

# ¡QUE TE PIQUE EL PAVO!

*Juegos tradicionales ecuatorianos aplicados  
a las neurofunciones.*



Clara Alejandra Sosa Guachamín  
José Javier Sánchez Vera  
María Alejandra González Pérez

# **¡QUE TE PIQUE EL PAVO!**

*Juegos tradicionales ecuatorianos aplicados a las neurofunciones.*



# **¡QUE TE PIQUE EL PAVO!**

***Juegos tradicionales ecuatorianos aplicados a las neurofunciones.***

## **Autores**

Clara Alejandra Sosa Guachamín

José Javier Sánchez Vera

María Alejandra González Pérez

**¡Que te pique el Pavo!**  
**Juegos tradicionales ecuatorianos aplicados a las neurofunciones.**

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o por cualquiera otro, sin la autorización previa por escrito al Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador (CIDE).

**DERECHOS RESERVADOS**

Copyright © 2022 Centro  
de Investigación y Desarrollo Ecuador  
Guayaquil, Ecuador Tel.: + (593) 04 2037524  
<http://www.cidecuador.com>

ISBN: 978-9942-844-64-4  
Impreso y hecho en Ecuador

Dirección editorial: Lic. Pedro Naranjo, Msc.  
Coordinación técnica: Lic. María J. Delgado  
Diseño gráfico: Lic. Danissa Colmenares  
Diagramación: Lic. Alba Gil  
Fecha de publicación: 21-02-2022



**Ecuador, Guayaquil**

Este libro ha sido revisado por pares externos.

Los dibujos incluidos en este libro fueron realizados por el Diseñador Gráfico Publicitario Santiago David Guachamín Onofa.

### **Catalogación en la fuente**

¡Que te pique el Pavo! Juegos tradicionales ecuatorianos aplicados a las neurofunciones / Clara Alejandra Sosa Guachamín, José Javier Sánchez Vera y María Alejandra González Pérez. - Ecuador: Editorial CIDE, 2022  
116 p.: il.; 21 x 29, 7 cm.  
ISBN: 978-9942-844-64-4  
1. Psicorrehabilitación 2. Juegos tradicionales

## SEMBLANZA DE LOS AUTORES

### **Clara Alejandra Sosa Guachamín**

Psicóloga Infantil y Psicorrehabilitadora. Magíster en Educación Especial. Docente de la Universidad Central del Ecuador en la Facultad de Ciencias Psicológicas. Nivel básico de Lengua de Señas Ecuatoriana. Nivel básico en Didáctica del Sistema Braille. Experta en Psicomotricidad por la UNIR. Cuenta con más de diez años de experiencia en evaluación, diagnóstico e intervención psicorrehabilitatoria a personas con discapacidad.

### **José Javier Sánchez Vera**

Es Psicólogo Infantil y Psicorrehabilitador, posee la certificación gubernamental de Formación de Formadores, así como la certificación Internacional: Especialización en Psicología de Emergencia y Desastres y la certificación Experto en Evaluación e Intervención de Trastornos del Neurodesarrollo, además es Agente de Pastoral con mención Pastoral de la Salud. Tiene manejo básico de Lengua de Señas Ecuatoriana y del Sistema Braille. Es C.E.O. de Signum Salud Mental, forma parte del Staff de Psicólogos Investigadores de Grupo POVEA Training Center y es miembro de la Sociedad Ecuatoriana de Psicotrauma, Atención de Crisis, Emergencias y Desastres (SEPACED).

### **María Alejandra González Pérez**

Psicóloga Infantil y Psicorrehabilitadora. Actualmente cursando la Maestría en Psicología Clínica y de la Salud en la Universidad Internacional Iberoamericana UNINI-México y en la Universidad Europea del Atlántico UNEATLÁNTICO. Técnico Musical con especialidad en Piano del Conservatorio Jaime Mola. Experta en evaluación e intervención de Autismo. Promotora en Prevención Prenatal de Discapacidades por parte de la Fundación de WALL en coordinación con el Ministerio de Salud y el CONADIS.

## DEDICATORIA

Dedicado a *Dalinda Granda* (abuelita de José) que gracias al cuidado abnegado que brindó a sus hijos y nietos, pudo despertar a cada uno de ellos con un cariñoso "Que te pique el Pavo".  
Generando así, fragmentos de vida eternamente significativos.

A la vez, esta obra está dedicada a todos aquellos profesionales que aman la psicorrehabilitación y trabajan día a día para darle el lugar importante que se merece en los procesos de desarrollo psicológico del ser humano. Así también, a quienes no permiten que los juegos tradicionales mueran con el pasar del tiempo y lo transmiten de generación en generación.

*Los autores*

## AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento a todas las personas que colaboraron para que este sueño se hiciera realidad. A padres, hermanos y amigos que mediante el compartir de los juegos tradicionales han permitido que tengamos una infancia llena de alegría y disfrute pleno.

A nuestra editorial, por su tiempo y paciencia.

*Los autores*



## CONTENIDO

Introducción .....	12
El juego.....	14
Definición del juego .....	14
Características del juego.....	19
Principios de la actividad lúdica .....	20
Beneficios del juego.....	22
Teorías del juego.....	27
El juego anticipación funcional de Groos .....	27
Teoría sociocultural de Vygotsky y Elkonin .....	28
Clasificación del juego.....	29
Clasificación del juego según Rüssel .....	29
Clasificación del juego según Piaget.....	30
Juegos tradicionales del Ecuador .....	32
Clasificación de los juegos populares ecuatorianos.....	34
Las neurofunciones.....	37
Fundamentación neurológica de las neurofunciones .....	38
Las neurofunciones y las neurociencias .....	40
Psicomotricidad .....	42
Esquema corporal .....	43
Lateralidad .....	45
Orientación espacial.....	46
Orientación temporal.....	47
Coordinación motriz .....	48
Coordinación dinámica y equilibrio.....	48
Coordinación visomotriz .....	49
Las sensopercepciones .....	50
Percepción táctil.....	51
Percepción visual.....	51
Percepción auditiva.....	51
Lenguaje .....	52
Juegos tradicionales ecuatorianos y neurofunciones .....	53
Juegos para trabajar la psicomotricidad.....	54
Zapato cambiado - Zapatito cochinito.....	56
Los países.....	57
San Benito .....	58
Ollitas.....	60
Cebollitas.....	62
Quemados.....	63
1- 2 - 3 - Estatuas .....	64
Congeladas .....	65
Monja, viuda, soltera .....	66
Elástico y sus variantes.....	68
Manitas calientes con el “fon fin fon fin colorado” .....	81

El trompo .....	82
La rayuela .....	83
Zumbambico .....	86
Balero .....	87
Ensacados .....	89
Carrera de tres pies .....	90
Burro de San Andrés/sin que te roce .....	91
Canicas .....	92
Planchas .....	93
Cogidas .....	94
Las avanzadas .....	95
Pescadito chau-chau .....	97
Juegos para trabajar las sensopercepciones.....	98
Las escondidas.....	99
La gallinita ciega .....	100
Pan quemado.....	101
Juegos para trabajar el lenguaje.....	102
Agua de limón.....	103
Lobo feroz – Juguemos en el bosque.....	104
El florón .....	105
Tiene tinta tu tintero .....	106
Chupillita .....	108
Un puente se ha caído .....	110
Glosario .....	111
Referencias.....	112

## Introducción

Los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación, es así como estos van de abuelos a padres, de padres a hijos y así sucesivamente. En esta enseñanza intergeneracional, los mencionados juegos han ido atravesando por diferentes cambios en su estructura, pero a pesar de ello, han mantenido su esencia con el pasar de los años (Herrador, 2013). Dentro de esta línea intergeneracional, esta obra lleva por nombre, una parte de la canción que le cantaba de forma continua para despertar (de una forma diferente y divertida) la abuelita de uno de los autores, cuando este era niño:

*“Que te pique el pavo  
Que te dé un alazo  
Que te saque sangre  
por el espinazo.”*

El presente libro, nace de un diálogo académico en las aulas de la Universidad Central del Ecuador, en el cual una docente y sus alumnos discutían sobre el valor del juego y su ejecución entre pares, así como la importancia de que los padres jueguen con sus hijos y cuán relevante es rescatar la cultura en el desarrollo del juego. Los juegos que aquí se exponen fueron establecidos por la experiencia vivencial de los autores, así como por la información<sup>1</sup> proporcionada sobre el conocimiento de los juegos tradicionales y su práctica, por parte de diferentes personas procedentes de diversas regiones del Ecuador.

---

<sup>1</sup> La recopilación de la información se realizó a través de una encuesta virtual, que tuvo como única finalidad determinar cuáles eran los juegos tradicionales más practicados por la población ecuatoriana y en base a ello estructurar el capítulo final de esta obra.

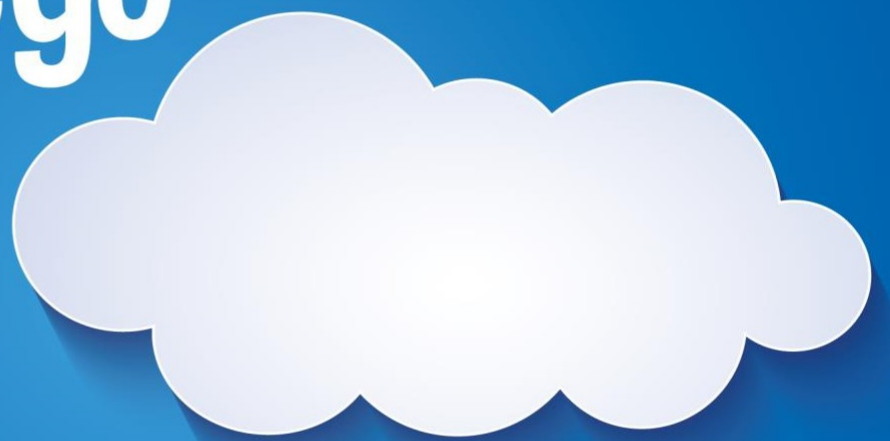
En este trabajo también se hace un abordaje sobre las neurofunciones y como la práctica de los juegos tradicionales pueden servir para estimularlas de manera directa e indirecta, constituyéndose así, en un material de apoyo para profesionales y/o padres de familia. Es necesario aclarar, que, en mayor o menor medida, estas neurofunciones se manifiestan de formas variadas en cada juego; sin embargo, siempre va a sobresalir una de ellas.

El libro está conformado por dos partes, la primera, realiza un análisis del juego y las neurofunciones, donde se busca explicar de forma sencilla la importancia de los mismos y la influencia que estos tienen en el desarrollo integral de los niños y niñas. Y la segunda, donde se explica:

- (1) las instrucciones para llevar a cabo cada uno de los juegos tradicionales ecuatorianos;
- (2) las neurofunciones que estas actividades lúdicas tradicionales estimulan;
- (3) las variantes que se presentan en algunos casos, mismas que serán opcionales y se ejecutarán dependiendo del criterio de los jugadores.

En la parte final, se expone un glosario explicativo de términos asociados al contexto de los juegos que se describen.

# El juego



## El juego

### Definición del juego

El juego es reconocido como parte fundamental del desarrollo integral de los niños. Es un derecho contemplado en la Declaración de los Derechos del Niño. Tiene su fundamento en el artículo 31 donde versa: “los Estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.” Por ende, quienes firman este acuerdo, se comprometen al respeto y a la promoción del derecho del niño, a que este participe plenamente en la vida cultural y artística, propiciando, además, oportunidades apropiadas basadas en los principios de igualdad y equidad para que los niños y niñas puedan participar en distintos ámbitos: recreacionales, culturales, de esparcimiento y artísticos (Organización de las Naciones Unidas, 1989).

El juego es considerado como un conjunto de actividades dialécticas, donde se manifiestan diferentes experiencias, vivencias y conocimientos de las personas independientemente de su edad y sus características personales; tiene como finalidad generar la creatividad, recreación e imaginación mismas que contribuyen al desarrollo integral del ser humano (Sailema & Sailema, 2016). Actos que se evidencian, al efectuar el juego tradicional de “San Benito”. En este se muestran diferentes características culturales de la época, expresadas en todo el despliegue del juego. “San Benito” es un adulto mayor con bastón que aconseja a sus hijos que no se muevan ni acepten cosas de extraños. El “Diablito” será aquel antagonista que intentará persuadir a los hijos a que no hagan caso a lo dicho por su padre para poderlos llevar con él. De esta manera, se denotan las enseñanzas que se daban cuando el juego fue creado “si no haces caso a lo que te dicen tus abuelos y padres, el diablo te llevará con él”.

En el transcurso de la ejecución de las diferentes actividades, se pondrán en juego la creatividad y la imaginación, al representar cada uno de los personajes, así como en la recreación de diferentes escenas, contribuyendo de esta manera, al desarrollo integral del ser humano que sea un ciudadano de bien y que este no haga el mal.

Etimológicamente, se aborda al juego desde el vocablo latino: ludus – li, ya que, abarca conceptualmente el campo del juego y la diversión; a partir de esta raíz latina se desprenden varias terminologías que tienen relación con el juego, entre las que destacan: ludicrus (o cer) -cra, -crum, divertido, entretenimiento; ludicrum - i juego público, entretenimiento, espectáculo; ludus o ludere que abarca todo lo relacionado con el juego infantil, el recreo, la competición, la representación litúrgica y teatral así como los juegos de azar; lares ludentes asociado al danzar (Paredes, 2002).

Montañés, et al., (2000) comentan, que la actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones complejas como para generar una única definición del juego, varios autores lo han descrito en base a diferentes marcos teóricos y es por ello que no se puede generalizar su definición, sino más bien, tratar al juego desde el papel que desempeña en la vida humana. A continuación, se cita definiciones del juego descritas por varios autores:

La Real Academia de la Lengua Española (2021), menciona: “Juego” es la acción y efecto de jugar por entretenimiento. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad. Conjunto formado por un determinado número de ciertas cosas similares y para un mismo fin, que suelen ir juntas o usarse juntas.

Huizinga (1968) citado en Del Toro (2013), quien en su obra “Homo ludens” referencia que el juego es:

una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente. (p. 2)

En el juego de “Los Países” podemos observar cómo es necesaria la especificación de límites para que este se desarrolle adecuadamente, en él, deben estar claras las reglas que guiarán el juego, así como los papeles que desempeñarán cada uno de los participantes, entre las que destacan: el delimitar el área en el que se puede correr, quién va a “declarar la guerra” a sus compañeros, cuántos pasos deben dar al nombrar un país, entre otras.

Todas estas reglas son aceptadas por los participantes más no impuestos por un tercero; en el transcurso del juego se manifiestan diferentes acciones de tensión para poder alcanzar con la pelota a un “país vecino” (buscar el mejor ángulo, buscar un movimiento, realizar una elección adecuada del país a “atacar”, etc.) y así no ser el “perdedor”. En este juego se manifiesta la alegría por parte del “atacante” en el momento en el que alcanza con la pelota al país que declara la “guerra” y por parte de los demás participantes al no ser alcanzados por dicho “atacante”, estos actos que se viven en el juego se traducen en triunfos personales y colectivos, llegando así, a ser momentos y espacios de dispersión para quienes lo practican.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou & Masnou (2007) afirman que el juego es:



Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego. (p. 128)

Rebolledo (2009) explica que los juegos:

Son instrumentos que socializan, inculcan ideas, creencias, valores sociales, expectativas, necesidades, ofrecen modelos de actuación, enseñan a solucionar conflictos, esbozan un mundo mágico y proporcionan una fuente de imaginación y creación. (...) influyen profundamente en la construcción de la personalidad e identidad de las personas en sus primeras etapas de vida. (p. 9)

Cárdenas & Gómez (2014) citan a Winnicott (1982), refiere que:

el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida (...) se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación. (p. 18)

En base a las definiciones expuestas sobre el juego, se puede extraer que, esta actividad es un acto innato, que ha acompañado al ser humano desde sus inicios colaborando en su desarrollo (biológico, psicológico y social) de forma integral, es una acción de descanso, recreación y esparcimiento, que busca entretener a quienes lo practican mediante la ejecución de actividades libres; se desarrolla bajo límites

temporales y espaciales, en el cual, sus participantes aceptan ciertas pautas y/o reglas que van a direccionar el mismo; potencia el desarrollo cognitivo, así como la socialización entre diferentes grupos poblacionales, ya que, su ejecución no está limitada a ciertos grupos etarios (muchos juegos tienen un tinte intergeneracional) además, se lo presenta como preparatorio para la vida, ya que ofrece diferentes modelos de actuación que potenciarán la enseñanza de la resolución de conflictos, mediante una experiencia creadora y constante, ya que éste se lo realiza sin restricciones que se aplican en la vida cotidiana.

Lo dicho, puede ser ejemplificado en el juego tradicional “El florón”, en el cual, no existe un limitante en la edad para practicarlo. Generalmente es uno de los juegos que es enseñado por padres y abuelos y es practicado en diferentes contextos de desarrollo de los niños, es una actividad libre que puede ser ejecutada en lugares abiertos como cerrados, que consta de reglas definidas y papeles claramente establecidos. Es un juego en el cual se ponen en marcha diferentes estructuras/actividades cerebrales que potencian el desarrollo físico (coordinación dinámica de miembros superiores, coordinación óculo-manual, equilibrio estático, etc.), el desarrollo cognitivo (atención, memoria, percepción háptica, etc.) y social (actividad grupal, oralidad, resolución de conflictos, etc.). En este se puede potenciar la convivencia armónica mediante la resolución de conflictos, acuerdos comunitarios, autocontrol, toma de decisiones, adaptabilidad a los cambios, control de estrés, entre otros.

Mediante este y demás juegos tradicionales, podemos trabajar para que los niños creen comunidades armónicas y convivan de una manera adecuada en diferentes contextos de vida.

## Características del juego

En el juego se realizan adaptaciones de movimiento y actividad, reconocimiento del espacio-tiempo, además, permite potenciar la actitud y aptitud personal, encontrar ritmos apropiados de vida, este también ayuda a ser responsables, reconocer los límites, respetar normas, e integrarse al grupo social con criterio propositivo (Mejía & Grisales, 2013 citado en Sailema & Sailema, 2016).

Del Toro (2012) muestra una síntesis de los aspectos principales que caracteriza al juego en base a lo postulado por Garaigordobil en 1990, entre lo que destaca:

- El juego es una actividad placentera, que fomenta y desarrolla la capacidad de goce del niño, presenta una motivación intrínseca dado que es espontánea, voluntaria y libremente elegida.
- El juego permite que el niño se sienta libre para actuar como quiera, liberado de la exigencia y la imposición de lo real; su momento de juego se transforma en un espacio de ficción, ya que en ese instante el niño se encuentra en una zona especial, representada por un lenguaje de símbolos.
- En el juego fluye la creatividad, la solución de problemas, el desarrollo del lenguaje, así como distintos fenómenos cognitivos y sociales.
- El juego implica una participación personal, en el cual se emplea grandes cantidades de energía que nace del deseo de ser mayor, el juego le permite al niño que vaya descubriendo su mundo interior y exterior, ayudando así en la afirmación de la personalidad.
- La repetición de la estructura del juego en el niño, evidentemente implica progresión. Mientras que en el adulto implica una “regresión”.

