volviendo a la hilera y habilitando al siguiente compañero. Gana el equipo que termina primero.

Habilidades Manipulativas

Juegos con manipulación de elementos convencionales

71- “¡A pasarla!” – Aporte del Prof. Nelson Rossetti – Esc. N° 1-437 “Emilia Herrera de Toro” – Tupungato

Juego por bandos con material: cada equipo forma un círculo, ambos están separados al medio por un círculo dibujado en el suelo o por una sogá que forma un círculo. Cada equipo hace pases entre todos sus integrantes, sin que se caiga la pelota, para pasarla al otro lado, tienen que hacerla picar dentro del círculo del piso y que pase hacia el otro lado. El equipo que no hace pases entre todos sus integrantes o que pierde el dominio de los pases, va sumando puntos; gana el equipo que menos puntos sumó.

72- “Búsqueda del Tesoro” - Aporte del Prof. Maximiliano Márquez – Esc. N° 1-555 “Lucila Barrionuevo de Bombal” – Tupungato

El juego Consiste en adquirir el tesoro del equipo contrario (los tesoros pueden ser distintos elementos como conos, aros, bolsitas, pelotas de distintos tamaños, etc.). Formamos dos equipos de la misma cantidad de integrantes, cada uno con un color de cinta diferente puesto en la cintura. El campo de juego se divide a la mitad en dos zonas iguales, cada zona tendrá delimitado con conos dos cuadrados en cada esquina, uno dónde están los tesoros y el otro donde será la cárcel para los capturados. El jugador que cruce la mitad del campo contrario podrá ser capturado solo sacándole la cinta de color colgada en su cintura, la cual quedara en el piso del lugar donde fue sacada y el jugador capturado ira a la zona de cárcel.

Para poder ser rescatado un jugador capturado, el compañero deberá buscar la cinta que se encuentra en el piso y ser entregada en la mano a su compañero en la zona de prisioneros. El jugador que pudo ingresar a la zona de tesoros NO podrá ser capturado hasta salir de ella. El objetivo es llevar el tesoro del equipo contrario a la zona de tesoros propia. El ganador del juego será el equipo que logre robar todos los tesoros del equipo contrario o en todo caso la mayor cantidad.

73- “Pelota voladora” – Aporte de la Prof. María Claudia Barcenilla – Esc. N° 1-506 “América” – Tunuyán

Se divide el grupo en dos o tres equipos formando una fila. Frente a cada fila un compañero con una pelota a cinco metros de distancia. A la orden, los que tienen la pelota la deben lanzar hacia arriba y correr al final de la fila. El primero de cada fila, correrá evitando que se caiga la pelota y la lanzará nuevamente hacia arriba. Así hasta que pasen todos los de la fila.

Variante: cierta cantidad de recepciones, por ejemplo: 20. O manteniendo la pelota en movimiento sin que deje de picar. El primero de la fila hace dribling y a la orden el que

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

está primero en la fila debe seguir con el dribling sin tomar la pelota y evitando que deje de picar.

(Sugerido para 3° Grado)

Juegos con manipulación de elementos no convencionales:

74- “Casita de colores” – Aporte del Prof. Oscar Ramírez – Esc. N° 1-359 “Tte. Cnel. Francisco de Sales Torres” y N° 1-350 “Maestro Dagoberto Vega” – San Carlos

Materiales: Cajas de cartón (zapatilla) verde, Aros de pvc amarillo, botellitas plásticas descartables rojas, pelotitas de media azules, una soga fina, 4 Bastones para atar la soga, cordones de los colores mencionados para identificar los grupos (se le colocará a cada alumno como pulsera).

Se divide al grupo en 4 subgrupos de, cada grupo estará identificado por sus pulseras de colores (verde, amarillo, rojo y azul).

Espacio: delimitar el espacio en el que se realizará el juego, luego con una soga a 1 metro de altura aproximadamente, formar un cuadrado de 3 metros por 3 metros, que será la casita, el cual estará ubicado en el centro del espacio, habrá 4 sectores (uno en cada esquina del espacio total) correspondiente a los objetos de cada color.

El profesor ubicará a los alumnos en el sector que no sea de su color, cuando de la orden deberán ir y tomar el elemento de su color y lanzarlo por encima de la soga adentro de la casita (un elemento por niño), hasta que todos los elementos estén adentro de la casita, luego los alumnos irán rotando de color para que de esta forma todos los niños lancen todos los elementos y así podrán experimentar y manipular las diferencias de forma, peso y tamaño de cada elemento.

75- “¡Rellenemos!” – Aporte del Prof. Silvio López – Esc. N° 1-747 “Maestro Oscar Cattáneo” - Tupungato

Es un juego de interacción: cooperación- oposición en el que se ejercita, además de la carrera, la velocidad y se ponen en juego valores como la aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás cumpliendo las normas de convivencia

El material a utilizar es: botellas de gaseosas 1 litro, vasos plásticos, balde con agua, tiza.

Se forman dos círculos concéntricos de manera que un miembro de la pareja quede en el círculo interior y el otro en el exterior.

