

Facilitado
Wilmer Javier Torres Villegas

Licenciado.
Educación Física, Deporte y Recreación

E-mail: wjtorresv@hotmail.com

Teléfonos: 0414-6146482 – (0261) 7647724



Taller de juegos, cantos y Técnicas Recreativas



Pensemos como grande:

La recreación no constituye un lujo, sino una necesidad.

No es una cosa de la cual el participante solamente gusta.

Sino algo que es preciso para crecer.

Es un elemento esencial de proceso a través donde todos caminamos hacia la edad oculta.

PRESENTACIÓN

La presentación es una recopilación, producto de experiencias de años anteriores, relacionado con la actividad física. Hemos organizado de forma simple, tratando de atender la clasificación de los juegos. Simplificando al máximo, su manejo para que sea fácil y útil su utilización; de igual modo, explicaremos su interpretación y a quienes serán destinado.

Es importante saber y conocer los doce aparatos que nos permitirán descubrir el juego:

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1. Nombre del juego. | 2. Etapa o edades. |
| 3. Ciclo básico. | 4. lugar. |
| 5. Material. | 6. Objetivos a desarrollar. |
| 7. Bloque específico. | 8. Organización. |
| 9. Grafico. | 10. Desarrollo. |
| 11. reglas. | 12. Variantes. |



CONCEPTO Y CARACTERISITCAS DEL JUEGO

La palabra Juego proviene del vocablo Latino “Locus”, que significa Broma o diversión.

El diccionario de las ciencias de la educación lo define como: “actividad lúdica que compartan a un fin en si mismo, con la independendencia de que en ocasiones se realice con un valor extrínseco.

Para HUIZINGA (1972), el juego es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos limites fijos de espacios y tiempo, según regla libremente con sentido, pero absolutamente imperiosa, provisto de un fin en sí mismo, acompañado de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que la vida real.



EL JUEGO

Para proporcionar en el estudio de los juegos, vamos a describir cuales son su características mas significativas:

- ❖ Placentero.
- ❖ Natural y motivadora.
- ❖ Voluntario.
- ❖ Mundo aparte.
- ❖ Creador.
- ❖ Expresivo.
- ❖ Socializador.



EL JUEGO

Es un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social, y motriz) y de autorealización personal. Supone una oportunidad inmejorable para el mejor y el más equilibrio desarrollo de las personas, haciéndolas más felices y más humanas.

Considerando el juego desde un punto de vista psicopedagógico, podemos valorar este, como elemento favorecedor, ya que le puede proporcionar al niño y niña una gran variedad de experiencias, estímulos y vivencias útiles para su desarrollo.



EL JUEGO EN EL ÁREA RECREATIVA

- Intrínsecamente motivado.
- Debe estar ajustado al interés del participante.
- Debe tener fundamentación, dominio y organización.
- Debe ser estratégico y metódico.
- Debe estar relacionado con el entorno social y cultural.
- Debe tener la importancia del participante.
- Se debe tener en cuenta la importancia de los juegos autóctonos y tradicionales.



TRATAMIENTO DIDÁCTICO

Hoy el juego no solo este aceptado, sino recomendado como elemento educativo de vital importancia.

E incluso, es la misma declaración universal de los derechos del niño. Se dice que el niño y la niña debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, las cuales deberán estar orientadas hacia fines perseguidos por la educación, la sociedad y las autoridades publicas se esforzarían por promover el goce de este derecho.



EL JUEGO Y SUS APORTES

- Es una actividad motriz que reporta placer y satisfacción.
- Ayuda al desarrollo de las capacidades físicas , habilidades y destrezas básicas.
- Es un elemento imprescindible para el desarrollo significativo.
- Aporta soluciones a los problemas, tiene carácter creativo lleno de imaginación y fantasía.
- Desarrolla todos los ámbitos de la conducta humana cognitiva, motor y socioafectivo.
- Posibilita una mayor interacción, favoreciendo el desarrollo de los hábitos de cooperación y convivencias, tiene un componente social muy fuerte.
- El juego permite el conocimiento de las tradiciones y cultura del entorno del niño y la niña.




LA TECNICA DEL JUEGO

La utilización del juego en el área recreativa y de expresión corporal, responde a una verdadera series de factores que señalaremos a continuación:

- Los objetivos.
- El numero a quienes va dirigidos.
- El terreno del juego.
- El material didáctico.
- Los momentos donde utilizaremos el juego.
- Control del esfuerzo.
- Control de motivación.



