

**JUEGOS POPULARES
Y TRADICIONALES
PARA EDUCACIÓN INFANTIL**

1. **Juegos para días de lluvia.** Emilio Miraflores (coord.)
2. **365 juegos.** Elio Giacone
3. **Juegos y más juegos para el tiempo libre.** José A. Montull
4. **66 juegos populares para educar.** J. J. Jurado / M. López de la Nieta / V. Yagüe
5. **Juegos musicales en la escuela.** Alicia Espejo / Amparo Espejo
6. **Juegos de ayer para entrenar hoy.** Cecilio Bravo
7. **44 juegos auditivos.** M^a Pilar Montoro
8. **Un juego al día/1.** Elio Giacone / Massimo Schiavetta
9. **Un juego al día/2.** Elio Giacone / Massimo Schiavetta
10. **El placer de jugar juntos.** Xesús R. Jares
11. **30 grandes juegos.** Alfonso Villa
12. **Juegos de agua para días de sol.** Emilio Miraflores / Dolores Martínez / Ana Martín
13. **Juegos de calle multiculturales.** Severino Ballesteros
14. **Juegos de mesa del mundo.** Severino Ballesteros
15. **366 juegos para educar.** Autores Varios
16. **El esquema corporal en Primaria.** E. Miraflores / M^a C. López / A. Martín / D. Martínez
17. **Juegos para la animación de espacios acuáticos.** Víctor J. Ventosa
18. **Juegos de expresión corporal para niños.** Sergio Mario Chazin
19. **La percepción espacio-temporal en Primaria.** E. Miraflores / M^a C. López / N. Ruperto
20. **Juegos de ambiente.** Miguel Ángel Caballero
21. **Juegos de tablero.** Juan Diego Sánchez Torres
22. **Grandes juegos combinados.** Jesús Á. Alonso / Rosalía Flores
23. **25 yincanas divertidas.** Francisco Javier González / Paula Iñigo
24. **Juegos desde los cuentos.** Iván Suárez
25. **Juegos matemáticos y de razonamiento lógico.** Juan Diego Sánchez Torres
26. **Juegos para todos.** Luis Miguel Bascones
27. **101 juegos tranquilos.** J. J. Jurado / M. López de la Nieta
28. **Juegos y travesuras de los niños de la posguerra.** Antonio Alcoba
29. **Juegos para salvar el planeta.** Iván Suárez
30. **Juegos de todos los colores.** Elio Giacone
31. **Actividades y juegos cooperativos para educar en la escuela y en el tiempo libre.**
Autores Varios
32. **101 juegos de lápiz y papel.** J. J. Jurado / M. López de la Nieta
33. **Juegos y creatividad.** Iván Suárez
34. **Juegos populares y tradicionales para Educación Infantil.** E. Miraflores / N. Ibáñez

JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES PARA EDUCACIÓN INFANTIL

*Para los estudiantes de la asignatura de
«Juegos Populares y Tradicionales en Educación Infantil»
del curso académico 2011-2012 de la Facultad de Educación (UCM),
por su gran esfuerzo, trabajo, dedicación, compromiso, responsabilidad...,
en definitiva, por haber demostrado unas magníficas cualidades para
el desempeño de su futura labor docente.*

*Va por vosotros,
E. Agenjo, A. Albarrán, S. Arribas, S. Betancort, D. Bodo, L. Caballero, M. Calvo,
P. Chacón, A. Coca, M. Crespo, L. Cudero, S. Delgado, S. Díaz, M. Elices,
E. Enríquez, A. Erazo, S. Fernández, E. García, S. Lacasa, H. Lemes, N. Lomas,
S. López, C. Martín, R. Mingo, E. Molero, R. Moreno, A. M. Peña, I. Puiu,
L. Recasens, H. Robaina, M. Rodríguez, M. M. Trueba, M. Vera, A. M. Villar.*

Emilio Miraflores

Página web de EDITORIAL CCS: www.editorialccs.com

© Emilio Miraflores / Nuria Ibáñez

© 2015. EDITORIAL CCS, Alcalá, 166 / 28028 MADRID

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

*Con cariño y agradecimiento por el apoyo recibido a mis familiares,
en especial, padres y hermano; a mi novio, por ser la persona que
está siempre a mi lado; a mis compañeros; a mis sobrinos,
quienes más disfrutarán con la práctica de este libro; a los educadores
que encuentren en este libro la herramienta perfecta para continuar su labor,
y a mi compañero Emilio, todo un ejemplo para mí,
gracias al cual me embarco en este viaje.*

Nuria Ibáñez

Diagramación editorial: Nuria Romero

Diseño de portada: Olga R. Gambarte

Ilustración de portada: Chiara Fruttero

Ilustraciones de interior: Nuria Ibáñez

ISBN: 978-84-9023-275-0

Depósito legal: M-17600-2015

Fotocomposición: AHF, Becerril de la Sierra (Madrid)

Imprime: Safekat

Índice

<i>Introducción</i>	9
1. Concepto y naturaleza del juego	13
2. Concepto de juego popular y tradicional	16
3. Evolución histórica de los juegos populares y tradicionales... ..	18
4. Clasificación de los juegos populares y tradicionales	22
5. Peculiaridades de los juegos populares y tradicionales	25
6. El juego popular y tradicional como medio para el desarrollo integral de los niños	27
7. El juego popular y tradicional como recurso educativo y de aprendizaje	29
8. Consideraciones didácticas de aplicación al aula con niños de Educación Infantil	31
JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES: PROPUESTA PRÁCTICA	35
<i>Bibliografía</i>	99
<i>Índice temático</i>	103

Introducción

Este libro tiene por objetivo presentar una propuesta práctica sobre juegos populares y tradicionales aplicados a la etapa de Educación Infantil, más concretamente, al segundo ciclo de Educación Infantil (de 3 a 6 años), con una finalidad educativa y por qué no, también cultural.

Son muchos los autores que han escrito y desarrollado esta temática, pero casi siempre para jóvenes de Educación Primaria, Educación Secundaria y Bachillerato, dejando de lado las raíces educativas que se circunscriben en los niños de Educación Infantil. Por ello, desde este libro queremos favorecer una transferencia de los juegos populares y tradicionales convencionales a edades entre los 3 y los 6 años, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones motrices, cognitivas, psicológicas y socializadoras.

Es importante dejar claro que los aspectos teóricos propuestos son, en gran parte, una recopilación de información de otros autores, gracias a sus investigaciones y estudios, y que desde este manual queremos homenajear por su labor, capacidad de análisis y trabajo, que sirve como modelo de estudio y ampliación del conocimiento de los profesionales de la Educación Infantil.

Por tanto, el libro se divide en dos partes bien diferenciadas. Por un lado, una exposición teórica, dividida en apartados, donde se vislumbran algunas ideas sobre el concepto del juego, el concepto de juego popular y tradicional, evolución histórica del juego popular y tradicional, clasificación del juego popular y tradicional, peculiaridades de estos juegos, el juego popular y tradicional como recurso educativo y posibilitador de un desarrollo integral de los niños de Educación Infantil. Además, se incluyen algunos aspectos didácticos, para una proyección práctica adecuada de los juegos y que vendrán muy bien como directrices y orientaciones para el profesor de Educación Infantil.

Por otro lado, se localiza un dossier de juegos populares y tradicionales, correspondiente a la parte práctica de este documento, sin un orden preestablecido y sin una determinada lógica de exposición, ya que cada juego tiene entidad por sí mismo y no necesitan de una organización o clasificación, bajo uno u otro parámetro. Simplemente, son juegos que esperan ser puestos en práctica con los niños y así comprobar su eficacia, su objetivo y su practicidad, verificando, al final del proceso, si los niños se han divertido o no.

Para una mejor estructuración de los juegos, exponemos a continuación el modelo de ficha seguido en cada juego:

NOMBRE DEL JUEGO

Edad:

Objetivos:

Recursos materiales:

Descripción:

Representación:

Variantes:

- **Nombre del juego:** para identificar la actividad jugada a la que se refiere.
- **Edad:** la localización de la edad de aplicación de los juegos tiene una finalidad orientadora para el profesor o monitor, por tanto, se especificará la edad concreta en la que deberá trabajarse el juego y en caso de que un juego pueda trabajarse en más edades, se pondrá el epígrafe *A partir de*, englobando las edades en las que se puede aplicar dicho juego.

- **Objetivos:** es un objetivo u objetivos orientadores y principales de la actividad. Lógicamente, puede tener más objetivos dependiendo del ámbito de aplicación y la finalidad o planificación de los profesores.
- **Recursos materiales:** se incluirán solo los materiales utilizados, dejando de lado la instalación usada, pues se supone que estos juegos pueden aplicarse en cualquier tipo de instalación, sea cubierta o al aire libre.
- **Descripción:** en cada ejercicio se explica la actividad para orientar al educador, determinando la posición inicial del grupo o participantes, proceso de desarrollo de la actividad y finalización de la misma.
- **Representación:** es un dibujo o croquis de la actividad, que permite entender mejor el desarrollo. Sirve como apoyo a la explicación escrita.
- **Variantes:** son actividades alternativas que pueden realizarse en paralelo o al margen de la actividad propuesta inicialmente.

A modo de conclusión, el objetivo primordial de este documento es presentar, en primera instancia, al profesional de Educación Infantil y también a los profesionales de la Educación Física (en todos sus ámbitos), una alternativa y recurso para el desarrollo de su actividad docente, mediante el uso de los juegos populares y tradicionales, que en algunos casos, son conocidos por todos.

Sin duda, este documento quedará completo cuando los profesionales lo pongan en práctica y sean ellos los que modifiquen, adapten, exploren y trabajen cada uno de los juegos, dando un sentido realmente educativo al juego.

Queremos agradecer la ayuda recibida por cada uno de los profesionales y autores de los documentos reseñados, que han servido de guía y apertura a la creatividad en el empeño de generar un fichero de juegos populares y tradicionales aplicados a la Educación Infantil. Igualmente, quiero agradecer el esfuerzo y trabajo realizado por los estudiantes, reseñados en la dedicatoria de este libro, de la asignatura optativa de «Juegos Populares y Tradicionales en Educación Infantil» del curso académico 2011-2012, de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. A todos ellos, nuestro más sincero agradecimiento.

1. Concepto y naturaleza del juego

.....

La definición de JUEGO dada por la RAE¹ tiene catorce acepciones, entre las que destacamos:

- Acción y efecto de jugar.
- Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde.

El autor Lavega (2000, 12) menciona a autores como Corominas, Huizinga, Moliner o Trapero, para definir el juego, como término procedente del latín (*iocus*), con los siguientes significados: chanza, diversión, broma, cosa poco seria.

El juego es una actividad de placer que posee un fin en sí mismo. Es algo maravilloso, universal, no solo para los niños sino también para los adultos. El juego es una actividad imprescindible para un adecuado desarrollo integral de la persona (Saco, 2001, 19).

Por tanto, todo juego educativo, y en este caso motor, debe tener entre sus características aspectos claves de diversión, pasarlo bien, un carácter lúdico, una competitividad controlada, un objetivo de ganar pero desde el divertimento, una aceptación de saber perder, en definitiva, *una práctica divertida y alegre* (Lavega 2000, 12) de la actividad propuesta.

Omeñaca y Ruiz (2004) definen el juego como *una actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma, sin responder a metas extrínsecas, e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje.*

¹ Real Academia Española <<http://www.rae.es/rae.html>> [Consulta: 09-09-2014].

Huizinga (2010) lo define como *una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites, fijados en el tiempo y en el espacio, que sigue una regla libremente aceptada pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañado de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente.*

El juego tiene una naturaleza o características muy peculiares que hacen de él una actividad extraordinaria. Dichas características generales son (Lavega, 2000, 12-14):

- *Voluntario, libre.* Cualquier juego necesita de una libertad a la hora de que su participante o participantes quieran iniciarlo, y para ello, necesita de una voluntariedad y libertad en su puesta en acción, ya que cierta obligatoriedad en su ejecución puede generar efectos contrarios a los deseos del profesor. Significa, por tanto, que podemos encontrarnos con niños que no deseen jugar, y o bien les liberamos de esta actividad sustituyéndola por otra o bien les embaucamos para que acepten jugar, individual o colectivamente.
- *Divertido, agradable, alegre, satisfactorio.* Los niños deben pasarlo bien con el juego, pues el concepto juego lleva implícito esta característica y si no se transforma en algo que aburre, que cuesta hacerlo, que supone obligatoriedad e incluso hastío y desencanto con dicha actividad.
- *Espontáneo, instintivo, irracional.* Mediante el juego dejamos de pensar en lo que estábamos haciendo o lo que teníamos que hacer, para ser nosotros mismos, mostrándonos espontáneamente en toda nuestra dimensión personal, con alegría, con gritos de exaltación, con risas, centrando nuestra mente en la actividad en sí y olvidándonos de todo.
- *Gratuito, improductivo, intranscendente.* En el juego no se busca nada a cambio. Es una actividad en la que ganar o perder es lo de menos, lo más importante es pasarlo bien y divertirse.
- *Incierto, fluctuante, aventurero.* No conocemos el resultado final, pero tampoco importa. Por tanto, dicha incertidumbre implica aventura, de ahí que un mismo juego, realizado hoy por unos niños, puede ser diferente mañana, aun siendo realizado por esos mismos niños.
- *Ambivalente, oscilatorio.* Las emociones cambian radicalmente de un momento a otro. Por de pronto, damos un suspiro

por no haber conseguido el objetivo, como a los pocos segundos, gritamos de alegría por conseguir dicho objetivo. Dentro de la actividad las emociones y los sentimientos varían de manera extrema, pero sin agobios y sin resentimientos, hacia uno mismo o hacia los demás.

- *Comprometido, intencionado, consciente.* Se activan los valores de la responsabilidad, el compromiso y la implicación en la tarea a realizar.
- *Estético, creativo.* Cada juego tiene características bien distintas, de ahí que cada juego tenga su propia estética y armonía (Lavega, 2000, 13). La creatividad nace de los propios participantes que son capaces, a partir de las reglas, de dar una entidad propia al juego.
- *Fantástico, simbólico, ficticio.* Lógicamente, estas características dependen del participante y de su capacidad de fantasear y el momento de maduración psicológica del mismo. Dichas características son modificables, ampliables y factores influyentes para el desarrollo del juego.
- *Serio, necesario, solemne.* Cuando un niño se imbuye en el juego, hace de este una situación de rigurosidad en su práctica, pues es lo que más le importa en ese momento. De ahí la característica de seriedad y solemnidad del mismo.
- *Reglado, normativizado.* Son la base fundamental de cualquier juego y que pone al mismo nivel a los participantes del mismo. Cuando no hay reglas establecidas, bien por el propio juego, bien por los participantes, se generan efectos contrarios a los que en sí tiene el juego, provocando enfrentamientos y confrontaciones entre los participantes, además de perder la esencia propia del juego que es divertirse y pasarlo bien.

2. Concepto de juego popular y tradicional

.....

Para aclarar el concepto de *juego popular y tradicional* debemos definir los términos por separado, incluso hacer mención de algún concepto más que pudiera distorsionar el significado del mismo.

De esta forma, podemos hablar de juego popular, juego tradicional y juego autóctono.

Juego popular. Lavega considera que *juego popular es aquel que está muy arraigado en una determinada zona y los habitantes del lugar lo practican habitualmente, ya sea en general (edades y géneros diferentes) o un sector de población concreto (escolares, ancianos...)*. En este caso, popular significa que pertenece al pueblo, a las personas del lugar, quienes con sus características, creencias y estilos de vida locales lo han incorporado a su cotidianidad (Lavega, 2000, 31).

Para Saco, juegos populares son aquellos de carácter tradicional usualmente derivados de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa que no se encuentra excesivamente reglamentados, donde las reglas, si existen, tienen un carácter contractual, surgiendo del mutuo acuerdo de los jugadores y, por tanto, variables y flexibles (Saco, 2001, 25-26).

Juego tradicional. Son aquellos juegos que conocemos desde siempre, que incluso las personas más ancianas del lugar los recuerdan desde su infancia; son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que, por tanto, se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones (Lavega, 2000, 31).

En definitiva, son aquellos juegos que se han ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral (Saco, 2001, 25). Aunque de unos años a nuestros días se transmiten de forma escrita.