El vaso y botella frente a ambos participantes en el exterior, fuera de ambos círculos. Cuando el profesor da la señal el compañero que se encuentra en el exterior debe salir a máxima velocidad, tomar el vaso, dar una vuelta al círculo exterior y llegado a su lugar deberá pasar por debajo de las piernas del compañero quien estará en el círculo interior. En el centro de los círculos habrá un balde con agua, en el cual, llenará

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

el vaso, volverá por debajo de su compañero y volcará el contenido en la botella, acto seguido su compañero cambiará a su lugar y así sucesivamente hasta llenar la botella con agua, quien la llene primero ganará el juego...

76- “Ojo en la Mira” – Aporte del Prof. Roberto Campos de la Esc. N° 1-576 “Gral Rudesindo Alvarado” - Tunuyán

Material: botellas plásticas y pelotas de papel y cintex, conos.

Se divide al grupo en dos, se colocan enfrentados en el patio, cada uno en una casa delimitada con conos, a 10 o 12 metros de distancia. Cada equipo a su turno lanzará pelotas tratando de voltear las botellas, juegan los dos equipos sumando puntos, el que sume más aciertos gana el primer juego de 5 consecutivos, que al final definirá al ganador por suma de 5 juegos.

Otro aporte del Prof. Campos:

77- “Buenos Vecinos”

Materiales: 2 bolsas de consorcio, dos aros, pelotas de papel y cintex, tapitas plásticas. Cinta viñata.

Se divide al grupo en dos. Contamos una breve reseña de la importancia en la colaboración y responsabilidad de cada uno de los habitantes de este mundo en la limpieza del entorno donde convivimos. Cada equipo tendrá material que juntar en sus veredas, por la calle transitará el camión recolector (4 alumnos llevarán lo que representa el camión, que son las bolsas agarradas a los aros) al pasar frente a las veredas los niños lanzarán (Tapitas y pelotas de papel y cintex) tratando de colaborar con la limpieza. Gana el grupo que logre limpiar primero su vereda.

Juegos cooperativos sin material

78- “Espiral andariego” – Aporte de los Prof. Pablo Gurrieri y Carlos Rodríguez – Esc. N° 1-479 “Antonio Torres” - Tunuyán

Todo el grupo arma una ronda, luego van diciendo su fecha de nacimiento. Ellos determinan quien es el mas pequeño del grupo, este será el que inicie la construcción del espiral, moviéndose hacia el interior de la ronda, todos lo siguen sin soltarse de las manos. Una vez terminado el espiral, el profesor les indica que se muevan en distintas direcciones, hacia atrás, adelante, costado, superando algún resalte, pasando alguna acequia o bajando algún escalón.

79- “Mancha Ambulancia” – Aporte de la Prof. Romina Cortez – Esc. N° 8-593 “Yapeyú” – San Carlos

Se les dan diferentes roles a los niños, dos o tres son designados MANCHAS y dos son designados MÉDICOS, los cuales deberán estar dentro del Hospital y curar a los compañeros que son manchados (deben verificar el pulso, respiración y luego pueden

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

volver a jugar). El resto son AMBULANCIAS, deben tratar de evitar que los MANCHAS no los toque si esto sucede se deben tirar al piso y el resto de las AMBULANCIAS deben de a dos llevar a los heridos al HOSPITAL.

80- “Cruzar el desierto y rodear la gran piedra” – Aporte de la Prof. Valeria Penissi – Esc. N° 1-293 “Gabriela Mistral” – Tunuyán

Espacio: amplio sin obstáculos. Participantes: Todo el grupo, si es muy grande (por ej: 30) puede dividirse en dos o tres grupos de 15 o 10 c/u. Materiales: ninguno

El objetivo es que todo el grupo corra atravesando el campo, rodee la gran roca (que podrá ser una silla o cono o cualquier elemento que sirva para rodearlo) y vuelva al punto de salida sin soltarse de las manos! Lo harán saliendo como se hace en el juego de relevo “el sistema solar” sale un primer corredor (este es el que mas tiempo correrá) rodea la roca, vuelve y elige a un compañero para llevarlo con él, pero este segundo no puede caminar y debe ser trasladado a peteco, así cuando vuelven éstos deben buscar a un tercero el cual si podrá correr y lo llevarán de la mano, luego al cuarto a peteco y así hasta que hayan pasado todos.

A tener en cuenta: El jugador que vaya a peteco lo hará siempre hasta que termine el juego. Se podrá bajar al compañero que va a peteco cuando lleguen a buscar al otro, pero debe subirse de nuevo rápidamente. Se podrá caminar en vez de correr. Se debe recomendar que vayan lo más juntos posible para que vayan todos (los que van a peteco) tomados de la mano. Entre ellos deberán ponerse de acuerdo quienes correrán y quienes serán trasladados. El trayecto no debe ser muy largo para que el jugador no se canse tanto.

Juegos cooperativos con material

81- “Juego de cooperación por equipos” – Aporte del Prof. Adrián Luna- Esc. N° 1-439 “Capitán de Fragata Moyano” – Tupungato

Dos equipos tienen que transportar conos invertidos sobre su cabeza en fila de 4 o 5 integrantes, luego tendrán que volver para buscar una soga y llevarla de la misma manera (cabeza), el equipo que se le cae un elemento, el primero de la derecha tiene que levantarlo

VARIANTES: trasladarse en hilera, llevando una pelota entre las piernas.

82- “Rescatando el tesoro” – Aporte del Prof. Franco Battistoni – Esc. N° 1-528 “Ricardo Palma” - Tupungato

Reglas importantes: No empujar, no agarrar, solamente tocar.

