



JUGAR

= aprender

Guía de juegos como herramienta de aprendizaje

JUGAR



aprender

Guía de juegos como herramienta de aprendizaje

Desarrollo del contenido: Carmen Soto Rodríguez, MA
Revisión del contenido educativo: Dinah Kortright Roig, PhD
Diagramación: Jorge Iván Figueroa Valencia
Arte de portada: Ralphie Rivera De Jesús

© Todas las canciones son propiedad de Atención Atención o canciones populares, al igual que las imágenes de los personajes de Atención Atención utilizados.

Introducción

Los seis primeros años de vida marcan un período muy importante en el desarrollo del menor. Durante este tiempo el niño y la niña adquieren las destrezas psicomotoras y cognitivas básicas que estarán establecidas para toda su vida pues, como decía el psicopedagogo Francesco Tonucci, “Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando”. También es el momento de trabajar valores, elemento fundamental para el desarrollo integral de las personas.

Piaget, Montessori, Sauri y muchos otros indican que facilitamos el aprendizaje en la infancia cuando utilizamos la música y el juego, pues mejora el desempeño en la lectura, el lenguaje, las matemáticas y el rendimiento académico en general, potenciando además otras áreas del desarrollo del ser humano. Los distintos aprendizajes y la forma de acceder al conocimiento, así como los planos cognitivo, afectivo y psicomotor, pueden verse favorecidos si iniciamos estos procesos de aprendizaje a temprana edad.

El juego es también una herramienta poderosa que permite a los niños y las niñas recuperar el sentido de normalidad, procesar eventos difíciles de la vida y compartir socialmente. En el nivel emocional, jugar permite elaborar eventos que muchas veces son imposibles de comprender intelectualmente; se puede trabajar la modificación de conducta, el trabajo en equipo y las herramientas de resiliencia.

Por último, esta guía trata de rescatar del olvido muchos de los juegos tradicionales de Puerto Rico, prácticamente perdidos con el avance de la tecnología y los juegos electrónicos.

Gracias a la organización mundial Save the Children por auspiciar este proyecto y permitirnos poner esta Guía en sus manos para, juntos, contribuir a que nuestros niños y niñas vuelvan a jugar.



Paula Rivera Solanas
Directora Ejecutiva
Fundación Atención Atención

Índice

Leyenda	8
Atención, Atención	9
Simón Dice...	10
La taza	12
Cheki morena	13
Cheki morena	16
Las estatuas	17
Había un sapo	19
Piedra, papel o tijera	20
Paketumetata	22
La letrecita	23
El rap de las letras	25
El paracaídas	26
El avión	28
El mensaje secreto	29
Aplaudiendo	31
Carreras especiales	32
Bam Bim Bum	34
El barco se hunde	35
Con mi dedito	37
Los zapatos desorganizados	38
El lagartijo	40
¡Papa caliente!	41
El valiente Martín	43
Tira y tápate	44
La hormiga colorada	46
Veo, veo	47
La receta de las burbujas	49
1, 2, 3 pescao	50
Las manos	52
Cuica	53
Pongo una mano	55
El gato y el ratón	56
Enano gigante	58
La peregrina	60
Si yo tengo muchas ganas	62

Leyenda

Para facilitar la navegación del contenido de este libro se creó esta leyenda que te ayudará a identificar fácilmente las distintas secciones. En los extremos de las páginas del libro encontrarás los siguientes símbolos que identifican los juegos y las canciones.



CANCIONES



JUEGOS



Atención, Atención

Objetivo:

Se utilizará como canción de inicio de las actividades de juego.

Áreas de desarrollo:

1. Psicomotora:

coordinación, motricidad fina y gruesa, velocidad

2. Cognitiva: atención, concentración y reacción

Recomendaciones:

- * Destacar la importancia de prestar atención para el buen desarrollo y cumplimiento de los objetivos propuestos con el juego.

