



MINISTERIO DE EDUCACIÓN,
CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología

Celebración del Mes de la Niñez y el Juego

El juego es la manera en que las niñas, niños y adolescentes descubren, aprenden, se relacionan y manejan su sentir. Es espontáneo y les permite tener libertad, disfrute, autenticidad y es pieza fundamental en su desarrollo integral como seres humanos.

En este mes de octubre, como Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología nos unimos con alegría al festejo del Mes de la Niñez y el Juego. Cada semana las niñas, niños y adolescentes de primero a sexto grado de las diferentes modalidades y servicios del sistema educativo, desarrollarán una temática y un reto distinto, disfrutarán de diversos juegos organizados por sus docentes con el apoyo de las familias y responsables, esto les permitirá vivenciar el juego desde perspectivas variadas. Estos juegos están pensados para fomentar el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas en los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje divertido e inclusivo.

Orientaciones generales para directores y docentes de centros educativos a nivel nacional, escuelas de educación especial, centros escolares para sordos y centro escolar para ciegos:

1. Prepare y organice espacios dentro y fuera del aula, que sean amenos para desarrollar las actividades del Mes de la Niñez y el Juego, con colores y decoración que llame la atención a niñas, niños y adolescentes.
2. Utilice de manera creativa materiales reciclables y de bajo costo en la realización de los juegos y adecuación de espacios.
3. Diseñe y realice actividades que integren distintos tipos de juego y vayan acorde a la edad, el nivel educativo y las características específicas de los estudiantes, incluyendo a los que presenten algún tipo de discapacidad. Adapte los juegos a los gustos e intereses de cada niña, niño y adolescente.
4. Involúcrese junto a las niñas, niños y adolescentes en el desarrollo de los juegos. Directores y docentes deben ser partícipes y disfrutar junto a sus estudiantes del goce de jugar.
5. Motive y oriente a las familias y responsables para que en casa elaboren recursos alusivos a las temáticas semanales y jueguen con las niñas, niños y adolescentes, esto favorecerá el vínculo afectivo. Invite a capturar estos momentos en fotografías y videos, para luego compartirlo a través del canal de comunicación con su docente (WhatsApp, Classroom u otro).
6. Intencione el fomento de la lectura a partir del juego algunas ideas de las que se pueden realizar son las siguientes:
 - Viernes de pijamadas literarias: anime a los estudiantes a participar en la simulación de una pijamada, las niñas, niños y adolescentes a traer algunos artículos para dormir como sus pijamas almohadas, una cobija o su peluche favorito. Es importante participar con ellos y realizar las diferentes

actividades, ya que pueden jugar a crear historias colectivas, hacer sonidos onomatopéyicos para acompañar una narración o representar los personajes de un cuento, este juego crea un ambiente relajado e idóneo para el disfrute de la lectura.

- Juegos de roles y dramatización: invite a los estudiantes a convertirse en los personajes de un cuento o un libro que hayan leído pueden utilizar elementos sencillos para representar a sus personajes (una toalla como una capa, una pañoleta como gorro, máscaras de papel, cartón como escudos, entre otros). Con estos elementos representan su cuento o escena favorita.

Estos son algunos juegos que pueden ser implementados con los estudiantes y puede promover otros, con el propósito de fomentar el disfrute de la lectura.

7. Aproveche los recreos para crear espacios que propicien el juego a través de miniferias, para ello, se propone la siguiente organización:
 - *Líderes de los juegos*: entre 2 o 3 estudiantes voluntarios lideran los juegos.
 - *Espacios en el centro educativo*: estos serán seleccionados para que los estudiantes instalen diferentes juegos, que motiven la participación colectiva.

Por ejemplo: los líderes de cuarto grado organizan el juego de “cartas de memoria”. Para ello, colocan las cartas en el espacio asignado y motivan a otros estudiantes a participar en el juego. Pueden aprovechar este espacio para desarrollar juegos de mesa, juegos tradicionales y de activación física. Al finalizar el recreo, los mismos líderes se encargan de resguardar el material.

Sugerencia de juegos para realizar cada semana

A continuación, se presentan algunos ejemplos de juegos que se pueden implementar a lo largo de la jornada de aprendizaje. Estas propuestas son flexibles, adaptables y están abiertas a ajustes continuos, considerando el contexto y los intereses de las niñas, los niños y los adolescentes.

Para garantizar la participación de todos, es importante destacar los apoyos que responden a las necesidades específicas de los estudiantes, lo cual permitirá crear un ambiente inclusivo donde cada estudiante y su familia puedan disfrutar plenamente de la experiencia, asegurando que todos se sientan parte de esta celebración.

Semana 1: Juguemos juntos con sombreros (1 al 3 de octubre)

Motive a sus estudiantes a usar el sombrero como un elemento lúdico que da inicio a la creatividad dentro de la jornada diaria de aprendizaje para que el juego se mantenga como un momento de alegría y disfrute.

