

GUÍA PRÁCTICA
JUEGOS AUTÓCTONOS,
ANCESTRALES,
TRADICIONALES Y
POPULARES.



TECNOLÓGICO
UNIVERSITARIO
PICHINCHA



Tema:
Juegos y Tradiciones

2025

Carrera: | Tecnología Superior en
Actividad Física
Deportiva y Recreación

1.- Datos generales:



1.1 Fecha: 27/06/2025

1.2 Asignatura: Juegos Autóctonos, Ancestrales, Tradicionales y Populares

1.3 Promoción y nivel académico: Cuarto Nivel

2.- Datos generales:

- + **2.1 Título de la Práctica:**
Juegos y Tradiciones
- + **2.2 Tiempo de duración:**
60min.
- + **2.3 Objetivo de la práctica:**
Fortalecer las tradiciones lúdicas mediante la práctica de diferentes juegos propios de cada región y de esta forma, la masificación lúdica se verá reflejado desde edades tempranas.
- + **2.4 Resultado de aprendizaje de la asignatura que tributa a la práctica:**
Preserva los valores que hacen necesario que el deporte recupere algunos de sus elementos tradicionales y que, por tanto, el respeto al contrincante, a las reglas del juego, al reglamento, la lealtad, la ética y el juego limpio sean elementos de primer orden de prioridades y de necesidades espirituales y físicas de vertebración de los participantes en el mismo



3.- Materiales, recursos y equipos:

Canicas
Trompos
Cuerdas
Sambos
Parlante
Cintas
Palos de pincho
Tiza de polvo
Monedas
Tomates



4.- Normas de seguridad

Que los elementos, tales como vallas o cercos, que delimitan los juegos se encuentren en buenas condiciones. Esto es especialmente importante en las ciudades, para evitar que los niños salgan corriendo hacia el tráfico.

Que la superficie donde se encuentra ubicado el o los juegos se encuentre en óptimas condiciones.

Que los juegos estén fijos, estables, sin partes sueltas o rotas. También, verificar que no se encuentren astillas, partes oxidadas o bordes afilados.

Que las superficies de los juegos no estén mojadas, porque podrían ser resbaladizas.

Evitar exponer a los estudiantes a altas temperaturas en días muy calurosos, dado que las barandas y las superficies pueden estar muy calientes, produciendo quemaduras.

El estudiante:

Deberá respetar las normas generales de comportamiento. Mantendrá una actitud correcta en todo momento de duración de la práctica Usará los uniformes limpios Debe tener gorra, protector solar, hidratación

5.- Preparación previa:

Entendemos por juego didáctico el método de enseñanza que se emplea para fomentar el conocimiento de una forma lúdica y educativa. El objetivo es que el niño desarrolle sus habilidades cognitivas y sociales. Hay un gran abanico de juguetes educativos que incorporan el refuerzo de conocimientos. Los juegos de mesa, los puzles, los juegos de memoria o los juegos recreativos son algunos de los ejemplos más representativos.

El juego es una de las técnicas de aprendizaje más tradicionales y efectivas. Y es que, según se ha comprobado, los niños aprenden mejor si sienten inquietud y diversión por lo que les rodea.

La motivación se incrementa y las capacidades se refuerzan. A la vez que se estimulan la atención, la autoestima, la memoria, el desarrollo social, la creatividad..., entre otros valores y aptitudes.



6.- Fundamentos teóricos:

- ⊕ La recreación, el uso del tiempo libre es un derecho que ampara a todos los ciudadanos, derecho a vacaciones, velar por el estado emocional de la persona. Según (Gerlero, 2011) "Tiempo Libre es el concepto que irrumpe tempranamente en las distintas formulaciones normativas internacionales.

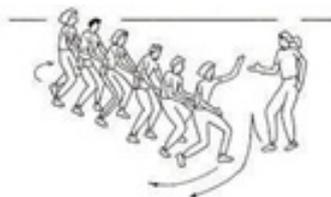
- ⊕ (Dumazedier, 2002) “es el conjunto de ocupaciones a las que el hombre puede entregarse a su antojo, para descansar para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales “. (p.4)
- ⊕ (Cuenca 2000) “El ocio surge cuando se realizan las actividades satisfactorias y gratificantes que posibilita el tiempo liberado, de forma libre, decididas por uno mismo y gestionada autónomamente.”