Juego autóctono. Es un concepto más localista del juego y cuyo significado es que el juego es típico, oriundo o nativo de una zona geográfica determinada. Pero como de la mayoría de estos juegos no se conoce su origen real, no sería conveniente utilizar este término por su inexactitud y poca rigurosidad, ya que dichos juegos se han convertido en populares y/o tradicionales, gracias a la práctica del mismo por parte de sus gentes y la transmisión a lo largo de la historia de unas personas a otras.

Lavega (2000) utiliza un cuadro explicativo de estos términos que nos permite visualizar de manera rápida y concisa estas definiciones (Tabla 1):

TABLA 1
CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO AUTÓCTONO,
POPULAR Y TRADICIONAL

JUEGO AUTÓCTONO	JUEGO POPULAR	JUEGO TRADICIONAL
Término inexacto y poco riguroso.	Representativo de una zona.	Cuando ha habido un proceso de transmisión (entre varias generaciones).
En general se desconoce el origen y la procedencia exacta de nuestros juegos.	Practicado de acuerdo con los estilos de vida de esa cultura.	El juego se ha practicado y conocido durante un período considerable.

Fuente: Lavega (2000, 32).

3. Evolución histórica de los juegos populares y tradicionales

.....

A lo largo de la historia del ser humano se han dado juegos de todo tipo y con finalidades diferentes. Lavega (2000) expone algunas ideas que pudieron ser fuente de inspiración en la aparición de los primeros juegos, conectados con los momentos culturales, sociales y económicos del momento. Por ello, hacemos un análisis de los aspectos más significativos de la evolución histórica de los juegos.

Las diferentes intenciones, sentidos u objetivos de los primeros juegos fueron (Lavega, 2000,47-54):

- **Exploración lúdica y el juego como fuente creadora de cultura.** La conducta propia del ser humano que le lleva a explorar sus posibilidades de juego, en relación con uno mismo, con los demás y con el entorno. De esta forma, pasa de un juego más solitario e individual, a un proceso de socialización del juego y, por tanto, creación de una cultura popular que ha perdurado en el tiempo, hasta hacer del juego una actividad tradicional.
- **La supervivencia y el trabajo como primera inspiración del juego antiguo.** La tarea diaria para subsistir que consistía en la caza y la recolección. De tal forma que los aperos utilizados para estos menesteres, también eran utilizados como medio para la creación de juegos y actividades lúdicas, que permitían, por un lado, crear un momento de ocio, pero también perfeccionar el arte de supervivencia. Como ejemplos característicos tenemos el lanzamiento de azada, competiciones con animales o competiciones de traineras.
- **El juego como preparación para la vida, la lucha y la defensa del territorio.** La estabilización y el asentamiento de los pueblos nómadas, hace que las personas generen arraigos en zo-

nas geográficas y se constituya el primer sentido de propiedad de los grupos y pueblos. Esto implica una preparación para la lucha y defensa de dichas propiedades, familias, tierras, ganado, etc. De ahí que la preparación para la guerra lleve consigo un modelo de juego centrado en este menester. Algunos ejemplos de esta circunstancia los tenemos en la lucha canaria, lucha leonesa, juego de palo o garrote canario, la cometa (como estandarte de victoria de algunos pueblos), etc.

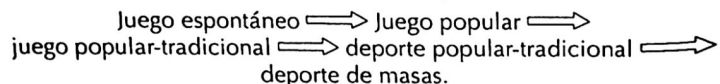
- **El culto y las creencias mágico-religiosas en los juegos antiguos.** Lógicamente, la religión, el culto y las creencias de estos pueblos también han permitido la creación de juegos y propuestas lúdicas al respecto, que han procurado todo un bagaje de actividades populares que han perdurado a través de los siglos hasta nuestros días, como por ejemplo, los juegos de azar, los juegos de pelota, los juegos bailados, etc.

Estos cuatro aspectos han sido claves en el origen de los juegos populares y tradicionales, como fuente de inspiración. Dichos aspectos han evolucionado para transformarse en las actividades que hoy día conocemos. Esta evolución ha pasado por tres fases o aspectos a tener en cuenta (Lavega, 2000, 56-61):

- **Eliminación del componente divino, mágico y religioso de los juegos.** Teniendo en cuenta que los juegos servían como culto a los dioses y fuerzas sobrenaturales para la supervivencia de los pueblos, este concepto se ha ido modificando para hacer del juego un momento de ocio y recreo, aunque todavía pudieran mantenerse algunos de esos ritos culturales, incluso en forma de reglas establecidas.
- **Transformación de juegos de adultos en juegos escolares.** La población infantil se apropia de algunos juegos de adultos para sus momentos de divertimento y ocio.
- **Pérdida del sentido bélico y carácter agresivo y violento.** La historia del ser humano, centrada en la defensa de los pueblos y la familia, de otros grupos que quisieran invadirles, rompe su estructura en la actualidad, ya que la sociedad, habitualmente, no se centra en la guerra como modelo de vida, sino que los pueblos interactúan y se generan unos procesos interculturales y de globalización que rompen con todo el sentido agresivo y violento de los juegos que, históricamente, han servido para una formación militarista.

Este proceso y evolución de los juegos ha llevado a una estructuración más contundente de los mismos, generándose, en algunos casos, modalidades deportivas, de todos conocidas, en la actualidad. Por eso, podría hablarse de la conversión de algunos juegos populares y tradicionales en modalidades deportivas.

Si hacemos un repaso de los procesos, desde sus inicios, se puede convenir, haciendo uso de las palabras de Lavega (2000, 64), que la evolución deportiva de algunos juegos ha sido:



Vistos los elementos más significativos que han variado a lo largo de la historia, se propone un cuadro resumen de las ideas más significativas acontecidas a lo largo de la historia en relación a los juegos y juegos populares-tradicionales:

RESUMEN DE LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO Y JUEGO POPULAR-TRADICIONAL A LO LARGO DE LA HISTORIA	
EDAD ANTIGUA Primeras civilizaciones hasta caída del Imperio romano (476 d. C.)	<ul style="list-style-type: none"> - El juego es una expresión cultural de las civilizaciones. - Los restos arqueológicos demuestran la existencia del juego como parte de la vida cotidiana. - En Mesopotamia: se encontraron juguetes como muñecas, sonajeros, aros, peonzas, flautas, tambores... - En el antiguo Egipto: pelotas de cuero, soldaditos de madera... - En la Grecia antigua: el juego era un elemento de educación de los niños. Se han encontrado juguetes como el aro, la pelota o el yo-yo. - En Roma: columpios, aro, carritos, balancines, muñecas y juegos como el escondite, juegos de agarre, juegos de lanzamientos, la taba, la pelota, juegos de azar, las canicas...
EDAD MEDIA Siglos V - XV	<ul style="list-style-type: none"> - Eran típicos los juegos basados en la guerra, con armas de madera y cañas. - Se conservan juguetes como muñecas, cochecitos, sillabatos... - Es el inicio de la fabricación del juguete de manera artesanal.

EDAD MODERNA Siglos XVI - XVII	<ul style="list-style-type: none"> - Se jugaba a algunas actividades como el herrón, el tejo, tirar la barra, correr, saltar, bailar, jugar a las espadas, juegos con pelotas... - Se observan numerosas obras de arte en las que se localizan juegos como el de la gallinita ciega, juegos de muñecas, burro, zancos, pídola, aros, piñatas, tabas, caballos y caballeros, sillita de la reina...
EDAD CONTEMPORÁNEA Siglos XVIII - XXI	<ul style="list-style-type: none"> - Igualmente, se encuentran costumbres reflejadas en las obras de arte de la época, donde se incluyen juegos y pasatiempos como la gallinita ciega, el columpio, el pelele, el balancín, buscando nidos, niños peleándose, jugando al toro, jugando a saltar... - Surgen los folclores y la recuperación de tradiciones populares. - Se genera y desarrolla la industria del juguete. - Nace el concepto del deporte y las modalidades deportivas. - Se continúan con los juegos populares y tradicionales que hasta el momento había y se mejora la industria del juguete, favoreciendo toda una amplia gama de posibilidades. - Con la era digital se desarrollan nuevos modelos de juegos, videojuegos, juegos de rol, robots, etc. - Se crean espacios como las ludotecas. - Se desarrollan y proliferan las actividades en la naturaleza y las actividades extraescolares. - En el ámbito familiar y escolar se siguen transmitiendo las canciones, los cuentos y juegos populares.

Fuente: Lavega (2000).

4. Clasificación de los juegos populares y tradicionales

.....

La clasificación más convencional y aceptada por la gran mayoría de profesionales de la Educación Física y el Deporte, sobre juegos y deportes tradicionales españoles, es la creada por Cristóbal Moreno Palos en 1992. En este caso, como solo nos referimos a juegos, eliminamos de la clasificación aquella información que tenga que ver con el ámbito deportivo. Veamos (Saco, 2001, 27-28):

- *Juegos de locomoción.*
- *Juegos de lanzamientos a distancia.*
- *Juegos de lanzamientos de precisión.*
- *Juegos de lucha.*
- *Juegos de fuerza.*
- *Juegos náuticos y acuáticos.*
- *Juegos con animales.*
- *Juegos de habilidad en el trabajo.*
- *Juegos diversos no clasificados.*

Como puede comprobarse, es una clasificación que congrega muchas facetas de la vida del ser humano y que, por tanto, alguno de los tipos no se adapta al ámbito escolar actual, de ahí, que tengamos esta taxonomía como referencia cultural e histórica, pero que NO nos servirá como modelo a aplicar en la escuela.

M. J. Subiza (1991) propone otra clasificación, pero tampoco atiende, de manera específica, al ámbito escolar y, en concreto, a la Educación Infantil:

- *Juegos populares vigentes:*
 - *De carrera o persecución:* pañuelo, marro...
 - *De saltos:* burro, cuerda, goma...

- *Intelectuales:* adivinanzas...
- *Con animales:* cazar grillos, ranas...
- *Rítmicos:* acompañados por alguna canción, como «al pasar la barca me dijo el barquero...».
- *Juegos tradicionales desaparecidos:*
 - *De habilidad con apuestas:* chapas.
 - *De lanzamientos:* bolos, la calva...
 - *Juegos y canciones en corros.*
- *Juegos que han evolucionado al mismo tiempo que la sociedad:*
 - *Imitativos o de simulacro:* los oficios.
 - *Canciones:* cuerda, gomas, manos...
- *Juegos nuevos:* deportes.

Según Adell y García (1998), los juegos tradicionales se pueden clasificar de la siguiente forma:

- *Juegos de fuerza:* lanzamiento de barra, lanzamiento de bola, levantamiento de sacas, tiro de sogas, etc.
- *Pruebas pedestres:* carreras de pollos, carrera de cántaros, etc.
- *Juegos de fuerza y destreza:* lanzamiento de jada, lanzamiento de alpargata, juegos de la pica, etc.
- *Juego con animales:* carreras de caballos, carreras de burros, etc.
- *Juegos de pelota.*
- *Juegos de agilidad y destreza:* salto de palo, salto a pies juntos, juegos de pastores, etc.
- *Juegos de mazo y bola.*
- *Juegos de puntería:* los bolos, la tanga y el tejo, lanzamientos de aproximación a una raya, la calva, la rana, etc.
- *Juegos de agilidad mental:* la morra, etc.
- *Juegos infantiles:* de correr y saltar (pídola, churro...), de tocar y pillar (tula, cortahilos), de esconderse (la lata, el escondite), de fuerza (pulsos infantiles, arranca cebollas...), de materiales diversos (tabas, peonzas), de orientación (gallinita ciega, el fantasma...), de cuadros (las calderas, el avión, el descanso...), con estribillos (combas, juegos de corro), de orientación (tinieblas, gallinita ciega...), de velocidad de reacción (cuatro esquinas, burros saltadores...), etc.

Como podemos observar en la clasificación de Adell y García, el último tipo, *los juegos infantiles*, son los más específicos para trabajar con Educación Infantil. También los otros tipos de juegos podrían adaptarse a las edades que manejamos, pero se necesita de una mayor especialización en los técnicos o educadores infantiles que vayan a aplicarlos.

Por ello, podemos utilizar la clasificación de García Blanco (1991), citado en Saco (2001, 28-29), que está más enfocada a los juegos tradicionales infantiles:

- *Juegos de los primeros años*. Para niños de 0 a 3 años.
- *Juegos de correr y coger*: de esconder, de carrera y persecución: por equipos, sin equipos.
- *Juegos de correr y saltar*: de ir y venir, de correr, de saltar y montar.
- *Juegos de lanzar*: rayuelas, canicas, pelotas, etc.
- *Juegos de comba*: de balanceo, de comba elevada.
- *Juegos de corro*: con escenificaciones, con diálogo, sin mímica, etc.
- *Juegos de filas*: todos los que tienen que ver con relevos.
- *Juegos de canciones*: populares o inventadas.
- *Juegos de fuerza*: lanzamientos, desplazamientos del contrincante, etc.
- *Juegos variados*: todos aquellos que no se incluyan en las categorías anteriores y que han sido realizados históricamente por los niños y jóvenes.

Téngase en cuenta que la clasificación de juegos no es lo más importante, sino que los niños jueguen. Además, cada autor puede generar su propia clasificación en función de criterios diferentes y todos muy válidos.

5. Peculiaridades de los juegos populares y tradicionales

.....

Lavega (2000) hace un repaso a algunas peculiaridades de los juegos populares y tradicionales, que pudieran darse en otros juegos o deportes, pero que están propuestos como cuestiones a tener en cuenta a la hora de plantear un juego popular-tradicional con nuestros alumnos.

Veamos algunas de estas peculiaridades (Lavega, 2000, 79-85):

- **Las reglas.** La reglamentación de los juegos populares invita a jugar y además, muy a menudo, las reglas se improvisan, se pactan, se definen entre los participantes en el mismo momento de empezar a jugar. Dentro de este aspecto reglamentario se incluyen otros como:
 - *Los espacios.* Patio del colegio, la plaza del pueblo, la calle, el campo de fútbol, etc.
 - *El carácter provisional del juego.* Los participantes inician y acaban el juego cuando consideran oportuno, cuando se termina el recreo, cuando oscurece, al terminar las clases, por inicio de las clases.
 - *El número de participantes.* Suele ser indefinido y depende del número de niños que se reúnan para jugar. Por tanto, la variabilidad de participantes no es previsible.
 - *El uso de materiales.* Y el carácter polivalente de estos materiales. Por ejemplo: palo de escoba, cuerda, goma elástica, la propia mano, sillas, tabas, canicas, etc.
- **La motricidad y las posibilidades de relación.** Los juegos procuran una gran cantidad de posibilidades motrices que habilitan y ayudan a los participantes a mejorar en dichas capacidades motoras y, por tanto, en su maduración y desarrollo motriz. Pero además, procuran una interacción y comunicación motriz con los demás participantes. Según Lavega (2000, 82), tenemos:

- *Juegos de comunicación matriz exclusiva y estable.* Es decir, soy participante compañero o adversario, pero no las dos cosas a la vez y, por tanto, voy con el mismo equipo o grupo durante todo el juego. De tal forma que la comunicación que se establece es de *colaboración* (todos tienen el mismo objetivo); *competición* (rivales pero con espacios o tiempos diferentes al nuestro); *oposición* (jugadores que ofrecen un contacto directo con el cuerpo u objeto móvil) y *colaboración-oposición* (hay equipos con compañeros y adversarios).
- *Juegos de comunicación matriz exclusiva e inestable.* Es decir, soy participante compañero o adversario, pero no las dos cosas a la vez y, además, cambio de adversario o equipo durante el proceso del juego.
- *Juegos paradójicos o ambivalentes.* Podemos ser adversarios o compañeros al mismo tiempo. Son juegos contradictorios que generan confusión entre los participantes. Ejemplo: el juego de las cuatro esquinas.
- **Conocimiento de nuestro entorno sociocultural.** En este sentido, los juegos populares abren las puertas a un entorno más amplio y diferente al que los participantes se mueven habitualmente. Por ejemplo:
 - *Las zonas de juego* (patio, calle, plaza, etc.).
 - *Momentos del juego* (fiestas, juegos de colegio, etc.).
 - *Los protagonistas* (según género y edad, donde tendremos: niños, adultos, jóvenes, mujeres, hombres y mujeres, personas de la tercera edad...; y según la actividad laboral, como trabajos de esfuerzo físico o trabajos de habilidad y destreza corporal).
 - *Materiales de juego* (tiza, latas de conserva o botes, pañuelo, tabas, maderas...).
 - *Las apuestas u objeto de desafío* (muy habitual en los juegos populares, donde los participantes se apuestan algo de poco valor, pero sirve de aliciente al juego).
 - *Expresiones del juego* (los nombres de los juegos, las fórmulas de reparto de participantes, las fórmulas utilizadas para iniciar el juego, las expresiones utilizadas durante el juego, la manera de identificar al jugador que la liga, etc.).

