

**PROPUESTA DE
ACOMPañAMIENTO
PEDAGÓGICO
ANTE LA
EMERGENCIA SANITARIA**

**DIRECCIÓN DE
EDUCACIÓN FÍSICA**

Presentamos una doble propuesta

En primer lugar, Sugerimos poder generar un espacio de compartir, donde adultos, niños/as y adolescentes propongan e ideen juegos posibles dentro del contexto en el que están viviendo, juegos conocidos por ambas partes. Construyendo en conjunto una actividad posible de llevar al escenario lúdico que tenga como bondad principal la construcción intergeneracional. Esta propuesta es de carácter abierto y de gran contenido creativo. recordando que hay muchas actividades que pueden ser lúdicas, no necesariamente debe haber juego, para que la condición exista, queremos decir con esto, que puede haber propuestas conjuntas de cuenta cuentos, búsqueda de formas en las nubes, etc.

En segundo lugar, sugerimos algunos juegos que pueden ser abordados de manera sencilla. El jugar no es patrimonio de una edad, por lo cual creemos que cualquier juego puede ser jugado a cualquier edad, simplemente es necesario ajustar su lógica interna a las particularidades de los jugadores.

JUEGOS

Dirección de
Educación Física

1. ¿Quién soy?

Escribe el nombre de **personajes famosos** y reconocibles para los participantes del juego en varias tarjetas: Messi, Shakira, Matilda, Batman, Mafalda, etc. Pon las tarjetas del lado del revés. Cada jugador elegirá una de ellas y, sin mirarla, se la colocará en la frente –puedes sujetar con una cinta para el pelo o un poco de cinta adhesiva–. Todos los jugadores verán las tarjetas, salvo el que la porta, que tendrá que hacer diferentes preguntas a sus compañeros, que solo podrán responder con “sí” o “no”. “¿Soy un futbolista”, “no”, “¿soy un dibujo animado?”, “sí”, “¿soy un superhéroe?”, “sí”, “¿soy Batman!”. Pueden fijar un tiempo máximo para adivinarlo o un número de preguntas.

2. Historia de una foto

Materiales: Fotografías de diversos temas

Esta actividad se puede realizar individual o grupalmente. Si se forman grupos, lo ideal es que no sean de más de 4 personas cada uno. La persona que coordina pone a disposición de los jugadores una serie de fotografías de distintas temáticas. Cada persona o subgrupo ve y escoge una fotografía.

Se pide que cada persona o grupo construya una historia tomando la foto como "presente": se le debe hacer un "pasado" y un "futuro". Para esto se darán 15 minutos.

Finalizada esta tarea, los participantes o subgrupos muestran la fotografía y relatan la historia que inventaron al resto de los participantes.

Los participantes en su conjunto pueden escoger la historia que les haya parecido más original, interesante o divertida.

3. Torneo de canciones

La persona que coordina divide a los participantes en tres o más equipos.

Luego dice: "Tienen 3 minutos para recordar el máximo de canciones posibles. No se vale escribirlas. Se trata de usar la memoria. No pueden ser canciones en otro idioma".

Una vez que los equipos lo tengan claro, continúa: "Haremos un torneo: cuando haga sonar las palmas e indique a un grupo, éste debe cantar en conjunto una canción. Luego sonarán las palmas nuevamente e indicaré a otro grupo, el cual debe cantar otra canción". Reglas:

- No repetir canciones ya cantadas por el mismo u otro grupo.
- Todo el grupo debe cantar la misma canción.
- Se tiene que entender lo que se canta.
- Pierde puntos el grupo que permanezca más de 10 segundos en silencio, una vez que se le haya indicado, y cuando no canten juntos todos sus miembros.

Pierde el juego el equipo que no cumpla por tercera vez alguna de las reglas mencionadas.

4. Tesoro escondido

¿Cómo se juega? Así: Sale uno o varios jugadores de la sala. Mientras están afuera, se esconde un objeto. Se llama a los jugadores que han estado fuera de la sala y se les explica que deben encontrar un tesoro oculto.

Para ayudarlos el grupo aplaudirá fuerte a medida que se acerque al tesoro y despacio si se aleja. Como variante se podrá interpretar una canción más fuerte o más despacio.

5. Palabra escondida

Es un juego de adivinanzas de lápiz y papel para dos o más jugadores. Un jugador piensa en una palabra, frase u oración y el otro trata de adivinar según lo que sugiere por letras o números.

Usando una fila de guiones, se representa la palabra a adivinar, dando el número de letras. Si el jugador adivinador sugiere una letra que aparece en la palabra, el otro jugador la escribe en todas sus posiciones correctas. Si la letra sugerida no ocurre en la palabra, el otro jugador tiene que ir realizando el diagrama de algún animal (patas, orejas, dorso, nariz, ojos, cola, etc.) El juego termina cuando:

- El jugador adivinador completa la palabra, o adivina la palabra completa correctamente
- El otro jugador completa el diagrama.

6. Gallito ciego

El juego no tiene máximo de jugadores; uno de los jugadores es "el gallito ciego" y los otros tienen que tratar de que no los agarren o los pillen, los otros jugadores le tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o venda, a un jugador seleccionado.

A partir de ese momento, el jugador nombrado «gallito ciego» intenta atrapar a alguno de los que juegan, guiándose por sus voces. Tocando, por supuesto, pero sin pegar. Cuando alguien es atrapado, ese jugador queda fuera del juego momentáneamente. Cuando estén jugando, para poder ayudar al gallito ciego a conseguir sus “presas”, los jugadores normalmente le hablan o le dan pistas de dónde se encuentran (como, por ejemplo: cantando o gritando direcciones como izquierda o derecha). El primer participante que fue atrapado ocupará el lugar de “gallito ciego”.