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

Desarrollo: Se dividen dos grupos y se juega con la separación de la línea de mitad de cancha, un grupo para un lado y otro para el otro.

Cada equipo defiende sus tesoros (pelotas, conos, botellas, etc.) que son colocados en el lado de su cancha; a cada material se le puede dar distinto puntaje, el que se suma al final de cada tanda que dura dos minutos.

El alumno adversario que intenta rescatar el tesoro, al pasar la línea de mitad de cancha está invadiendo su sector, al ser tocado se deberá sentar en el piso y esperar que un compañero lo toque y pueda seguir para obtener su tesoro y sumar puntos.

Al tocar el Tesoro inmediatamente se suma el punto.

83- “Pasa bajo el Puente” – Aporte de la Prof. Claudia Martínez – Esc. N° 1-577 “Humberto Beghin” - Tupungato

Material: una pelotas por equipo

El profesor debe dividir la totalidad de los alumnos en grupos de 10 jugadores.

Cada equipo se dividirá en dos: la mitad uno estará parado en fila detrás de una marca el otro acostado de cúbito ventral en el piso uno al lado del otro con 1 m de separación aproximado. A modo de relevo sale en primer participante de cada equipo, con la pelota en las manos y debe saltar a cada uno de sus compañeros colocados de la forma antes mencionada, al llegar al final los jugadores realizan un puente y el niño debe pasarle al otro jugador (que aguarda en la marca) la pelota por debajo de puente. Vuelve y se coloca al final de la fila. Luego cambiar de lugar y volver a realizarlo.

Variantes: Indicar que salto realizar. Combinar los equipos: salto, paso la pelota y me quedo en el piso. El primero de de la fila del piso debe ponerse en la fila de lanzadores.

84- “La colchoneta viajera” – Aporte de los Prof. Pablo Gurrieri y Carlos Rodríguez – Esc. N° 1-479 “Antonio Torres” – Tunuyán

Todo el grupo debe transportar una colchoneta. Hay algunos alumnos que serán encargados de colocar los aros arriba de la colchoneta lanzándolos sobre ella. Una vez que todos los aros están arriba de la colchoneta comienza el traslado de la colchoneta, siguiendo un circuito, dando giros, moviéndose en distintas direcciones, según el profesor lo determine. Los alumnos que lanzaron los aros arriba de la colchoneta caminan al costado del grupo por si los aros caen al piso, ellos serán los encargados de volver a lanzarlos sobre la colchoneta. El juego termina cuando completan una vuelta a la cancha de básquet.

Variantes: se puede bajar la colchoneta la piso y cambiar de alumnos que la transportan, caminar con ojos cerrados, caminar hacia atrás, transportar pelotas.

85- “A robar el Tesoro” – Aporte del Prof. Enrique Lacivita – Esc. N° 1-684 “Maestro Saturnino Sosa” – San Carlos

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

Como juego cooperativo se da, pero también se da el juego por bandos, principalmente está centrado en el 3° grado del primer ciclo.

Se divide al alumnado en dos grupos iguales en lo posible; se divide la cancha en dos y cada equipo se le hace entrega: Dos aros y cinco pelotas a cada uno; que las colocará a los extremos de cada una de las cancha, en un aro va a colocar las cinco pelotas y el otro aro vacío, cada jugador de cada uno de los equipos deberá ir a sacar (robar) las pelotas del otro equipo llevándose una sola pelota, no deberá patearlas si no deberá llevarlas con las manos, si el jugador es tocado deberá devolver la pelota y sentarse en el lugar que fue tocado hasta que un compañero lo libere tocándole la mano, cada equipo tiene una protección que es estando en su lugar pero apenas pase la mitad de la cancha que estará delimitada podrá ser tocado, si el alumno roba una pelota deberá traerla a su espacio lo más rápidamente y colocarla en el aro vacío de su cancha, cada equipo puede distribuir los jugadores en robadores o guardianes de tesoro, que su misión será cuidar el tesoro propio desde afuera tratando de tocar a los robadores de pelotas ...

86- “El transporte” – Aporte de la Prof. Daiana Fernández – Esc. P – 435 “Adventista” - Tunuyán

Materiales: 2 sábanas; globos, pelotas o conos.

Se forman dos equipos y se le dará una sábana a cada uno. Todos los integrantes tomados de la sábana deberán dirigirse a un lugar donde habrá objetos que tienen que transportar (Por ejemplo: conos, pelotitas, bombuchas, etc.). Toman un objeto, lo colocan sobre la sábana y deberán transportarlo hacia la meta. El equipo que más objetos haya juntado es el ganador.

Otro aporte de la Prof. Fernández:

87- “Embocar el lápiz”

Materiales: Lápiz o fibrón, botellas, argolla con cuerdas.

Se forman en grupos de 10 participantes. Cada equipo tendrá un lápiz atado a una argolla que tiene soguitas. Todos deberán tomar una soguita y levantar al mismo tiempo la argolla con el lápiz. Deberán ir hacia una botella y tratar de embocar ese lápiz en el pico.

88- Juego cooperativo con diversos elementos, aporte del Prof. Damián Nuñez – Esc. P-065 “E.C.E.A.”