Letra de la canción:

Atención, atención,
este juego va a empezar;
Atención, atención,
no se puede equivocar.
Con las manos, juego y juego,
palmoteo, palmoteo;
Con los pies, juego y juego,
los golpeo contra el suelo;
Con la panza, juego y juego
y la muevo y la muevo;
Con los hombros, qué me importa,
este juego es algo nuevo.
Sube y baja, sube y baja
la cabeza que trabaja,
sube y baja, sube y baja
la cabeza que trabaja.



Simón Dice...

Edad:

4 años en adelante

Espacio:

exterior o interior

Formación:

dispersos

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

no necesarios

Canción sugerida:

La taza

Objetivo:

Mediante el juego Simón dice, el participante se moverá según lo indique el líder hasta equivocarse o resultar ganador.

Desarrollo del juego:

Se escoge un participante del grupo que será Simón. Simón dará mandatos de acciones al grupo precedidos por la frase "Simón dice". Los participantes deben obedecer el mandato. Si el líder da un mandato sin antes decir "Simón dice" los participantes no podrán obedecer.

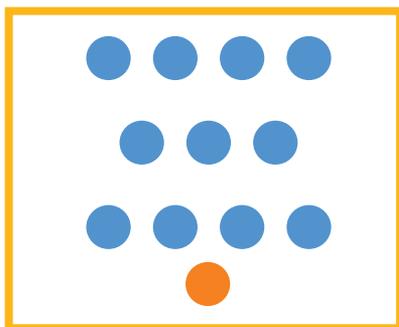


Diagrama: Los participantes son representados por los círculos azules, mientras que el círculo anaranjado es "Simón".



Ejemplo:

Líder: “Simón dice que bailen” - los niños deben obedecer.

Líder: “Dice que bailen”
- los niños no podrán obedecer.

Variantes:

- * Se pueden cambiar los mandatos.
- * Si Simón da un mandato realizas lo contrario de lo que se proponga.
- * El participante que se equivoque, puede pasar a ser el líder y dar los mandatos.

Reglas:

El participante que se equivoque y realice la acción indicada sin que se haya dicho “Simón dice” debe sentarse hasta que haya un ganador.

Áreas de desarrollo:

- 1. Capacidad de atención y concentración:** el niño debe estar atento a lo que dice o hace el líder.
- 2. Habilidades físicas:** conocimiento corporal, imitación de un movimiento.
- 3. Psicomotricidad fina y gruesa:** El niño ejercita todos los músculos de su cuerpo a través de la ejecución de diferentes movimientos.
- 4. Valores:** favorece la convivencia y la integración social

Recomendaciones:

- * En caso de que nadie se equivoque se le puede otorgar 3 turnos a cada líder para que haya variedad de participantes siendo líderes.
- * Ofrecer refuerzo positivo.



La taza

Objetivo:

Cada participante representará los utensilios que se van mencionando a través de la canción con su cuerpo formando así una coreografía.

Áreas de desarrollo:

- 1. Psicomotora:** desarrollo de las destrezas motoras y la coordinación mediante movimientos rítmicos
- 2. Cognitiva:** desarrollo de la atención, la concentración, la comunicación y el lenguaje
- 3. Socio – afectiva:** interacción con otros participantes

Recomendaciones:

Destacar la importancia de prestar atención para el buen desarrollo y cumplimiento de los objetivos propuestos con la canción.

Letra de la canción:

Soy una taza
Una tetera
Una cuchara
Un cucharón
Soy un cuchillo
Un plato hondo
Una plato llano
Un tenedor
Soy un salero
Azucarera
La batidora
Olla presión
Chu chu



Cheki morena

Edad:

4 años en adelante

Número de participantes:

indefinido

Espacio:

exterior

Materiales:

no necesarios

Formación:

Los participantes formarán un círculo

Canción sugerida:

Cheki morena

Objetivo:

A través del juego “Cheki morena” los participantes cantarán, bailarán y se moverán al ritmo de la canción.