A pesar de que el juego es algo innato y generalmente muy poco estructurado, debe cumplir las características antes mencionadas para que sea considerado como tal, y no una actividad más del diario vivir. En este aspecto, quien vaya a proponer o guiar una actividad lúdica, debe tomar en cuenta que todo juego en primer lugar es voluntario y que la ejecución del mismo, por otra parte, garantice el gozo y disfrute de los participantes. Además, es necesario que esté preparado a los cambios que se puedan presentar, siendo flexible y generando adaptaciones acordes a las características de las personas que lo vayan a realizar.

### **Principios de la actividad lúdica**

El juego tiene valor didáctico y estimulante, debido a que potencia el aprendizaje de forma directa e indirecta al combinar aspectos propios de la enseñanza como:

(a) la participación, principio básico en el cual se manifiesta la colaboración activa de las fuerzas físicas e intelectuales de los participantes del juego;

(b) el dinamismo, expresa la importancia y cómo influye el factor tiempo en la actividad lúdica de los niños. Todo juego tiene inicio y fin, por ende, el uso del factor tiempo es un coadyuvante del componente organizativo en la trama lúdica;

(c) el entretenimiento, refuerza considerablemente el interés por el juego y la actividad cognoscitiva, por el efecto emocional que trae consigo, así como también las manifestaciones amenas e interesantes de la práctica lúdica. La novedad y la sorpresa son inherentes al juego por lo que tiende a no ser aburrido, y brindar impresiones poco habituales en su ejercicio;

(d) la interpretación de papeles, basado en la modelación lúdica y la ejecución de la misma refleja los fenómenos de la imitación. Ayuda a la representación de otra persona, animal o cosa, así como en la reproducción de actividades que se necesitan y asumen en la ejecución del juego;

(e) la competencia y el carácter problemático, sin competencia no hay juego, y, ésta a su vez, incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico-intelectual. En la ejecución del juego, al enfrentar los niños una meta difícil y al tener ciertas motivaciones, aparecen situaciones problemáticas en la cual los participantes tratan de resolverlas utilizando herramientas lógico-psicológicas del pensamiento y del aprendizaje;

(f) la obtención de resultado, refleja la actividad material completa, los resultados del juego figuran como saldo de la actividad teórica desplegada (aprendizaje final) y,

(g) la retroalimentación, en su materialización (al momento de jugar) para ajustar el proceso de enseñanza - aprendizaje, supone, desde el punto de vista cognitivo: la obtención de información, el registro, el procesamiento, el almacenamiento; así también, la elaboración de efectos correctores y su realización actual o futura (Butista-Vallejo & López, 2002).

Cuando una persona quiera utilizar un juego más allá de un disfrute y liberación de energía y lo quiera ocupar con un fin didáctico o estimulante y desee tener resultados de los mismos, deberá hacer un análisis en base a los principios antes mencionados. Por ejemplo, el juego tradicional “Las Congeladas”, se puede utilizar para estimular el equilibrio estático y dinámico, así como también la marcha. En este se observa el involucramiento de los principios de la siguiente manera:

**-La participación:** en la cual todos los participantes cumplirán un rol específico. Uno, será el encargado de “congelar” a sus compañeros de juego y el resto tendrá que evitar ser “congelado”.

**-El dinamismo:** el juego inicia cuando todos corren y la persona encargada empieza a congelar a los demás participantes y termina cuando todos los participantes han sido “congelados”.

**-El entretenimiento:** en el desarrollo activo del juego la diversión y las risas no faltan, por ejemplo: Al enfrentarse los participantes a diferentes

momentos como el evitar ser congelados, y en el caso del que debe “congelar” al intentar hacerlo; la atención y el disfrute estarán a tope.

**-La interpretación de papeles:** en este juego los participantes que han sido “congelados”, deben mantener una postura de “congelamiento”, es decir, tienen que quedarse quietos y manteniendo la postura con la que fueron atrapados, simulando ser una persona que se encuentra en medio del hielo.

**-La competencia:** está presente en todo momento ya que la persona que ha sido elegida como el que va a “congelar” deberá cumplir con su meta que es congelar a todos. Y este tendrá que activar diferentes estrategias para lograrlo.

**-La obtención de resultados:** una vez que se logra congelar a todos los participantes, el juego ha terminado, teniendo como opción el poder iniciar nuevamente con roles diferentes (otra persona congelará a los demás).

**-La retroalimentación:** la aplicación de este juego ha permitido trabajar neurofunciones relacionadas con la psicomotricidad de manera lúdica y activa.

### **Beneficios del juego**

El juego presenta múltiples beneficios, entre los que destacan el potenciar el uso de la creatividad e imaginación, así como el desarrollo de habilidades y destrezas físicas, cognitivas y emocionales (Ginsburg, 2007). La ejecución de la actividad lúdica toma importancia en el desarrollo psicomotor de los niños y, por ende, ayuda en la integración sensorio motora, misma que a futuro contribuirá en el progreso de las estructuras cognitivas (García, 2018).

López (2010) refiere que, mediante el juego se potencia el desarrollo, a través de la estimulación de cinco parámetros que se unen íntimamente entre sí. Estos se detallan a continuación:

## **1) La afectividad**

El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, ya que es una actividad que brinda placer, entretenimiento y alegría de vivir; mediante su ejecución los participantes pueden expresarse libremente, encauzar las energías de forma positiva y descargar tensiones. En el juego varias veces se generan esfuerzos internos para lograr alcanzar una meta, lo que conduce a tener un compromiso personal para cumplirlas, esto presupone una resonancia afectiva. En este espacio lúdico, los participantes en ocasiones se enfrentan a situaciones conflictivas y para resolverlas deben desarrollar control emocional dirigido hacia determinados objetos, con otras personas o consigo mismos. El juego tradicional del “Trompo”, es una actividad lúdica que se puede ejecutar tanto de forma individual como grupal; en su ejecución se evidencia el compromiso que la persona debe tener consigo mismo y/o integrantes de un grupo para poder lograr hacer bailar el trompo (meta) y que este no caiga al topar el suelo; previo a cumplir la meta, la persona debe analizar las condiciones del espacio donde va a jugar y resolver los inconvenientes con los que se pueda encontrar mediante un control emocional, para lograr tener un disfrute total del juego.

## **2) La motricidad**

La actividad psicomotriz proporciona a los niños sensaciones corporales agradables, que contribuyen en los procesos de maduración, separación e independización motriz. En determinados juegos es indispensable el uso de la motricidad global pues se necesita de la activación de las funciones psicomotrices para su correcta ejecución. En el juego el niño y la niña van conociendo su esquema corporal, potenciando aspectos neuromusculares como el equilibrio y la coordinación y desarrollando sus capacidades sensoriales.

El juego tradicional de “Los Ensacados” es un ejemplo claro de actividad lúdica en el cual existe el uso global de la motricidad, dado que, para su ejecución la persona pone en manifiesto su motricidad gruesa al realizar los saltos y avanzar mediante la marcha, el equilibrio dinámico y la coordinación de miembros superiores e inferiores. También usa

su motricidad fina, al realizar el agarre del costal haciendo movimiento de pinza con sus manos, evitando de esta manera, que su costal caiga y así poder lograr su objetivo, que es llegar a la meta sin caer.

### **3) La inteligencia**

Los niños mediante el juego, habilitan y ejercitan funciones cognitivas, ya que en cada juego deben esquematizar mentalmente aquello que van hacer. En la manipulación de materiales o simulación de papeles, el niño se siente autor de su “realidad” porque es capaz de modificar el curso de los acontecimientos del juego; aquí aprenden a analizar objetos, a pensar sobre ellos, además, realizan razonamiento, análisis y síntesis; desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta.

En el juego tradicional de “Tres Pies,” las personas a más de usar la motricidad, ponen en manifiesto procesos cognitivos, puesto que, deben dar respuestas ante la problemática que se les presenta que es caminar en “tres pies” hasta llegar a la meta. En este proceso los participantes deben ponerse de acuerdo, establecer un plan, esquematizar lo que van hacer, generar coordinación mediante directrices verbales, entre otras. Cabe destacar que en todo este proceso los jugadores generan razonamiento, análisis y síntesis para lograr el objetivo sin caerse.

### **4) La creatividad**

El juego es un conductor natural de la creatividad, ya que, en todos los niveles lúdicos, los participantes se ven obligados a emplear destrezas y procesos creativos ya sea en la expresión, en la producción y/o en la invención. En el juego, niños, niñas, jóvenes y adultos tienen la necesidad de expresarse, y en su elaboración dan rienda suelta a su fantasía y sus dotes creativos. Este beneficio de la actividad lúdica se puede observar en el juego tradicional del “Zumbambico”, tanto en la elaboración del instrumento para jugarlo como en la utilización del mismo; para esto las personas usan materiales reciclables como botones, tapas o “tillos” (tapas metálicas de botellas), dejando volar su creatividad en la fabricación y decoración del mismo.



## 5) **La sociabilidad**

Existen situaciones en las que el juego se realiza de forma colectiva, la ejecución del juego favorece la comunicación y el intercambio entre pares, lo que ayuda a las personas a relacionarse con otros, generando así una integración social. El juego en los primeros años de vida se caracteriza por ser individual ya que niños y niñas juegan solos, conforme van creciendo prefieren actividades entre pares; en un inicio es una actividad asociativa debido a que no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales; más tarde, la actividad lúdica tiene un tinte competitivo en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros centrando toda su atención a un mismo objeto o a un mismo resultado.

Por último, el juego llega a ser una actividad cooperativa en la que el jugador y/o los jugadores se divierten con un grupo organizado, que tiene un fin colectivo predeterminado. En el juego tradicional del “Burro de San Andrés / Sin que te roce” los participantes deben inicialmente conversar entre ellos, analizar características de cada uno de los integrantes, generar un plan y ejecutar una acción (formar una pirámide con saltos, ver en descripción de juegos); este juego se logra mediante una coordinación grupal ya que el fallo de una persona hará que esta pirámide caiga, además de potenciar características motrices, este ayuda mucho a la socialización para realizar un trabajo conjunto.

Al finalizar, López (2010) propone un análisis de las diversas aportaciones del juego en el desarrollo: psicomotor, intelectual, imaginativo y afectivo social (Cuadro 1), además, señala que, aunque los aspectos se los explique por separado, es importante recalcar que el juego influye de forma conjunta en el desarrollo del ser humano.

## Cuadro 1.

### *Aspectos que mejora el juego*

Aspectos que mejora el juego			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Equilibrio.</li> <li>- Fuerza.</li> <li>- Manipulación de objetos.</li> <li>- Dominio de los sentidos.</li> <li>- Discriminación de los sentidos.</li> <li>- Coordinación óculo-motriz.</li> <li>- Capacidad de imitación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático</li> <li>- Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Procesos de comunicación y cooperación con los demás.</li> <li>- Conocimiento del mundo del adulto.</li> <li>- Preparación para la vida laboral.</li> <li>- Estimulación de la moralidad.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos.</li> <li>- Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales.</li> <li>- Disminuye las conductas agresivas y pasivas.</li> <li>- Facilita la aceptación interracial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla la subjetividad del niño.</li> <li>- Produce satisfacción emocional.</li> <li>- Controla la ansiedad</li> <li>- Controla la expresión simbólica de la agresividad.</li> <li>- Facilita la resolución de conflictos.</li> </ul> <p style="text-align: center;">Facilita patrones de identificación sexual.</p>

*Nota.* Basado en López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta Revista On - line*, 19 - 37. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

## **Teorías del juego**

La concepción del juego ha ido evolucionando y tomando mayor claridad a través de las diferentes posturas de análisis de cada uno de sus exponentes. A continuación, se describen dos teorías que consideramos tienen relación directa con los juegos tradicionales, debido a que éstas muestran al juego dentro de un desarrollo socio – cultural.

### **El juego anticipación funcional de Groos**

(Karl Groos, 1902, citado en Guevara, 2010) indica que el juego participa activamente en el desarrollo de la actividad y el pensamiento. La teoría se encuentra constituida a partir de los estudios sobre las especies mejor adaptadas a los factores del medio de Charles Darwin.

En este efecto, el juego representa la formación para la vida adulta, ya que, en este, el niño y la niña desarrollan capacidades que lo preparan para ejecutar actividades cuando crezca, siendo así un factor importante para la supervivencia en el cual entra en acción la función simbólica, en ésta existe ficción simbólica en la que los niños crean contenido en los símbolos inaccesibles para ellos (al no poder cuidar bebés reales, lo hará desde la ficción con sus muñecos).

En fin, Groos (1902) precisa que la naturaleza de juego es biológica e intuitiva y predispone al ser humano en edades tempranas al aprendizaje de actividades que desarrollará y ocupará cuando sea adulto. Por ejemplo, en el juego de las “ollitas”, los niños simulan una actividad de compra y venta de este objeto.

## **Teoría sociocultural de Vygotsky y Elkonin**

El modelo sociocultural fue descrito por Vygotsky (1933) y desarrollado por Elkonin (1980) (Gallardo & Gallardo, 2018). Vygotsky afirma que el juego es la realización imaginaria de los deseos irrealizables. De esta forma el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en el que el significado del objeto es dominante y determina su conducta, satisface el deseo, utiliza la emoción y pasa por las categorías fundamentales de la realidad. En su criterio, el juego crea una zona de desarrollo próxima, estando siempre por encima de su edad real, lo relaciona con el contexto sociocultural ya que los niños representan las actividades adultas de su cultura, lo que les ayuda a adquirir motivación, capacidad y conductas necesarias a futuro en la participación social. En este caso, la imitación toma un papel importante a manera de regla interna.

Elkonin (1980) menciona que la naturaleza de los juegos está relacionada con la vida del niño en sociedad y esta a su vez está orientada por los adultos. Así, el juego simbólico está íntimamente relacionado con la formación cultural, vinculada a la regla, que se va destacando hasta ser el núcleo central del rol representado en el juego. Desde esta perspectiva el juego ayuda a aprender del mundo de las personas adultas, sus actividades, sistemas de comunicación y sus reglas.

Vigotsky (1933) y Elkonin (1980) consideran que el juego infantil es protagonizado, debido a que se trata de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de roles adultos y de sus interacciones sociales. Por ejemplo, en el juego de “San Benito”, los niños aprenden que deben cuidarse y no hacer caso a los extraños y a la vez defenderse de ellos; además se forma el sentido de colaboración social en el momento que van a ser halados por el “Diablito”, pues se toman fuerte de los brazos a fin de evitar ser llevados por este supuesto ente maligno, denotando así un aspecto cultural de la época en la que fue creado en donde el “Diablo” representa el mal y “San Benito” representa el bien.

## Clasificación del juego

Al igual que la definición del juego, la clasificación de este no es universal. En su mayoría, los autores que han estudiado al juego, han creado divisiones en base a características, capacidades, beneficios, espacios, participantes, materiales, etc. Todos estos buscan integrar las diferentes formas de expresión de la actividad lúdica, en esta obra expondremos dos autores que se relacionan con la naturaleza del escrito.

### Clasificación del juego según Rüssel

(Rüssel 1970, citado en Silva, 2011) se basa en las formas lúdicas, toma al juego como pilar de la infancia por la expresividad y adaptación del niño como fuente de desarrollo. Rüssel (1970) divide al juego en cuatro tipologías:

1. **Juego configurativo:** consiste en dejar que el niño de forma al juego y lo concluya, esto producirá en él bienestar puesto que ha logrado el objetivo de tener algo terminado correctamente. Por ejemplo, al jugar “el balero” el niño se sentiría satisfecho al lograr encajar el barrilito en el “palito” impulsador.
2. **Juego de entrega:** en este tipo de juegos la entrega y la configuración tienen una correlación importante; al hablar de entrega determinamos el primer contacto del niño con el juego, y la configuración trata del objetivo que descubre el niño después de varios intentos. Por ejemplo, en “el fon fin fon fin colorado” (ven en descripción de juegos) al inicio el niño puede fallar en su intento por retirar la mano cuando se termina la ronda en el “fus”, pero luego de varias repeticiones ya comprende el objetivo y se vuelve más diestro en el mismo.
3. **Juego de representación de personajes:** como su nombre lo indica es la interpretación de un personaje externo a su vida como un objeto, animal o persona. Por ejemplo, en “el lobo feroz”, quien hace de lobo debe representarlo con una voz gruesa y malvada.

4. **Juego reglado:** este tipo de juegos funcionan a base de normas y reglas que limitan ciertas acciones, sin embargo, no imposibilitan el juego, y, por el contrario, les permiten a los niños aprender que al seguir las normas pueden obtener una ganancia, lo cual, probablemente, le ayudará para formar su comportamiento, de manera que tengan un buen desenvolvimiento en la vida adulta. Por ejemplo: En el juego de las “Avanzadas”, una de las reglas es que se debe atrapar la pelota, que lanza el equipo contrario, únicamente mientras está en el aire.

### **Clasificación del juego según Piaget**

Piaget citado en Guevara (2010) establece una secuencia universal del desarrollo en el cual se refleja el comportamiento del juego, este va del simple juego funcional al juego constructivo, organizando así el juego según el comportamiento infantil en cada una de las etapas de desarrollo:

1. **Juegos de ejercicio:** propios del período sensorio motor (0-2 años) durante los primeros meses, en esta etapa predominan los gestos y movimientos producidos por placer, que son generados principalmente por estímulos sensoriales y motores logrando una satisfacción inmediata. Por ejemplo, en el juego del “Pescadito Chou Chou”, el niño avanza a través de una especie de puente formado cuando las parejas de participantes se toman de las manos y hacen movimientos ondulantes.
2. **Juegos simbólicos:** comprenden el período pre conceptual (2-4 años) dentro de esta etapa se encuentra el juego simbólico, mismo que desarrolla en el niño su imaginación cambiando el concepto de un objeto con otro, apoyándose en la producción de lenguaje que se genera en esta etapa. De igual forma aquí los niños

representan objetos inanimados o ausentes. Por ejemplo, en el juego de “La Gallinita Ciega”.