Sugerencias para jugar con sombreros

- El Sombrero saludador: utilice un sombrero y espere a los estudiantes en la puerta del aula. A medida que cada niña o niño va llegando, le pone un segundo sombrero para que decidan cómo saludar de forma creativa: saltando, haciendo una reverencia, chocando los codos, sonriendo, riendo a carcajadas o cantando.
- El Sombrero musical: invite a los estudiantes a sentarse en círculo. Ponga música, acorde a la edad y mientras suena, el sombrero va pasando de una persona a otra.

Al detenerse la música, la persona que tenga el sombrero debe realizar una acción divertida, como cantar, bailar o imitar a un animal.

- El Sombrero de las mímicas: coloque en un sombrero papelitos con acciones divertidas. Los estudiantes se turnan para sacar un papelito y deben imitar la acción sin hablar, mientras el resto del grupo intenta adivinar de qué se trata.

Semana 2: juguemos juntos a disfrazarnos de animales (6 al 10 de octubre)

Motive a sus estudiantes a disfrazarse de sus animales favoritos. El objetivo es que disfruten de la experiencia de explorar movimientos, sonidos y comportamientos de animales, de forma lúdica y creativa.

Sugerencias para jugar a disfrazarnos de animales.

- Adivina que animal soy: proponga a los estudiantes que se disfracen con accesorios sencillos que tengan en su aula y sean característicos de un animal (orejas de gato con una diadema, cola de mono con una bufanda, narices o bigotes con papel, desechables, otros). Luego un estudiante imita los movimientos y sonidos del animal que eligió. Los demás intentan adivinar qué animal es.
- Cuentos sobre animales: después de leer un cuento o un fragmento de una historia, motive a los estudiantes a que se conviertan en uno de los personajes de los animales de la historia a través de mímicas, movimientos, sonidos, acciones según el animal que menciona la lectura.
- Jugando con los animales: invite a elaborar antifaces de animales con papel, colores, lana o cuerda, venda o pañoleta. Una vez listos, se venda los ojos a un estudiante. Un compañero le coloca un antifaz y con la ayuda de las pistas que dan los demás, la persona vendada debe adivinar de qué animal se trata.

Semana 3: juguemos juntos a explorar (13 al 17 de octubre)

Promueva la observación y la exploración de su entorno, ya sea el aula, el patio de la escuela o el entorno familiar.

Sugerencias de como jugar juntos a explorar

- La bolsa misteriosa: invite a los estudiantes a meter objetos pequeños que encuentren en su entorno (una piedra, una hoja, una moneda) en una bolsa. Luego, por turnos, un estudiante saca un objeto, lo examina y sin decir su nombre, lo describe con detalle al resto del grupo.
- Exploradores del aula: organice una misión de exploración en el aula. Por ejemplo, que busquen un objeto que empiece con la letra "R", algo que sea de color azul, o una forma geométrica específica, al encontrar el objeto lo muestran al grupo y explican por qué lo eligieron.
- Los científicos: promueva la experimentación con sus estudiantes, pueden hacer burbujas con dos palitos de madera, cordel, champú o detergente y agua.
- Detectives de la naturaleza: invite a los estudiantes a una pequeña expedición al patio de la escuela para que busquen elementos naturales. Después de la exploración, cada estudiante muestra su hallazgo y explica por qué le parece especial.

- Explorando la construcción: anime a los estudiantes a construir la torre más alta posible utilizando solo materiales reciclados (cartón, envases, tapas). El desafío está en el diseño y la estabilidad para que la torre no se caiga.
- El puente: motive a los estudiantes a que construyan un puente que conecte dos mesas utilizando palitos de helado y pegamento. El reto consiste en diseñar una estructura capaz de soportar el peso de un objeto pequeño, como un borrador o un carrito de juguete. Permitiendo explorar cómo funcionan estas construcciones en la vida real.
- Detectives digitales: solicite a sus estudiantes tomen una foto utilizando la cámara de su tablet, de algún objeto o recurso para que puedan observarlos de cerca, haciendo zoom a la imagen, como por ejemplo: una hoja visualizar su textura, los detalles de un insecto, la forma de una piedra, entre otros. Luego socializar con los demás su descubrimiento. En el caso de utilizar la laptop puede compartir imágenes tomadas previamente, con el celular, para que las vean desde la galería de su dispositivo o descargarlas desde la web.
- Descubriendo sonidos: anime a sus estudiantes a utilizar la grabadora de voz de su dispositivo para que capturen los sonidos del aula y de ser posible los del patio de la escuela. Luego formar equipos para identificar y clasificar los sonidos; por ejemplo: sonido de una risa, el canto de pájaros, voces, ruidos externos, entre otros.

Semana 4: juguemos juntos con música y movimiento (20 al 24 de octubre)

Promueva el movimiento, la música y el ritmo como herramientas de expresión y juego.