En grupo sale un compañero busca una soga y pasa por el recorrido. Busca a un compañero, los dos tomados de la soga pasan por el recorrido. Así hasta llegar a buscar a todos los compañeros. Una vez que todos los grupos terminan queda cada grupo agarrado de una soga. A la orden del profesor se deben juntar todos los grupos. Y así se

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

forma un solo grupo. Y deben cumplir las consignas que va dando el profesor: trasladar la pelota entre todos con los pies, saltar los aros adentro y afuera, pasar los conos hacia adelante y atrás, etc.

89- “Los Cavernícolas” y “Paquete paquete” – Aportes de los Prof. Gustavo Balmaceda, Nicolás Loza y Ernesto Haurie – Esc. N° 1-632 “Maestro Alberto Derani “ – Tunuyán

“Los Cavernícolas”: El juego consiste en que los cavernícolas atrapen a los animales que están en el patio. En el centro del patio armamos una especie de cerco con conos, sogas o lo delimitamos con alguna línea de cancha, esta va a ser la cueva de los cavernícolas, los demás alumnos están por el patio y son los animales, a la orden del profesor salen los cavernícolas con un aro cada uno a atrapar a los animales y traerlos a la cueva.

VARIANTE:

- Dos o más cuevas y cada cueva con un grupo de cavernícolas, el que junta mas gana.
- Armamos grupos de animales para cada grupo de cavernícolas, el primer grupo que junta sus animales gana.
- Les damos a los animales dos o tres conos que representan vidas, cada vez que lo atrapen al animal pierde un cono. Cuando pierde todos se mete a la cueva.

90- “Paquete... paquete”: El juego consiste en agruparse con el compañero y seguir los pasos que dice el profesor. Los alumnos tendrán que correr libremente por todo el patio y el profesor dirá el paquete que se debe formar y los pasos a seguir por dicho paquete.

Por ejemplo: “Paquete – Paquete: de a 2, montar a caballito al compañero”. “Paquete – Paquete: de 3: ir juntos hacia un aro”. “Paquete – Paquete: de a 4, colocarse sobre las sogas colocadas en el patio”. “Paquete – Paquete: de a 5, nos abrazamos todos”. “Paquete – Paquete: de a 6, formar un cuadrado o un círculo en el suelo con los conos que están en el patio... Se puede variar con infinidad de consignas hasta lograr que todo el grupo cumpla un objetivo común.

91- “La gran rueda” – Aporte del Prof. Fernando Villafañe – Esc. N° 1-369 “Malvinas Argentinas” y 1-067 “Rosa Trebes de Torres” – Tunuyán

Materiales: nylon cortado en una tira larga del ancho de los pies juntos.

Se puede dividir en dos grandes grupos o varios subgrupos.

Se le proporciona el nylon al grupo y se realiza la introducción de la rueda de bicicleta, la cual cada uno es un rayo un elemento necesario para avanzar, todo el grupo

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

deberá avanzar en fila pisando solo en el nylon y así avanzaran en el espacio de un punto a otro.

Variantes: realizar un circuito con obstáculos para sortear en el avance de la rueda. Llevar un elemento de un lado a otro con la rueda. Empezar de dos integrantes e ir sumando integrantes en cada vuelta de la rueda.

92- “Globo arriba” – Aporte de los Prof. Daniel García Piatelli y Marisa Giusto – Esc. N° 1-147 “Adolfo Tula” – San Carlos

Los jugadores se distribuyen libremente en el espacio. Si hay más de 15 personas armamos dos círculos. Un jugador lanza el globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando un alumno lo toca se sienta en el suelo.

El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes que el globo toque el piso.

Juegos para días con clima desfavorable sin material

93- “El distraído”, aporte del Prof. Mariano Checuz – Esc. N° 1-646 “Profesor Dionisio Chaca” - Tupungato

Todos los alumnos adentro del aula, se ubican todos en ronda y se colocan todos parados con una mano en forma de puño dejando un agujero y la otra palito (sólo el dedo índice), se debe hacer coincidir el dedo dentro del puño/agujero del compañero. El profesor en el medio de la ronda. Cada vez que el Profesor diga “3”; debo agarrar el dedo del compañero y a la vez sacar mi dedo del agujero... Suma puntos el que logra sacar el dedo y agarrar a la vez... Cada uno suma 10 puntos por vez y llevan la cuenta ellos mismos...

94- “¿De quién fue esa voz?” – Aporte de los Prof. Verónica Ruiz y Germán Guevara – Esc. N° 1-605 “Matías Zapiola” – San Carlos

Se divide la clase en grupos de 6 a 8 integrantes. Se sientan formando en ronda. En el centro se ubica un jugador con los ojos vendados. El profesor señala a uno de los jugadores sentados y este tiene que decir el nombre del jugador que está en el centro, distorsionando la voz. El jugador del centro debe adivinar quién es el que habla. Si adivina, es reemplazado, si no continúa

Juegos para días con clima desfavorable con elementos convencionales

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

95- “Jugamos con pelota multiuso” – Aporte de los Prof. Vanina Aidar, Carla Derani, David Palma - Esc. P - 203 San Juan Bosco

Se puede jugar en el aula o en la galería

La actividad consiste en separar al grupo en cantidades iguales, y hacerlos formar una hilera detrás de cada cono (FILA A), donde por grupo deberán tener una pelota multiuso. A la orden del profesor los primeros alumnos de cada hilera deben llevar la pelota “solamente con la cabeza” a la fila de conos (B), que se encuentra a una distancia de 5 metros aproximadamente, pasar por detrás de ellos y llegar nuevamente al inicio pasándole la pelota al compañero que se encuentra detrás en la hilera. Gana el equipo que realice toda la actividad correctamente, llevando la pelota solo con la cabeza.