3. **Juegos de construcción o montaje:** no se encuentra ubicado en una etapa evolutiva, esta marca una posición inmediata. Se evidencia la transición entre los niveles de juego y las conductas adaptativas. En este tipo de juego, los niños ya tienen coordinado movimientos, manipulaciones y acciones. El juego está encaminado a un fin y/o una tarea precisa. Por ejemplo, “Las planchas”, “Canicas”, entre otros.
4. **Juego de reglas:** su apareamiento es progresivo y un poco confuso, entre los 4 -7 años la formulación de reglas dentro de un juego aún no está definida, pero, la interacción y socialización con pares ayuda a su formulación. De los 7 hasta los 11 años se formulan las reglas relacionadas a los juegos y objetos que se encuentran dentro de este, el juego en estas edades es más específico. En este juego se puede determinar dos puntos clave de su desarrollo y ejecución:
  - (1) el juego de reglas simples es característico de la etapa de las operaciones concretas (7-12 años) en el cual se cuestiona el origen y fin de la actividad lúdica;
  - (2) el juego de reglas complejas es característico del período de las operaciones formales (a partir de los 12 años), en este proceso el juego del adolescente se basa en reglamentos, expresiones artísticas, deportivas, también se observa la unión a grupos o colectivos con sus mismos fines. En fin, los juegos de reglas desarrollan estrategias de acción social sobre todo aquellas que generan confianza en el grupo, así como en sí mismo. Por ejemplo: “El elástico”, “Rayuela”, entre otros.

## Juegos tradicionales del Ecuador

Tanto juegos y deportes son realidades complejas por lo que su clasificación y diferenciación puede ser difícil de efectuar, es por ello que pueden ser analizados y/o estudiados desde diferentes perspectivas. A través del juego se puede explorar de forma breve la historia y significado de diferentes pueblos y lo que ha suscitado en ellos en el transcurso del tiempo, es por ello, que, a partir de estas premisas y desde el ámbito cultural, se habla de dos características básicas: autóctono y tradicional.

El primer término, está relacionado con lo originario, con aquello que es propio de un lugar, es decir que nació y se desarrolló en una comunidad en particular, a causa de determinadas condiciones: históricas, geográficas, sociales y culturales. El segundo término, en cambio, se ve vinculado con aquello que es usual y que puede ser de uso común, involucra la repetición de una práctica hasta que se transforme en una costumbre y sea transmitido de generación en generación.

Se debe tener en cuenta que tanto un juego como un deporte tradicional pueden ser o no autóctonos. Asimismo, un juego o un deporte autóctono en el pasar del tiempo pueden convertirse en tradicional o únicamente cumplir un ciclo limitado en la historia de un pueblo o comunidad específica. En este análisis cultural del juego también se debe añadir al término popular, mismo que pertenece o es relativo al pueblo como colectividad, esto quiere decir que un juego o deporte es popular debido a que es muy conocido o extendido dentro de una comunidad (Ministerio del Deporte del Ecuador, 2010).



Los juegos tradicionales son prácticas lúdicas transmitidas de forma oral. Estas manifestaciones populares se han establecido mediante la palabra, la observación y la acción motriz propia del juego, se encuentran al alcance de cualquier persona, ya que, esta práctica constituye un legado de aprendizajes, usos y costumbres socio-culturales. Van acompañados de rasgos locales (pueblo, aldea o barrio de ciudad) y expresan apariencias, símbolos y significados peculiares.

Así mismo, el juego tradicional muestra una especie de micro sociedad o laboratorio social, en el cual, sus protagonistas mediante su ejecución, adquieren aprendizajes que le permitirán relacionarse de mejor manera con el medio que lo rodea. Puede ser entendido desde dos coordenadas: espacio (geografía) y tiempo (época histórica), y cuyo marco de actuación adquiere sentido y significación sociocultural (Lavega, 2000).

Gualotuña (2011) citando a Ofele (2006) y Maestro (2005), enfatiza la importancia del juego tradicional y rescata de forma significativa los siguientes puntos:

- La transmisión se da de forma oral, intergeneracional (de generación en generación), mediante dos formas: (1) vertical, enseñados por la familia y (2) horizontal, aprendido en la socialización.
- Es la incorporación de la mentalidad popular, misma que guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico.
- Se encuentra en constante transformación, ya que en este se van incorporando creaciones anónimas de generaciones que lo van sucediendo.
- Traen consigo aspectos culturales de comportamiento, así como de aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos.

- Ayudan a recordar acontecimientos históricos y a la vez, permiten conocer costumbres y tradiciones de los pueblos.
- Su principal fuente de recolección son los relatos de los adultos mayores de una cultura.
- La mayoría de juegos no precisan de un material específico y en el caso de requerir se reaprovecha objetos y materiales del entorno inmediato, poniendo en práctica su ingenio y creatividad.

### **Clasificación de los juegos populares ecuatorianos**

Sailema & Sailema (2016), elaboraron un inventario de juegos populares tradicionales del Ecuador, en el cual enumeran y explican de manera simplificada los aspectos importantes que estos tienen (materiales necesarios, número de jugadores, características básicas, desarrollo del juego, épocas especiales en las que se los practican, variaciones que estos pueden tener, etc.). Ellos, además, clasifican a los juegos tradicionales en base al grado de actividad o movilidad, diferenciándolos en Juegos Populares Tradicionales Activos y Juegos Populares Tradicionales Pasivos.

Los primeros, son aquellos que demandan varios movimientos, desprenden emociones o adrenalina en base a su complejidad, estos dependen de las destrezas físicas y demandan un esfuerzo físico moderado de los participantes, generalmente se practican al aire libre, sirven para competencias o torneos y necesitan un espacio físico moderado o grande; dentro de este grupo encontramos a el “salto de soga”, “El baile de la silla”, “La rayuela”, “el palo encebado”, “Carrera de tres pies”, “Carrera de ensacados”, “El Elástico”, “Macatetas”, etc.

Los segundos son aquellos que tienen menor movilidad, no son muy dinámicos, además, no demandan un esfuerzo físico mayor y son más simples en su estructura y ejecución y en general se practican en espacios cerrados (espacio no mayor a 2 – 6 m<sup>2</sup>), en este grupo podemos citar: “Los trompos”, “La raya”, “Rondas infantiles”, “canicas” “zumbambicos”, entre otros.

# Las Cerebrales Neurofunciones

## Las neurofunciones

Previo a la explicación de las neurofunciones, es necesario aclarar que en este capítulo se podrá apreciar como el juego cumple un rol importante en la estimulación de las mismas. Para esto, dentro de la descripción de cada una de las neurofunciones, se ejemplificará con un juego tradicional que las estimule.

Para iniciar, se debe mencionar que, en su proceso de desarrollo, el ser humano va adquiriendo una serie de aprendizajes que le permitirán, de una u otra manera ser autónomo en el desenvolvimiento de su diario vivir. Pero para que estos aprendizajes se den de una manera adecuada, es necesario que exista una base previa, misma que la encontramos en las neurofunciones.

Las neurofunciones, se definen como actividades psíquicas que el ser humano debe ir desarrollando desde que nace, estas funciones nos permiten adquirir una conducta o un conocimiento y posibilitan nuestro accionar en un contexto determinado, constituyéndose así, en esa base previa para cualquier tipo de aprendizaje (Rigal, 2006), e indispensable para el aprendizaje escolar y aún más específicamente para lectura, escritura y cálculo.

Así, por ejemplo, el hecho de que podamos usar una escoba, para poder barrer, implica una base previa neurofuncional como la psicomotricidad y dentro de ésta la coordinación dinámica de miembros superiores, de forma que logre un buen agarre de la escoba y pueda hacer los movimientos de vaivén para realizar la acción deseada.

En el aprendizaje de los números requiere un conocimiento previo de la neurofunción de percepción visual en lo que respecta a la percepción de formas básicas: Líneas verticales, horizontales, luego reconocimiento de figuras geométricas, discriminación visual de las mismas, entre otras; así también, orientación espacial, de

manera que pueda darse cuenta, por ejemplo, en el número “4” hacia qué dirección va el triángulo que forma este número.

Estas neurofunciones requieren ser entrenadas desde desempeños preliminares, es decir, desde los primeros meses de vida del infante, y el objetivo final es la adquisición propia de la neurofunción, es decir la madurez (Condemarín, Chadwick, Gorostegui y Milicic, 2017); misma que se expresa a través de su automatización; así por ejemplo, cuando el niño está iniciando en el uso de la cuchara para la alimentación, lo hace de forma lenta y descoordinada, por tal motivo una buena parte de la comida cae de la cuchara al momento que se la está llevando a la boca. Cuando la función de coordinación dinámica de miembros superiores se ha automatizado, el niño lo hará rápidamente y el alimento ya no caerá de la cuchara.

La maduración de las neurofunciones dependerá de factores tanto internos como externos, es decir de su desarrollo fisiológico y anatómico, así como de las condiciones ambientales (Condemarín, Chadwick, Gorostegui y Milicic, 2017): afectivas, de alimentación, ambiente estimulante, etc. Así, por ejemplo, para que el niño pueda alcanzar la madurez en la marcha depende del desarrollo físico de sus extremidades inferiores, que tenga un buen tono muscular y coordinación (condiciones fisiológicas y anatómicas), y también será un punto muy importante, el que los padres no sobreprotejan al infante y le permitan desplazarse a través de cada una de las formas previas a la marcha, de manera libre (condiciones ambientales).

### **Fundamentación neurológica de las neurofunciones**

El ejercicio de las neurofunciones tiene su base en el encéfalo y específicamente en las neuronas. La neurona es la parte fundamental para que el cerebro pueda realizar cualquier función, todo proceso de aprendizaje implica una actividad neuronal o nerviosa desde las simples sensaciones hasta las destrezas más complejas.

Anteriormente se las conocía como Funciones Psicológicas Básicas, y actualmente se cambió su nombre a Neurofunciones, debido a que todas las funciones biológicas, y más aún las psíquicas, se realizan a través de conexiones nerviosas entre las neuronas.

Como ya se mencionó precedentemente, desde que nacemos entramos en un proceso de aprendizaje continuo, así lo refiere Donald Hebb, lo cual, desde el punto de vista ontogenético, está relacionado con el proceso de maduración y desarrollo del sistema nervioso ya que en el transcurso del mismo se da la formación de nuevos circuitos neuronales (Polonio y Romero 2010). Esto es lo que se conoce como plasticidad natural.

Los mecanismos por los que se llevan a cabo los fenómenos de plasticidad son histológicos, bioquímicos y fisiológicos; presentándose así variaciones en los mapas de representación cortical, cambios en la morfología de la sinapsis, regeneración dendrítica, trayectorias distintas de los axones, modulación de neurotransmisores, formación o inhibición de sinapsis (Polonio y Romero, 2010).

La plasticidad es una característica propia y funcional de las neuronas, es intrínseca al sistema nervioso y que está influenciada, también, por las experiencias de aprendizaje lo cual permite que el sistema nervioso continuamente se acople, logrando así una mejor optimización de sus diferentes funciones (Polonio y Romero 2010).

Desde este punto vista, entonces, el entrenamiento de las neurofunciones contribuiría a la formación de nuevas conexiones neuronales, optimizándose así, a través de este aprendizaje, el desarrollo del sistema nervioso.

Así, por ejemplo, en el juego de las escondidas, el niño está entrenando en la formación de las siguientes neurofunciones:

- Expresión oral: la persona que debe buscar a quienes se esconden, practica esta neurofunción en el momento del conteo o al encontrar a los jugadores.

- Marcha: ejercitan lo que sería la carrera al momento de ir a esconderse. El “buscador” por su parte, al momento que va a buscar a los participantes.
- Discriminación visual: en el momento que debe identificar el mejor lugar para poder esconderse.
- Discriminación auditiva: cuando ya está escondido, debe diferenciar los sonidos tanto de los pasos, de la voz o cualquier ruido que indique que quien “busca”, se está acercando.
- Equilibrio estático: para no ser encontrado debe mantenerse en una determinada posición, sin moverse, para no ser encontrado.

### **Las neurofunciones y las neurociencias**

Las neurofunciones se relacionan con las neurociencias, tomando en cuenta que éstas últimas se definen como el estudio científico del sistema nervioso, principalmente el cerebro, y sus funciones tanto desde el aspecto neuroanatómico como neurofisiológico, lo cual nos permite a los seres humanos desenvolvemos en nuestro diario vivir tanto en el plano físico como psicológico (Campos, 2014). El propósito principal de las Neurociencias es entender cómo el encéfalo produce la marcada individualidad de la acción humana.

La Neurociencia Cognitiva estudia las relaciones mente-cerebro, los procesos mentales desde un abordaje interdisciplinario, ya que el funcionamiento del encéfalo sólo se lo puede hacer desde la conjugación de las diferentes disciplinas como neurología, anatomía, psicología, fisiología, entre otras (Gómez, et al., 2004).

Se involucra directamente en el desarrollo de los aprendizajes por los cuales atraviesa el ser humano, desde que nace, a través de su interrelación con el medio ambiente; analizando su proceso y como optimizar las capacidades potenciales



neurocognitivas de las personas, mejorando así el aprendizaje significativo, el pensamiento superior, el pensamiento crítico, la autoestima y la construcción de valores (Gómez, 2004).

Al hablar entonces de Neurofunciones se encuentran involucrados procesos mentales tales como sensopercepciones, pensamiento, lenguaje, aspectos psicomotores, entre otros; mismos que, como ya se mencionó anteriormente, deben transformarse en aprendizajes significativos; entendiéndose por esto, un aprendizaje que puede aplicarse en situaciones de la vida cotidiana. Así tenemos por ejemplo como el niño, a través del juego de “las ollitas”, desarrollaría las siguientes neurofunciones:

- Coordinación dinámica de miembros superiores e inferiores: al momento de ponerse en posición sentados con las manos cruzadas por debajo de las piernas; y también cuando en esa misma posición, el vendedor y el comprador lo balancean, cada uno tomándole de un brazo, para ver cuánto va a durar la “ollita”.
- Expresión oral: al establecerse el diálogo entre el comprador y el vendedor.
- Orientación temporal: cuando van a determinar el tiempo de duración de la “ollita” que se compra, entonces al momento del balanceo, se canta los meses del año.

Estas neurofunciones se trasladan a un aprendizaje significativo, en el caso de la orientación temporal, por ejemplo, el niño sabrá en que mes del año se encuentra al momento de colocar la fecha en su cuaderno.

## Psicomotricidad

La psicomotricidad hace referencia a la interrelación que existe entre la actividad psíquica y la esfera motriz, agregando así un significado psicológico al movimiento y que permite tomar conciencia del mismo (Condemarín, Chadwick, Gorostegui y Milicic, 2017).

Mendiara y Gil (2016) mencionan el concepto de psicomotricidad de La FAPEE (Federación de Asociaciones de Psicomotricistas del Estado Español), quienes la definen como una disciplina que, basándose en una concepción integral del ser humano, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo y el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en un contexto social. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico.

Un buen desarrollo psicomotriz significa el llegar a tener un control sobre el propio cuerpo, a través de su ejercicio físico y las diferentes formas de organización del movimiento, de acuerdo al contexto; así como también de las representaciones mentales que se van estructurando, lo cual a su vez permitiría establecer conciencia de todas sus posibilidades de acción.

Autores como Wallon, Piaget, Ajuriaguerra, entre otros, resaltaron la importancia de la psicomotricidad y de la socialización en el desarrollo madurativo.

Para Wallon, la acción desempeña un papel fundamental en la estructuración cortical y está en la base de las representaciones. Considera a la motricidad como la base para el desarrollo de algunas funciones psicológicas como la percepción, las emociones, el pensamiento y el lenguaje, todas ellas como una expresión de su relación con el medio. Su estudio contiene aspectos motores, afectivos y cognitivos (Rigal, 2006).

Piaget, da mucha importancia a la motricidad en el desarrollo del pensamiento; afirma que las operaciones mentales se derivan de la acción. Para él, la interacción del ser humano con su ambiente, a través del movimiento y manipulación de los objetos, le permite poco a poco conocerlo y formar esquemas mentales de acción que pasan a formar parte de su conducta y que las utilizará posteriormente en diversas situaciones, según se le presenten; volviéndose así su accionar cada vez más intencional y anticiparse a los acontecimientos a través del pensamiento (Rigal, 2006).

Ajuriaguerra, en base al trabajo de Wallon y Piaget, así como del psicoanálisis, refirió que la función tónica no es sólo la base para la acción corporal, sino que también le permite al ser humano relacionarse con el otro; dotándole así a la función motriz de un sentido humano y social, sin dejar de lado los aspectos neurofisiológica (Martínez, 2014).

Dentro de la psicomotricidad tenemos las siguientes neurofunciones:

### **Esquema corporal**

Es la toma de conciencia del cuerpo, que se evidencia al reconocerse en sí mismo, en el otro, y en una imagen; y que al mismo tiempo le permite utilizarlo en diferentes actividades sin que pierda el sentido de su unidad. (Condemarín, Chadwick, Gorostegui y Milicic, 2017, p. 268)

Jean Le Boulch, define al esquema corporal de la siguiente manera (como se citó en Jiménez y Alonso, 2007) “Intuición global o conocimiento inmediato de nuestro propio cuerpo, sea en estado de reposo o movimiento, en función de la interacción de sus partes, y, sobre todo, de su relación con el espacio y los objetos que nos rodean” (p. 14).

Dentro de la adquisición del esquema corporal, son muy importantes las experiencias que se hagan con el cuerpo a través de las sensaciones propioceptivas (información del interior del cuerpo a través de los músculos y articulaciones), interoceptivas (información del interior del cuerpo a través de los órganos internos) y exteroceptivas (permiten recibir la información del mundo exterior). (Jiménez y Alonso, 2007)

Podemos darnos cuenta entonces cuán importante es el ejercicio de nuestro cuerpo en múltiples actividades que permitan formar una imagen mental del mismo, de sus posibilidades de acción y del trabajo de cada una de sus partes tanto de forma individual como en conjunto.

Los juegos tradicionales, entonces estarían contribuyendo sobre manera para este objetivo; ya que, prácticamente, todos ellos nos brindan la oportunidad, de una u otra manera, de recibir experiencias corporales que nos permitan tomar conciencia del cuerpo y elaborar nuestro esquema corporal.

Lo mencionado anteriormente, por ejemplo, lo podemos evidenciar en el juego de “las cebollitas”; aquí el niño pone en acción su cuerpo desde el primer momento pues se colocan uno detrás de otro tomándose de la cintura del compañero de adelante, cada uno de ellos serían las “cebollitas” que están de venta. Cuando el comprador quiere llevarse la que compró debe jalar de las piernas a una de las “cebollitas”, y sus compañeros de la fila deben sostenerse muy fuerte, para que ésta no sea arrancada. De esta forma se estaría formando una representación mental del accionar tanto de miembros superiores como inferiores, de la fuerza y energía, así como de los movimientos que se hacen con los mismo durante el desarrollo del juego.