6. El juego popular y tradicional como medio para el desarrollo integral de los niños

.....

Según Molina (1990), citado en Ruiz y cols. (2003, 38), el juego y, por ende, el juego popular-tradicional, es una manera de desarrollar múltiples capacidades de los niños, favoreciendo su desarrollo integral. Entre dichas capacidades, Molina (1990) propone las siguientes:

- *Desarrollo motor:* el juego es una manera de favorecer el crecimiento y la maduración de las estructuras corporales de los niños, además de favorecer sus posibilidades de movimiento en su vida cotidiana.
- *Desarrollo psicológico:* el juego coadyuva a la formación de una personalidad equilibrada, gracias a su funcionalidad catártica y de expansión psicológica.
- *Desarrollo mental:* el juego fomenta el desarrollo de la imaginación, creatividad y fantasía, así como de la inteligencia y mejora del rendimiento escolar.
- *Desarrollo social:* el juego permite la socialización, ayudando al niño a abandonar de manera progresiva su comportamiento egocéntrico típico de las edades de Educación Infantil.
- *Desarrollo del lenguaje:* el juego es fuente de comunicación y, por tanto, ayuda al desarrollo del lenguaje en su intento por expresar sus ideas, conocimientos y sentimientos.

Y podríamos añadir dos aspectos más a este desarrollo integral del niño, que son:

- *Desarrollo afectivo*: en tanto que el juego favorece las relaciones sociales y sirve como moderador de conflictos y por qué no, como expresión de los sentimientos. Incluso, puede favorecer la identificación de dichos sentimientos o el descubrimiento de otros nuevos.
- *Desarrollo ético-moral*: los juegos están normalizados, bien por el profesor, bien por los propios niños, lo que procura un alto dominio en el desarrollo ético de la persona a nivel de responsabilidad, compromiso, colaboración, participación, autoestima, sinceridad, obediencia...

7. El juego popular y tradicional como recurso educativo y de aprendizaje

.....

El juego popular y tradicional sirve como recurso educativo y de aprendizaje por varias razones, entre las que destacamos:

- Ayuda en la *adquisición de habilidades* cada vez más difíciles y superiores y permite la fijación de las habilidades adquiridas en su momento.
- Sirve como elemento de *transferencia de los aprendizajes en la vida cotidiana*.
- Sirve como *desarrollo psicológico, motor, social, afectivo y ético*.
- No es un fin de la educación sino que *ayuda a conseguir una formación y un aprendizaje* de múltiples conocimientos.
- Ayuda a *aumentar el interés y la motivación* del niño.
- Permite *generar actitudes positivas*, como la cooperación, participación, aceptación y colaboración con los demás.
- Permite *conocer mejor al niño*.
- Favorece el *conocimiento propio de las limitaciones y posibilidades*, ayudando a evitar los fracasos y las frustraciones.
- Permite *mantener la atención* del niño.
- Ayuda a la *transferencia de nuevos aprendizajes*, a partir de los aprendizajes adquiridos.
- Favorece el *desarrollo de la creatividad* en los niños.
- Fomenta *la autonomía y mejora la autoestima*.
- Aumenta la *capacidad socializadora*.

- Ayuda a la *inclusión de alumnos con necesidades educativas especiales*.
- Permite una mayor concienciación en *el cuidado de los materiales y espacios* utilizados.
- Favorece *la adquisición e integración de valores* como la responsabilidad, el compromiso, la sinceridad, la autoestima, el autocontrol, etc.
- Favorece el *desarrollo cognitivo* del alumno, a través de la resolución de problemas generados por el propio juego.
- ...

Se pueden incluir más razones, pero hemos intentado, al menos, proponer aquellas que son importantes a tener en cuenta y que todo profesional de la Educación Infantil no debe perder de vista a la hora de proyectar su labor docente y educativa.

8. Consideraciones didácticas de aplicación al aula con niños de Educación Infantil

.....

A continuación, se exponen algunas ideas o consideraciones didácticas a tener en cuenta a la hora de trabajar los juegos populares y tradicionales con niños de Educación Infantil. Dichas consideraciones didácticas son:

- Preparar convenientemente la sesión para **evitar errores en la transmisión de la información** sobre el juego o actividad a realizar.
- Durante la actividad práctica, debemos **controlar visualmente** a todos los niños del grupo.
- En la explicación del juego se debe **hablar mirando a todos los niños**.
- El profesor tendrá una posición **interna** (interactuando) en el grupo durante el desarrollo de la actividad y una posición **central** (agrupa a los alumnos en círculo o en semicírculo) para las explicaciones de cada ejercicio o actividad a realizar.
- En la puesta en escena es clave y fundamental generar una **conexión emocional** con los niños de Educación Infantil. Para ello, utilizaremos juegos, canciones, etc.
- Debemos dejar que el juego **«agote»** sus posibilidades. Es decir, dejaremos que sean ellos mismos quienes regulen el tiempo de duración. Hay juegos en los que es conveniente no agotar sus posibilidades y otros en los que sí. Esto lo decide el profesor.
- La organización de los niños en grupos **debe ser gradual** (que puede ser de menos a más, es decir, iniciar con ejercicios individuales y después hacer grupos de 2, 3, 4, etc. o también pue-

de ser de más a menos, es decir, iniciar con ejercicios de grupos numerosos —de 6, 7, 8 niños— e ir disminuyendo el número de niños en los grupos hasta llegar al trabajo individual).

- **La gestión de los materiales** es lo más difícil en la organización de una sesión de juegos del tipo que sea y, por tanto, deben organizarse los juegos de tal forma, que afecten lo menos posible a la dinámica de la sesión, utilizando el mismo material para todos aquellos juegos o actividades que lo requieran y utilizar a los alumnos para movilizar el material o, en su caso, colocarlo en la sala de psicomotricidad o gimnasio. Por ello, cuando utilizamos un material determinado, **debemos seguir utilizándolo hasta agotar los ejercicios previstos, para después pasar a otro material.** O sea, si utilizamos aros, hacemos todos los ejercicios que requieren de aros, para después utilizar otro material, el que sea.
- Estamos poco acostumbrados a realizar sesiones de motricidad **sin materiales** y es conveniente hacernos a la idea de que en muchas ocasiones no contaremos con los materiales que necesitamos y debemos adaptarnos a dicha situación.
- **Delimitar muy bien las normas para evitar lesiones o accidentes y confusiones** o malinterpretaciones de los ejercicios.
- **Niño eliminado** (de un juego), **problema asegurado.** En los juegos, ningún niño se elimina, sino que cambia de rol, de actividad o de lo que corresponda, pero nunca se queda sin hacer nada.
- **Competición – no // competencia.** Sí. Pensad que los niños ya son competitivos y si planteamos actividades de competición, generamos más expectativas sobre la idea de la competición que sobre la ejecución correcta de la actividad.
- Recordad que en las actividades con **globos**, siempre los infla el profesor.
- Mejorar el uso de la **voz** para explicar los ejercicios, ya que si no se utiliza un tono de voz adecuado, es posible que los alumnos no se enteren y, sobre todo, no captemos su atención.
- Mejorar la **expresión oral** de los ejercicios para utilizar el menor número de palabras y hacer hincapié en las ideas principales.

- **Con demostración, sobra explicación.** Sobre todo en juegos de difícil explicación oral o con gran cantidad de explicación. Es conveniente hacer uso didáctico de la **demostración**, como modelo para que los niños visualicen la actividad.
- Es importante la continua **motivación** del alumnado, como garantía de un juego más activo y dinámico. Además de un lenguaje positivo y motivador en todo momento.
- Debemos contemplar la posibilidad de que los alumnos nos den pautas, variantes y posibilidades en los ejercicios que planteamos, pues, en muchas ocasiones, los propios alumnos son capaces de generar, con creatividad, posibilidades de movimiento que el propio profesor no habría tenido en cuenta.
- Evitar los juegos de **alta organización** para niños de Educación Infantil. Deben plantearse actividades con pocas reglas y sencillas en sus planteamientos.
- Las actividades donde se proponen ciertas **competencias** a los alumnos son muy adecuadas en los juegos y las actividades motrices propuestas. Generan cierta responsabilidad y, sobre todo, ayudan a la integración de los participantes en el juego.
- Cuando preparamos una sesión, no debemos generarnos **expectativas muy altas**, pues corremos el riesgo de cierta desilusión o frustración, en caso de que la sesión no fuera por los derroteros que teníamos previstos.

También es importante gestionar el sistema de elección del alumno que la «liga» en los juegos, y para ello se proponen algunas alternativas como sistemas de elección, como por ejemplo:

- **Cara y cruz.** Determinar previamente qué es cara y qué es cruz de una moneda y lanzarla al aire, dejando que caiga al suelo. En función de la elección realizada y de lo que salga, le tocará ligarla a uno u otro.
- **A las piedras.** Cada participante tiene cinco piedrecitas en la mano que lanzan hacia arriba e intenta evitar que caigan al suelo, colocando el dorso de la mano. Pierde y, por tanto, la liga, el que menos piedras consiga recoger.
- **Adivina la mano.** Uno coge una piedra y la enseña al compañero en la palma de la mano. Después esconde las manos en la espalda y puede cambiar la piedra de mano o no. Saca las manos por delante con los puños cerrados y con la piedra

escondida. El compañero elige la mano en la que cree que está la piedra. Si acierta, no la liga y si no acierta, la liga.

- *Palito más corto.* Se cogen tantos palitos como jugadores y de distintos tamaños. Se presentan a los compañeros sin que puedan identificar el tamaño de los palitos y tienen que ir cogiendo un palito cada uno de los participantes. El que saque el palito más corto se la liga.
- *Puntuación más baja.* Se juega con un dado. Los participantes lanzan el dado y el participante que haya obtenido la puntuación más baja será quien la ligue.
- *La pared.* Todos los participantes con una chapa o piedrecita. Se colocan delante de una pared a tres metros de distancia. Lanzan uno a uno su chapa o piedra y el jugador que se quede más lejos de la pared será el que la ligue.
- *Piedra, papel y tijera.* Los participantes colocan una mano en su espalda y a la voz de «ya» del profesor, enseñarán las manos pudiendo adoptar las siguientes posiciones: piedra (puño cerrado), papel (mano abierta), tijera (dedos abiertos). Tijera gana a papel. Papel gana a piedra. Piedra gana a tijera.



JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES: PROPUESTA PRÁCTICA

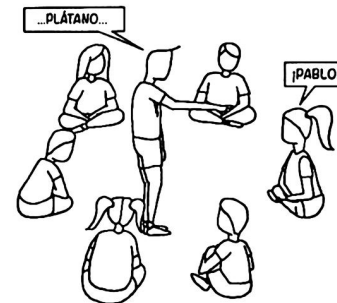
EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Conocer los nombres de los compañeros del grupo de clase.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: El profesor y todos los niños se colocan sentados en el suelo, formando un círculo. El profesor irá contando una historia y a medida que la cuenta, introduce las palabras «manzana» y «plátano», al mismo tiempo que señala con el dedo a alguno de los niños del grupo. Cuando el profesor dice la palabra «manzana», señalando a algún niño, dicho niño tiene que decir su nombre; pero cuando el profesor dice la palabra «plátano», señalando a algún niño, dicho niño tiene que decir el nombre de un compañero que tenga al lado.

Cuando el profesor lo considere oportuno, dirá la palabra «macedonia», y en ese momento todos los niños se moverán de su sitio, cambiarán de posiciones en el círculo y continuarán el juego.



VARIANTES: Se puede cambiar de nombres de fruta, de vez en cuando, y son los niños los que proponen nombres de fruta.

EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Mejorar el desarrollo sensorial de la vista. Favorecer la mejora de las habilidades motrices de la marcha y la carrera.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Todo el grupo (excepto dos participantes) se coloca en círculo, de pie y con las manos agarradas entre sus componentes, bien separados unos de otros y los brazos levantados. Los dos niños que quedan, uno hará de ratón y otro de gato, de tal forma que el gato tendrá que atrapar al ratón, mientras que el grupo de niños, junto al profesor, canta la canción popular «Ratón, que te pilla el gato». El ratón puede desplazarse entre sus compañeros y el gato debe perseguir al ratón, pasando por los mismos lugares que el ratón. Una vez que el gato pilla al ratón, se acaba el juego y se comienza con dos nuevos participantes. La canción continúa hasta que el gato pilla al ratón y si el profesor observara que el gato tarda mucho en pillar al ratón, solicita a otros dos niños que inicien el juego.

La canción dice así:

*Ratón, que te pilla el gato,
ratón, que te va a pillar,
si no te pilla esta tarde,
mañana te pillaré.
Ratón, que te pilla el gato,
ratón, que te va a pillar,
si no te pilla esta noche,
mañana te pillaré.*



VARIANTES:

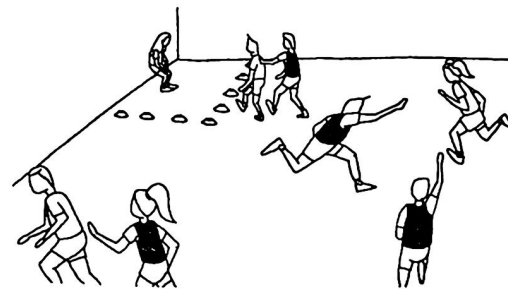
- Cuando el gato pilla al ratón, el ratón actuará de gato y otro niño del grupo actuará de ratón.
- El juego finalizará cuando todos los niños hayan participado, bien de gatos o bien de ratones.
- El juego finalizará cuando todos los niños hayan participado de gatos y de ratones.

EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Favorecer el desarrollo sensorial de la vista. Mejorar la habilidad motriz de la carrera. Iniciar el trabajo colaborativo.

RECURSOS MATERIALES: Petos de un color.

DESCRIPCIÓN: Se divide al grupo en dos equipos. Unos niños harán de polis y otros niños de cacos. El objetivo del juego es que los polis capturen a los cacos. Para la realización del juego es aconsejable utilizar un espacio amplio y diáfano, para que los niños puedan correr libremente y evitar posibles lesiones. El grupo de los polis llevará el peto y cuando el profesor lo indique, los polis saldrán corriendo a coger a los cacos. Una vez que un poli coge a un caco, le lleva a la zona establecida por el profesor, que será la comisaría, y el juego termina cuando los polis capturan a todos los cacos. Una vez que han conseguido el objetivo, los polis pasan a ser cacos y los cacos pasan a ser polis, iniciando nuevamente el juego.



VARIANTES: Realizar el juego varias veces, cambiando los integrantes de cada equipo.

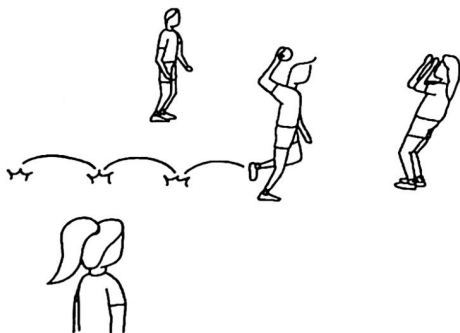
4 Sangre

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Favorecer el desarrollo de las habilidades manipulativas y habilidades motrices de lanzamiento y recepción. Mejorar la capacidad sensorial de la vista. Favorecer el desarrollo de la habilidad motriz de la carrera.

RECURSOS MATERIALES: Una pelota de gomaespuma (tamaño mediano).