Por lo general los alumnos realizan esta actividad gateando. Recordarle siempre al alumno que el traslado de la pelota es solo con la cabeza. Se le pueden agregar variantes como por ejemplo pasar la pelota y el cuerpo del alumno por debajo de una soga la cual estará a una cierta altura y luego seguir con el recorrido.

Juegos para días con clima desfavorable con material no convencional

96- “Pelotitas” – Aporte del Prof. Waldo Vela – Esc. N° 1-730 “Maestra Aurelia Giner de Cangas” y 1-502 “María Isabel Zara de Guiard”

Con hojas de diario hacer tres pelotitas, de diferentes tamaños, atarlas con hilo, lana, piola, cinta para viña, etc. Luego se colocaran a una distancia determinada, ubicados detrás de bancos para lanzar a tirar conos, botellas, cajas, etc. de diferentes tamaños variando la distancia y altura.

Variante: lanzar a embocar a canasto, cajas, tachos, en ambos casos se tratará de ir de los más simples a los más complejos.

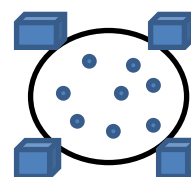
97- “La Pesca” – Aporte de la Prof. Nandi Funes – Esc. N° 1-391 “Dr. Antonio Bermejo – San Carlos

Materiales: Caña de pescar elaborada con un palo, atado a este una tanza, soguita, hilo, etc., del que cuelga un pequeño imán. Arandelas, clavos, tuercas, elementos pequeños de metal.

Objetivo: lograr “pescar” la mayor cantidad de elementos posibles.

Capacidades involucradas:

- Trabajo con otros para un fin compartido (respeto de turnos)
- Desarrollo de la coordinación ojo - mano



“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

- Utilización de las nociones espaciales y temporales con elementos.
- Integración de áreas.

Se colocan los elementos de metal esparcidos por el suelo,(a una distancia que las cañas de pescar lleguen), alrededor de este espacio, se colocan 4 sillas firmes . Los pescadores toman las cañas y suben a las sillas, deben intentar pescar la mayor cantidad de elementos posibles en un tiempo determinado.

Variantes:

- Solo se permite sacar de un elemento a la vez.
- Por turnos: si el equipo es numeroso, se puede establecer como regla que cada pescador saca un elemento, o dos o tres.
- Número de jugadores: individual, en equipo o parejas (entre los dos toman una caña)
- Juego cooperativo: un imán atado a dos o tres cañas.
- Tiempo de juego: A un determinado tiempo se detiene el juego, o cuando se logren pescar todos los objetos.
- En apoyo a las matemáticas: ponerle valor a los elementos, y luego hacer las sumas o multiplicaciones necesarias para determinar valores de cada equipo de pescadores. O establecer un valor al cual llegar.
- En apoyo a lengua: cada elemento tiene una letra, deben armar su nombre pescando las letras correspondientes.

98- “Juego del Cono” y “Ta – Te – Ti” – Aporte de los Prof. María del Pilar García y José María Guzmán de la Esc. P -074 “Compañía de María” - Tupungato

“Juego del Cono”: En pareja se ubican enfrentados donde los divide un cono. Se ubican aproximadamente a 30 cm, del cono. La profesora comienza a dar órdenes en voz alta para que vayan realizando lo que se les pide: tocarse la nariz, cabeza, rodillas, pies,etc. Cuando la profesora dice CONO, los alumnos deben levantar el cono, él/la primero que lo recoja anota un punto.

Variantes: sentados, que utilicen mano derecha, izquierda para tocarles las parte del cuerpo y que recojan con la otra mano.

99- TA-TE-TI

Materiales: cajas de zapatos, chapitas o tapitas de botellas y un tablero de ta-te-ti.

Se divide a los alumnos en dos equipos donde cada grupo debe estar en fila, a la orden deben saltar las cajas y llegar al tablero y poner la chapita que le corresponda, una

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

vez que haya jugado debe volver y tocar al compañero donde sale para realizar lo mismo. Cada uno debe realizar solo una jugada por vez. Gana el equipo que hace ta-te-ti.

100- "Pelotas afuera" - Aporte del Prof. Pablo Persia – Esc. N° 1-197 “Dr. Ventura Gallegos” – Tunuyán

(Material: pelotas de media, mesas y sillas)

En el aula corremos los bancos, mesas y sillas hacia los costados, dividimos el espacio en dos con mesa o sillas luego dividimos el grupo en dos y cada grupo se coloca en una casita sentados en él piso, repartimos pelotas de media y a la señal del profesor deben lanzar las pelotas por debajo de las mesas o sillas y tratar que no queden pelotas en la casita. Hasta que el profesor de la señal no se pueden parar. Se puede decir que primero lanzamos con la mano fácil y luego con la mano difícil o solo las nenas lanzan o solo los nenes.