Desarrollo del juego:

Aquellos que participen se colocarán en círculo. Se seleccionará a alguien que se ubicará en el centro del círculo. Quienes estén en el círculo darán vueltas y bailarán alrededor del participante que está en el centro, mientras cantan la siguiente canción:



Ejemplo de participantes en formación para comenzar a con el juego.

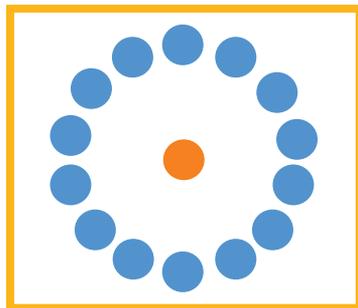


Diagrama: Los participantes adoptaran la formación establecida para el juego alrededor de un (1) participante.



El juez le dijo al cura: “¡Curita!”.

El cura le dijo al juez:

“¿Qué fue?”.

“Que adónde va ese ritmo, caramba,
del merecumbé, ¡Ue!”

Cheki, morena, cheki,

Cheki, morena, ue,

¿adónde va ese ritmo, caramba, del merecumbé? ¡Ue!

[En esta estrofa los participantes mueven las caderas de un lado a otro, colocándose las manos en la cintura].

Un pasito adelante

y otro para atrás,

y dando la vuelta,

y dando la vuelta,

¿quién se quedará?

Cuando canten la última estrofa de la canción, el participante colocado en el centro realizará los movimientos que dice la canción. En el momento que diga “y dando la vuelta” se tapará los ojos y señalará con el dedo. Cuando diga “¿quién se quedará?”, se destapará los ojos y el círculo se detendrá. La persona señalada pasará al centro y el juego volverá a empezar.

Variantes:

- *Cambiar de dirección; una ronda del juego se gira hacia la derecha y otra a la izquierda.
- *Hacer movimientos distintos en cada ronda (aplaudir, bailar, saltar, subir y bajar los brazos).



Reglas:

*El participante que esté en el centro debe cerrar los ojos y taparse con su mano al momento de dar la vuelta y seleccionar al siguiente participante.

Áreas de desarrollo:

- 1. Psicomotora:** mejorar la coordinación, el equilibrio, los movimientos rítmicos, el desplazamiento.
- 2. Cognitiva:** aprender a mover el cuerpo en distintas direcciones (adelante - atrás, izquierda - derecha)
- 3. Valores:** respetar las normas y a los participantes

Recomendaciones:

*Ofrecer refuerzo positivo.

Nota interesante:

Algunos creen que el nombre de este juego puede haberse derivado de "Shake it, Morena!" por asociación fonética con el inglés y porque el juego coloca el énfasis en el movimiento de los cuerpos de quienes participan al ritmo de la música.



Cheki morena

Objetivo:

Los participantes memorizan la coreografía de la canción y la cantan.

Áreas de desarrollo:

1. Psicomotora:

coordinación, movimientos rítmicos

2. Cognitiva:

memoria, atención, concentración, articulación, lenguaje

Recomendaciones:

Modelar los movimientos antes de comenzar la canción.

Letra de la canción:

Cheki, morena, cheki;
Cheki, morena, ue;
¿adónde va ese ritmo,
caramba, del merecumbé?
Un pasito alante y otro
para atrás
y dando la vuelta y dando
la vuelta,
¿quién se quedará?



Las estatuas

Edad:

4 años en adelante

Espacio:

interior o exterior

Formación:

Los participantes se colocarán dispersos por el área.

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

música



Participantes permanecen como estatuas esperando a que la música vuelva a sonar.

Objetivo:

Durante el juego de las estatuas, los participantes mantienen la postura y el equilibrio.