## Lateralidad

En el juego de “la rayuela”, se dibuja en el piso una figura, que puede ser de un gato, o de un barco, el niño lanza una ficha, con la mano de su preferencia, y luego procede a saltar en un pie, el que más dominan, por cada uno de los cajones que forman la figura.

Dentro de la realización de esta actividad, el niño estaría ejercitando y afianzando su lateralidad, misma que tiene que ver con la preferencia para usar un lado del cuerpo, más que el otro (Condemarín, Chadwick, Gorostegui y Milicic, 2017). Esta preferencia es más evidente a nivel de las extremidades y se nota más claramente en el uso de las extremidades superiores, así la mayoría de personas utilizan su mano derecha para actividades que requieren precisión y habilidad como, por ejemplo, la escritura o el cortar con tijeras; y reservan la mano izquierda como apoyo complementario a estos trabajos como la sujeción; así, al momento de cortar el papel, este se sostiene con la mano izquierda. Un porcentaje menor lo hace a la inversa, de modo que muestra preferencia por el lado izquierdo (Gómez, 2013).

La lateralidad se define alrededor de los 7 a 8 años, al evaluar la lateralidad se pueden obtener los siguientes tipos, según Córdoba (2018):

- Lateralidad homogénea diestra o zurda: predominancia del lado derecho o izquierdo, respectivamente.
- Lateralidad cruzada: la preferencia no es homogénea, por lo que se pueden presentar diferentes combinaciones. Así por ejemplo diestro de mano, pero zurdo al patear.
- Lateralidad ambidiestra: no hay una definición en la preferencia, el niño puede manejarse muy bien tanto con su lado derecho como con su lado izquierdo.

Para el proceso de lateralización, que se inicia desde el primer mes de vida, es importante estimular con actividades sobre ambas partes del cuerpo, de forma que, cuando este proceso esté por culminar, el cerebro del niño tenga información que le permita decidir, por sí sólo, la elección sobre su dominancia hemisférica y por ende cuál será su lateralidad.

### **Orientación espacial**

El espacio corresponde al entorno que ocupamos y utilizamos. Es así que, a través de la orientación espacial, podemos ubicar nuestro cuerpo en relación con los objetos y personas que nos rodean, de forma que podamos desplazarnos y actuar de una manera adecuada (Moreno, 2013).

Una buena estructuración espacial implica la adquisición de conceptos básicos como son arriba – abajo, adentro – afuera, cerca – lejos, atrás – adelante; y el más complejo, que lo constituye, izquierda – derecha. Además, se lo debe enseñar iniciando desde la experiencia en su propio cuerpo, por ejemplo, mi mano derecha, mi oreja izquierda, colócate dentro de la caja, etc., actividades que a su vez le permiten formar representaciones mentales de su espacialidad. Luego se debe pasar a la representación en objetos y personas así: coloca el carrito a la derecha de la mesa, pon la muñeca en la parte de arriba de la silla, entre otros; y finalmente plasmarlo ya en el papel, se le entrega al niño una hoja donde debe pintar las manzanas que están a la izquierda del árbol, por ejemplo.

Uno de los juegos tradicionales que permiten entrenar la orientación espacial, es el de “la gallinita ciega”, ya que el niño con sus ojos vendados debe intentar atrapar a los otros participantes, guiándose únicamente por las pistas y/o sonidos que realizan los otros infantes.

## Orientación temporal

Toda acción a más de desarrollarse en un espacio, también lo hace en un tiempo determinado. La orientación temporal nos permite ubicarnos en el tiempo, hora, día, mes, año; y para esto es necesario tomar en cuenta dos aspectos principales que constituyen esta neurofunción: El cuantitativo y el cualitativo. Para explicarlo nos basaremos en Díaz (2006):

- Aspectos cuantitativos: velocidad, duración e intervalo o el espacio entre una acción y otra.
- Aspectos cualitativos: orden y relación en el tiempo, es decir antes y después; y la sucesión, que corresponde a la secuenciación de movimientos o acontecimientos, dando paso así a la forma socializada del tiempo: Día, tarde y noche, días de la semana, meses del año, etc.

Para el trabajo de estos dos aspectos es necesario tomar en cuenta al ritmo, el cual constituye la base de la experiencia temporal. Este le concede armonía al movimiento y le permite una mejor organización del mismo en un tiempo determinado.

La forma socializada del tiempo se la pone en práctica en el juego de las “ollitas”, al momento que se balancea, de los brazos, al niño que hace de “olla”, mientras se canta los meses del año para ver cuánto va a durar la misma.

El juego del “agua de limón”, es una buena oportunidad para que los niños experimenten los aspectos tanto cuantitativos como cualitativos de la temporalidad, así los niños deben seguir un ritmo, y velocidades uniformes, cuando tomados de las manos, formando un círculo, van girando en un solo sentido y cantando la ronda, al terminarla giran en sentido contrario. La secuencia de movimientos aquí sería: girar con sentido hacia la derecha, luego girar con sentido hacia la izquierda y finalizan agrupándose en parejas.

## **Coordinación motriz**

A través de la coordinación motriz podemos realizar diversas actividades con nuestro cuerpo de una forma organizada y con precisión. Dentro de la coordinación motriz tenemos:

### **Coordinación dinámica y equilibrio**

Según Le Boulch citado en Jiménez y Alonso (2006), son movimientos que exigen que las diferentes partes del cuerpo se organicen de forma armónica y adaptada a diferentes situaciones.

Comprenden movimientos globales que nos permiten desplazarnos en el espacio utilizando, prácticamente, todas las partes del cuerpo: Arrastre, gateo, rodar, marcha, carrera, salto, trepar, entre otros; así como también movimientos segmentarios, en los que interviene sólo una parte corporal, mientras las otras permanecen inhibidas (Sugrañes et al., 2007)

La coordinación dinámica implica, además, poner en juego los mecanismos posturales, control motor y tónico, así como también equilibrio tanto dinámico como estático. Por ejemplo, en el juego de “el elástico”, donde 2 jugadores se ponen cada uno en los extremos de un elástico sujetándolo con las piernas abiertas de tal forma que quede un espacio en la mitad para saltar, allí deben hacer una serie de rutinas de movimientos como: Saltar y caer con los dos pies pisando el elástico, saltar y caer con las piernas abiertas de manera que el elástico quede en medio de ellas, saltar y caer con las piernas cerradas dentro del elástico, entre otros. Estos movimientos exigen, además varios cambios de postura, así tenemos, en la rutina que se hace cuando el elástico está a nivel de la cintura el participante debe ponerse de cuclillas para saltar y luego cambiar a posición de pie; en la rutina cuando el elástico se sostiene con las manos arriba, el jugador debe dar giros a la derecha y a la izquierda; así también se tiene que mantener el equilibrio al momento de ejecutar los saltos y caer.



¿Pero que es la postura y equilibrio? La postura es la capacidad que tenemos de que el cuerpo se coloque en una forma específica, de acuerdo a la actividad que se realice y la mantenga por un determinado período de tiempo (Sugrañes et al, 2007). Cada actividad que se realice requiere de una postura específica, así como también cambios de la misma durante el desarrollo de la tarea.

El equilibrio por su parte, nos ayuda a mantener nuestro cuerpo en una postura específica sin que nos caigamos. (Díaz, 2006). Dentro del equilibrio podemos al hablar de 2 tipos de equilibrio, así lo refiere Sugrañes et al. (2007):

- Equilibrio estático: se refiere a mantenerse detenido en una posición concreta. Así en el juego “1 – 2 – 3 estatuas”, el niño debe mantenerse quieto a pesar de que el otro jugador haga ademanes para que se mueva.
- Equilibrio dinámico: necesario siempre cuando se realiza un movimiento. En el juego de “Un puente se ha caído”, se pone a prueba el equilibrio dinámico ya que cuando todos los niños han escogido la fruta de su preferencia, los primeros de cada fila se toman de las manos y empiezan a halar con el objetivo de llevarse los participantes del grupo contrario, para lo cual requieren tener equilibrio dinámico aparte de fuerza corporal.

### **Coordinación visomotriz**

Esta se da a nivel de cualquier movimiento corporal como respuesta a un estímulo visual, de forma que este se efectúe de manera adecuada y precisa. Arbones (2005) hace referencia dentro de este grupo dos aspectos:

- La coordinación bimanual: necesaria en actividades motoras donde se requiere, generalmente, el uso y coordinación de ambas extremidades superiores, así por ejemplo actividades de lanzamiento y/o recepción como los realizados en el

juego de “las avanzadas”; allí dos equipos se ubican a una distancia considerable uno del otro, el primer equipo lanza una pelota (similar a la de tenis) hacia el segundo equipo, donde uno de los jugadores debe recibirla, esconderla y con ayuda de sus compañeros, que simulan también tenerla, avanzan hacia el equipo contrario para meter un “gol” con la mano.

- La coordinación visomanual: tiene que ver con aquellos movimientos y actividades que requieren la participación sólo de una mano, dentro de estas se encuentran diversas actividades de precisión, la escritura, el cocido, cortado, enhebrado, etc. Un claro ejemplo de juego en este caso sería el de las canicas, en donde el jugador con un movimiento de “tingado” golpea con su canica la del contrincante.

Así mismo, dentro de la coordinación visomotora, también se incluyen actividades que ponen en juego las respuestas motoras en conjunto con la percepción visual, tales como: Patear un balón hacia el arco, saltar hacia un punto específico como se lo hace en el juego de “Monja, viuda, soltera”, aquí un jugador salta en la mitad de una soga, que es “batida” por los extremos por otros dos jugadores, mientras se canta una ronda; aquí, el participante que salta debe poner a prueba su coordinación visomotora para evitar que sus pies toquen la soga al brincar.

### **Las sensopercepciones**

Esta es una función que se produce en conjunto, de forma secuencial. Así, a través de la sensación, se recibe la información de un estímulo detectado por los órganos de los sentidos y sus receptores, quienes envían la misma hacia el encéfalo. Sin embargo, hay que tomar en cuenta que esta información todavía no tiene un significado específico, este se obtiene en el proceso de percepción; donde esta información es analizada, organizada e interpretada tomando en cuenta para esto sus recuerdos o, lo que es lo mismo, su experiencia previa; constituyéndose en un conocimiento del mundo que nos rodea.

(Condemarín, Chadwick, Gorostegui y Milicic, 2017) (Feito et al, 2012).

Para efectos de este libro, pasaremos brevemente a tratar lo correspondiente, únicamente, a percepción táctil, visual, auditiva:

### **Percepción táctil**

Los receptores los encontramos en toda nuestra piel y nos permite determinar las características en torno a la temperatura, peso, textura, forma y posición. (Chacón, 2005). Esta se la puede poner en práctica en juegos como el de “la gallinita ciega”, en donde uno de los participantes, que está con sus ojos vendados, busca a los otros jugadores, guiado también por pistas que escucha de otros niños; cuando logra atrapar a uno de ellos, a través del tacto debe reconocer de quien se trata, si lo logra los papeles se invierten y así continúa el juego.

### **Percepción visual**

Sus receptores están en los ojos, nos permite reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales (Condemarín, Chadwick, Gorostegui y Milicic, 2017). Así, en el juego del “pan quemado”, a más de la discriminación auditiva, también usamos la atención y discriminación visual, ya que los participantes deben buscar un objeto que fue escondido por uno de los jugadores, guiados por pistas verbales, cuando lo encuentra debe reconocer si ese es el objeto buscado, para lo cual debe poner a prueba su discriminación visual.

### **Percepción auditiva**

Esta función es muy importante para la formación del lenguaje y para la comunicación. Es la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar los estímulos auditivos (Condemarín, Chadwick, Gorostegui y Milicic, 2017). En el juego de las

escondidas, los niños deben poner toda su capacidad de discriminación auditiva para poder determinar, desde el lugar donde están, si quien hace las veces de buscador está ya acercándose, en cuyo caso deben permanecer en total silencio para no ser encontrados; a su vez el jugador que busca deberá poner toda su agudeza y atención auditiva, para que esté atento a cualquier ruido que podría ser indicativo que hay alguien por ahí escondido.

## Lenguaje

El lenguaje se define como un sistema de símbolos a través del cual podemos intercambiar nuestras ideas, pensamientos y sentimientos, este se forma paulatinamente dentro del grupo social al cual pertenece. Una de las formas como los niños van enriqueciendo su conocimiento acerca del lenguaje, su uso, función, significado, es en las interacciones significativas tanto con sus pares como con los adultos; el juego entonces viene a ser una de las opciones más importantes para esto, y más aún los juegos tradicionales a través de los cuales estaría en contacto, también, con el dialecto de su comunidad; los juegos tradicionales que se mencionan en este libro trabajan, en unos casos, el lenguaje expresivo o expresión oral. Así tenemos el juego de “la chupillita”, aquí se canta la siguiente ronda, mientras los jugadores sostienen sus manos con un “pellizcón”:

*¡Chupillita, chupillita!*

*¿Qué es de la gallinita?*

*Se fue a poner huevitos*

*¿Qué es del huevito?*

*Se comió el padrecito.*

*¿Qué es del padrecito?*

*Se fue a dar la misa*  
*¿Qué es de la misa?*  
*Se hizo ceniza*  
*¿Qué es de la ceniza?*  
*Se fue en el agua*  
*¿Qué es del agua?*  
*Se secó.*  
*¿Qué hizo mamá de comer?*  
*Arroz con leche*  
*¿Con qué tapa tapó?*  
*Con la cola del gato*  
*Misiri gato, Misiri gato”*

Así mismo, en el juego de “El lobo feroz”, a parte, de la ronda que se canta, también se establece un diálogo con quien hace de “lobo”, preguntándole que actividades hace antes que corra a atraparles, poniendo en práctica de esta forma su expresión oral.

### **Juegos tradicionales ecuatorianos y neurofunciones**

En esta primera edición del libro, se propone una clasificación de Juegos Tradicionales Ecuatorianos en relación a las neurofunciones que estos estimulan. Cabe resaltar, que todos los juegos por su naturaleza estimulan los componentes de la neurofunciones, ya sea de una forma directa o indirecta. (ver Cuadro 2).

## Cuadro 2.

*Clasificación de juegos tradicionales ecuatorianos en relación a las neurofunciones que estimulan.*

Clasificación de juegos tradicionales ecuatorianos en relación a las neurofunciones que estimulan		
Psicomotricidad	Aquellos juegos tradicionales que por su naturaleza estimulan: esquema corporal, lateralidad, orientación espacial, orientación temporal, coordinación motriz (dinámica y equilibrio) y coordinación visomotriz (bimanual y visomanual).	Zapato cambiado - zapatito cochinito. Los países. San Benito. Ollitas. Cebollitas. Quemados. 1 - 2 - 3 – estatuas. Congeladas. Monja, viuda, soltera. Elástico y sus variantes. Manitas calientes con el “fon fin fon fin colorado.” El trompo. La rayuela y sus variantes. Zumbambico. Balero. Ensacados. Carrera de tres pies. Burro de San Andrés/ sin que te roce. Canicas. Planchas. Cogidas. Las avanzadas. Pescadito Chau-Chau.
Sensopercepciones	Aquellos juegos tradicionales que por su naturaleza estimulan:  percepción táctil, percepción visual, percepción auditiva.	Escondidas. La gallinita ciega. Pan quemado.
Lenguaje	Aquellos juegos que por su naturaleza estimulan:  El lenguaje expresivo o expresión oral.	Agua de limón. Lobo feroz – Juguemos en el bosque. El Florón. Tiene tinta tu tintero. Chupillita. Un puente se ha caído.

**Juegos  
para  
trabajar  
la**



**psicomotricidad**

## Zapato cambiado - Zapatito cochinito

Este juego se utiliza cuando se necesita formar grupos para otros juegos, o para escoger quien realiza un papel específico en un juego.

**Edad sugerida:** 4 años en adelante.

**Lugar:** espacio abierto o cerrado.

**Materiales:** ninguno.

**Número de participantes:** de 4 a 6 participantes aproximadamente.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: equilibrio estático, coordinación dinámica.
- Indirecto: memoria y lenguaje.

**Instrucciones:**

Los jugadores se colocan formando un círculo con un pie hacia delante, de tal manera que queden juntándose por las puntas. Quien canta se agacha y va con su dedo tocando cada pie a medida que va pronunciando cada sílaba de la ronda, esto debe hacerlo en orden siguiendo las manecillas del reloj y empezando desde su persona. La ronda versa así:

*“Za-pa-ti-to co-chi-ni-to cam-bia de pie-ci-to”*

El pie en el que se termine la ronda debe ser cambiado, por ejemplo, si el pie era el izquierdo, debe ser cambiado por el derecho y nuevamente se empieza a cantar. Esta vez se comienza desde el pie que se cambió.

Cuando un jugador ya ha cambiado sus dos pies, sale y de esa manera, pasa a formar parte de uno u otro grupo en un juego o a desempeñar un rol específico.



## Los países

**Edad sugerida:** 7 años en adelante.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** pelota mediana.

**Número de participantes:** de 5 a 15 participantes aproximadamente.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: marcha, equilibrio estático y dinámico, orientación espacial, coordinación óculo-manual.
- Indirecta: discriminación auditiva, expresión oral, memoria auditiva.

### Instrucciones:

Cada participante debe escoger un país antes de empezar a jugar. Una vez escogido, todos se agrupan en un círculo, el jugador que empieza coge la pelota y la lanza al aire mientras dice

*“Declaro la guerra a (nombra un país de entre todos los que están jugando)”.*

Todos tienen que salir corriendo, excepto el país nombrado que tendrá que atrapar la pelota y decir

*“Alto”.*

En ese momento, quienes estén corriendo se detienen.

El país al que se le ha declarado la guerra tiene el derecho de dar tantos pasos como sílabas tiene su país, es decir si escogió ser “Ecuador” tendrá que dar 3 pasos (E – cua – dor) para acercarse a algún país (jugador) que esté cerca. Una vez hecho esto, deberá lanzarle la pelota al cuerpo, si lo consigue, al otro le toca tomar la pelota rápidamente mientras todos vuelven a correr, repitiéndose así el juego de la misma forma descrita anteriormente. Si no lo logra, el participante deberá ir a coger la pelota nuevamente mientras todos corren, decir *¡Alto!* y repetir los pasos.

## San Benito

**Edad sugerida:** 3 años en adelante.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** ninguno.

**Número de participantes:** de 6 a 20 participantes aproximadamente.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: coordinación dinámica de miembros superiores e inferiores, coordinación dinámica y postural.
- Indirecta: memoria, expresión oral.

**Instrucciones:**

Se escogen dos participantes principales: San Benito (caracterizando a un adulto mayor con bastón) y El Diablito.

Todos los demás participantes se sientan agarrados los brazos en forma de cadena, de esta manera se sostienen los unos con los otros. El jugador que representa a San Benito, se da una vuelta por donde todos están sentados aconsejándoles que no se muevan ni que acepten nada de algún extraño; nombra a un vigilante y se retira mencionando que se va a algún lugar.

