



TALLER # __8__

DIMENSION CORPORAL

GRADO: 10º Y 11º

ASIGNATURAS QUE COMPONEN LA DIMENSIÓN O NUCLEO TEMATICO:

EDUCACIÓN FISICA – ARTISTICA – EMPRENDIMIENTO

TEMA(S): JUEGOS TRADICIONALES

NOMBRE	ASIGNATURA	TELEFONO	CORREO	WHATSAPP
ISABEL ROJAS	EDU. FISICA	3147812832	Isabelrojas954@gmail.com	3147812832
LUZ MARINA CORREA	ARTISTICA EMPRENDIMI ENTO	3007405146	Artemisia1962@hotmail.com	3007405146

INDICADOR(ES) A DESARROLLAR:

Comprendo instrucciones para elaborar los ejercicios.

Identifico las reglas de los juegos tradicionales.

Descubro el significado de palabras desconocidas.

Elaboro un juego con material reciclado y lo decoro en forma creativa.

1. DESARROLLO TEÓRICO DE LA TEMÁTICA CON SUS RESPECTIVOS EJEMPLOS

JUEGOS TRADICIONALES



Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden



comprar en ninguna juguetería

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.). A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas.

Se basa en **reglas** simples y concretas **que** todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las **reglas** definen el **juego**. Los beneficios del **juego de reglas** son: Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de **juego**.

Los **juegos tradicionales se** realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos **como** las tabas, hojas, flores, ramas, etc) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas).

2 ENLACES PARA PROFUNDIZAR LA TEMÁTICA

<https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html>

3 EJERCICIOS DE REPASO

1. Registrar en el cuaderno de emprendimiento la teoría.
2. ¿Qué enseñan los juegos tradicionales?
3. ¿Dentro de los juegos tradicionales que conoces, cita uno y explica cómo se juega?
4. Subrayar las palabras desconocidas y buscarlas en el diccionario.
5. ¿Considera usted que el deporte del balompié es un juego tradicional? Explique por qué.

6. ¿Qué propone para rescatar los juegos tradicionales?
7. Siguiendo las instrucciones del paso a paso, construyo el siguiente juego con materiales reciclados y lo decoro en forma creativa.

Las Chapas



Se dibuja un circuito de carrera bien en el suelo o sobre una cartulina, con curvas y rectas.

Las chapas se elaboran en tapas de gaseosa y se pueden diferenciar y decorar, con carros, rostros de caricatura, pegarles fotos o cualquier tipo de diseño.

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

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

La chapa que llegara primero a la meta ganaba las chapas de todos sus rivales.

Envía las evidencias del taller desarrollado, tanto la parte teórica como la realización del juego, por medio de fotografías o videos cortos, donde te observes jugando y afianzando tus capacidades físicas.