Desarrollo del juego:

Se selecciona un líder que será el encargado de poner la música. Los participantes comenzarán a moverse a su gusto mientras la música se esté escuchando. Cuando la música se detenga, deberán inmovilizarse manteniendo la postura que tenían cuando sonaba la música. Permanecerán como estatuas hasta que la música vuelva a sonar. Los jugadores que se muevan serán eliminados. Resultará ganador el jugador que permanezca inmóvil en los momentos indicados, sin cometer errores durante todo el juego.

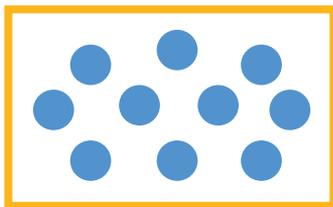


Diagrama: Representación de la formación de los participantes dispersos.



Variantes:

- * acelerar la velocidad en el movimiento (cámara rápida)
- * disminuir la velocidad en el movimiento (cámara lenta)
- * hacer los movimientos en pareja

Reglas:

- * El participante que no mantenga la postura o el equilibrio cuando se detenga la música será eliminado.

Áreas de desarrollo:

- 1.Psicomotora:** coordinación y ajuste postural.
- 2.Habilidades físicas:** equilibrio estático y dinámico
- 3.Autocontrol:** físico y emocional

Recomendaciones:

- * Orientar a los participantes acerca de mantener la distancia con respecto a sus compañeros y compañeras para prevenir accidentes.
- * Ofrecer refuerzo positivo.



Había un sapo

Objetivo:

Cada participante imitará diferentes acciones (saltar, nadar, sentir frío) y reconocerá la importancia de los amigos.

Áreas de desarrollo:

- 1. Psicomotora:** desarrollo de las destrezas motoras y la coordinación mediante movimientos rítmicos
- 2. Cognitiva:** desarrollo de la atención, la concentración y la memoria
- 3. Socioafectiva:** interacción con otros participantes

Recomendaciones:

- * Explorar con los niños y las niñas la experiencia de la amistad. ¿Les gusta tener amigos y amigas? ¿Por qué? ¿Qué hacen con sus amigos?
- * Modelar movimientos antes de comenzar la canción.

Letra de la canción:

Había un sapo, sapo, sapo
que nadaba en el río, río, río;
con su traje verde, verde, verde
se moría de frío, frío, frío.
La señora sapa, sapa, sapa
me contóoo
que tenía un amigo
¡y que eras tú!



Piedra, papel o tijera

Edad:

3 años en adelante.

Espacio:

interior o exterior

Formación:

Los participantes formarán parejas.

Objetivo:

mediante el juego Piedra, papel o tijera, el participante vencerá a su par, seleccionando la seña ganadora.

Desarrollo del juego:

Los participantes se colocarán en parejas. Cuando el líder lo indique, todos dirán a coro “¡piedra, papel, o tijera!”. Al mismo tiempo, colocarán sus manos al centro de la pareja con el puño cerrado. La piedra es un puño cerrado, rompe las tijeras y gana. El papel es la mano abierta, arroja la piedra y gana. Las tijeras se realizan con el dedo índice y el del corazón separados formando una v, corta el papel y gana. Resultará ganador quien seleccione la señal del objeto que gana al que ha seleccionado la pareja.

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

no necesarios

Canción sugerida:

Paketumetata

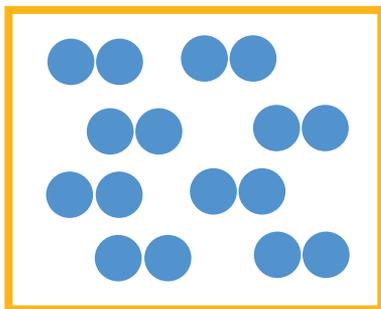


Diagrama: Los participantes formarán parejas para comenzar el juego.



Participantes esperan por las instrucciones del líder para comenzar el juego.



Variantes:

- * Se puede realizar en inglés.