Mientras San Benito no está, el Diablito aprovecha para acercarse a los jugadores que están sentados e intenta tentarlos con golosinas o comida:

*“¿Quieren dulces? ¿Quieren helados?”*

A cada pregunta que el Diablito hace, todos los niños le dicen que “¡NO!”, por esto, se enoja e intenta llevarse a uno de los participantes. En ese momento todos los niños deben tomarse de los brazos fuertemente para evitarlo y deben llamar a San Benito diciendo:

*“San Benito, San Benito, me lleva el diablito”*

San Benito trata de regresar lo más pronto que puede, para evitar que El Diablito se los lleve, ahuyentándole con su bastón. El juego acaba cuando El Diablito logra llevarse a todos los jugadores, con ayuda de los niños que poco a poco fueron capturados.

## Ollitas

**Edad sugerida:** 3 años en adelante

**Lugar:** espacio abierto

**Materiales:** ninguno

**Número de participantes:** de 5 a 15 participantes

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: coordinación dinámica de miembros superiores e inferiores, postura, expresión oral, orientación temporal.
- Indirecta: memoria, expresión oral.

**Instrucciones:**

Se designa entre los jugadores “un comprador” y “un vendedor”. Todos los demás participantes deben estar sentados en fila con las manos debajo de las piernas; el comprador llega y pide una olla, posterior a ello se establece el siguiente diálogo con el vendedor:

*“Pum – Pum*

- *¿Quién es?*
- *¡Yo!*
- *¿Qué desea?*
- *Comprar una olla*
- *¿cuál será?*

El comprador observa las ollas y escoge una.

- *¿Cuánto vale esta ollita?*  
(El vendedor mencionará cualquier precio)

El comprador acepta y/o regatea el precio y luego pasan a “probar” la olla diciendo:

– *Bueno, probemos.*

La “olla” (niño/a) escogida, se colocará en posición de cuclillas sujetándose las piernas con los brazos. El vendedor y el comprador lo tomarán de lado y lado, respectivamente, para balancearlo mientras cantan los meses del año y de esta forma averiguar cuánto va a durar la “olla”.

Si el niño se suelta rápidamente y cae, el comprador podrá escoger otra “olla” y se llevará la que más dure en el balanceo; continúa el juego hasta que se lleven todas las “ollas”.

El diálogo utilizado en la compra de la “olla”, durante el juego puede ser espontáneo, siempre y cuando se simule una compra.

## Cebollitas

**Edad sugerida:** 5 años en adelante.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** ninguno.

**Número de participantes:** de 5 a 10 participantes.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: coordinación dinámica de miembros superiores e inferiores, coordinación dinámica y postural, expresión oral, orientación temporal.
- Indirecta: expresión oral.

**Instrucciones:**

Todos los participantes se agrupan y se sientan formando una fila, uno tras de otro, después todos se toman de la cintura. Entre todos los participantes se elegirá a dos participantes que harán de comprador y vendedor. Entre ellos se desarrolla el siguiente diálogo:

- *“¿Tiene cebollas?”*
- *Si tengo, pero debe cortarlas usted mismo.*

En ese momento, el comprador trata de “arrancar las cebollitas” halando a cada participante de las “patas”. La persona que es arrancada, pasa a ser parte de la fila del comprador; y, ayudará a este a arrancar cada vez más cebollitas.

## Quemados

**Edad sugerida:** 5 años en adelante.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** una pelota suave o un objeto suave que sirva para “quemar.”

**Número de participantes:** mínimo 5 participantes.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: equilibrio estático y dinámico, marcha, coordinación óculo manual.

**Instrucciones:**

Se elige una “base” y a un jugador que será el encargado de “quemar” con la pelota al resto de participantes.

Todos los participantes empezarán a correr por el lugar mientras el otro jugador les persigue lanzándoles la pelota. Si algún jugador no logra esquivarse estará “quemado” y a él le corresponderá ser el “que quema” en la siguiente ocasión.

## 1 - 2 - 3 - Estatuas

**Edad sugerida:** 5 años en adelante.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** ninguno.

**Número de participantes:** 5 en adelante

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: equilibrio estático y dinámico, marcha.
- Indirecta: expresión oral.

**Instrucciones:**

Todos los participantes forman un círculo y escogen a uno de ellos para que sea el supervisor. Empiezan todos a cantar:

*“Juguemos a las estatuas, juguemos a las estatuas”*

y todos salen corriendo, hasta que el supervisor grita:

*“1, 2, 3 ¡estatuas!”*

Todos los jugadores deben quedarse quietos mientras el supervisor los mira y hace ademanes para provocar el movimiento. El primero en reírse o moverse, pierde.



## Congeladas

**Edad sugerida:** 5 años en adelante.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** ninguno.

**Número de participantes:** mínimo 5 participantes.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: equilibrio estático y dinámico, marcha.

**Instrucciones:**

Se elige una “base” y a un jugador que será el encargado de “congelar”, al resto de participantes.

Todos los participantes empezarán a correr por el lugar mientras el otro jugador les persigue para “congelarlos” al tocar su hombro o su espalda. El congelado deberá quedarse quieto hasta que otro jugador que no ha sido congelado, lo descongele. El juego termina cuando todos los participantes han sido congelados.

## Monja, viuda, soltera

**Edad sugerida:** 8 años.

**Número de participantes:** mínimo 3 participantes.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** una soga de 3 metros aproximadamente.

### Neurofunción a estimular:

- Directa: marcha (salto), equilibrio dinámico y estático, coordinación de miembros superiores.
- Indirecta: expresión oral, memoria, atención visual.

### Instrucciones:

Dos jugadores sostienen la soga de cada extremo y la baten (dar movimientos circulares a la cuerda en forma horizontal), mientras un tercer jugador está en la mitad saltando evitando que la soga toque sus pies.

Los participantes que sostienen la soga, repiten la ronda (los términos a utilizar pueden variar según el sexo del jugador):

*“Monja/e, viuda/o, soltera/o, casada/o, enamorada/o, divorciada/o, estudiante”*

En el momento que la persona que está saltando se equivoca, se determina en cuál de ellas se encuentra. A continuación, se seguirá saltando en base a las siguientes preguntas, tomando en cuenta que la equivocación en el salto determinará lo que le corresponde:

- *¿Qué profesión tiene o tendrá la pareja?*  
*“Albañil, chofer, arquitecto, barrendero, ingeniero, profesor”*
  
- *¿Cuántos años de casada tuvo o tendrá?*  
*“1, 2, 3, 4, 5...”*
  
- *¿Cuántos hijos tiene o tendrá?*  
*“1, 2, 3, 4, 5...”*
  
- *¿Qué les da de beber a sus hijos?*  
*“Te, chocolate, café, agua sucia...”*
  
- *¿En dónde vive?*  
*“Palacio, edificio, casa, choza”*

Terminadas todas las preguntas se cambia de participante.

## Elástico y sus variantes

**Edad sugerida:** a partir de los 8 años.

**Número de participantes:** mínimo 3 participantes.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** un elástico grande unido en sus extremos.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: marcha (salto), equilibrio dinámico, equilibrio estático, coordinación de miembros superiores e inferiores.
- Indirecta: expresión oral, memoria, atención visual.

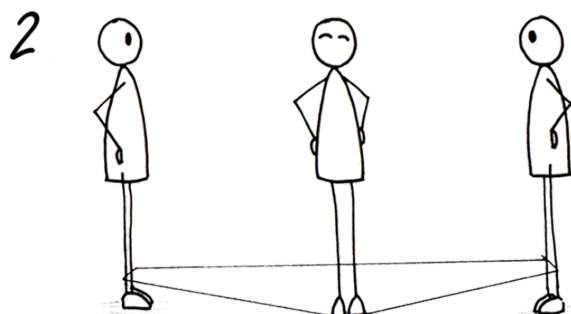
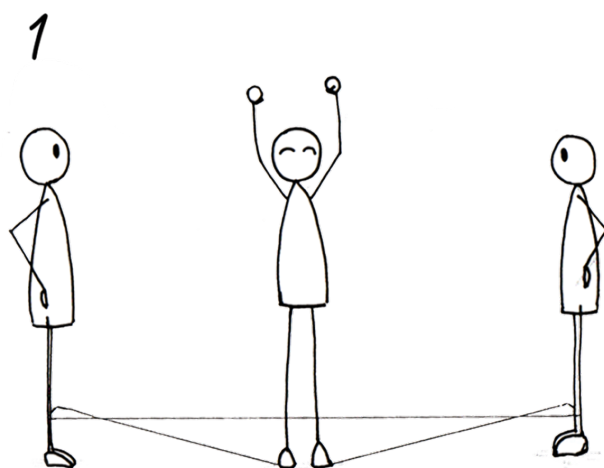
**Instrucciones:**

Dos jugadores se ponen en los extremos del elástico sujetándolo con las piernas abiertas de tal forma, que quede un espacio en la mitad para saltar. Entonces los demás jugadores empezarán a realizar una serie de saltos dentro y fuera del elástico sin fallar, de lo contrario darán paso al siguiente o en el caso de que solo sean tres jugadores, el que falla pasará a sostener el elástico mientras que otro salta. Cuando el participante que falló, vuelve a jugar, lo hará desde donde se quedó.

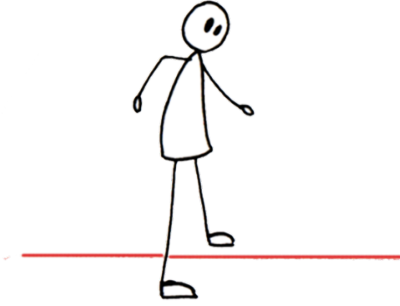
Existen algunos niveles de dificultad creciente, por ejemplo: el elástico tendrá que ser sujetado progresivamente en los tobillos, rodillas, cintura, axilas, cuello y termina siendo sostenido el elástico por las manos con los brazos arriba.

## Rutina sugerida para tobillos y rodillas

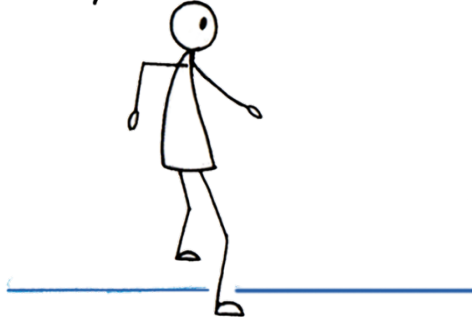
- Saltar y caer con los dos pies pisando sobre el elástico 1.
- Saltar y caer con los dos pies pisando sobre el elástico 2.
- Saltar y caer con las piernas abiertas de manera que el elástico 1 queda en medio de ellas.
- Saltar y caer con las piernas abiertas de manera que el elástico 2 queda en medio de ellas.
- Saltar con las piernas cerradas y caer con las piernas abiertas por fuera del elástico 1 y 2.
- Saltar y caer con las piernas dentro del elástico.
- Saltar y caer con las piernas fuera del elástico.



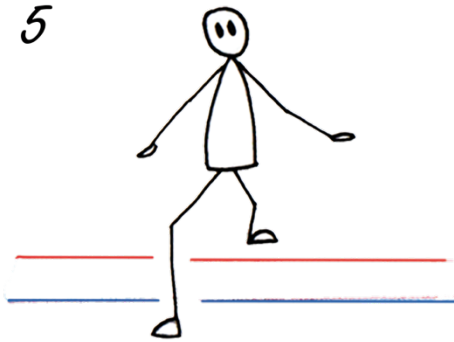
3



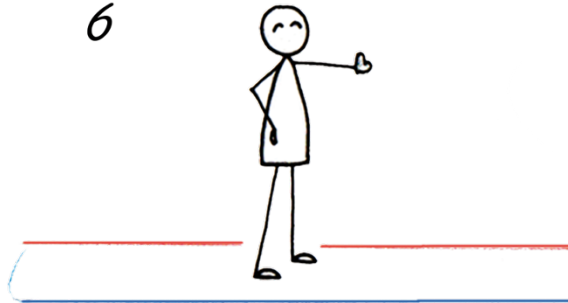
4



5

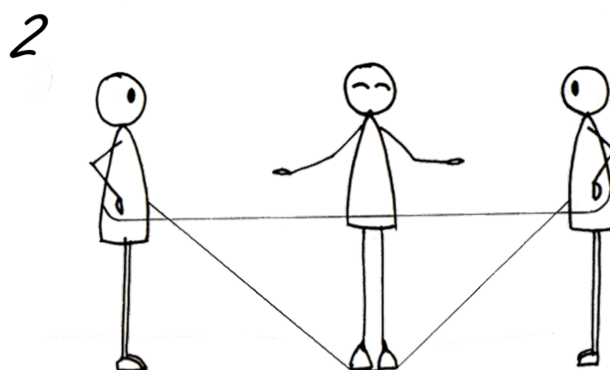
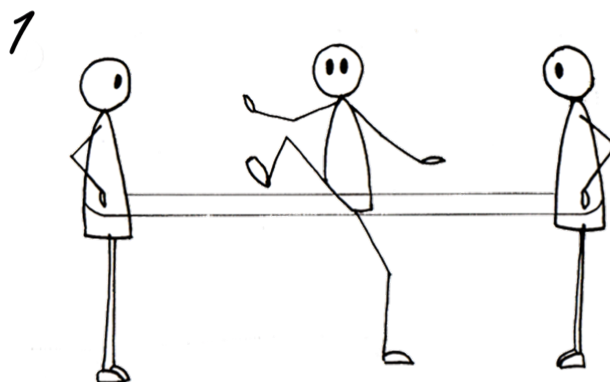


6

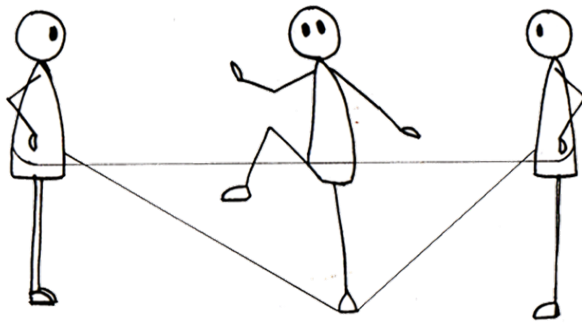


## Rutina sugerida para cintura

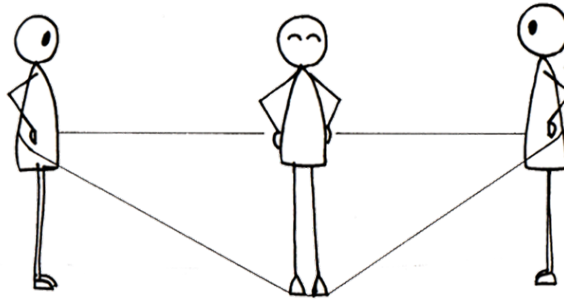
- Ingresas con caballete (pisar el elástico alzando la pierna) pisando sobre el elástico 1.
- Ingresas con caballete (pisar el elástico alzando la pierna) pisando sobre el elástico 2.
- Mientras se está pisando el elástico 2, se abren las piernas de manera que el elástico (2) queda en medio de ellas.
- Utilizando el último caballete, se gira alzando la pierna para quedar en la misma posición, pero en el elástico 1.



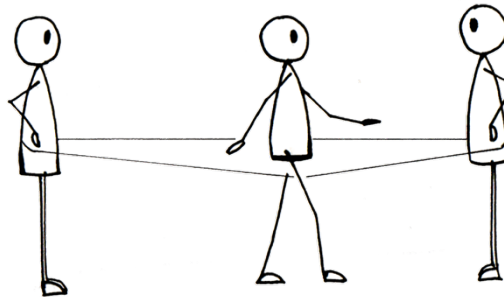
3



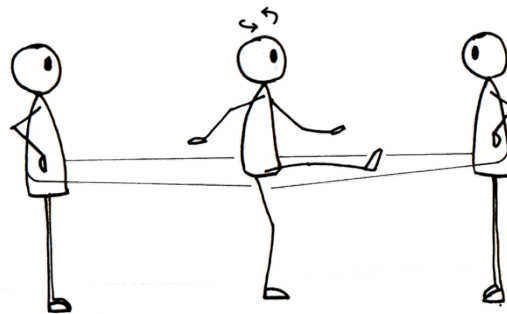
4



5



6

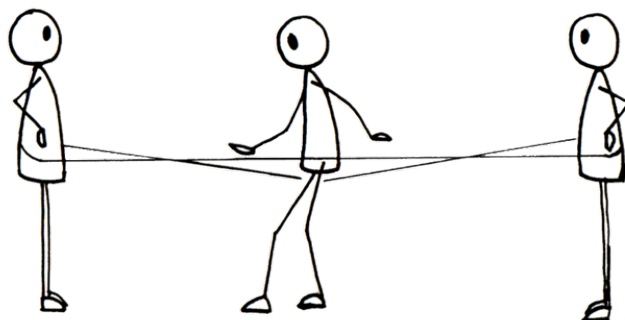




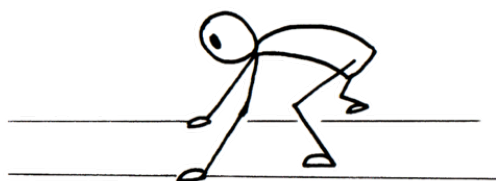
Los siguientes pasos se los realiza agachados, presionando el elástico con las manos contra el piso, con la cadera elevada, realizando los movimientos:

- Saltar con las piernas cerradas y caer con las piernas abiertas por fuera del elástico 1 y 2.
- Saltar y caer con las piernas dentro del elástico.
- Saltar y caer con las piernas fuera del elástico.

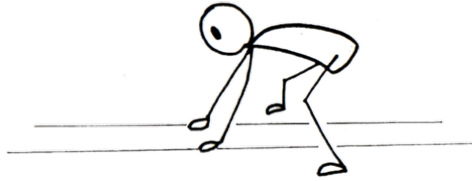
7



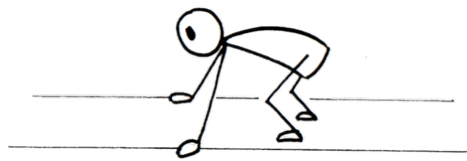
8



9



10

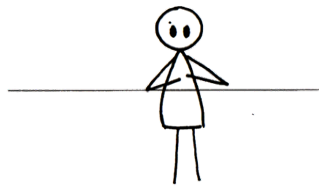
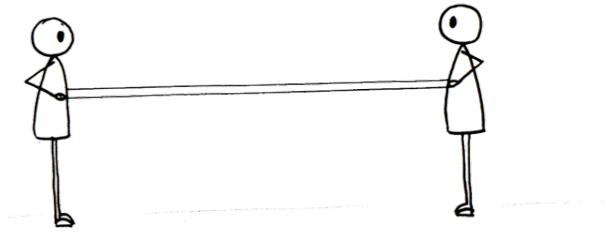


### **Rutina sugerida para axilas**

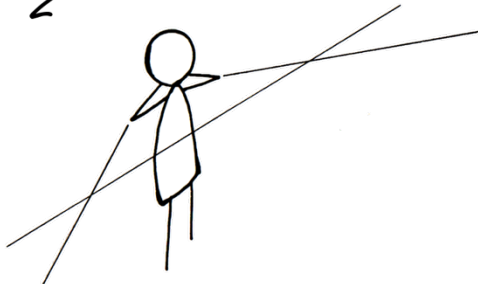
La postura del jugador es de pie y con los brazos cruzados.