DESCRIPCIÓN: Todo el grupo se coloca en el centro de la sala de motricidad o del patio. Inicia el juego el profesor, que tendrá una pelota en sus manos. Cuando el profesor lance la pelota hacia arriba, dirá un nombre de un participante y dicho jugador irá a coger la pelota, mientras que el resto del grupo saldrá corriendo en todas direcciones, intentando alejarse lo más posible de la misma. Cuando el niño nombrado ha cogido la pelota, dirá la palabra «sangre» y en ese momento todos los participantes se quedarán inmóviles en el sitio. El niño que tiene la pelota, podrá dar tres pasos hacia el participante que considere oportuno y lanzará la pelota, intentando dar con ella a uno de los jugadores. Si el niño que tiene la pelota consigue el objetivo, el participante al que ha dado, se la ligará y será el niño que inicie el juego, lanzando la pelota y diciendo nuevamente un nombre de un participante.



VARIANTES: Los niños que la ligan pueden dar más de tres pasos, por ejemplo: cuatro, cinco..., según las indicaciones del profesor.

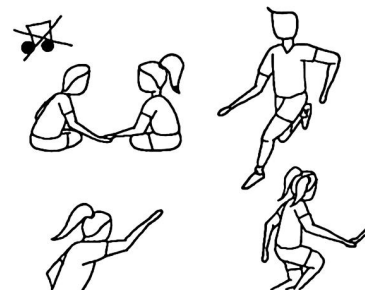
Cada oveja con su pareja 5

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Desarrollar la percepción auditiva y visual. Mejorar la velocidad de reacción.

RECURSOS MATERIALES: Reproductor de música.

DESCRIPCIÓN: El grupo se organiza en parejas. Después se separan las parejas, de tal forma que constituyan dos grupos, que se agarrarán de las manos, formando un círculo. El profesor pondrá música y cada grupo se moverá en círculos al son de la música. Cuando el profesor pare la música, cada participante irá, rápidamente, a buscar a su pareja al grupo contrario. Y cuando cada niño encuentra a su pareja, se agarran de la mano y se sientan en el suelo. ¿Qué niños han conseguido realizar el juego los primeros? El profesor les anima y motiva a todos, iniciando de nuevo el juego.



VARIANTES:

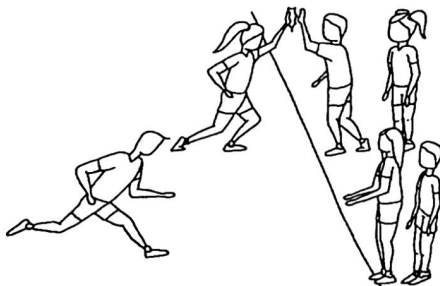
- Cuando finaliza la música, los niños van a buscar a sus compañeros saltando a pata coja o con pies juntos, caminando hacia atrás, etc.
- Una vez que encuentran a su pareja, colocan juntas sus espaldas y sin separarse, se sientan en el suelo.

EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Mejorar la agilidad. Favorecer el desarrollo de la habilidad motriz de la carrera, la marcha y el salto.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Se distribuye el grupo en equipos de tres niños. Los equipos se colocan unos al lado de los otros, según indique el profesor. Y dentro de cada equipo, los participantes se colocan en fila, uno detrás de otro. El profesor marcará la distancia o lugar hasta donde tienen que ir, así como el momento de salida. El juego consiste en que los niños que están en primera posición de sus equipos salgan corriendo cuando el profesor diga «ya» y vayan hasta el lugar determinado por el profesor y vuelvan hacia su equipo, para pasar el relevo a su compañero mediante el toque de manos. Ganará el equipo que antes termine el relevo.



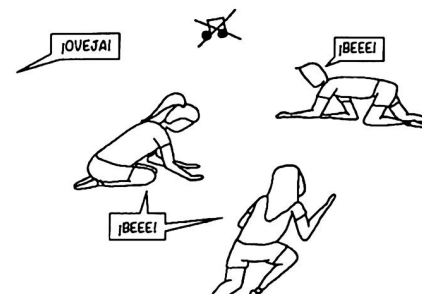
VARIANTES: El desplazamiento del ejercicio sea a pata coja con la piera que quieran, o saltando con pies juntos, o caminando hacia atrás.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Mejorar el desarrollo sensorial de los niños. Favorecer la expresión corporal a través de la imitación.

RECURSOS MATERIALES: Reproductor de música.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños, distribuidos libremente por el espacio. El profesor pone una música y los niños se desplazan por el espacio como quieran. Mientras lo hacen, el profesor les dirá el nombre de un animal. Cuando este pare la música, todos los niños tendrán que imitar el animal que ha indicado el profesor. Dicha imitación debe ser realizada con todo el cuerpo y también imitarán el sonido del animal en cuestión.



VARIANTES:

- El profesor indica nombres de vehículos.
- El profesor indica nombres de cosas.
- El profesor indica nombres de frutas.
- ...

EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Mejorar el ambiente social de la clase. Favorecer el conocimiento de los números y de la operación matemática de la suma. Mejorar el movimiento rítmico corporal de los niños.

RECURSOS MATERIALES: Reproductor de música.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños distribuidos libremente por el espacio. El profesor pone una música y los niños se desplazan por el espacio como quieran. Cuando el profesor para la música, todos los niños van a abrazarse con el compañero más cercano. Una vez conseguido el objetivo, se inicia la música y los niños comienzan a desplazarse por el espacio nuevamente. Cuando el profesor vuelva a parar la música, los abrazos se harán de tres en tres compañeros. Una vez conseguido el abrazo de tres, se vuelve a iniciar la música y los niños se desplazarán por el espacio, hasta que el profesor vuelva a parar la música y ahora los abrazos serán de cuatro en cuatro compañeros. Y así sucesivamente, hasta conseguir un abrazo común de todo el grupo.



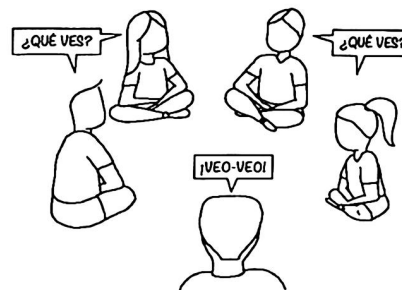
VARIANTES: Si hay dificultades en la constitución de los grupos, el profesor puede modificar el juego, de tal forma que unas veces se abrazan solo por parejas y otras veces, se les pide un abrazo común de todo el grupo.

EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Desarrollar la percepción visual y auditiva. Favorecer la expresión oral.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños sentados en círculo. El profesor inicia el juego diciendo: «veo-veo»... y los niños preguntan: «¿qué ves?» El profesor responde: «una cosita»... Y los niños preguntan: «¿y qué cosita es?» El profesor responde: «empieza con la letrita, letrita»... Y el profesor indica la letra de la cosa que quiere que los niños adivinen. Los niños irán diciendo cosas que tienen a su alrededor y que empiecen con la letra que el profesor les ha indicado. El niño que acierte el objeto, iniciará el juego, diciendo «veo-veo»... y lo continuarán el resto de compañeros. La duración del juego dependerá de la motivación de los niños y de la regulación de dicha motivación por parte del profesor.



VARIANTES: Que el profesor indique categorías por las que debe empezar la letra, por ejemplo: frutas, animales, material escolar, material deportivo, etc.

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Favorecer el desarrollo sensorial auditivo y táctil. Mejorar el equilibrio y el desplazamiento por el espacio. Ponerse en el lugar de los niños con déficit de visión.

RECURSOS MATERIALES: Pañuelo o antifaz.

DESCRIPCIÓN: Todo el grupo disperso por el espacio, excepto un niño que se coloca en el centro de la sala o patio, con un pañuelo o antifaz que le tapa los ojos para que no pueda ver. En ese momento, el resto del grupo y el niño que tiene los ojos vendados, relatan la siguiente estrofa:

El grupo dice: «gallinita ciega, gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?»

Y contesta el niño de ojos tapados: «una aguja y un dedal».

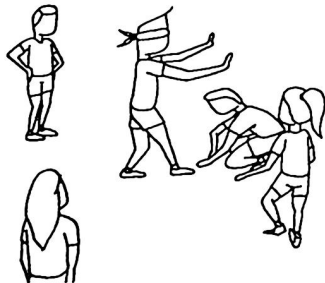
Entonces responde el grupo: «pues da tres vueltas y la encontrarás».

Y varios niños del grupo, le dan cuatro vueltas al niño de ojos tapados, diciendo: «una, dos y tres, y la vuelta del revés».

En ese momento, dejan solo al niño que lleva los ojos tapados y debe intentar coger a alguno de los niños del grupo, que se moverán por el espacio, evitando ser cogidos. Dichos niños pueden tocar a la gallina y hablar, para que la gallina tenga una orientación auditiva y táctil, permitiéndole saber hacia dónde desplazarse para conseguir el objetivo. En el momento en que la gallina coja a un compañero, deberá tocarle la cara y la cabeza, intentando adivinar a quién ha cogido.

Este compañero no debe hablar, para que la gallina no le identifique por la voz. Si la gallina, le identifica, cambian de roles y si no, sigue ligándose, comenzando de nuevo el juego.

VARIANTES: El resto del grupo no pueda tocar a la gallina, o bien no pueden decir nada, para hacer más difícil la tarea de la gallina.

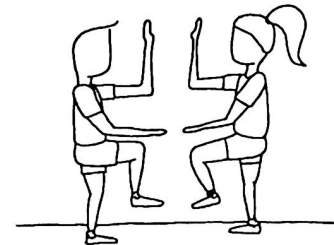


EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Identificar las diferentes partes corporales, tanto en el propio cuerpo como en el cuerpo del compañero.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Los niños se colocan por parejas, uno enfrente del otro. El juego consiste en que uno de los niños hace movimientos con sus segmentos corporales y el compañero tiene que imitar dichos gestos y acciones. El tiempo de duración lo marca el profesor y cuando diga «stop», se cambian los roles de actuación. Es importante advertir a los niños que no se desplacen por el espacio, sino que se muevan en el lugar donde se encuentran.



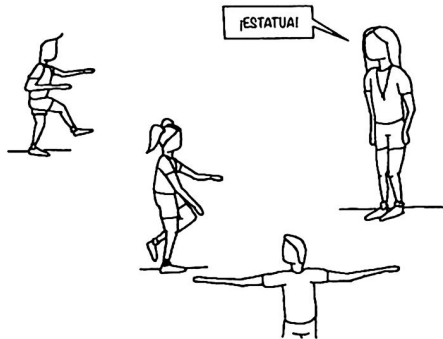
VARIANTES: Cada cierto tiempo, el profesor dirá «cambio de pareja» y los niños tienen que cambiar de compañero para seguir con el juego. La actividad terminará cuando todos los niños hayan estado con el resto de compañeros.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Mejorar el equilibrio estático. Favorecer los desplazamientos de marcha, carrera y salto en el espacio.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños van caminando por el espacio y cuando el profesor dice «estatua», los niños se paran y se quedan completamente quietos, hasta que el profesor vuelva a dar la orden de caminar por el espacio.



VARIANTES:

- Los niños se desplazan por el espacio corriendo, saltando, caminando hacia atrás, etc.
- Mientras los niños se desplazan por el espacio, el profesor les dice el nombre un animal, cosa, máquina... y cuando dice «estatua», los niños se paran y se colocan en la posición que ellos consideren en función del nombre indicado por el profesor.

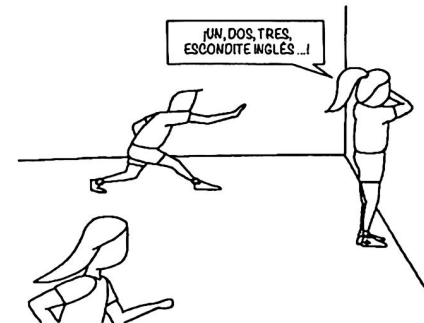
EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Mantener el equilibrio estático. Favorecer el desplazamiento por el espacio. Controlar sus partes corporales para conseguir el equilibrio estático.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños se ubican en una pared de la sala de motricidad o en una línea del patio, uno al lado del otro. El profesor se coloca frente a ellos y a una distancia de unos 10-15 metros. Luego se dará la vuelta (sin verles) y dirá en voz alta: «un, dos, tres, escondite inglés, sin mover las manos ni los pies». Mientras el profesor dice la frase, los niños deben desplazarse hacia el profesor lo más rápidamente posible, pero cuando el profesor termina la frase, deben quedarse inmóviles en el sitio. En ese momento, se gira y comprueba que ningún niño se mueve. Si el profesor ve a algún niño moviéndose, le indicará que vuelva a su posición inicial.

El juego termina cuando llega el último niño del grupo donde se encuentra el profesor y dicho niño será quien la ligue en la nueva ejecución del juego.



VARIANTES: El desplazamiento se hará solo caminando, o saltando con piernas juntas, o gateando, o arrastrándose.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Favorecer los desplazamientos de diferentes tipos por el espacio. Controlar los segmentos corporales en función de las premisas dadas por el profesor.

RECURSOS MATERIALES: Aros de diferentes tamaños.

DESCRIPCIÓN: El profesor coloca aros de diferentes tamaños por todo el suelo de la sala de motricidad o del patio. Localizará tantos aros como niños sean en clase, para que cada niño tenga su propio charco. Y el profesor irá dando las siguientes premisas:

- Caminamos alrededor de los charcos y sin pisarlos.
- Corremos alrededor de los charcos y sin pisarlos.
- Ahora pisamos dentro del charco y salpicamos a los demás.
- Solo introducimos un pie dentro del charco.
- Ahora solo introducimos dos manos dentro del charco.
- Ahora introducimos un pie y una mano dentro del charco.



VARIANTES: Hacemos como si echáramos agua desde nuestro charco a los demás compañeros para mojarles. Lo podemos hacer con las manos o con los pies.

EDAD: A partir de 3 años.

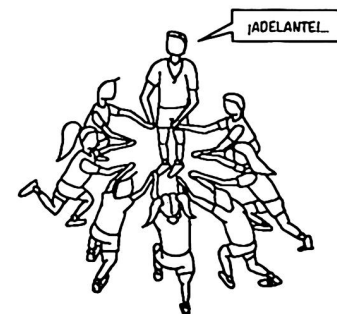
OBJETIVOS: Relacionar el cuerpo con el espacio y los demás compañeros. Identificar todas las posibilidades de movimiento en el espacio.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños agarrados de las manos y formando un círculo. El profesor irá marcando las consignas. Los niños no se sueltan en ningún momento de sus compañeros, hasta que no lo indique el profesor. Las consignas son:

- Caminamos en círculo hacia un lado. Ahora, hacia el otro.
- Corremos en círculo hacia un lado. Ahora, hacia el otro.
- Todos vamos caminando hacia el círculo y nos juntamos, formando una bola humana. Ahora nos separamos y hacemos un círculo muy grande.
- Volvemos a juntarnos y cuando estemos todos muy pegaditos, nos agachamos. Nos ponemos de pie y volvemos a estirarnos como si fuéramos una goma elástica.
- Cuando el profesor diga «adelante», los niños se acercarán unos a otros, sin soltarse, y cuando diga «atrás», se alejarán unos de otros, pero sin soltarse de las manos.

VARIANTES: El profesor, de vez en cuando, indica que se suelten y que corran por el espacio sin chocarse, y a la voz de «ya», deben volver a agarrarse de las manos para formar un círculo. Pueden cambiar de compañeros en el agarre de manos.

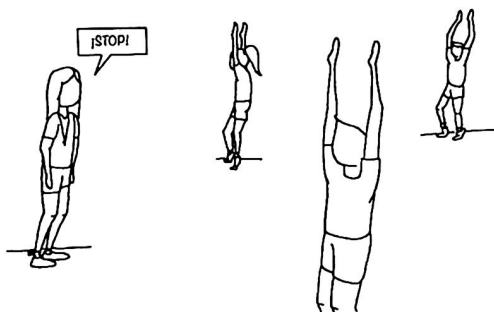


EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Moverse por el espacio manteniendo el equilibrio dinámico y estático corporal.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños colocados detrás de una línea, deberán llegar hasta la zona marcada por el profesor de la siguiente forma: caminarán de puntillas con los brazos estirados por encima de la cabeza. Cada niño regulará sus movimientos, evitando chocarse con los demás niños. De vez en cuando, el profesor dirá «stop», y en ese momento, los niños permanecerán quietos, de puntillas y manteniendo el equilibrio (esta posición para niños de 3 años será muy difícil, pero los niños de 4 y 5 años podrán realizarla).