CONSIDERACIONES ESPECIFICAS DEL JUEGO EXITOSO Y SUS RECOMENDACIONES

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none">➤ Silencio general.➤ Acaparar la atención de todos.➤ Hablar alto, despacio y con naturalidad.➤ Ser breve.➤ Colocarse en un lugar visible.➤ Conversar un orden en la explicaciones.➤ Organización previa.➤ Reparto de papeles entre los participantes.➤ Distribución del material equitativo.	<ul style="list-style-type: none">➤ Que todas intervengan en la actividad.➤ Controles el grado de motivación.➤ Exigir a cada uno en función de sus posibilidades.➤ Cambiar el juego antes de que pierdan el interés.➤ Animar la participación.➤ Hacer de juez o arbitro en el desarrollo del juego. 	<ul style="list-style-type: none">➤ Solicitar variantes, presto que el juego es juego, y por tanto se pueden variar reglas, normas, materiales o espacios y seguirá siendo juego.➤ Que manifiesten su grado de aceptación del juego.➤ Orientar y ayudar a entender el proceso.➤ Observar la conducta desde dentro (jugando) y desde fuera del juego.➤ Intervenir en le momento adecuado, corrigiendo cualquier conducta no educativa.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Motricidad General

Elementos Psicomotores Básicos

- Esquema Corporal
- Percepción Espacial.
- Percepción Temporal.

Coordinación Motriz

- Agilidad.
- Equilibrio.
- Coordinación

Habilidades Básicas

- desplazamientos.
- Saltos.
- Giros.
- Lanzamientos/ conducción.

Expresión Corporal

- Imitación.
- Representación.

ALGUNAS ESTRATEGIAS QUE APRENDEREMOS HOY

Llamado de atención:

1. Oído – mosca.
2. Oído – abierto señor.
3. Chispa – candela – chispa.
4. Es pera – no manzana.
5. Tapa – tapita – tapón.
6. Como estuvo eso – muy bien.
7. Como estamos – como estamos.
8. Los locos Adán.
9. Una mano sube – me llama.
10. Pendiente – perro caliente.
11. Chonchororoncho – chonchon.
12. Como la están pasando.
13. (Bueno – buenísimo y rakata)
14. Como se siente hoy (sabrosito).
15. A....tención – si señor.
16. Repitan después de mi.
17. Jey – jey – jey – bugui – bugui – jey.
18. A la voz de 3 – dicen 4.
19. A la entre entre.
20. Es un tumbao de carapita.





DINÁMICAS DIRIGIDAS EXPRESIÓN CORPORAL IMITACIÓN Y REPRESENTACIÓN



- Mi mama medio un medio.
- Sal de hay chivita.
- Yo tengo un piojo "hueso".
- A-E-I-O-U.
- Hay estos brazos que no me dan
(manteca iguana le voy a echar).
- . Cuando fui a New York.
- Café.
- Uh mi mami.
- Cuando la china fui.
- El baile del torito.

- Azuquita mami.
- Hay hay que manía tengo.
- el tren se para.
- Pobresito de mi pato.
- Estaba la familia sapo.
- Hay que dolor – donde.
- FM y AM.
- Hay me duele, que me duele.
- El señor tormenta.
- Los cara caraca cara los pollitos.

MOTRICIDAD GENERAL

ESQUEMA CORPORAL

Juegos

- La sombra.
- El bosque animado.
- La cruz roja.
- Stop.
- Adivina le número.
- Que produjo el ruido.
- El árbol y las ardillas.
- Arrancar cebollas.
- Saltar pelotas.
- El ciempiés.
- Que escribes sobre la espalda.



PERCEPCIÓN ESPACIAL

Juegos

- Buscando el tobo.
- Futbol sin suelo.
- El maremoto.
- Dirigido mi capullo.
- El barco de hunde.
- El mundo al revés.
- Lo que hace primero, yo lo supero.



PERCEPCIÓN TEMPORAL

- Pies quietos.
- Pilla la pelota.
- El escondite de sonido.
- Blancos y negros.
- Contar con las manos.
- Bailo y muévete.



VAMOS A LA PRÁCTICA
SÍ SEÑOR