- Toma el elástico 1 debajo de los brazos (bajo las axilas).
- Ingresar el cuerpo por el espacio vacío del elástico.
- Pasa por debajo del elástico 2, da una vuelta.
- Suelta el elástico 1 y toma el elástico 2.
- Cruza por debajo del elástico 1.
- Se libera soltando el elástico 2.

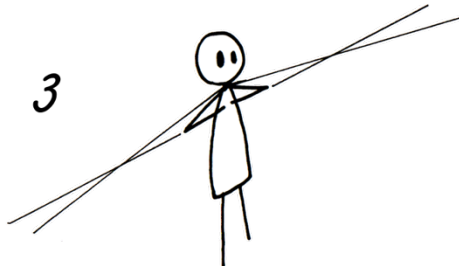
1

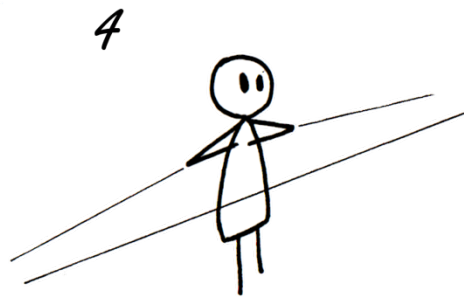


2



3



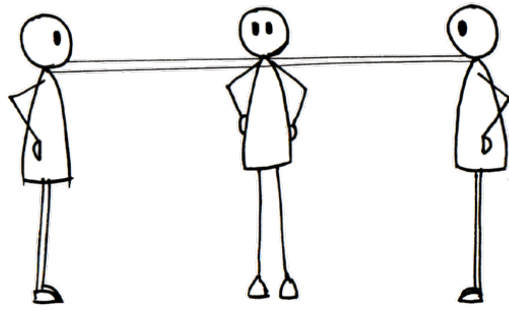


## Rutina sugerida para el cuello

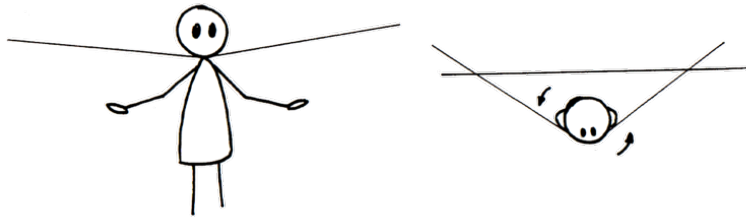
La postura del jugador es de pie.

- Toma el elástico 1, con el mentón.
- Ingresa el cuerpo por el espacio vacío del elástico.
- Pasa por debajo del elástico 2, da una vuelta.
- Suelta el elástico 1 y toma el elástico 2.
- Cruza por debajo del elástico 1.
- Se libera soltando el elástico 2.

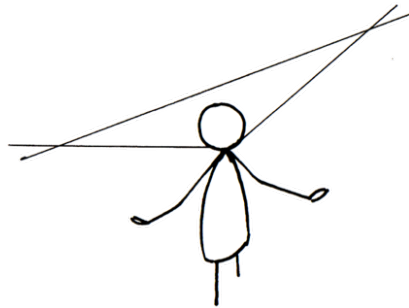
1



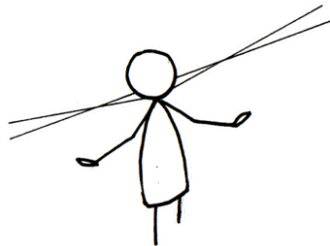
2



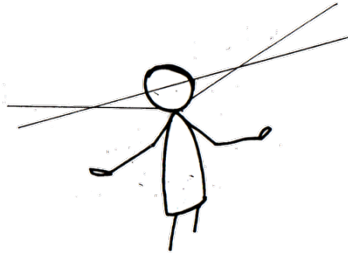
3



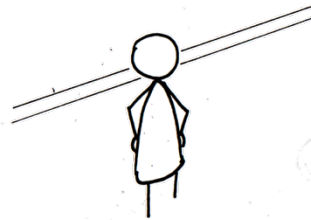
4



5



6



## Rutina sugerida para cuando se sostiene el elástico con las manos arriba

La postura del jugador es de pie.

- Ingresa al centro del elástico a la vez aplaude en el elástico uno y dos de forma alternada, mientras canta la siguiente ronda:

-

*“Estos son los 7 días de la semana, com -ple- ti- tos”*

- Al terminar la ronda, salta dando vueltas (se da una vuelta por cada día de la semana), con los brazos abiertos sobre el elástico 1 y 2 mientras pronuncia:

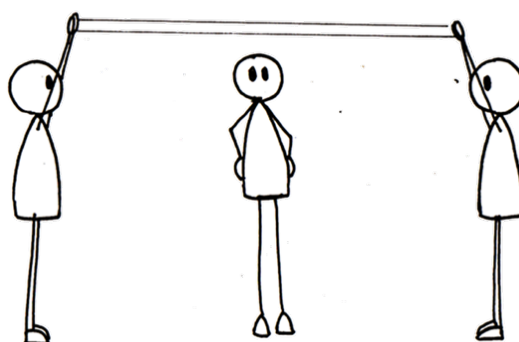
*“lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo”*

- Al terminar de pronunciar los días de la semana, nuevamente aplaude de forma alternada en el elástico 1 y 2, cantando:

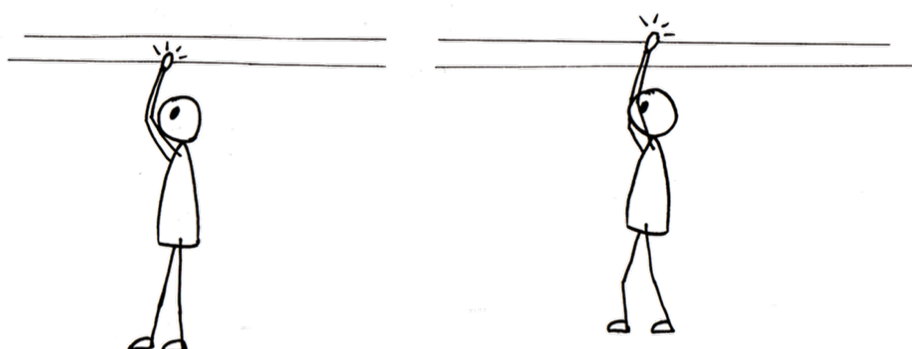
*“Estos fueron los 7 días de la semana com -ple- ti- tos, sa - li - di - ta y agachaditos  
1, 2 y 3”*

- Al terminar la canción, el participante debe salir antes de que quienes sostienen el elástico, lo atrapen con el mismo.

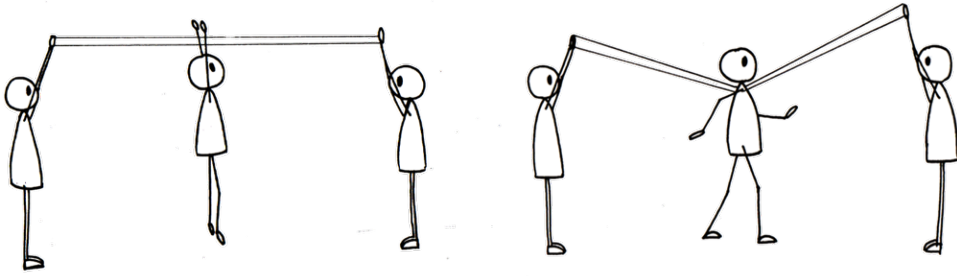
1



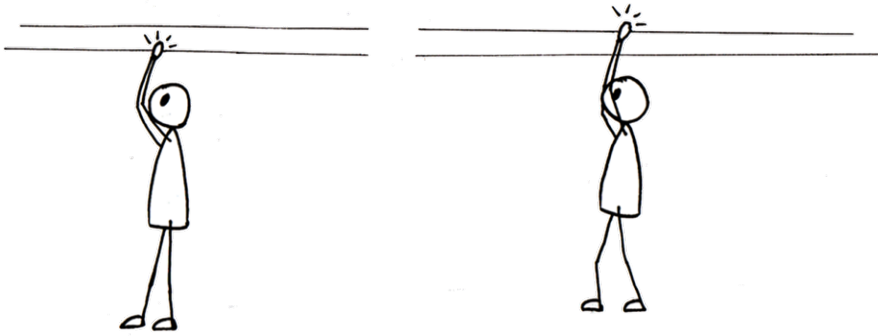
2



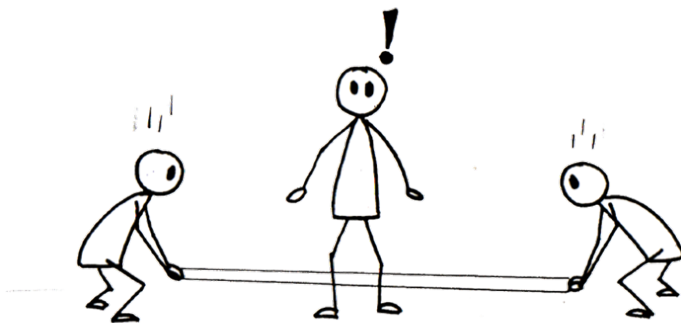
3



4



5





## Manitas calientes con el “fon fin fon fin colorado”

**Edad sugerida:** 5 años en adelante.

**Número de participantes:** mínimo 5 participantes.

**Lugar:** cualquier lugar.

**Materiales:** ninguno.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: coordinación dinámica de miembros superiores.
- Indirecta: memoria, expresión oral.

**Instrucciones:**

Todos los participantes se sientan formando un círculo y cada uno pone una palma sobre la palma de la otra persona que está junto a ella. El juego consiste en ir dando palmadas sobre las manos de los jugadores uno por uno, en forma secuenciada.

Palmada a palmada, se entona la siguiente ronda:

*“Al fon fin fon fin colorado, al fon fin colorín, academia de zafarí, fás, fes, fis, fos, fus”*

Cuando se termine la canción, es decir, a quien le toque el “fus” deberá lograr dar una palmada al compañero mientras el otro esquiva su palma. Si no logra esquivar la palmada, el participante sale del juego. Los restantes, vuelven a repetir la ronda, hasta que queden solo dos concursantes, entre los que se definirá el ganador del juego.

## El trompo

**Edad sugerida:** 8 años en adelante.

**Número de participantes:** de 1 a 5 participantes aproximadamente.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** un trompo con su piola/cuerda.

**Neurofunción a estimular:**

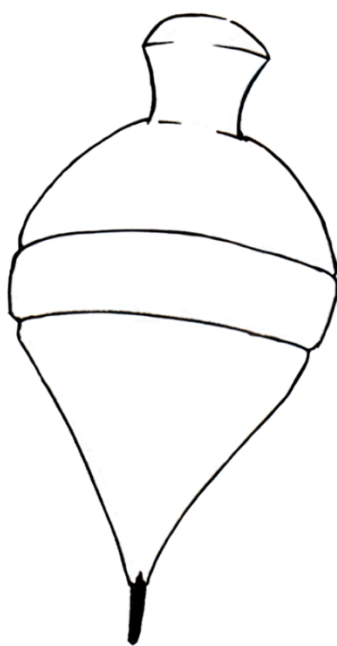
- Directa: Coordinación óculo-manual y coordinación de miembros superiores, equilibrio estático.

**Instrucciones:**

El juego consiste en hacer girar el trompo tirando de la piola que previamente debe ser envuelta en la cabeza o “pupo” del mismo.

Para envolver la piola, se debe empezar desde la punta de metal, hasta más de la mitad del trompo de manera uniforme, el resto de piola se envuelve en el dedo índice o medio del jugador. Hay que lanzarlo en el piso sujetando el trompo con el dedo índice y pulgar y elevando la mano y el brazo. El trompo al aterrizar en la superficie debe bailar sobre la punta de metal.

Cuando se juega en grupo, todos hacen bailar al mismo tiempo sus trompos y el ganador será aquel que quede más tiempo girando.



## La rayuela

**Edad sugerida:** 5 años aproximadamente.

**Número de participantes:** entre 1 y 5 participantes.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** una tiza, un pedazo de ladrillo o algo con que se pueda dibujar en el piso.

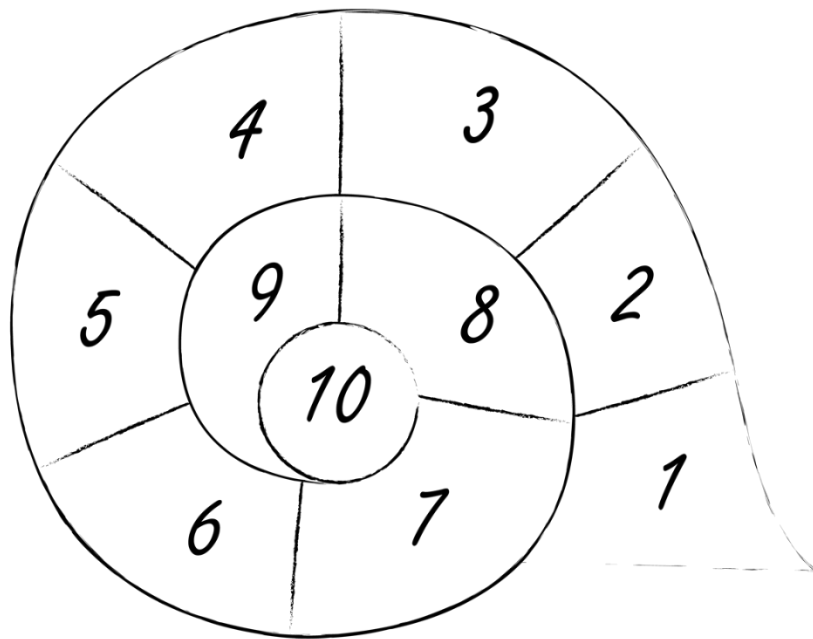
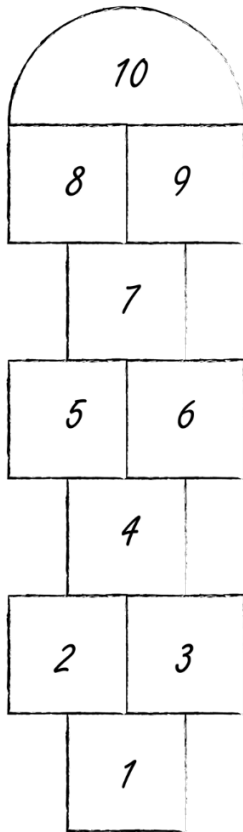
Neurofunción a estimular:

- Directa: marcha (salto en un pie), equilibrio dinámico, coordinación visomotriz, lateralidad.
- Indirecta: atención visual.

### Instrucciones:

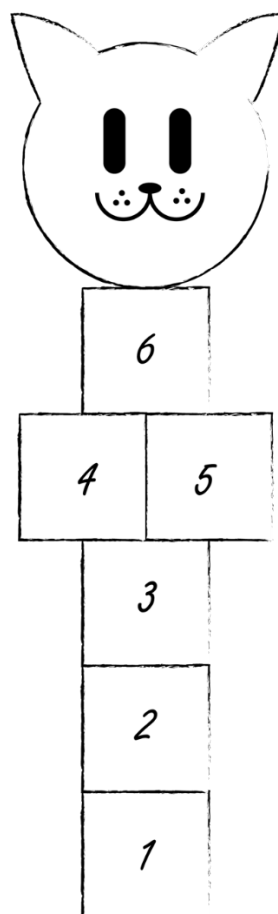
El juego consiste en dibujar en el piso diferentes formas sobre las cuales los jugadores deberán ir saltando sin pisar las rayas. Existen algunas variedades:

- **Días de la semana:** se dibuja en el piso dos columnas de cuadros que representan los días de la semana. Se lanza la ficha en el primer cuadro y se ingresa con un solo pie, al mismo tiempo se lleva la ficha empujándola por cada uno de los cajones. No se debe pisar la línea con el pie, ni la ficha quedar sobre ella. Luego se lanza otra vez la ficha en la casilla del siguiente día y se vuelve a realizar la misma acción. Al no cumplir con las reglas se pierde el turno, pero la ficha se queda en la casilla del último día jugado, es decir hasta donde haya avanzado, la cual no debe ser tocada por el otro participante.



- **El gato** es otra variedad. Se dibujan tres cuadros en columna, luego dos cuadros horizontales, un cuadro y después otros dos cuadros horizontales, un cuadro que sería el cuello, un círculo como cabeza y dos triángulos a manera de las orejas del gato, cada cuadro hasta el círculo se numeran en orden del uno al diez, las orejas no se numeran y sirve para regresar, se debe saltar con un solo pie en el 1,2,3, 6, 9 y 10 y con los dos pies a la vez en el 4 - 5, y 7 - 8, en las orejas caer a la vez con los pies separados uno en cada oreja y de un salto girar y caer nuevamente en las orejas y regresar de la misma manera en forma descendente. Nunca se debe saltar en el cajón donde se encuentra la ficha; al regreso, cuando se está en la casilla anterior a la de la ficha, se la debe recoger y continuar saltando hasta salir de la rayuela. El turno se pierde cuando: pisa la línea, no sigue la secuencia, al lanzar la ficha no alcanza el cuadro que le toca; gana cuando logra terminar todo el recorrido.

El juego se ejecuta de manera similar sobre las diferentes formas de rayuela, tomando en cuenta que en las casillas unitarias se salta en un solo pie y en las que se encuentran dos casillas juntas, se salta con dos pies (uno en cada casilla) a menos que en una de ellas se encuentre la ficha; en cuyo caso, se saltará de igual manera en un solo pie.