VARIANTES:

- Realizar el mismo ejercicio pero por parejas, agarrados de una sola mano.
- Mismo ejercicio, por parejas, agarrados de las dos manos, pero colocando espalda con espalda.

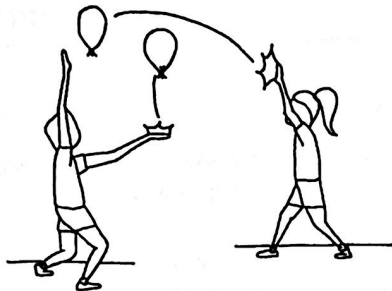
EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Desarrollar todas las destrezas manipulativas y de desplazamientos que se procuran al jugar con globos, bien individual o bien colectivamente.

RECURSOS MATERIALES: Globos (deben ser inflados por los profesores, para evitar posibles atragantamientos en los niños).

DESCRIPCIÓN: Cada niño tiene un globo y el profesor les indicará múltiples premisas, como por ejemplo:

- Cogemos el globo por el extremo y vamos por el espacio saludando a los demás compañeros con el globo.
- Mismo ejercicio, pero el saludo consiste en chocar globo con globo.
- Cada niño irá por el espacio golpeando el globo con las manos. No se puede caer el globo al suelo.
- Cada niño irá por el espacio golpeando el globo con los pies. El globo puede tocar el suelo.
- Ahora solo podemos golpear el globo con una mano. Después con la otra.
- Ahora solo podemos golpear el globo con un pie. Después con el otro.
- ¿Quién golpea el globo más fuerte para que llegue muy alto?
- Todos los niños colocados en una línea. ¿Quién golpea el globo más fuerte para que llegue más lejos?
- Por todo el espacio, los niños van golpeando su globo, pero cuando se encuentran con un compañero, pueden golpear también el globo del compañero, como si fuesen a quitárselo.
- ...



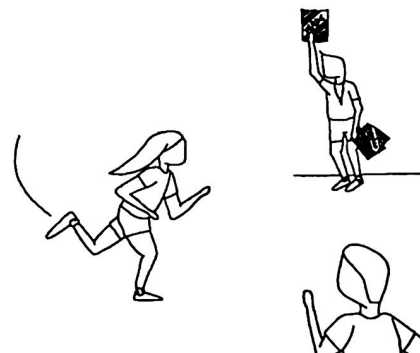
VARIANTES: Una vez que se ha terminado la sesión, los globos pueden explotarse y para ello, los niños colocarán los globos en el suelo, en una zona de la sala, y se irán al otro extremo de la misma. Cuando el profesor diga «ya», los niños irán corriendo a explotar los globos como ellos quieran (con las manos, con el culete, con las piernas, con todo el cuerpo...). ¿Quién ha explotado más globos?

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Identificar colores básicos. Desplazarse por el espacio de múltiples formas. Mejorar el equilibrio postdinámico y estático.

RECURSOS MATERIALES: Cartulinas de colores.

DESCRIPCIÓN: El profesor pregunta si los niños saben lo que es un semáforo. El profesor les indicará que el semáforo tiene tres colores: ROJO, AMARILLO y VERDE. A partir de ahí, cuando el profesor enseñe la cartulina de color amarillo los niños deben ir caminando por el espacio. Cuando la cartulina sea de color verde, los niños deben ir corriendo por el espacio. Pero cuando la cartulina sea de color rojo, los niños deberán quedarse parados y completamente quietos, hasta que reciban una nueva orden, según el color de la cartulina que presente el profesor.



VARIANTES: Los colores de las cartulinas pueden variar e igualmente las acciones, añadiendo nuevas habilidades motrices, como gateo, arrastre, salto con dos piernas, salto a pata coja, volteo, caminar hacia atrás, caminar lateralmente, correr hacia atrás, correr lateralmente, etc.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Explorar el espacio que les rodea y las posibilidades que les ofrece. Favorecer el juego colaborativo ante determinadas acciones grupales.

RECURSOS MATERIALES: Pelota de tenis.

DESCRIPCIÓN: El profesor indica a los niños que se queden sentados en el suelo, con los ojos tapados con las manos. Una vez que consigue que todos mantengan los ojos cerrados, el profesor esconde una pelota de tenis en la sala de motricidad o en el patio. Una vez que ha escondido la pelota, solicitará a los niños que busquen la pelota por todo el espacio. Cuando los niños pregunten al profesor: «profe, ¿está por aquí la pelota?». El profesor solo les podrá orientar diciendo «frío», que significa que están muy lejos de la pelota escondida; «caliente», que significa que están muy cerca de la pelota escondida; «templado», que significa que se acercan a la zona donde se encuentra escondida la pelota.

El niño que encuentre la pelota será el próximo participante que la esconda, ayudado por el profesor. Y será quien dirija a los demás con las palabras «caliente, frío, templado».



VARIANTES: Los niños se ponen por parejas y deben buscar la pelota agarrados de la mano. Cuando la pareja encuentra la pelota, serán los dos niños los que escondan la pelota, ayudados por el profesor, y dirigirán al grupo mediante las palabras «frío, caliente y templado», para conseguir el objetivo.

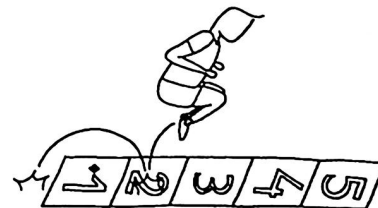
EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Desarrollar la coordinación dinámica general. Mejorar el equilibrio corporal. Favorecer la adquisición de puntería en el lanzamiento.

RECURSOS MATERIALES: Tizas y trozos cuadrados (5 x 5 cm) de madera plana o similar.

DESCRIPCIÓN: Se trata de una adaptación del juego de la rayuela para niños de Educación Infantil, más concretamente de 5 años. Para ello, lo primero que adaptamos es la forma de la rayuela (que llamaremos rayuelita). La rayuelita será un rectángulo, pintado con tiza, de cinco casillas (identificadas con números del 1 al 5), colocadas unas detrás de otras, sin proponer casillas laterales al final del rectángulo. De esta forma, el niño realizará la acción en una misma dirección y solo tendrá que saltar de casilla en casilla con pies juntos. Así, el primer niño, colocado en la línea de la primera casilla, lanza el trozo de madera en la casilla 1, salta con pies juntos a la casilla 2 (sin pisar la casilla 1), continúa saltando con pies juntos en las casillas 3, 4 y 5. Y cuando llega la casilla 5, da la vuelta y sigue saltando hasta la casilla 2, donde parará para recoger el trozo de madera y saltará por encima de la casilla 1, para salir de la rayuelita. El resto de compañeros hará lo mismo. Y una vez que terminen todos, el niño que fue primero, lanzará su trozo de madera a la casilla 2, para continuar el juego de la misma forma. Y así, sucesivamente, hasta conseguir llegar a la casilla 5. Si algún niño, al lanzar a las diferentes casillas, no consigue introducir el trozo de madera en dicha casilla, en la primera tirada, se le puede dejar una nueva oportunidad y si no lo consigue, se pasa el turno.

VARIANTES: Dejar que los niños tengan hasta tres oportunidades de lanzamiento a la casilla correspondiente y si no lo consiguen, se pasa el turno al siguiente compañero.



EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de socialización con el grupo de compañeros. Mejorar la velocidad de reacción. Ayudar al respeto a las reglas y las normas.

RECURSOS MATERIALES: Pelota pequeña de gomaespuma.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños sentados en círculo, menos uno que se encuentra fuera del círculo con una pelota de gomaespuma. Los niños del círculo cierran los ojos y comienzan a cantar: «A la zapatilla por detrás, tris tras, ni la ves ni la verás, tris tras, mirar para arriba que caen judías, mirar para abajo que caen garbanzos, a dormir que los reyes van a venir».

Mientras los compañeros cantan, el que lleva la pelota la deja detrás de algún compañero. Cuando la canción termina, todos miran hacia atrás y el que tenga la pelota, cogerá dicha pelota e intentará pillar al compañero que le dejó la pelota antes de que se siente su lugar.



VARIANTES:

- Los niños del círculo se colocan de rodillas, en vez de sentados.
- Y puede cambiarse la canción, acortando las estrofas. Por ejemplo: «A la zapatilla por detrás, tris tras, ni la ves ni la veras, tris tras».

EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Desarrollar la percepción sensorial auditiva y táctil. Mejorar la coordinación dinámica general.

RECURSOS MATERIALES: Antifaz y cono.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños sentados en círculo, menos uno que se sentará en el centro del círculo, con los ojos tapados por el antifaz y el cono colocado delante de él, pero sin tocarlo. El objetivo del juego es que cualquiera de los niños del círculo se arriesgue a coger el cono sin que el compañero le oiga. El profesor puede regular los turnos de acción de los participantes.

Si mientras uno de los niños se acerca a por el cono y el niño sentado en el centro del círculo oye algo, puede señalar la dirección en la que ha oído algún ruido y si acierta, el ladrón del cono se la liga y el compañero del centro pasa a sentarse en el círculo. Pero si señala en dirección errónea, se mantendrá en el centro del círculo hasta que acierte.

Es muy importante que todos los niños mantengan silencio para que el participante del centro pueda distinguir por dónde viene el ladrón del cono.



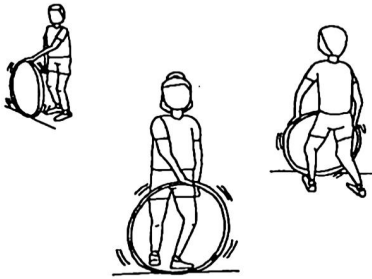
VARIANTES: En caso de que el niño del centro no identifique al ladrón, el profesor determinará el cambio de rol con otro participante.

EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Desarrollar y mejorar la coordinación óculo-manual. Mejorar la coordinación dinámica general y la coordinación segmentaria.

RECURSOS MATERIALES: Aros medianos.

DESCRIPCIÓN: El profesor entrega un aro a cada uno de los niños y el objetivo es que rueden el aro por todo el espacio de la sala de motricidad o bien del patio. Deben tener cuidado con los demás compañeros y evitar los choques entre ellos y entre los aros. Para rodar el aro, iniciarán el movimiento apoyando la mano encima del aro para empujarlo hacia adelante, y colocándose al lado del aro, seguirán impulsándolo con pequeños toques de la palma de la mano.



VARIANTES:

- Colocados por parejas, se colocan uno enfrente del otro y se pasan el aro del uno al otro, pero rodándolo por el suelo.
- Relevos de aros. Colocados por parejas, el primer participante de cada pareja va rodando el aro hasta un determinado lugar y vuelve para dejar el aro a su compañero, que realizará el mismo recorrido. Gana la pareja que complete bien el ejercicio.

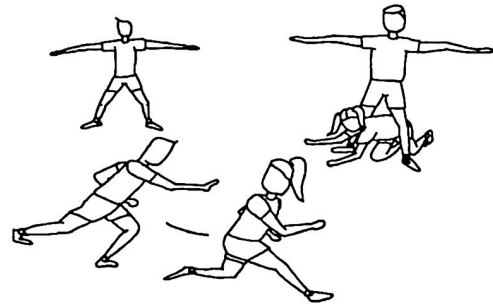
EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Desarrollar la habilidad motriz de la carrera. Mejorar la coordinación dinámica general y coordinación segmentaria.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños se dispersan por el espacio y uno de ellos se la liga. El niño que la liga, tiene que intentar coger a uno de sus compañeros. Cuando uno de los niños perseguidos cree que el compañero que la liga le va a coger, puede decir la palabra «tulipán» y quedarse parado con los brazos en cruz y las piernas abiertas. El que la liga ya no le puede coger, pero ese niño tampoco puede correr, sino que se mantendrá en esa posición hasta que un compañero le salve. Para ello, cualquier compañero tendrá que pasar entre las piernas del niño que está en posición de tulipán.

Cuando un compañero es cogido por el niño que la liga, se cambian los roles y continua el juego. El profesor indicará quién la liga al resto del grupo.



VARIANTES: Para salvar se puede variar la acción. Por ejemplo, tocar la mano, tocar la espalda, tocar una pierna, dar un beso...

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Favorecer la concentración. Mejorar la memoria a corto plazo. Realizar habilidades motrices que favorezcan su desarrollo madurativo. Mejorar la capacidad expresiva y gestual de los niños.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños colocados frente al profesor, que dará indicaciones de lo que deben hacer, pero con la dificultad de que los niños tendrán que realizar la acción contraria a la acción propuesta por el profesor. Algunas acciones y sus propuestas contrarias pueden ser:

- Correr – lo niños caminarán.
- Caminar – lo niños correrán.
- Saltar – los niños se agacharán.
- Agacharse – los niños saltarán.
- Reír – lo niños llorarán.
- Llorar – lo niños reirán.
- Gatear – lo niños se arrastrarán.
- Arrastrarse – los niños gatearán.
- Felicidad – los niños se pondrán tristes.
- Tristeza – los niños se pondrán alegres.
- ...



VARIANTES: Los niños pueden coger el relevo al profesor y que sean ellos los que indiquen las propuestas a sus compañeros.

EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Mejorar la coordinación óculo-manual y la rapidez de movimientos.

RECURSOS MATERIALES: Pelota de gomaespuma mediana.

DESCRIPCIÓN: Todo el grupo se sienta en círculo y bien pegados unos a otros. El profesor da la patata caliente (pelota de goma espuma) a un niño. En el momento en que el profesor diga YA, la patata caliente empezará a pasar de un niño a otro lo más rápido posible. El profesor se colocará de espaldas al grupo y cuando diga STOP, el niño que tenga la patata caliente se anotará un punto. Cada niño debe recordar los puntos que tiene y cuando uno de los niños alcance 10 puntos, el resto de compañeros le pondrá una prueba que tendrá que superar. El profesor ayudará en la elección de la prueba, como por ejemplo: correr de un sitio a otro, saltar a pata coja durante 10 segundos, saludar chocando la mano con el resto de compañeros...



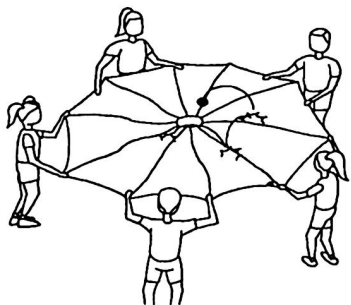
VARIANTES: El juego original consiste en eliminar a los niños que han conseguido los diez puntos, pero debemos evitar las eliminaciones en este juego y generar una propuesta más educativa y, sobre todo, divertida.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Mejorar el control de los movimientos corporales y segmentarios. Favorecer el desarrollo de la coordinación óculo-manual.

RECURSOS MATERIALES: Paracaídas y pelota de tenis.

DESCRIPCIÓN: El grupo de niños se coloca alrededor del paracaídas que el profesor, previamente, ha extendido en el suelo. Encima del paracaídas se coloca una pelota de tenis. Cuando el profesor lo indique, todos los niños se agachan para coger el paracaídas con mucho cuidado y una vez que lo han cogido, se ponen de pie y, mediante movimientos del paracaídas, intentan colar la pelota de tenis por el agujero central del mismo. Cuando lo consiguen, sueltan el paracaídas y aplauden.



VARIANTES:

- Todos los niños intentan evitar que la pelota se cuele por el agujero.
- Ahora, unos niños intentarán colar la pelota por el agujero, pero otros niños evitarán que la pelota se cuele.
- Todos los niños evitan que la pelota se cuele por el agujero y además se van moviendo por el espacio.
- ...

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Favorecer el trabajo colaborativo y en equipo. Mejorar la percepción auditiva y táctil.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: El gran grupo se divide en otros más pequeños de 5 niños. Cada grupito formará un trenecito, de tal forma que uno hace de maquinista y el resto se coloca de vagones, agarrados de la camiseta (por los lados). La actividad consiste en que el maquinista dirigirá el tren por el espacio y podrán ir como quieran (caminando, corriendo, hacia un lado, hacia otro, marcha atrás...), pero sin chocarse con el resto de trenecitos y sin que se suelten los vagones. Cuando el profesor lo considere oportuno, cambiará a los maquinistas de los trenecitos por otros compañeros del grupo.