101- “Tapitas revueltas” – Aporte del Prof. Raúl Gómez – Esc. N° 1-502 “María Isabel Zara de Guiard” – Tunuyán

(Juego de Memoria)

Material: Tapitas de gaseosas, cartulinas o goma eva de colores.

Se reparten una cierta cantidad de tapitas por grupo de 5 alumnos. Cada una de las tapitas por el lado de adentro tendrá un color y cada una de ellas tendrá una tapita gemela.



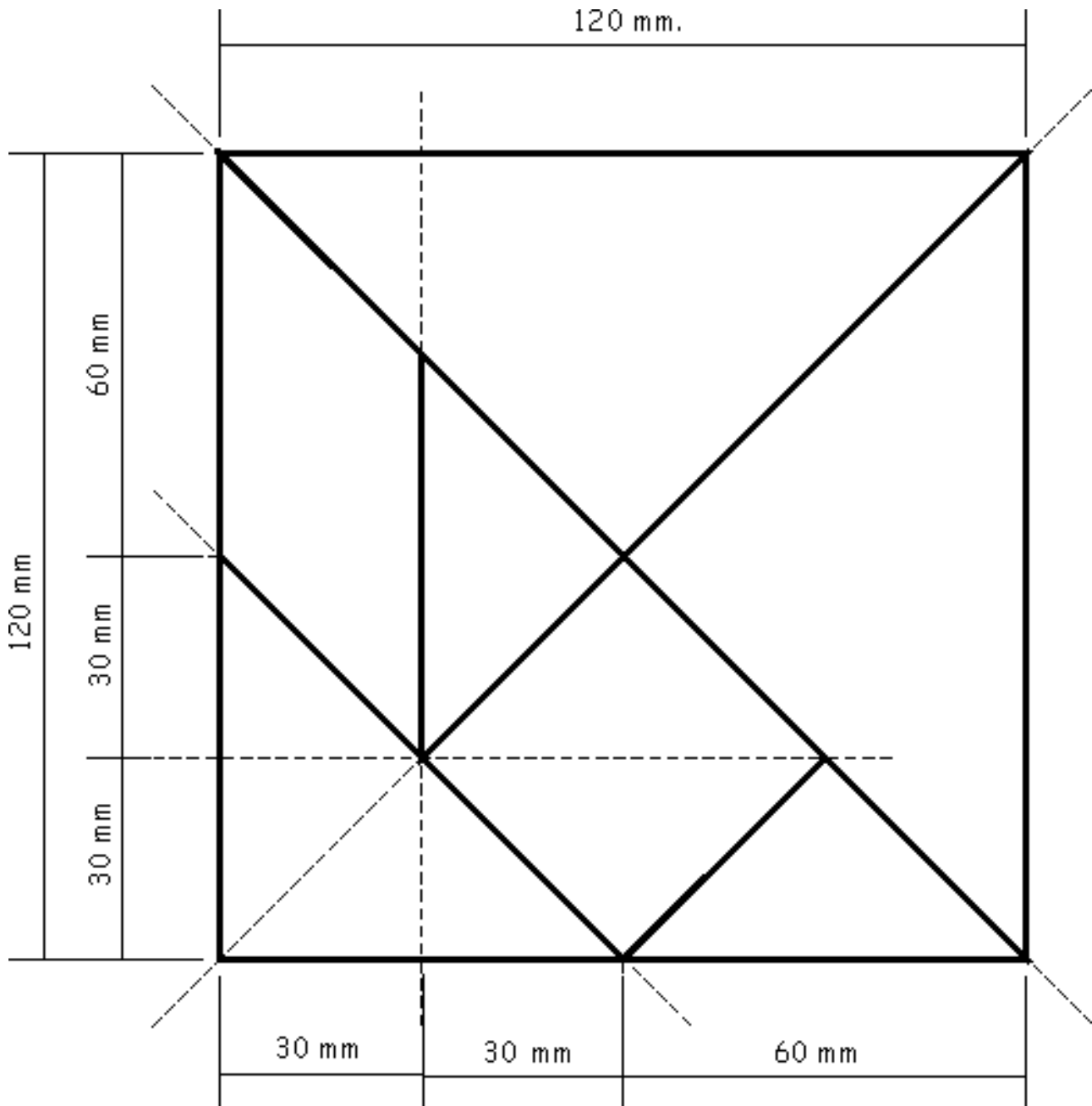
El juego comienza colocando las tapitas boca abajo y revueltas, por turno, cada alumno del grupo dará vuelta dos tapitas al azar, intentando encontrar la pareja del mismo color. De lograrlo, se quedará con las mismas, en caso contrario, volverá a volcarlas en el mismo lugar. ¡Ganará el alumno que mas tapitas revueltas logre encontrar!!!



102- “Tangram con cartón” – Aporte de los Prof. Paula Sapollnik y Maximiliano Marquez de la Esc. N° 1-646 “Prof. Dionisio Chaca” - Tupungato

Elaborar con cartones las figuras del Tangram. El juego consta de siete piezas que hay que organizar para formar la figura propuesta. No puede sobrar ninguna pieza.

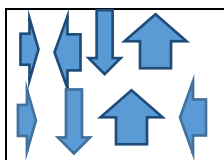
En pequeños grupos, cada participante toma una o más piezas según la cantidad de integrantes. El profesor propone la figura a formar entre todos los integrantes del grupo. Se puede ir proponiendo distintas figuras con mayor o menor complejidad según las características del grupo.