## Zumbambico

**Edad sugerida:** 5 años en adelante.

**Número de participantes:** se juega de forma individual.

**Lugar:** espacios abiertos o cerrados.

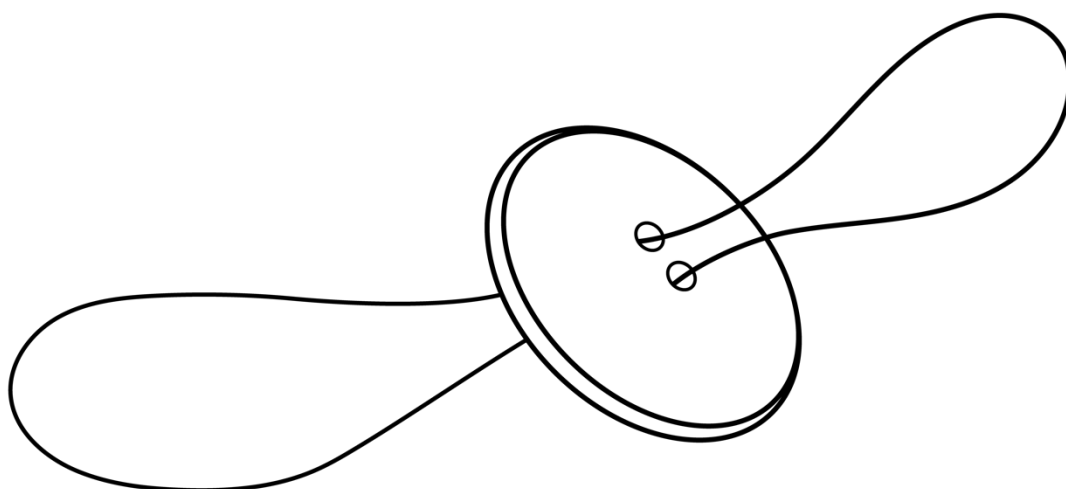
**Materiales:** hilo o piola, un botón grande o “tillos aplastados” con un orificio pequeño en el centro.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: coordinación dinámica de miembros superiores, (motricidad fina).

**Instrucciones:**

Para este juego se debe tener un zumbambico o se lo puede elaborar; para ello se necesita pasar un hilo por los 2 orificios de un botón o de unos tillos y amarrar los extremos. Luego sosteniéndolo de los extremos, se lo debe hacer girar rápidamente, hasta que al dejar de hacerlo; por sí solo, el “zumbambico” emita su sonido característico, cada vez que se lo estira.



## Balero

**Edad sugerida:** 7 años aproximadamente.

**Número de participantes:** entre 1 y 10 aproximadamente.

**Lugar:** cualquier espacio.

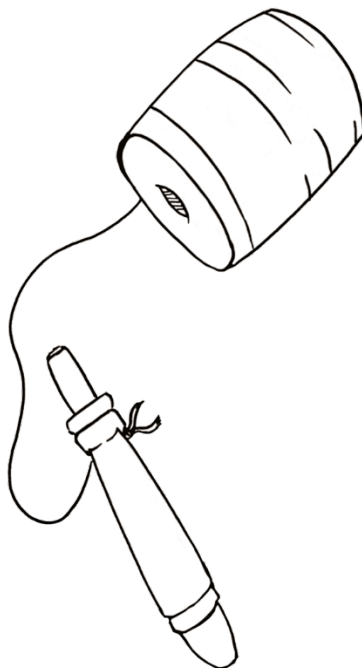
**Materiales:** un balero (impulsador, que es un palito con una parte más delgada donde cae el mazo; el mazo, tiene forma de barrilito con un orificio central, y una cuerda o piola atada al barrilito y al impulsador).

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: coordinación óculo-manual,
- Indirecta: atención visual.

**Instrucciones:**

El juego consiste en intentar meter el barrilito en el impulsador la mayor cantidad de veces posibles



Se utiliza el impulsador de manera que la cuerda se tense y pueda impulsar el “barrilito” hasta poder ensartarlo.

Se pueden realizar concursos con más jugadores, que consistirían en cuantas veces seguidas pueden insertar el barrilito en el impulsador; así como también pueden idearse diferentes trucos.



## Ensacados

**Edad sugerida:** 8 años aproximadamente.

**Número de participantes:** mínimo 2 participantes.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** 1 saquillo, costal o funda de cabuya por cada participante.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: marcha (salto), equilibrio dinámico, coordinación dinámica de miembros superiores e inferiores.

**Instrucciones:**

Los jugadores meten sus piernas en el saquillo de tal forma que este les llegue hasta la cintura. Cuando todos estén listos en un solo punto, dada la señal, empiezan a saltar hasta la meta. Gana el que llegue primero sin caer ni tropezar.

## Carrera de tres pies

**Edad sugerida:** 8 años aproximadamente.

**Número de participantes:** mínimo 4 participantes, el número de jugadores debe ser par.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** un cordón o una cinta.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: marcha, equilibrio dinámico, coordinación dinámica de miembros inferiores y superiores.

**Instrucciones:**

Los participantes se ubican por parejas manteniendo cierta distancia.

Cada pareja debe amarrarse la pierna derecha con la pierna izquierda del otro a la altura del tobillo o un poco más arriba, sin llegar a la rodilla.

El objetivo del juego es sincronizar los movimientos en pareja para poder correr desde el punto de partida hasta la meta sin caerse.

Todas las parejas se ubican en el punto de partida y se arranca la carrera; ganan quienes logren llegar primero.

## Burro de San Andrés/sin que te roce

**Edad sugerida:** 11 - 12 años aproximadamente.

**Número de participantes:** mínimo 8 participantes.

**Lugar:** espacio abierto que cuente con un lugar donde apoyarse.

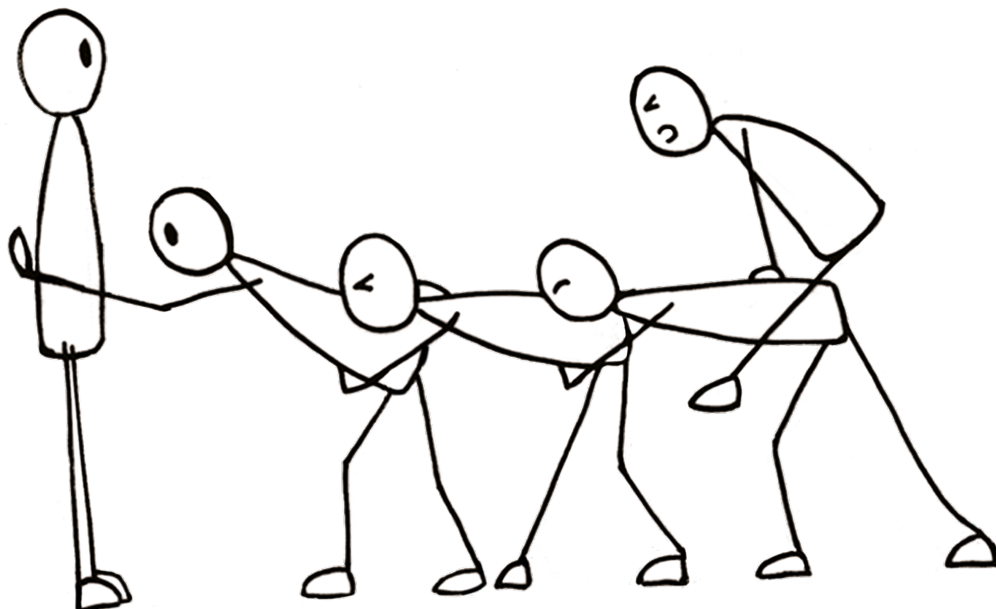
**Materiales:** Ninguno.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: marcha (carrera), equilibrio estático y dinámico, coordinación de miembros superiores e inferiores.

**Instrucciones:**

Un jugador debe ponerse de pie apoyado de espaldas a una pared, mientras que los otros jugadores (podrían ser cinco participantes) se ubican uno detrás de otro, formando con su cuerpo un ángulo de 90°, de manera que la cabeza de cada uno queda a la altura de la cadera del compañero.



Todos los demás participantes, uno a uno, deben tratar de subirse a las espaldas de sus compañeros; para lo cual, corren desde atrás tomando impulso, tratando de que los que están de base no se caigan.

## Canicas

**Edad sugerida:** 8 años aproximadamente.

**Número de participantes:** mínimo 2 participantes.

**Lugar:** espacio abierto, es necesaria una superficie plana en donde se pueda dibujar un círculo en el piso.

**Materiales:** canicas, tiza (opcional).

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: coordinación dinámica de miembros superiores, coordinación óculo manual, atención visual, equilibrio estático.

**Instrucciones:**

Antes de empezar el juego se debe llegar a un acuerdo con los demás jugadores acerca de cómo se terminará la partida. Hay dos opciones:

- 1) Al final cada jugador se quedará con sus propias canicas.
- 2) Al final cada jugador se quedará con las canicas del contrincante que haya logrado sacar del círculo.

Luego de llegar a un acuerdo entonces se puede empezar.

Se traza un círculo mediano en el piso con la tiza; si se juega en una superficie con tierra, se puede realizar el círculo con un palo o una rama.

Luego, los jugadores ponen dentro del círculo las canicas que vayan a “apostar”.

Cada jugador debe estar a una distancia de tres pasos del círculo trazado.

El juego da inicio cuando el primer participante “tinga” su canica y si logra expulsar otra canica del círculo establecido, la recoge, se la lleva y continúa jugando; en el caso de no sacar la canica y que esta se quede dentro del círculo, pierde su turno y continua otro jugador.

El participante que logre sacar más canicas del círculo, es el ganador.

## Planchas

**Edad sugerida:** 8 años aproximadamente.

**Número de participantes:** mínimo 2 participantes.

**Lugar:** espacio abierto, es necesaria una superficie plana en donde se pueda dibujar un círculo en el piso.

**Materiales:** monedas, fichas, tazos o rodela metálicas (una por jugador); una tiza o pedazo de ladrillo para trazar la bomba y la línea de partida.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: coordinación dinámica de miembros superiores, coordinación óculo manual, atención visual, equilibrio estático.

**Instrucciones:**

Para empezar a jugar, se debe trazar un círculo de aproximadamente un metro de diámetro, dentro de este se traza otro círculo pequeño, donde se colocarán las monedas que se van a ganar. Así mismo, debe señalarse una línea de partida, misma que se encuentra aproximadamente a 5 pasos de distancia desde el círculo grande. Los jugadores se colocan detrás de la línea de partida y tienen que lanzar su moneda lo más cerca del círculo; si la moneda cae dentro de este o sobre la línea del mismo, pierden.

Luego de esto, por turnos, para ganar las monedas lo puede hacer de dos formas:

- Sacando del juego a sus compañeros, a través de un “planchazo” a las monedas del contrincante que están fuera del círculo. Dependiendo del número de jugadores, puede hacer esto uno a uno hasta fallar, en este caso pierde el turno. Si logra eliminar a todos, gana las monedas del círculo pequeño, de lo contrario le cedería el turno al siguiente, quien tendrá la posibilidad de terminar de eliminar a los jugadores restantes y llevarse las monedas.
- Tratando de sacar por medio de “planchazos” las monedas del círculo pequeño; esto lo harán por turnos, en el caso de fallar continua el siguiente.

## Cogidas

**Edad sugerida:** 5 años aproximadamente.

**Número de participantes:** mínimo dos participantes.

**Lugar:** un espacio abierto para correr libremente.

**Materiales:** ninguno.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: marcha (carrera), equilibrio dinámico, coordinación de miembros inferiores.

**Instrucciones:**

Antes de empezar, se debe escoger a un participante que será la persona que persigue para atrapar a los demás; también debe seleccionar un lugar en donde los jugadores que corren para que no les atrapen puedan descansar, este lugar es llamado “la base” (puede ser una pared, un mueble, algún lugar con color especial, etc.).

Al empezar el juego, todos los participantes se encuentran en la base y la persona que va a atraparlos debe estar lejos de ellos para que hasta contar 5 o 10 puedan salir corriendo libremente.

Cuando han salido corriendo, el jugador escogido debe correr tras ellos para atraparlos. Cuando todos han sido atrapados, se termina el juego. Generalmente, la persona que es atrapada, primera es la que debe ser la siguiente en atrapar, pero es una regla que puede ser acordada de manera distinta.

## Las avanzadas

**Edad sugerida:** 6 años en adelante.

**Número de participantes:** mínimo 8 participantes para hacer dos grupos de 4 personas.

**Lugar:** un espacio abierto para correr libremente.

**Materiales:** una pelota de tenis o de cualquier material (pequeña).

### **Neurofunción a estimular:**

- Directa: marcha (carrera), coordinación dinámica de miembros superiores e inferiores, equilibrio dinámico, coordinación óculo-manual.
- Indirecta: atención visual, discriminación visual.

### **Instrucciones:**

Se organizan dos grupos de jugadores con el mismo número (o aproximado) de participantes. Cada grupo se ubica de frente con una separación bastante amplia como para que se pueda lanzar la pelota libremente por el aire de un grupo a otro.

Cada grupo delimita en su espacio un pequeño arco o portería, si lo desean, también se puede escoger alguien destinado solo a cuidarlo (no es un requisito indispensable ya que todos pueden cuidar el arco o portería a la vez).

Una vez organizados los espacios, uno de los grupos, lanza la pelota por lo alto hacia el otro grupo. Cualquier integrante del otro grupo debe tratar de atrapar la pelota, si lo logra, este pasará a reunirse con sus compañeros para que uno de los integrantes la esconda por debajo de su camiseta y/o chompa (a la altura del estómago), al mismo tiempo el resto de integrantes debe colocar sus manos dentro de la camiseta y/o chompa, simulando la misma posición para despistar al otro equipo.

Todo el equipo a la vez avanza al lado contrario con la finalidad de intentar meter el gol con la mano en el arco o portería.

A medida que este grupo avanza, el equipo contrario deberá tratar de descubrir rápidamente quién tiene la pelota, buscando entre las manos escondidas de quienes corren, y así evitar que logren meter el gol en su arco o portería.

En el caso de descubrir quién tiene la pelota, se intenta retirarla de sus manos y si lo consigue, inmediatamente la vuelve a lanzar al lado contrario; por tanto, todos los jugadores de este equipo deben volver rápidamente a sus puestos para conseguir atraparla nuevamente. Si no lo logran, serán ellos quienes deban lanzarla para que el juego continúe de la misma manera.

Gana quien anote más “goles”.



## Pescadito chau-chau

**Edad sugerida:** 5 años en adelante.

**Número de participantes:** mínimo 13 participantes con el fin de lograr obtener 6 parejas de jugadores y 1 pueda ser cargado por sus compañeros.

**Lugar:** un espacio abierto (preferible jugar sobre una superficie suave).

**Materiales:** ninguno.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: coordinación dinámica de miembros superiores, equilibrio dinámico, coordinación dinámica de miembros inferiores.

**Instrucciones:**

Se formarán parejas entre todos los jugadores, cada miembro de la pareja debe ubicarse de frente al otro; y, se ubican una a continuación de otra.

Los dos miembros de la pareja se deben tomar de las manos. Cuando estén tomados de las manos fuertemente, formando una especie de puente de manos, el jugador que no tiene pareja (el más pequeño) debe acostarse sobre las manos de sus compañeros que están unidas y juntas.

Entre todos, con movimientos uniformes, de impulso de abajo hacia arriba, tratarán que el jugador que está acostado, logre cruzar de esa forma de un extremo a otro mientras cantan:

*“pescadito chau-chau, pescadito chau-chau, pescadito chau-chau”*

Se debe tener extremo cuidado para evitar que el jugador que se encuentra acostado no se caiga antes de llegar al otro extremo del “puente”.

En este juego los niños más pequeños de preferencia, deberán ser los “pescaditos”, para evitar accidentes.

**Juegos**

**para**

**trabajar**

**las**

**senso percepciones**



## Las escondidas

**Edad sugerida:** 4 años en adelante.

**Lugar:** en espacios que cuenten con lugares seguros que puedan servir de escondite.

**Materiales:** ninguno.

**Número de participantes:** de 3 a 10 personas.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: discriminación auditiva, discriminación visual.
- Indirecta: marcha; equilibrio estático, expresión oral.

**Instrucciones:**

Previo al inicio del juego se delimita una “base” donde uno de los participantes empieza a contar en voz alta hasta cierto número; existen varias formas, puede ser de 1 en 1 hasta 10 o 20, o, de 5 en 5 hasta 125, entre otras, mientras los demás participantes se esconden. Cuando el jugador termina el conteo, avisa a los demás que saldrá a buscarlos diciendo: *“Listos o no, allá voy”* y empieza hacerlo de uno en uno.

Cada vez que encuentra a alguien, debe correr a “tocar la base” (opcional); si el participante que fue visto u otro participante aún no encontrado, puede llegar más rápido a la base, debe tocarla y decir: *“1, 2, 3 salvados todos”*, de manera que todos salen de sus escondites y se reinicia el juego, por lo tanto, el jugador que contó tendrá que hacerlo de nuevo, de lo contrario, el primero en ser visto es el que tendrá que contar para volver a jugar.

## La gallinita ciega

**Edad sugerida:** 5 años aproximadamente.

**Número de participantes:** mínimo 3 participantes.

**Lugar:** espacio abierto que no tenga desniveles ni obstáculos en el paso.

**Materiales:** un pañuelo o tela que pueda servir como venda para los ojos.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: percepción háptica, percepción auditiva.
- Indirecta: memoria, expresión oral, marcha, orientación espacial, equilibrio dinámico.

**Instrucciones:**

Entre los jugadores, se escoge a uno que será “la gallinita ciega” y deberá ser vendado los ojos.

El resto de los niños se ponen alrededor de la gallinita ciega, la misma que debe dar tres vueltas sobre sí misma mientras se recita este verso:

*“Gallinita ciega. ¿Qué se te ha perdido? Una aguja y un dedal ¿En dónde?*

*Debajo del arrayán. Da tres vueltas y una patada al cielo y la encontrarás”*

El juego consiste en que después de este verso, “la gallinita ciega” empezará a intentar atrapar a los niños que están a su alrededor guiándose por los sonidos que escucha de los otros niños. Cuando atrape a uno debe adivinar quién es mediante el tacto; si lo logra, los papeles se invierten, de lo contrario deberá seguir intentando atrapar a alguien.

## Pan quemado

**Edad sugerida:** 5 años aproximadamente.

**Número de participantes:** mínimo 3 participantes.

**Lugar:** espacio cerrado con lugares donde se puedan esconder cosas pequeñas.

**Materiales:** un objeto pequeño/mediano que se pueda esconder fácilmente.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: atención visual y auditiva.
- Indirecta: marcha.

**Instrucciones:**

Entre los participantes, se escoge a uno que será el coordinador, y que tendrá la tarea de esconder el “pan quemado” (el objeto) sin que los otros lo vean. Cuando lo haya hecho, gritará fuerte: *“Se quema el pan quemado”*, todos los participantes saldrán corriendo y el coordinador del juego, guiará a todos los demás hacia el escondite diciendo:

*“Frio, frio”* cuando los jugadores estén muy lejos del objeto escondido.

*“Tibio, tibio”* cuando los jugadores estén cerca del objeto.