VARIANTES:

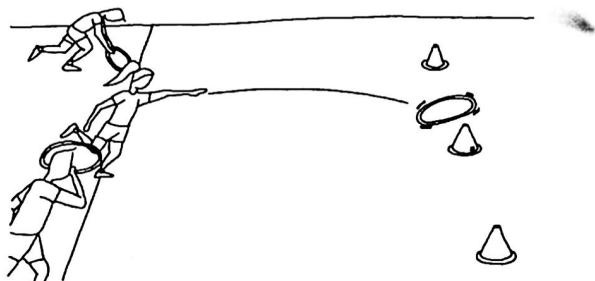
- Que los vagones lleven los ojos cerrados.
- El profesor indica la acción que deben realizar los trenecitos.

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Iniciar los lanzamientos de precisión. Mejorar la coordinación óculo-manual.

RECURSOS MATERIALES: Conos y aros pequeños.

DESCRIPCIÓN: El profesor reparte un aro a cada niño y los coloca detrás de una línea, uno al lado del otro. Enfrente de ellos y a una distancia de 2 m, coloca múltiples conos (uno al lado del otro). El objetivo del juego es que los niños lancen el aro e intenten introducirlo en el cono. Pueden lanzar todos a la vez, cuando lo indique el profesor, o bien pueden lanzar cuando cada niño quiera. Es importante regular el turno de lanzamiento para evitar que un aro golpee a algún niño. Al final del proceso, ¿qué niño ha sido capaz de introducir el aro en el cono? ¿Cuántas veces?



VARIANTES: La dificultad del juego se aumenta cuando los conos se localizan más lejos de los niños. También podemos organizar el juego adjudicando un cono por cada tres niños y que ellos gestionen su actividad, tanto en los turnos de tirada como en la distancia de lanzamiento.

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Iniciar los lanzamientos de precisión. Mejorar la coordinación óculo-manual.

RECURSOS MATERIALES: Conos y pelotas pequeñas de gomaespuma.

DESCRIPCIÓN: El profesor les enseñará cómo colocar el caliche, que consiste en poner dos conos en el suelo, uno pegado al otro, y encima de estos dos, en la parte superior, colocar el tercer cono, formando una torre.

El objetivo del juego es tirar el cono que está arriba mediante el lanzamiento de la pelota de gomaespuma.

Para ello, los niños se colocarán detrás de una línea. El profesor hará tantos caliches como considere oportuno en función del número de niños y repartirá una pelota de goma espuma a cada niño.

Cuando el profesor lo indique, los niños lanzarán las pelotas hacia los caliches para intentar derribar el cono de arriba. Si consiguen derribarlo, los niños volverán a colocar el caliche para iniciar el juego de lanzamiento de nuevo. ¿Quién ha tirado más veces el caliche?



VARIANTES: La dificultad del juego se aumenta cuando los caliches se localizan más lejos de los niños. También podemos organizar el juego adjudicando un caliche por cada tres niños y que ellos gestionen su actividad, tanto en los turnos de tirada como en la distancia de lanzamiento.

EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Favorecer la coordinación óculo-manual. Mejorar la motricidad fina de los brazos y manos. Iniciar el trabajo de equipo.

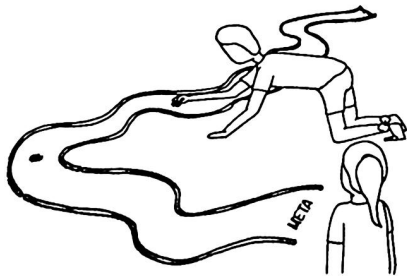
RECURSOS MATERIALES: Chapas y cuerdas.

DESCRIPCIÓN: El juego consiste en carreras de chapas por un circuito determinado. Previamente, cada niño habrá personalizado su chapa con colores y con ayuda del profesor.

El profesor, ayudado por los alumnos, hará diferentes circuitos con cuerdas por todo el espacio. Los niños se distribuirán por los circuitos y realizarán las carreras de chapas, que consisten en colocar la chapa en la línea de salida (cada uno en su circuito) y, por orden, previamente establecido por sorteo, cada niño golpeará su chapa con los dedos, para ir desplazándola por todo el circuito. Cuando la chapa se sale de los límites marcados por las cuerdas, el niño recogerá su chapa y la colocará donde se encontraba anteriormente. El objetivo es avanzar por el circuito sin que se salga la chapa de los límites marcados y llegar el primero a la línea de meta. Es muy importante que se respete el turno de acción (los niños pueden regular dicho turno y si hay algún problema, el profesor puede regular la actividad).

VARIANTES: Se hacen cuatro circuitos y cuatro equipos. Cada uno de los componentes del equipo se coloca en un circuito diferente. El objetivo es que gane el equipo y para ello, se sumarán puntos de cada componente del equipo, según el puesto obtenido. Por ejemplo,

para un grupo de 20 niños, donde se colocan 5 niños por circuito, se darían 5 puntos al primer puesto, 4 puntos al 2º puesto, 3 puntos al 3º puesto, 2 puntos al 4º puesto y 1 punto al 5º puesto. Esta información la irá recogiendo el profesor y al final, ganará el equipo que mayor puntuación obtenga.

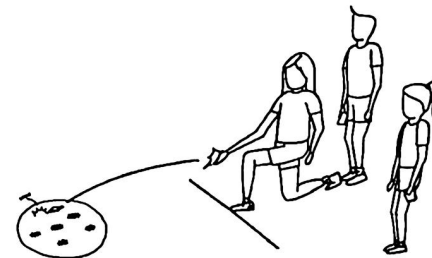


EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Mejorar la motricidad dinámica general y segmentaria. Favorecer el aprendizaje del lanzamiento de objetos. Ayudar a la mejora de la puntería en el lanzamiento de objetivos. Iniciar el trabajo de equipo.

RECURSOS MATERIALES: Chapas, tiza y tacos de madera (5 cm x 5 cm).

DESCRIPCIÓN: El profesor dibuja varios círculos de 1 m de diámetro, aproximadamente, en el suelo de la sala de motricidad o del patio. Dentro de cada círculo se coloca un número determinado de chapas (por ejemplo, 5 chapas). Fuera de cada círculo y a una distancia de 2 m, aproximadamente, se pone un grupo de alumnos, cada uno con un taco de madera, que lanzarán por orden previamente establecido, e intentarán sacar las chapas fuera del círculo. Pueden lanzar el taco o bien arrastrarlo por el suelo (cada alumno decide cómo realizar el lanzamiento). Gana el alumno que más chapas consiga sacar fuera del círculo, después de tres lanzamientos realizados.



VARIANTES: Se pueden formar equipos, localizándose un alumno de cada equipo en cada uno de los círculos. Ganará el equipo que más chapas haya conseguido sacar del círculo, tras los tres lanzamientos realizados por cada uno de los componentes.

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Mejorar la comunicación verbal. Favorecer la integración de los niños en el grupo. Comprender la importancia del mensaje verbal y su correcta interpretación.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños se colocan sentados en círculo, uno al lado del otro. El profesor inicia el juego diciendo, al oído, una frase corta a uno de los niños del círculo. Y a partir de ahí, el niño comienza el juego pasando el mensaje al compañero de al lado, de la misma forma que el profesor y así sucesivamente, hasta que el mensaje llegue al último niño, que dirá en voz alta el mensaje recibido. El profesor dirá de nuevo el mensaje inicial y será comparado con el mensaje dado por el último niño que lo recibió. ¿Ha cambiado mucho el mensaje inicial y final?



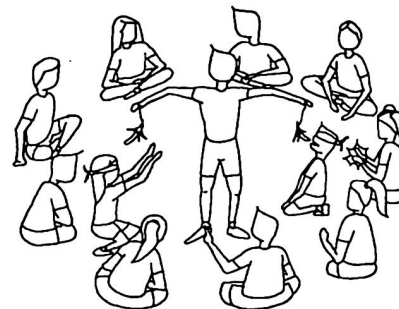
VARIANTES: El profesor les dice una palabra que el primer niño debe definir o explicar al siguiente niño. Y a partir de ahí, los participantes van transmitiendo la idea o definición inicial hasta que dicha idea llegue al último niño, que explicará en voz alta la idea recibida y el profesor dirá la palabra inicial, comparando entonces la última idea con la palabra inicial. ¿Coinciden?, ¿tienen algo que ver o no?

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Mejorar las sensaciones exteroceptivas auditivas y táctiles.

RECURSOS MATERIALES: Frutas (plátanos, manzanas, peras...) y antifaces.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños sentados en círculo, excepto dos niños que se quedarán dentro del mismo con los ojos tapados por el antifaz. El profesor se coloca en el centro con los brazos en cruz y sujeta con cada mano una cuerda de la que cuelga una fruta (por ejemplo, un plátano). El objetivo es que los niños que tienen los ojos tapados intenten morder la fruta, sin utilizar las manos y bajo las indicaciones de sus compañeros. Cuando consigan el objetivo, se cambian las posiciones con otros compañeros.



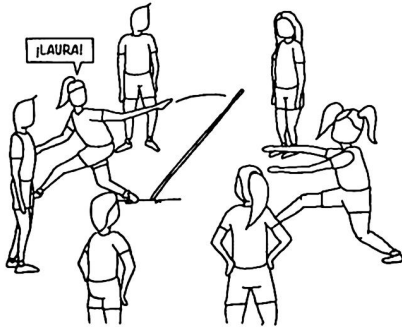
VARIANTES: En vez de recibir indicaciones de todos los niños a la vez, el profesor dice qué niños pueden indicar a sus compañeros para que consigan el objetivo final.

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Mejorar la velocidad de reacción. Mejorar la coordinación dinámica general. Favorecer la mejora de atención selectiva.

RECURSOS MATERIALES: Pica.

DESCRIPCIÓN: Todos colocados de pie y en círculo, menos un niño que será quien la ligue. El niño que la liga se pone en el centro del círculo con el palo (pica) apoyado por un extremo. Cuando el niño quiera, dirá el nombre de un compañero y soltará el palo, retirándose lo más posible del mismo. Cuando dicho niño oiga su nombre, saldrá corriendo, rápidamente, a coger el palo, antes de que se caiga al suelo. Si lo coge antes de caer al suelo, sigue ligándose el compañero que dijo su nombre, y si no lo coge, se la liga el niño nombrado e inicia la actividad.



VARIANTES: Para aumentar la dificultad del juego, se debe aumentar el diámetro del círculo formado por los niños.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Mejorar la capacidad motriz. Favorecer la integración en el grupo.

RECURSOS MATERIALES: Bolsa de plástico o papel. Papeletas con dibujos de diversas acciones motrices.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños se colocan sentados en círculo, juntos unos a otros. Previamente, el profesor habrá preparado una bolsa con papeletas que llevan dibujos de diferentes acciones motrices (correr, saltar, caminar, gatear, arrastre, bote, etc.). El juego consiste en que el profesor da la bolsa a un alumno y se da la vuelta; a partir de ahí, los niños van pasando la bolsa de unos a otros y cuando el profesor lo considera oportuno, toca el silbato. En ese momento, el niño que tiene la bolsa en las manos, introduce una mano y saca una papeleta con la indicación de una acción motriz, que identificará junto a sus compañeros, con ayuda del profesor, y tendrá que realizar la acción que indica dicha papeleta. Una vez que ese alumno acaba la acción, será el iniciador del juego, cuando el profesor se dé la vuelta. Es muy importante que la bolsa pase de un alumno a otro, pero sin lanzar la bolsa, sino depositándola en las manos del compañero.



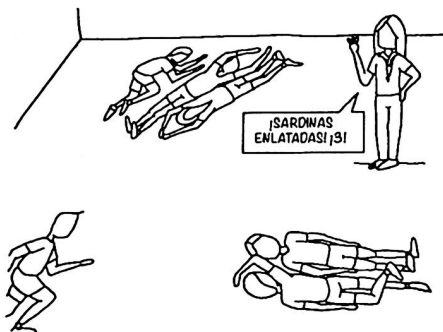
VARIANTES: Para animar el proceso de entrega de la bolsa de uno a otro niño, el profesor puede utilizar un reproductor de música y cuando pare la música, la bolsa dejará de circular y el niño que la tenga en sus manos, será quien la ligue.

EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Identificar los números. Desarrollar su capacidad motriz y coordinación dinámica general.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Los niños van corriendo por todo el espacio. El profesor les dice que son sardinias que están nadando por el mar y el propio profesor es el pescador, de tal forma que cuando el profesor dice «sardinias enlatadas», todos los niños se paran y después el profesor dirá un número, por ejemplo «cuatro». Los niños se pondrán de cuatro en cuatro, tumbados y pegados unos a otros como sardinias en lata. Para iniciar el juego, el profesor dará nuevamente la orden de «sardinias a la mar».



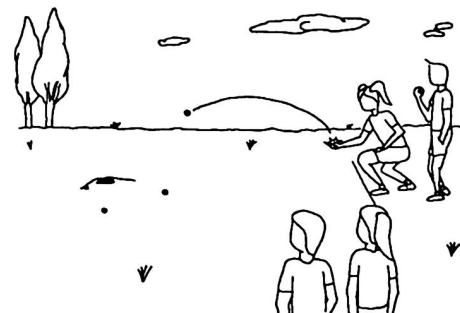
VARIANTES: El movimiento por el espacio de las sardinias puede ser cualquier tipo de desplazamiento, como caminar, gatear, arrastre, correr hacia atrás, caminar hacia atrás, etc., o bien, saltos con piernas juntas.

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Mejorar la motricidad segmentaria. Favorecer el lanzamiento de objetos con puntería.

RECURSOS MATERIALES: Canicas de cristal. Espacio de tierra.

DESCRIPCIÓN: El profesor divide al grupo en equipos de 3 o 4 niños. Cada equipo se reparte por el espacio y hace un agujero en la tierra como el tamaño de una pelota de tenis, más o menos. Los niños se colocan a una distancia del agujero de unos dos metros, aproximadamente. Desde ahí y por orden, realizan el lanzamiento de su canica, uno a uno, intentando introducirla en el agujero. Gana el niño que consiga el objetivo. En caso de no introducirla en el agujero, ganará el niño que más cerca se haya quedado de dicho agujero.



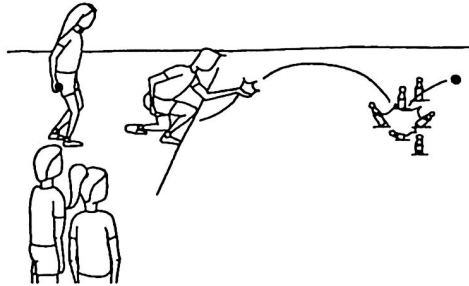
VARIANTES: El aumento de la distancia de tiro hará que la actividad sea más difícil.

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Mejorar la capacidad de lanzamiento y favorecer la puntería en el lanzamiento de objetos.

RECURSOS MATERIALES: Pelotas (tipo tenis) de gomaespuma y bolos de plástico o de madera.

DESCRIPCIÓN: El profesor divide al grupo en equipos de 3 o 4 niños. Cada equipo cuenta con 5 bolos y una pelota por cada niño. El profesor indicará cómo colocar los bolos para que cada grupo de niños los ponga en el espacio de la misma forma que el profesor. Una vez colocados los bolos, los niños se ponen a una distancia de unos dos metros, aproximadamente; por orden, irán lanzando su pelota. Ganará el niño que más bolos tire al suelo en cada lanzamiento. Después de cada lanzamiento deben colocarse los bolos para que otro niño vuelva a lanzar su pelota.



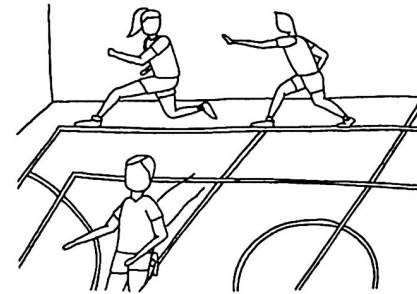
VARIANTES: El aumento de distancia de lanzamiento es una variable de dificultad en el juego.

EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Mejorar la coordinación dinámica general. Favorecer la adquisición del equilibrio dinámico y posdinámico.