Sugerencias de como jugar juntos con música y movimiento

- El baile de las emociones: coloque música de diferentes ritmos e invite a que los estudiantes expresen emociones con su cuerpo.
- La canción de las figuras geométricas: el cuadrado se llamará chocolate, el triángulo se llama papas y el círculo pan; forme una secuencia de figuras para que los estudiantes, al verlas, canten su nombre rítmicamente al señalar las figuras: "¡Chocolate, chocolate, papas, pan!" El juego continúa a medida que el docente cambia la secuencia.
- Los músicos del aula: motive a sus estudiantes a que imaginen y simulen que tocan un instrumento al ritmo de una canción, designe los grupos de quienes tocan las trompetas, los tambores, las maracas, entre otros; se puede seleccionar una canción con diferentes ritmos e instrumentos, como "La Cumbia" de la serie "La Casa de Lula", cuando suena esta canción indique qué instrumentos van sonando y así hasta que todos tocan y cantan la canción.
- El ritmo del cuerpo: con figuras o imágenes que representen aplausos o palmadas en las piernas, invite a los estudiantes a seguir una secuencia rítmica. Luego, al ritmo de una canción, los estudiantes deben seguir los gestos que se les indique. Por ejemplo, la secuencia podría ser: aplauso, aplauso, palmada en las piernas, aplauso, aplauso, palmada en las piernas.

Semana 5: juguemos juntos con juegos tradicionales salvadoreños (27 al 31 de octubre)

Promueva los juegos tradicionales a sus estudiantes y traslade la cultura de nuestro país. Estos se caracterizan por poner a prueba la habilidad física y mental de las niñas, niños y adolescentes. Estos juegos puede adecuarlos según la organización y tiempos propuestos

o durante los recreos. Estos son ideales para invitar a las familias y responsables a realizarlos en el hogar.

Juegos tradicionales

- **Capirucho:** este juego puede realizarse de forma individual o grupal. La intención es que cada estudiante se desafíe a sí mismo, intentando insertar el capirucho la mayor cantidad de veces posible en un minuto. Se sugiere realizar el ejercicio tres veces, registrar el mejor intento y reconocer a los ganadores de cada ronda y a los campeones absolutos del torneo.
- **Jacks:** deben lanzar el chiron (pelota de hule) en lo que está en el aire debe tomar las piezas (jacks) de una en una en cada ronda, luego dos en dos e ir subiendo la cantidad en cada ronda, hasta completar los 10 jacks con la misma mano. Se puede organizar un torneo para ver quien logra la mayor cantidad de rondas.
- **Peregrina o el avioncito:** dibuje en el suelo en forma de avión, compuesto por cuadrados, numerados del 1 al 10. Para jugar, solo se necesita una piedra o cualquier objeto pequeño que pueda lanzarse.
- **Mica hielo:** un jugador persigue a los demás, cuando este logra tocarlos les dice “mica hielo” y el que ha sido tocado se queda estático hasta que otro jugador (que no tenga la mica) al tocarlo le dice “descongelado”. Se puede tomar el tiempo de un jugador para ver en cuánto tiempo congela a todos o la mayoría.
- **Salta cuerda:** dos personas sostienen una cuerda y la hacen girar de manera individual saltan sobre la cuerda sin tocar la cuerda, de lo contrario se eliminan del juego, la intención es saltar las cuerdas muchas veces. Quien salte la mayor veces posible en un minuto puede ir avanzando para participar con otros y ver quien logra la mayor cantidad de saltos.
- **Rondas:** Organice a los estudiantes para cantar y jugar a rondas tradicionales como “Arroz con leche”, “La vibora de la mar”, “El gato y el ratón” u otras; Estas pueden ser ideales para el cierre de la jornada diaria.
- **Quemados:** Organice dos equipos, cada uno tiene una pelota y debe intentar “quemar” (tocar con la pelota) a los jugadores del equipo contrario, cuando un jugador es tocado por la pelota queda eliminado, gana el que logre quemar a todos los miembros del equipo contrario.
- **Piscucha:** crear y decorar piscuchas o cometas, utilizando materiales sencillos, como plástico o papel, varillas de bambú, hilo y pegamento.
Una vez que las piscuchas estén listas, esta actividad es ideal para que participen las familias. Se puede organizar un torneo de piscuchas con diferentes categorías, desde la mejor decorada, la que vuela más alto, o la que se mantiene en el aire por más tiempo.
- Desarrolle otros juegos afines al contexto e interés de los estudiantes.

A través del juego, se fomenta el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes. Por ello, invitamos a directores, docentes y familias a unirse a esta celebración del Mes de la Niñez y el Juego, recordando que cada momento de juego es una valiosa oportunidad de desarrollo personal.

¡Jugar es crecer, aprender y ser feliz!