103- Juego por estaciones con elementos no convencionales – Aporte del Prof. Luis Amado Sambataro – Esc. N° 1-426 “José Hernández” – Tunuyán

Juegos por 3 estaciones: 5 alumnos por estación

ESTACION N° 1: en el pizarrón habrá un cartel con flechas, el alumno sale de adentro de un aro mira la primer flecha y se desplaza a donde le indica la flecha: si hacia adelante, atrás, en diagonal, o de costado (lateralidad)



Variantes: salir del aro pero al llegar a donde indica la flecha realizo un gesto deportivo por ejemplo golpe con el empeine etc.

Taparle uno de los ojos. Llevando un globo

ESTACION N° 2: miro el primer número del 1 al 4, y luego voy al piso a tocar el número que mire

4 1 3 1 3 1 4 4 1
2 4 3
1 2 3 4 4 2 3 1 1
2 3 4
4 3 2 1 1 2 3 4 2
3 1 4

3

4



1

2

VARIANTES: va tocando el círculo y va sumando, diciendo en voz alta la suma. Que mire la línea de números de atrás hacia adelante o de abajo hacia arriba.

ESTACION N° 3: .el profesor indica un cuadrado de color, sale el alumno frena, mira el cuadrado del color que le indico el profesor y toca con la mano el color correspondiente en otro cartel.

VARIANTES: con un ojo tapado

**104- “Lotería de nombres” – Aporte del Prof. Manuel Mocayar – Esc. N° 1-730
“Maestra Aurelia Giner de Cangas” - Tunuyán**

Cada niño debe escribir sus nombres y apellido en una hoja en letras imprenta Mayúsculas. (Similar al cartón de lotería) El profesor debe tener en una bolsa todas las letras del abecedario, las cuales debería ir sacando una a una cada letra. Cuando un niño completa tres en línea cantará “terna” y se le entrega alguna golosina de premio, luego “Quintina” y “cartón lleno” al completar todo el nombre.

Variante: Para complejizar un poco pueden anotar 5 números del 1 a 20 a su elección y entre letras y números debe llenar su cartón.

Otros aportes del Prof. Mocayar

105- “Yen – Po” (materiales un palo de escoba y un dado) Cortar un palo de escoba en fetas como monedas de 8 mm de espesor aproximadamente.

Los niños deben tirar el dado para determinar el turno de juego (quien obtiene el número más alto juega primero) Tiran el dado y según el número que sale son la cantidad de fichas que colocará una arriba de la otra de a una a la vez, formando una torre equilibrada. Luego participa su compañero y así sucesivamente todos los presentes. Quién al intentar colocar sus fichas derriba la torre se anota 10 puntos. El jugador que obtiene primero los 100 puntos pierde el "Yen Po"

106- “Mete gol con tapitas”

En una mesa cada niño ubica tapitas con una formación tipo equipos de fútbol (un equipo rojas, otro verdes y la pelota deberá ser una tapitas de otro color)

“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

Por turno debe golpear con un dedo su jugador apuntando para que impacte la tapita que cumple la función de pelota intentando introducirla en el arco contrario, intentando convertir la mayor cantidad de goles.

Variante: ubicar las tapitas verdes y rojas a cada extremo de la mesa todas en línea y con la tapa de color amarillo intentar golpear y derribarlas de la mesa desde una zona determinada (golpeando con un dedo) Gana quien derriba todas las tapitas contrarias primero

107- Juegos tradicionales para días con clima desfavorable con elementos no convencionales – Aporte del Prof. Damián Nuñez – Esc. P – 065 “E.C.E.A.” - Tupungato

A cada alumno se le da cinco pelotitas de papel o ficha de cartón. Y Jugamos al piedra, papel o tijera. Al pan y queso. Pulseada china. El que gana, recibe una pelotita o ficha de su rival. Luego de un tiempo nos juntamos y vemos quien sumo más tarjetas o pelotitas.

108- Juegos con materiales no convencionales para días con clima desfavorable – Aporte de los Prof. Verónica Ruiz y Germán Guevara de la Esc. N°1-605 “Matías Zapiola” – San Carlos

“¿Qué más falta?” (con material): Se dividen la clase en tres o cuatro grupos. Sobre el escritorio se colocan varios elementos por ej.: colores, goma, unas bolitas, tiza etc. Por turnos pasará un representante de cada grupo que deberá esperar de espaldas mientras el profesor retira algún elemento y le pedirá que observe qué falta, si acierta suma puntos para su equipo.

VARIANTE: Individual. Los alumnos mirarán los elementos sobre el escritorio durante un tiempo. Luego todos deben darse vuelta, para que el profesor retire uno de esos elementos. A la orden, todos deberán descubrir qué elemento falta. Gana quien descubre primero qué elemento falta

109- “El aro en la ronda”: Se divide la clase en tres o cuatro grupos los cuales harán una ronda cada uno. Deberán estar tomados de las manos, y a cada ronda se le entregará un aro el cual deberá ser sostenido sin agarrarlo. El juego consiste en hacerlo girar alrededor de la ronda sin ser tomado. Gana el equipo que complete las vueltas que indique el profesor.