RECURSOS MATERIALES: Pista polideportiva con líneas pintadas en el suelo.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños se colocan encima de una línea del suelo. Uno de los niños se la liga, que será el comecocos. El juego consiste en que el comecocos tiene que ir a coger a otro compañero, y para ello, todos tienen que caminar deprisa (sin correr) por las líneas pintadas en el suelo de la pista, incluido el comecocos. Cuando el comecocos consigue coger a un compañero, se cambian los roles. Una vez que se pilla a alguien, el juego se para y se permite una nueva reubicación de los participantes en las líneas del campo. Si alguno de los participantes va corriendo o camina fuera de las líneas del terreno de juego, se la liga y pasa a ser el comecocos.



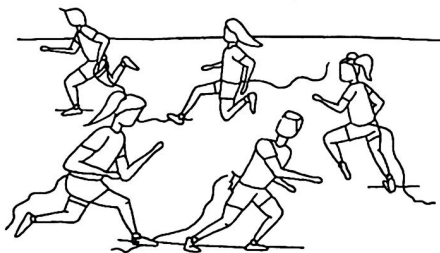
VARIANTES: En vez de caminar deprisa, puede hacerse corriendo, gateando, etc.

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Mejorar la coordinación dinámica general. Desarrollar las posibilidades de desplazamientos.

RECURSOS MATERIALES: Cuerdas.

DESCRIPCIÓN: El profesor reparte una cuerda a cada niño del grupo y les indica que coloquen un cabo de la cuerda en la parte trasera del pantalón, pero sin atar, tan solo sujeta con el elástico del pantalón de deporte o de chándal, y el otro cabo debe tocar el suelo. Una vez que todos los niños tienen colocadas sus «colitas de ratón», el juego consiste en que a la voz de «ya» del profesor, deberán ir corriendo por el espacio y a la vez, intentarán pisar el mayor número de cuerdas para conseguir quitar las colitas de ratón de sus compañeros. El niño que se queda sin colita de ratón, debe coger su cuerda y quedarse parado en el sitio, hasta que se termine el juego, que será cuando lo indique el profesor o cuando todos (o casi todos) hayan perdido su colita de ratón.



VARIANTES: Cuando un niño pierde su colita de ratón, se la vuelve a colocar y continúa el juego. En este caso, será el profesor quien determine cuándo termina el juego.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Favorecer el desarrollo gestual de los niños. Identificar los distintos estados de ánimo y emociones diferentes. Mejorar la comunicación expresiva facial.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños sentados en círculo. El profesor irá diciendo diferentes estados de ánimo y emociones (por ejemplo: alegre, enfadado, triste, contento, llorando, sorpresa, susto, etc.) y los niños irán poniendo el gesto facial correspondiente al estado de ánimo indicado por el profesor.



VARIANTES:

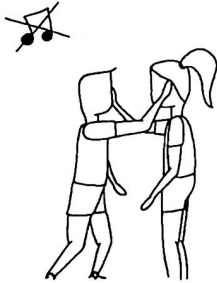
- Misma propuesta, pero los niños ponen el gesto facial contrario al estado de ánimo y emoción indicada por el profesor.
- El profesor les cuenta un cuento en el que se describen estados de ánimo diferentes y los niños, cuando identifican dicho estado de ánimo, ponen el gesto facial correspondiente.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Mejorar las relaciones sociales del aula. Favorecer los procesos emocionales entre iguales. Desarrollar lazos de interacción y conexión grupal.

RECURSOS MATERIALES: Reproductor de música.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños dispersos por el espacio del aula de motricidad o el patio. El profesor pondrá una música y los niños se moverán libremente, bien caminando, bien bailando, bien corriendo..., como ellos quieran. Cuando la música deje de sonar, los niños deben ir a acariciar a un compañero lo más rápidamente posible. Cuando la música continúe, se moverán libremente por el espacio, de nuevo. Las próximas caricias deben darse a nuevos compañeros.



VARIANTES: Pueden indicarse otras formas de acercamiento, como darse la mano, una palmada en la espalda, chocar los cinco, etc.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Favorecer las relaciones sociales entre los niños del grupo. Mejorar la identificación de las partes corporales propias y de los demás. Favorecer el desarrollo del tono muscular.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Los niños se colocan por parejas, distribuidas por el espacio. El juego consiste en que uno de los participantes hace de escultor y el otro compañero hace de barro. El niño que hace de escultor colocará en diversas posiciones las partes corporales del compañero. El compañero que hace de barro dejará la parte corporal movilizada en la posición que el escultor quiera. Cuando se termina la escultura, se cambian las posiciones entre los compañeros.

El profesor, de vez en cuando, procurará cambios de parejas para que todos los niños se relacionen entre ellos.



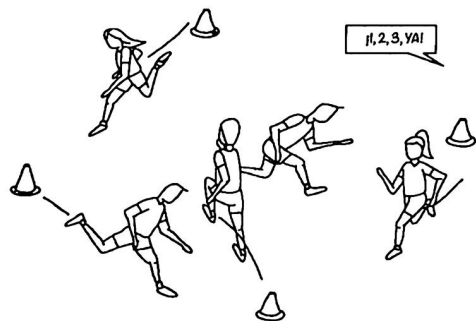
VARIANTES: El profesor indica la figura que todos los escultores deben realizar con su barro, como por ejemplo: un perro, un árbol, un gato, un pan, un vaso, etc.

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Mejorar el desplazamiento por el espacio. Desarrollar la velocidad de reacción. Favorecer la atención en la ejecución del movimiento.

RECURSOS MATERIALES: Conos.

DESCRIPCIÓN: El profesor divide al grupo en equipos de cinco niños. A cada equipo se le asigna un espacio, en el que hay cuatro conos formando un cuadrado (los conos están separados entre sí unos cuatro metros). De los cinco niños del equipo, cuatro de ellos se colocan en cada uno de los conos y el quinto niño se pone en el centro del cuadrado. El profesor regulará el proceso del juego. El juego consiste en que cuando el profesor dice «1, 2, 3, ya» los niños que están en los conos, deben cambiar de posición y, por tanto, de cono y el niño que está en el centro, intentará coger uno de los conos que queden libres, cuando los niños se cambian de posición. Lógicamente, habrá un niño que se quede sin cono y se irá al centro del cuadrado, para iniciar el juego de nuevo.



VARIANTES: La activación del juego es realizada por el niño que está en el centro del cuadrado.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Desarrollar el sentido del ritmo. Mejorar la capacidad de imitación de objetos. Favorecer el conocimiento propio del cuerpo. Mejora la capacidad expresiva corporal.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: El profesor enseña una canción a los niños, los cuales tendrán que ir imitando los gestos que va marcando el profesor. La canción es la siguiente:

*Soy una taza,
una tetera,
una cuchara,
un cucharón,
un plato hondo,
un cuchillito,
un tenedor.
Soy un salero,
un azucarero,
la batidora,
una olla exprés, chu chu.*



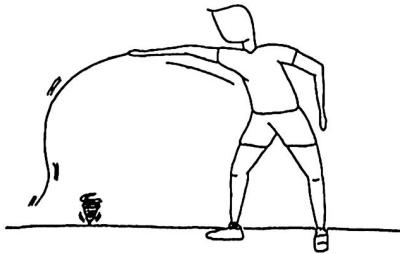
VARIANTES: Una vez que los niños han aprendido la canción, el profesor puede indicar solo la palabra y que sean los niños quienes imitan el gesto. O bien, el profesor puede omitir la palabra y solo hacer el gesto, para que los niños digan la palabra correspondiente, además de imitar el gesto.

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Desarrollar la coordinación segmentaria. Mejorar la capacidad manipulativa de los niños.

RECURSOS MATERIALES: Peonzas de madera o de plástico.

DESCRIPCIÓN: El profesor mostrará una peonza y cómo armar la peonza para realizar el lanzamiento de la misma en el suelo. Para ello, los niños tendrán una peonza y una cuerda y comenzarán desde la punta (metálica) de la peonza a enrollar la cuerda sobre la misma, hasta finalizar. Después, mediante el agarre de la peonza con los dedos índice y pulgar, se realizará una acción de lanzamiento (a modo de látigo) con el brazo, para dejarla libre y que caiga al suelo girando sobre la punta metálica, de manera que se mantenga girando en función de la fuerza con que ha sido lanzada la peonza. Al principio puede costales un poco que la peonza gire, pero con la práctica conseguirán el objetivo final.



VARIANTES: Una vez que la peonza está rodando, intentar cogerla con la mano para que ruede en la palma. Para ello, se colocan dos dedos entre la punta de la peonza y se juntan rápidamente los dedos, haciendo que la peonza salte a la palma de la mano.

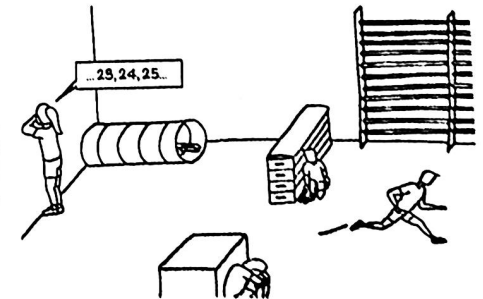
EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Mejorar la capacidad observadora, visión periférica y anticipación perceptiva. Favorecer el desarrollo de habilidades motrices de desplazamiento.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: El juego consiste en que todos los participantes del grupo, menos uno, se esconden y el jugador que la liga tiene que ir a buscarles, descubriéndoles de su escondite. El que la liga se encuentra ubicado en lugar accesible y visible por todos, que será «la casa». El jugador que la liga tendrá que contar hasta treinta (o el número que se convenga) con los ojos cerrados, mientras el resto de compañeros se esconde en los diferentes lugares del espacio convenido. Una vez que el que la liga termina de contar, dice en voz alta «allá voy» para que el resto sepa que va a buscarles. Cuando el que la liga encuentra a alguien, irá rápidamente a tocar «la casa» y gritar el nombre del compañero localizado. Dicho compañero queda eliminado del juego hasta que el que la liga encuentre al resto de participantes. En ese caso, se iniciará el juego de nuevo y la ligará el primer participante que fue descubierto. Pero si uno de los participantes consigue llegar a «la casa» sin ser visto por el que la liga, dirá en voz alta: «¡¡Salvado por mí, por todos mis compañeros y por mí el primero!!». Y todos quedan a salvo y se vuelve a empezar el juego, volviendo a ligar el mismo compañero.

VARIANTES: Los compañeros eliminados pueden ayudar al participante que la liga, siempre desde «la casa», para indicarle dónde se esconden el resto de compañeros.



EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Mejorar la coordinación dinámica general. Controlar el tono muscular y el equilibrio. Favorecer el desarrollo del tono muscular.

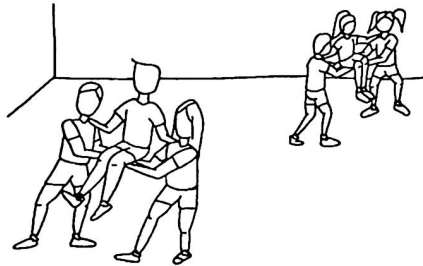
RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: El grupo de participantes se divide en equipos de 3 niños. Dos alumnos entrelazan sus brazos formando el asiento donde irá el tercer participante, que es la reina. Mientras se desplazan por el espacio van cantando la siguiente canción:

*A la sillita de la reina, que nunca se peina,
Un día se peinó, cuatro pelos se arrancó.
Uno, dos, tres y cuatro y la sillita se rompió.*

En ese momento que finaliza la canción, los participantes que hacen de silla, sueltan a la reina de golpe y la reina tendrá que evitar caerse al suelo.

Cambio de posiciones para que todos pasen por la posición de reina. Y también pueden cambiarse los equipos de compañeros entre el resto de participantes.



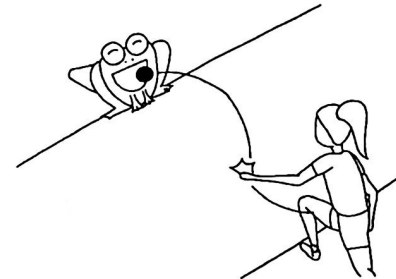
VARIANTES: En vez de desplazar a la reina por el espacio, pueden hacer giros en el sitio.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Mejorar el lanzamiento a distancia y la puntería de lanzamiento. Mejorar su coordinación óculo-manual. Favorecer la identificación de su dominancia lateral.

RECURSOS MATERIALES: Conos, pelotas de gomaespuma (tamaño de ping-pong), cartulinas, colores y tijeras.

DESCRIPCIÓN: En primer lugar, los niños elaborarán sus propias ranas con cartulinas y colores. Para ello, el profesor les facilitará la plantilla de la rana y a partir de ahí, crearán su propio juego. Una vez han recortado las ranas, pegarán la rana, con cinta adhesiva, a la parte inferior del cono, haciendo coincidir la boca de la rana con el hueco que tiene el cono por su parte inferior. Ya tenemos el juego popular de la rana. Ahora se colocan las ranas a una distancia determinada y los niños lanzan sus pelotas de gomaespuma para introducirlas en la boca de la rana. Gana el niño que más veces ha colado la pelota.



VARIANTES: El nivel de dificultad, en función de la edad, se procura con el acercamiento o alejamiento de la rana.

EDAD: A partir de los 3 años.

OBJETIVOS: Favorecer la discriminación visual. Mejorar la atención. Desarrollar la memoria visual.

RECURSOS MATERIALES: Objetos y materiales diversos. Una tela o manta.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños sentados de espaldas al profesor. El profesor colocará en el suelo un conjunto de materiales diversos (dependiendo de la edad, pondrá más o menos materiales) y los tapaná con una tela o manta. Cuando el profesor lo indique, los niños se girarán hacia él y en ese momento, el profesor destapará los objetos. Los niños tienen que fijarse durante un tiempo determinado (10-15 segundos) en los materiales que están viendo. Una vez que termina el tiempo, el profesor vuelve a tapar los objetos y dice a los niños que se den la vuelta. Cuando se han dado la vuelta, el profesor quita algún objeto o material del conjunto presentado anteriormente y les indica a los niños que vuelvan a darse la vuelta hacia él. En ese momento el profesor quita la tela o manta y tienen que adivinar qué objeto falta del conjunto inicialmente visualizado.



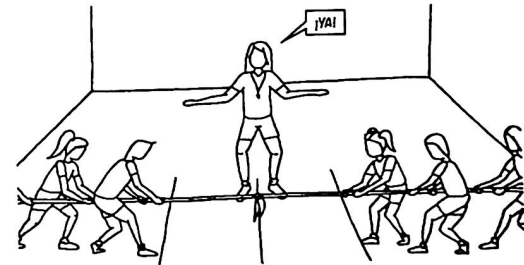
VARIANTES: La dificultad del juego estriba en dejar menos tiempo de visualización y en el número de objetos propuestos para que memoricen. A mayor número de objetos, mayor dificultad del juego.

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Mejorar el tono muscular y el control postural. Favorecer el trabajo cooperativo.

RECURSOS MATERIALES: Cuerda larga y gruesa de nylon. Pañuelo y tiza.

DESCRIPCIÓN: Se divide al grupo en dos equipos (si el grupo es muy numeroso, pueden hacerse más equipos). El profesor dibuja con tiza tres líneas a un metro de distancia entre sí. Se coloca la cuerda perpendicular a las líneas dibujadas y ata el pañuelo a nivel de la línea central. Cada equipo se pone a un lado del pañuelo y detrás de la línea que está a un metro del mismo. Cuando el profesor lo indique, los participantes cogerán la cuerda y la pondrán en tensión, haciendo coincidir el pañuelo con la línea central. Y cuando el profesor diga «ya», cada equipo tirará de la cuerda hacia sí mismo, intentando conseguir que el pañuelo traspase la línea más cercana al equipo correspondiente. Gana el equipo que consigue dicho objetivo. Es muy importante avisar a los participantes que agarren la cuerda poniéndose uno a cada lado de la cuerda. Y también que no suelten la cuerda de golpe para evitar que el equipo contrario se caiga fuertemente contra el suelo, evitando posibles lesiones.