7.- Descripción de la actividad práctica

o descripción de procedimientos:

El zorro, los pollitos y su mamá protectora

- 5, 7 o más alumnos forman una fila y se agarran por la cintura (son los pollitos).
- Un compañero libre se la queda (el zorro) y trata de tocar al último de la fila, el cual, sin soltarse del compañero de delante intenta evitarlo desplazándose.
- El primero de la fila (la mamá) también trata de impedirlo obstaculizando el paso al zorro.
- Cuando el zorro consigue tocar al último pollito, se incorpora a la fila y pasa a ser último pollito de la fila, y quien hacía de mamá se suelta y se convierte en zorro.





CARRERA DE SAMBOS

Con la cabeza transportamos el sambo por el piso hasta dar la posta al siguiente compañero

FLORÓN

“El florón que 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.



TROMPO

Para el juego se necesita materiales: trompo, pita y tapas o corchos. Las tapas se colocan en las líneas de salida, se hace girar el trompo y en la mano se levanta el trompo para ir empujando la

tapa, el recorrido es ida y vuelta. El primero que llega, gana.

RAYUELA

Saltando en una pierna (por eso pata coja) o en dos según los casilleros de ese nivel (dependiendo del dibujo hecho) se debe evitar pisar el casillero donde está la piedra. Una vez superado, se detiene uno en un descanso, retira la piedra y se sigue saltando hasta el cielo.





CANICAS

El juego comienza lanzando una canica hacia el agujero. El jugador, cuya canica esté más cercana al agujero, decidirá

quién comienza el juego. Una vez que todos han lanzado en su primera ronda, se determina aquel que más cerca del hoyo se haya quedado, el cual comenzará a lanzar la canica en la siguiente ronda.

SALTAR LA CUERDA

Juego que consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase



debajo de sus pies y sobre sus cabezas. Este juego consta de por lo menos tres personas, dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta.



SAN BENITO

El diablito se cansa del largo interrogatorio y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo. Entonces los niños gritan en coro: ¡San Benito, San Benito, ¡me coge el diablito! San Benito avanza despacito,

cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los niños o niñas.



“EL BAILE DEL TOMATE”

Se organiza al grupo en parejas. Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Además, los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate. Ganan la pareja

que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.

LA VACA LOCA

La vaca loca no puede faltar en todas las fiestas de pueblo, y por supuesto los niños son los que más disfrutan en la plaza al son de la banda de músicos en la víspera de la fiesta. Se elige a un jugador que hace las veces de “vaca loca”. Esta persigue



para lanzarse al resto de compañeros. Estos toorean a la “vaca loca” improvisando una capa. El que es topado por la vaca loca hará las veces de esta. Cada vez que la vaca loca tope a unos compañeros, todos tendrán que decir en qué parte del cuerpo lo tocó

LA VACA LOCA							
DESCRIPCIÓN	ILUSTRACIÓN	DESCRIPCIÓN	ILUSTRACIÓN	DESCRIPCIÓN	ILUSTRACIÓN	DESCRIPCIÓN	ILUSTRACIÓN
El jugador que hace de vaca loca se lanza al resto de compañeros.		Los compañeros improvisan una capa para protegerse.		La vaca loca persigue a los demás.		Los compañeros dicen en qué parte del cuerpo lo tocó.	
El jugador que es tocado por la vaca loca hace las veces de vaca loca.		El jugador que es tocado por la vaca loca hace las veces de vaca loca.		El jugador que es tocado por la vaca loca hace las veces de vaca loca.		El jugador que es tocado por la vaca loca hace las veces de vaca loca.	

8.- Mecanismos de evaluación

y anexos

Lugar	Instituto Tecnológico Universitario Pichincha
Instrucciones	
La valoración es la siguiente:	Siempre: 2 Puntos Casi siempre: 1,50 Puntos A veces: 1,00 Puntos Casi nunca: 0,50 puntos Nunca: 0 Puntos

Grupo o curso: _____ Fecha: _____	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
INDICADORES					
1. Participa activamente en el juego propuesto.					
2. Comprende las instrucciones y reglas del juego.					
3. Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo.					
4. Generaliza contenidos trabajados previamente.					
5. Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo.					

Elaborado por:	Revisado por:
MSc. PABLO DÁVILA Docente	MSc. César Zambrano Coordinador de Carrera



TECNOLÓGICO
UNIVERSITARIO
PICHINCHA