Juegos para días con clima desfavorable con uso de las TIC

110- “Sebran’s ABC” - Aporte de los Prof. Mario Combes y Ricardo Romano – Esc. N° 1-061 “Cnel. Pedro José Díaz”

Juego educativo informático de uso gratuito, con el uso de TIC: **SEBRAN’S ABC!**

Disponible en las siguientes direcciones electrónicas:

<http://www.wartoft.nu/software/sebran>

<http://www.educational-freeware.com>

Se trata de un potente software basado en la utilización de **juegos educativos**, algunos tradicionales y otros no tanto; que sirven para promover la utilización de diferentes herramientas intelectuales (nociones espaciales, matemáticas, reflexión, imaginación, memoria, concentración, cooperación, respeto, atención, etc.), mientras se disfruta del uso de un programa lúdico muy interesante junto a compañeritos de juego; pues pueden participar varios jugadores simultáneamente... De las múltiples aplicaciones disponibles destacamos el **AHORCADO**, pues tiene la particularidad de presentar para la resolución “oraciones”, en lugar de “palabras sueltas”.

Consideramos que podría usarse con alumnos de 3° grado.

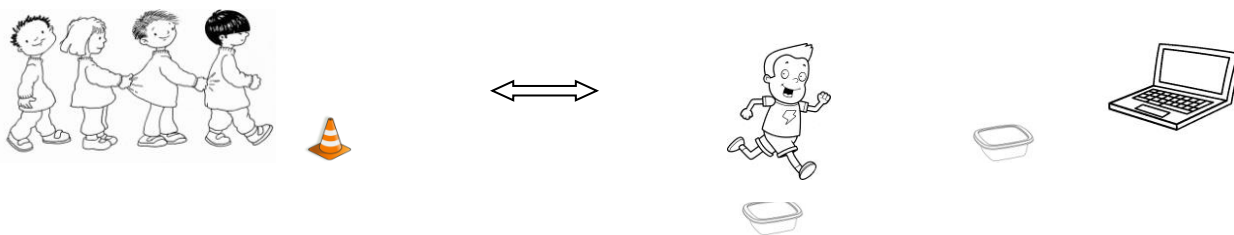
111- “Maratón de Palabras” – Juego de relevo con uso de las TIC - Aporte del Prof. Sebastiano Franco Stocco – Esc. N° 1-046 “Escuadrón 28” y 1-380 “Clotilde G. de Rezzano” – San Carlos

Materiales: 2 Bolsas con palabras de acuerdo a la cantidad de participantes, 2 Netbook, 2 Conos, 2 Mesas.

Descripción: Ordenados en fila india y en dos (tres, cuatro) grupos detrás de los conos, y en el otro extremo del aula, en dos mesas con dos netbook encendidas y con el Word puesto, y también la bolsa al lado con las palabras.

A la señal, salen los primeros de los grupos hacia la netbook que le corresponde, saca un papel con una palabra de la bolsa, la deben leer en voz alta y luego escribirla en el dispositivo. Terminado esto vuelven para tocar y habilitar al compañero que continua en la fila. Así sucesivamente hasta que todos hayan pasado.

Variante: armar una oración con las palabras



“Compartiendo experiencias jugadas 2017”

112- “Atención y Memoria” – Aporte de los Prof. Paula Sapollnik y Maximiliano Marquez – Esc. N° 1-646 “Prof. Dionisio Chaca” - Tupungato

Con distintos objetos, pueden ser objetos que estén comúnmente en el aula o material no convencional. Una manta o sábana. Una computadora para cada grupo. El profesor y dos ayudantes que sostienen la sábana para que el resto no pueda ver, colocan sobre el escritorio los distintos objetos. A la señal se corre la sábana y todos los participantes deben acercarse para observar todos los objetos, sin tocarlos. Luego de un minuto los ayudantes vuelven a tapar el escritorio y cada niño debe reunirse con su grupo alrededor de la computadora y recordar la mayor cantidad de objetos observados. Uno de los integrantes es el encargado de escribir el listado en un documento. El profesor otorga el tiempo que considere necesario para realizar la lista y a la señal todos deben dejar de escribir. Gana el grupo que haya recordado la mayor cantidad de objetos.

Variante: Se puede proponer dibujar los distintos objetos en un programa digital de dibujo.

113- “Proyectamos” – Aporte de los Prof. Vanina Aidar, Carla Derani y David Palma de la Esc. P – 203 “San Juan Bosco”

Para días de lluvia podemos utilizar el proyector como herramienta de apoyo para nuestra clase. La actividad va consistir en proyectarle a los niños una serie de animales (en lo posible con el sonido particular que hace cada animal), y ellos deberán “imitar” ese animal con su sonido y en la forma que caminan. Para hacerlo más divertido se les preguntara a los alumnos que animal es y como hace su sonido, luego deberán hacerlo ellos.

Variante 1: poner solo el sonido del animal, que los alumnos adivinen cual es y luego lo imitan.

Variante 2: para esta actividad proyectarle diferentes profesiones y ellos deberán imitarlas (por ejemplo carpintero, soldado, albañil, etc.)

Agradecimientos:

- ✓ Prof. Betina Brantiz – Esc. N° 1-426 “José Hernández” y 9-035 Normal “Gral Toribio de Luzuriaga” – Tunuyán
- ✓ Profesores de Educación Física de Escuelas de Nivel Inicial y Primario del Valle de Uco que jugaron y aportaron con compromiso y amor por la tarea.