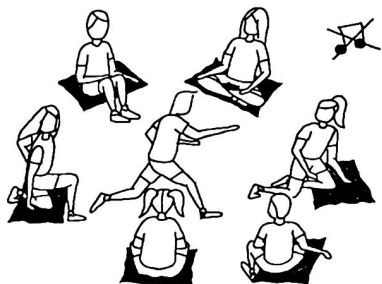
VARIANTES: Ampliar o reducir la distancia entre las líneas. En caso de que el grupo sea numeroso y haya que hacer más de dos equipos, se puede hacer un campeonato entre dichos equipos.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Mejorar la coordinación dinámica general. Favorecer el desarrollo de los desplazamientos. Mejorar la capacidad perceptiva.

RECURSOS MATERIALES: Cojines y reproductor de música.

DESCRIPCIÓN: El profesor coloca tantos cojines en el suelo, menos uno, como número de participantes son en el juego. Los participantes se ponen alrededor de los cojines y cuando comienza la música, dichos participantes irán caminando deprisa, dando vueltas alrededor de los cojines hasta que la música se para. En ese momento, todos los niños intentarán sentarse en un cojín, pero habrá un niño que se quede sin cojín y se quedará fuera del juego hasta que termine. Ese niño, se retirará del círculo, cogiendo un cojín. El resto de compañeros continuará el juego hasta que solo queden tres participantes que serán los ganadores del juego. Y es que «quien se fue a Sevilla perdió su silla».



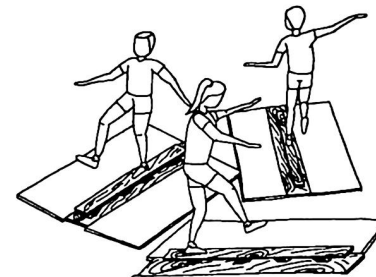
VARIANTES: Los niños eliminados se encargan de animar a sus compañeros y de animar el juego dando palmadas durante la emisión de la música. Téngase en cuenta que es un juego dinámico y muy rápido en su proceso, con lo cual, los niños eliminados no estarán mucho tiempo sin jugar y además, harán de animadores del juego.

EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Mejorar la coordinación estática. Favorecer el desarrollo del equilibrio estático y dinámico.

RECURSOS MATERIALES: Bancos suecos y colchonetas finas.

DESCRIPCIÓN: Se colocan varios bancos suecos, puestos del revés, por todo el espacio. A los lados de los bancos se ponen colchonetas como medida de protección. Los niños están dispersos por el espacio y cuando el profesor lo indique, deben pasar caminando por la parte estrecha de los bancos suecos, sin caerse. ¿Quién ha pasado más bancos suecos (cucañas) sin caerse?



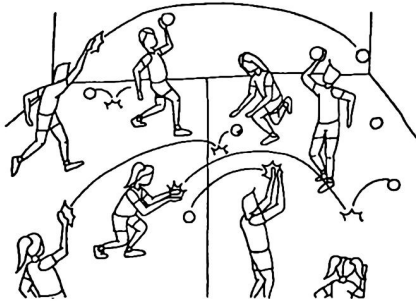
VARIANTES: La dificultad del juego se consigue aumentando la altura de las cucañas y para ello, se puede colocar un banco sueco en posición convencional y otro, encima, colocado al revés, para que los niños pasen por la parte estrecha del banco. En este caso, el uso de las colchonetas a los lados de los bancos es muy importante.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Mejorar la capacidad perceptiva visual. Favorecer la mejora del lanzamiento. Iniciar al trabajo en equipo y trabajo cooperativo.

RECURSOS MATERIALES: Pelotas de gomaespuma (tamaño mediano).

DESCRIPCIÓN: Se hacen dos equipos y se les reparte una pelota de gomaespuma por cada participante. Se ubica a cada equipo en uno y otro lado del campo, delimitado por una línea central que separa los espacios. Cuando el profesor dice «ya», cada jugador comenzará a lanzar pelotas al campo contrario, hasta que el profesor dice «stop» y en ese momento, los participantes dejan de lanzar pelotas. El profesor que actúa de árbitro, contará el número de pelotas que hay en cada lado del campo y ganará el equipo que menos pelotas tenga en su campo.



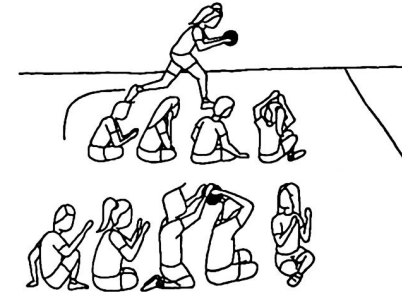
VARIANTES: Se puede utilizar un reproductor de música para determinar el inicio (cuando empieza la música) y el final (cuando se para la música) de la actividad.

EDAD: A partir de 4 años.

OBJETIVOS: Favorecer el trabajo cooperativo. Desarrollar la coordinación dinámica general y segmentaria. Mejorar el desplazamiento con objetos.

RECURSOS MATERIALES: Pelotas medianas de gomaespuma.

DESCRIPCIÓN: El profesor divide al grupo en equipos de 5 participantes. A partir de una línea determinada del suelo, los equipos se colocarán unos al lado de los otros, y dentro de cada equipo, los participantes se ponen sentados en el suelo, unos detrás de otros. Al primer participante de cada equipo se le entrega un balón y a la voz de «ya» del profesor, tendrán que pasar la pelota hacia atrás. Cuando la pelota llega al último participante del equipo, se levanta rápidamente y corre a sentarse el primero de la fila de su equipo, para volver a pasar el balón a su compañero y así sucesivamente. Como los equipos irán avanzando hacia adelante, el profesor habrá marcado, previamente, una línea de llegada. Ganará el equipo que llegue primero a dicha línea de meta.



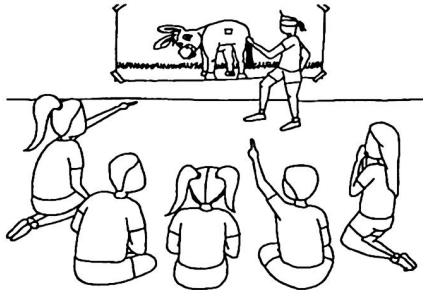
VARIANTES: El profesor indica cómo tienen que pasar la pelota. Por ejemplo: por el lado derecho, por el lado izquierdo, por encima de la cabeza, rondando, etc.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Mejorar la percepción sensorial auditiva y táctil. Favorecer el trabajo colaborativo.

RECURSOS MATERIALES: Papel continuo, lápices de colores, hebras de lana, velcro, antifaz.

DESCRIPCIÓN: El profesor dibujará un burro de gran tamaño (sin cola) en el papel continuo y dejará que los niños lo coloreen. El profesor hará una cola de burro con varias hebras de lana. Una vez coloreado el burro, se pegará en una pared y los niños se sentarán enfrente, excepto uno de ellos, que será quien la ligue para colocar la cola al burro, pero a ciegas (con antifaz en los ojos). Para esta misión contará con la colaboración de los niños que le indicarán hacia dónde tiene que ir para colocar dicha cola al burro. La cola del burro lleva velcro para que pueda sujetarse en el lugar correspondiente.



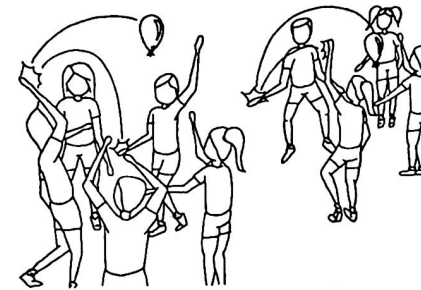
VARIANTES: Se hacen dos equipos y son dos niños los que tienen que intentar colocar la cola al burro, pero a la vez, con lo cual, los niños que la ligan tienen más dificultades para discriminar las voces de sus compañeros en las indicaciones dadas.

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Mejorar la coordinación dinámica general. Favorecer el juego en equipo y la cooperación en la actividad jugada. Desarrollar la habilidad del lanzamiento, gracias a la mejora de la coordinación segmentaria.

RECURSOS MATERIALES: Globos.

DESCRIPCIÓN: Se divide el grupo en cuatro o cinco equipos. A cada equipo se le entrega un globo e intentarán pasarse el globo entre los compañeros del equipo sin que se caiga al suelo y deben conseguir, al menos, 10 pases para llegar al objetivo. Como regla básica y principal es que un mismo jugador no puede golpear dos veces seguidas el globo. ¿Qué equipo ha conseguido el objetivo?



VARIANTES: Aumentar el número de pases.

EDAD: A partir de 3 años.

OBJETIVOS: Favorecer las relaciones entre los niños del grupo. Mejorar las posibilidades de desplazamiento. Desarrollar la memoria musical.

RECURSOS MATERIALES: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Todos los niños del grupo se agarran de las manos y forman un gran círculo. En ese momento, todos cantarán una canción mientras que se desplazan caminado hacia uno u otro lado, según las indicaciones del profesor. La canción dice así:

*Al corro de la patata,
Comeremos ensalada,
Lo comen los señores,
Naranjitas y limones,
Achupé, achupé,
Sentadito/a me quedé.*

(Y todos se sientan en el suelo soltándose las manos.)



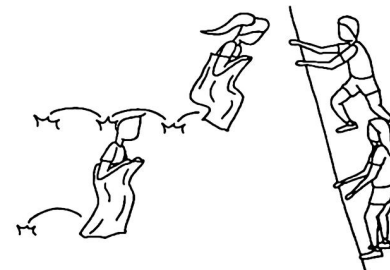
VARIANTES: El desplazamiento pueden hacerlo de diferentes formas: corriendo, saltando con piernas juntas, saltando a pata coja, caminando con pasos grandes, caminando con pasos muy pequeños, etc.

EDAD: A partir de 5 años.

OBJETIVOS: Mejorar la habilidad motriz del salto. Favorecer la coordinación dinámica general.

RECURSOS MATERIALES: Bolsas grandes de basura.

DESCRIPCIÓN: Se hacen equipos y cada equipo cuenta con una bolsa o saco. El profesor marcará la zona de salida y el espacio a recorrer. El juego consiste en que los primeros de cada equipo introducen sus piernas y parte del cuerpo (hasta las axilas) en las bolsas o sacos y a la voz de «ya» del profesor, tendrán que desplazarse mediante saltos con piernas juntas, recorriendo un espacio determinado para volver a la zona de salida, donde darán el relevo al compañero siguiente del equipo. El relevo se dará con la entrega de la bolsa o saco, para que el compañero realice la misma actividad. Gana el equipo que antes consiga completar el relevo.



VARIANTES:

- Que todos los niños tengan una bolsa o saco y por tanto, en el cambio de relevo, cada participante esté preparado para salir una vez que el compañero de equipo le da el relevo con un choque de manos.
- Ampliar la longitud del recorrido.
- Desplazarse con el saco o bolsa a modo de «croqueta», rodando en el eje longitudinal del cuerpo.

Bibliografía

- AGUDO, D. y cols. (2009). *Juegos de todas las culturas: juegos, danzas, músicas... desde una perspectiva intercultural*. Barcelona: INDE.
- ANDREU, E. (2006). *La actividad lúdica infantil en el mediterráneo*. Sevilla: Wanceulen.
- BLANCO, T. (1991). *Para jugar como jugábamos*. Salamanca: Centro de cultura tradicional diputación de Salamanca.
- BUSTOS, M^a y cols. (1999). *Juegos populares. Una propuesta didáctica para la Educación Física*. Madrid: Pila Teleña.
- CERVANTES, C. (1998). *Juegos populares y tradicionales*.
<<http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm>> [Consulta: 17-06-2014].
- DOMÍNGUEZ, R., EL QUARIACHI, S. y GRANDA, J. (1999). *El juego popular y tradicional como mediador intercultural*. Barcelona: CIMS.
- ECHEVARRÍA, J. L. (2011). *Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral*.
<<http://www.monografias.com/trabajos87/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza.shtml>> [Consulta: 14-06-2014].
- FERNÁNDEZ, M. *Juegos tradicionales*.
<<http://viejocubia.grao.net/juegos/xue1.htm>> [Consulta: 24-07-2014].
- GARROTE, N. (1999). *Juegos populares. Análisis pedagógico y aplicación didáctica*. Valladolid: Gráf. Andrés Martín, S.L.
- GIL, P. y NAVARRO, V. (2004). *El juego motor en Educación Infantil*. Sevilla: Wanceulen.

- GUERRERO, E. y SÁNCHEZ, M. *Los juegos populares y tradicionales y tradicionales de ayer y hoy*.
<http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_sevilla/archivos/revistaense/n25/25050106.pdf> [Consulta: 15-06-2014].
- JURADO, J. J., LÓPEZ, M. y YAGÜE, V. (2004). *66 Juegos populares para educar*. Madrid: Editorial CCS.
- HUIZINGA, J. (reedición) (2010). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- LAVEGA, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Inde.
- LAVEGA, P. y OLASO, S. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Barcelona: Paidotribo.
- MARTÍNEZ, M., HERRANDO, E., PÁMPANAS, A., DÍAZ, M. y PELÁEZ, T. (2011). *El juego como recurso educativo y de aprendizaje*.
<<http://www.slideshare.net/AnaMariaProcesos/el-juegos-como-recurso-educativo-y-de-aprendizaje>> [Consulta: 17-07-2014].
- MIRAFLORES, E. (2004). *Juegos para días de lluvia*. Madrid: Editorial CCS.
- MORENO, C. (1999). *Juegos y deportes tradicionales de España*. Madrid: Gymnos.
- OMEÑACA, R. y RUIZ, J. V. (2004). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- REBOLLO, J. A. (2002). «Juegos populares: Una propuesta para la escuela. Retos». *Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 3, 31-36.
<juancarlos.webcindario.com/juegos_populares.pdf> [Consulta: 26-06-2014].
- REDES DE INFORMACIÓN (2011). *Clasificación de los juegos populares*. Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha.
<http://redesformacion.jccm.es/aula_abierta/contenido/97/387/3049/EF_U5_T1/14_clasificacion_de_los_juegos_populares.html> [Consulta: 15-06-2014].
- REYES, G. (1996). *Pasemisí, pasemisá*. Madrid: La Librería.
- RUIZ, F., GARCÍA, A., GUTIÉRREZ, F., MARQUÉS, J. L., ROMÁN, R. y SAMPER, M. (2003). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. Barcelona: Inde.
- SACO, M. (coord.) (2001). *Los juegos populares y tradicionales. Una propuesta de aplicación*. Mérida: Junta de Extremadura.
- SALMER, J. L. (2000). *Juegos para después del colegio*. Barcelona: Editorial Edicomunicación.
- SÁNCHEZ, R. y RÍO, E. (2005). *Vocabulario de juegos tradicionales populares y autóctonos*. León: Editorial Universidad de León.
- YAGÜE, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre: Juegos populares tradicionales en Segovia*. Madrid.

Índice temático

EDADES

- **A partir de 3 años:** 5, 7, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 25, 27, 28, 34, 36, 42, 43, 44, 46, 50, 51, 53, 55, 57, 59.
- **A partir de 4 años:** 1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 13, 21, 22, 23, 26, 31, 32, 37, 40, 48, 49, 54, 56.
- **A partir de 5 años:** 4, 10, 20, 24, 29, 30, 33, 35, 38, 39, 41, 45, 47, 52, 58, 60.

MATERIALES

- **Con materiales:** 3, 4, 5, 7, 8, 10, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 39, 41, 43, 45, 47, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 60.
- **Sin materiales:** 1, 2, 6, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 24, 25, 28, 33, 37, 40, 42, 44, 46, 48, 49, 59.

INTERACCIÓN

- **Individual:** 1, 2, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 46, 47, 48, 50, 51, 53, 54, 57, 60.
- **Grupal:** 3, 4, 5, 6, 11, 15, 27, 28, 33, 37, 44, 45, 49, 52, 55, 56, 58, 59.

ACTIVIDAD MOTRIZ

- **Desplazamientos:** 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 28, 35, 37, 40, 41, 43, 45, 48, 49, 52, 53, 54, 59.
- **Saltos:** 14, 20, 25, 60.
- **Giros:** 10, 25.
- **Lanzamientos y recepciones:** 17, 26, 29, 30, 31, 32, 38, 39, 47, 50, 55, 56, 58.
- **Sin actividad motriz:** 1, 9, 11, 22, 27, 33, 34, 36, 42, 44, 46, 51, 57.

CANCIONES O RETAHÍLAS: 2, 10, 13, 21, 46, 49, 59.