*“Caliente, caliente”* cuando los jugadores estén muy cerca del objeto; y,

*“Se quemó”* cuando algún jugador haya encontrado el objeto escondido.

Quien encontró el “pan quemado”, pasa a ser el coordinador del juego, y este iniciará nuevamente.

**Juegos  
para  
trabajar  
el lenguaje**



## Agua de limón

**Edad sugerida:** 4 años en adelante.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** ninguno.

**Número de participantes:** de 5 en adelante.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: expresión oral.
- Indirecta: memoria, marcha, equilibrio dinámico, atención visual.

**Instrucciones:**

Deben estar un número impar de jugadores tomados de la mano formando un círculo, un participante se encontrará en el centro. Todos los que forman el círculo empezarán a girar en un solo sentido cantando la siguiente ronda y al terminar girarán en sentido contrario:

*“Agua de limón, vamos a jugar, el que se queda solo, solo se quedará ¡Hey!”*

Al haber cantado dos veces la ronda, todos los jugadores, incluido el del centro, se agrupan en parejas y la persona que se quede solo, será el siguiente en estar en el centro.

Se repite la ronda del juego, pero esta vez no puede quedarse con la misma pareja.

## Lobo feroz – Juguemos en el bosque

**Edad sugerida:** 4 años en adelante.

**Número de participantes:** de 5 en adelante. (si el número de jugadores es muy extenso, se puede elegir más de 1 Lobo).

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** ninguno.

### Neurofunción a estimular:

- Directa: expresión oral.
- Indirecta: memoria, marcha (carrera), equilibrio dinámico.

### Instrucciones:

Entre todos los participantes se escogerá a uno/a que será “El Lobo” y estará cerca de los demás; los otros jugadores, formarán un círculo tomado de las manos y entonarán una canción mientras dan una vuelta entre todos:

*“Juguemos en el bosque hasta que el lobo este, si el lobo se aparece entero nos comerá  
¿Qué estás haciendo lobito?”*

El jugador que es El Lobo, con voz fuerte y tenebrosa, tendrá que responder que está haciendo, ejemplo:

*“Estoy levantándome de la cama”* (Se vuelve a cantar la canción).

*“Estoy poniéndome la ropa”* (Se vuelve a cantar la canción).

*“Estoy cepillándome los dientes”* (Se vuelve a cantar la canción).

Entonces los demás participantes podrán seguir jugando y cantando la canción.

El lobo después de haber respondido por varias ocasiones que es lo que está haciendo, cuando la respuesta sea: *“Estoy listos para comerlos”*, todos los niños saldrán corriendo y “El Lobo” tendrá que atraparlos uno por uno. El primero en ser atrapado, será “El Lobo” en la siguiente ocasión.



## El florón

**Edad sugerida:** 4 años en adelante.

**Número de participantes:** de 5 a 10 aproximadamente.

**Lugar:** espacio cerrado o abierto.

**Materiales:** cualquier objeto pequeño.

### **Neurofunción a estimular:**

- Directa: expresión oral.
- Indirecta: memoria, percepción háptica. coordinación dinámica de miembros superiores, coordinación óculo-manual, atención visual.

### **Instrucciones:**

Se escoge de entre los participantes uno que tendrá el florón (cualquier objeto pequeño). Todos los demás se sientan formando un círculo con sus manos juntas y extendidas. El niño que tiene el florón pasará por cada uno de ellos haciendo el ademán de dejar el florón en sus manos, mientras canta:

*“El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó. Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán a buscar lo que han perdido debajo del arrayán ¿Dónde está el florón?”*

Al mismo tiempo que va cantando, en cualquier momento de la ronda puede depositar el florón en alguno de los participantes, o puede quedárselo.

Cuando termina la canción, se pregunta al jugador, en donde esta haya finalizado, en dónde cree que está el florón; si el niño adivina, él será el próximo que reparta el florón cantando. Si no adivina, pierde y tendrá que hacer alguna penitencia.

## Tiene tinta tu tintero

**Edad sugerida:** 7 años aproximadamente.

**Número de participantes:** 2 personas.

**Lugar:** cualquier espacio.

**Materiales:** ninguno.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: expresión oral.
- Indirecta: memoria, coordinación óculo-manual.

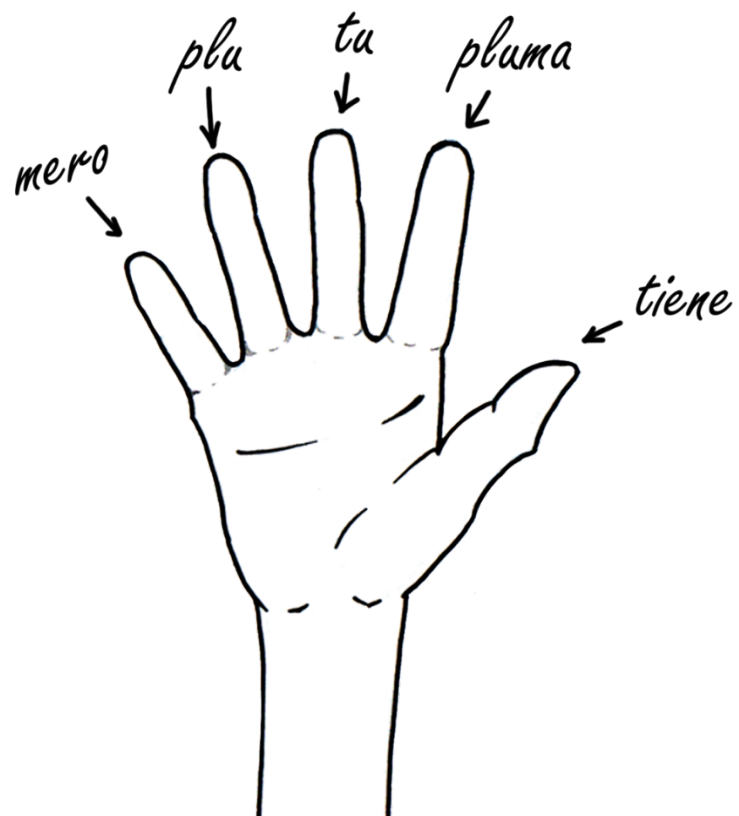
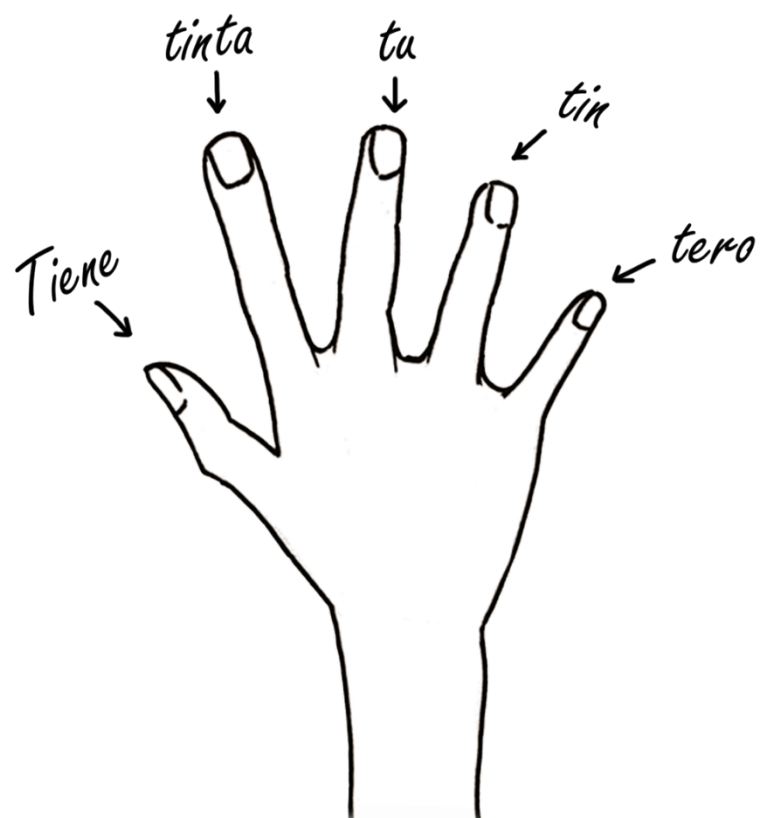
**Instrucciones:**

Esta es una ronda que se hace en los dedos de la mano; un participante tomará la mano del otro jugador e irá señalando cada dedo mientras canta:

*“Tiene tinta tu tintero, tiene pluma tu plumero, tienes guambra quien te quiera, me podrías decir su nombre, si (el nombre de la persona que se dijo), te quisiera este dedo sonaría”*

Y se estira el dedo hasta que le salga “un cuy” (crujir y/o tronar los dedos).

Al finalizar la ronda, se invierten los papeles.



## Chupillita

**Edad sugerida:** 5 años en adelante.

**Número de participantes:** de 2 a 5 participantes.

**Lugar:** cualquier espacio.

**Materiales:** ninguno.

**Neurofunción a estimular:**

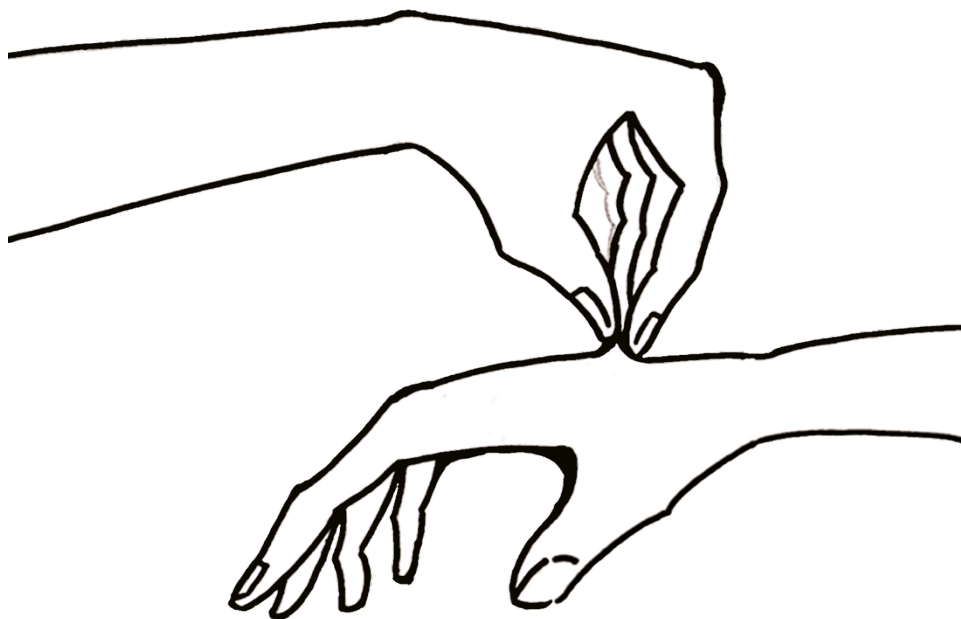
- Directa: expresión oral.
- Indirecta: memoria, coordinación dinámica de miembros superiores.

**Instrucciones:**

Los jugadores se sostienen la mano de la parte superior con un “pellizco”, haciendo una torre de manos alternadas. Toda esta torre se mueve de arriba para abajo, mientras que se repite la siguiente ronda:

*“¿Chupillita, chupillita!  
¿Qué es de la gallinita?  
Se fue a poner huevitos  
¿Qué es del huevito?  
Se comió el padrecito.  
¿Qué es del padrecito?  
Se fue a dar la misa  
¿Qué es de la misa?  
Se hizo ceniza  
¿Qué es de la ceniza?  
Se fue en el agua  
¿Qué es del agua?  
Se secó.  
¿Qué hizo mamá de comer?  
Arroz con leche  
¿Con qué tapa tapó?  
Con la cola del gato  
Misiri gato, Misiri  
gato.”*

Al tiempo que se recita la última frase de la ronda: “Misiri gato” los jugadores se sueltan las manos y se hacen cosquillas hasta que uno de ellos se rinda.



## Un puente se ha caído

**Edad sugerida:** 5 años en adelante.

**Número de participantes:** entre 6 y 15 participantes aproximadamente.

**Lugar:** espacio abierto.

**Materiales:** ninguno.

**Neurofunción a estimular:**

- Directa: expresión oral.
- Indirecta: coordinación dinámica de miembros superiores e inferiores, equilibrio estático, memoria, equilibrio dinámico.

**Instrucciones:**

Dos participantes son elegidos para ser el “puente”; se sitúan uno frente a otro, estiran sus brazos a la altura de los hombros, se agarran de las manos y forman una especie de puente. Anteriormente, deben escoger entre ellos una fruta que les identificará sin que los demás se enteren.

El resto de participantes forma una fila tomados de la cintura y empiezan a pasar debajo del “puente” mientras cantan:

*“El puente se ha caído mandaremos a componer, con qué plata, qué dinero, con la cáscara del huevo, que pase el Rey, que ha de pasar, que el hijo del Conde se ha de quedar”*

Cuando se termina la canción, los jugadores que son “puente” bajan los brazos y el que queda atrapado es llevado a un lugar aparte. Ahí, se le da a escoger cualquiera de las dos frutas que representan los dos participantes que son el puente. Según lo elegido, se sitúa detrás del jugador correspondiente y se repite la canción. Cuando todos hayan escogido la fruta de su preferencia, los jugadores que eran “puente” bajan sus brazos, se toman fuertemente de las manos y empiezan a halar con el objetivo de llevarse los participantes del grupo contrario, hasta que uno de ellos se quede sin integrantes, terminando de esta manera el juego.

## Glosario

**Crujirse los dedos:** crujir en las articulaciones de los dedos (nudillos). Crujir las articulaciones es el acto de separar los huesos para liberar burbujas de aire en las articulaciones.

**Guambra:** muchacho, niño adolescente.

**Planchazo:** dar un golpe a una moneda con otra, con la finalidad de sacarla del juego.

**Ronda:** acción de rondar, dar vueltas en torno a una cosa, movilizarse alrededor de algo o alguien. Canción de los juegos.

**Tillo:** tapón metálico de las botellas de vidrio.

**Tingar:** golpear con la uña del dedo medio haciéndolo resbalar con violencia sobre la yema del pulgar.

## Referencias

- Butista-Vallejo, J., & López, N. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Universidad de Huelva, 1-9. <http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/6622>
- Cárdenas, A., & Gómez, C. (2014). *El juego en la educación inicial*. Ministerio de Educación Colombia.
- Chacón, M. (2005). *Educación Física para niños con necesidades educativas especiales*. Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Condemarín, M., Chadwick, M., Gorostegui, M., Milicic, N. (2017). *Madurez escolar*. Ediciones UC.
- Córdoba, D. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. IC. Editorial
- Del Toro, V. (2012). *El juego en alumnos con necesidades educativas especiales: Síndrome de West y otras encefalopatías epilépticas*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/16731/1/T34012.pdf>
- Del Toro, V. (2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de animación sociocultural y de ocio y tiempo libre con niños con Discapacidad. *RES Revista de Educación Social*(16), 1- 13. [https://www.eduso.net/res/pdf/16/jue\\_res\\_16.pdf](https://www.eduso.net/res/pdf/16/jue_res_16.pdf)
- Feito, J. et al. (2012). *Técnico en educación infantil*. Volumen 2. Ediciones Paraninfo.
- Gallardo, J. (20, 21, 22 de marzo de 2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogia* 2018, 356 - 366. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41 - 51. [http://www.hekademos.com/hekademos/media/articulos/24/Hekademos\\_N24.pdf](http://www.hekademos.com/hekademos/media/articulos/24/Hekademos_N24.pdf)



- García, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*, 4(7), 44 - 51. <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/112/156>
- Ginsburg, K. (2007). The Importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *American Academy of Pediatrics*, 182 - 191. <https://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/119/1/182.full.pdf>
- Gómez, B. (2013). *Lateralidad cerebral y zurdería: desarrollo y neuro – rehabilitación*. Palibrio.
- Gualotuña, P. (2011). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Juan Montalvo. Propuesta alternativa*. Escuela Politécnica del Ejército.
- Guevara, L. (marzo de 2010). El uso educativo del juego. *Temas para la educación Revista Digital para profesionales de la enseñanza*. (7), 4 - 5. <https://www.feandalucia.ccoo.es/indcontei.aspx?d=4424&s=0&ind=204>
- Gutiérrez, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela Abierta: Revista de Investigación Educativa*. (7), 153 - 182. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1065706>
- Jiménez, J. y Alonso, J. (2006). *La psicomotricidad de tu hijo/a: cómo desarrollarla y mejorarla*. Editorial La Tierra Hoy.
- Lavega, P. (2000). *El juego y la tradición en la educación de valores*. Educación Social, 54 - 72.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta Revista On - line*, 19 - 37. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Martínez, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Miscelánea de Investigación* (22), 7 -22.
- Martínez, E. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil: bases para la intervención en psicomotricidad*. Editorial Universidad de Almería.

- Mendiara, J. y Gil, M. (2016). *Psicomotricidad educativa*. Editorial Deportiva.
- Meneses, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 113 - 124. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
- Ministerio del Deporte del Ecuador. (2010). *Juegos autóctonos y deportes del Ecuador*. Ministerio del Deporte.
- Montañez, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanc, J., Turegano, P. (2000). *El juego en el medio escolar*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>
- Moreno, V. (2013). *Mantenimiento y mejora de las actividades diarias de personas dependientes en Instituciones*. Editorial Innovación y cualificación.
- Organización de las Naciones Unidas. (1989). *Declaración de los Derechos del Niño*. <https://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/CRC.aspx>
- Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural*. Tesis doctoral. Repositorio de la Universidad de Alicante.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy*. Wanceulen Editorial Deportiva. <https://books.google.com.ec/books>
- Real Academia Española RAE. (2021). Diccionario de la lengua española 23ª ed., v. e. (26 de 04 de 2021). <https://dle.rae.e>
- Rebolledo, M. (2009). *Juegos y juguetes para la igualdad*. Imprenta Calima.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Editorial INDE Publicaciones.
- Sailema, A., & Sailema, M. (2016). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Consejo Editorial Universitario.
- Silva, M. (2011). *Estudio sobre la pedagogía lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño en el preescolar*. Tesis. Repositorio digital de la Universidad de Cuenca. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2246/1/tps748.pdf>

- Sugrañes, E. et al. (2007). *La educación psicomotriz (3 – 8 años). Cuerpo, movimiento, percepción, afectividad: una propuesta teórica – práctica*. Editorial GRAÓ.
- Thió De Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S., & Masnou, F. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje*. Graó.
- Zorrillo, M. (2008). El juego en la infancia. *Revista Chilena de Pediatría*, 79(5), 544 - 549.  
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/rcp/v79n5/art14.pdf>

**CIDE**  
EDITORIAL



ISBN: 978-9942-844-64-4



9789942844644