Reglas:

- * Los participantes tienen que hacer las señas de los elementos al mismo tiempo.
- * Los jugadores y jugadoras que pierdan serán eliminados y los que ganen buscarán otra pareja que también haya resultado ganadora.
- * Si ambos participantes hacen la misma seña, ninguno pierde.

Áreas de desarrollo:

- 1. Psicomotora:** motor fino.
- 2. Cognitiva:** memoria, diferenciar elementos de juego.
- 3. Socioafectividad:** superación, interactuar con el otro de forma positiva, aprender a ganar y a perder.

Recomendaciones:

Ofrecer refuerzo sobre el valor de jugar y divertirse, sin importar quien gana o quien pierde.



Paketumetata

Objetivo:

Cada participante podrá memorizar los movimientos a través de la canción.

Áreas de desarrollo:

1. Psicomotora:

desarrollo de la coordinación mediante movimientos rítmicos

2. Cognitiva:

práctica de la atención y de la memoria.

Letra de la canción:

Paketume tume tata
Paketume tume ta
Paketume tume tata
Paketume tume ta

Tu tu a ketume tata
Tu tu a ketumeta
Tu tu a ketume tata
Tu tu a ketumeta

[Se repiten estrofas dos veces]

A womba womba womba
ya
A womba womba womba
ya

Recomendaciones:

- * Modelar los movimientos antes de comenzar la canción de la siguiente manera:

Pake tu me tu me tata, pake tu me tu me ta” [extienden los brazos al frente y siguiendo el ritmo pones una mano sobre la otra varias veces]

“Tu tu a que tu me tata, tu tu a que tu meta” [como si estuviésemos pidiendo “PON” hacia la derecha y hacia la izquierda].

“A womba, womba, womba ya” [como si nos estuviésemos poniendo el bloqueador solar o crema primero en el brazo izquierdo y luego en el brazo derecho]



La letrecita

Edad:

5 años en adelante

Espacio:

interior o exterior

Formación:

Los participantes se colocarán formando un semicírculo.

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

no necesarios

Canción sugerida:

El rap de las letras

Objetivo:

A través del juego La letrecita, el jugador o la jugadora mencionará una palabra que comience con una letra del abecedario dada por el líder con antelación.

Desarrollo del juego:

Se seleccionará un líder que estará ubicado frente a los participantes. El líder dirá el abecedario, en orden, en su mente. Un participante, seleccionado con anterioridad, esperará algunos segundos para luego decir: “¡ya!”. El líder mencionará al grupo la letra del abecedario donde se quedó al escuchar la orden de detenerse. Luego cada participante mencionará una palabra con esa letra. Resultará ganador el participante que no se equivoque en ninguna ocasión el juego.



Participantes formando un semicírculo y escuchando al líder mientras da las instrucciones.



Variantes:

Se pueden sustituir las letras por números, colores o figuras geométricas. Por ejemplo, el líder puede decir colores en su mente y luego los participantes mencionarán cosas que se puedan observar del color seleccionado y así con los números y las figuras geométricas.

Reglas:

El jugador o la jugadora que se equivoque se eliminará hasta la segunda ronda del juego. Una ronda termina cuando cada uno haya participado, al menos, una vez.

Recomendaciones:

Ofrecer refuerzo positivo.

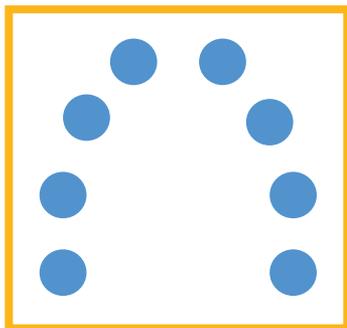


Diagrama: Los círculos representan a los participantes formando un semicírculo para comenzar el juego.

Áreas de desarrollo:

- 1. Cognitiva:** Desarrollo de la atención, la concentración y la agilidad mental. Identificar símbolos, figuras, números y colores.
- 2. Socioafectividad:** compartir con otras personas
- 3. Valores:** respeto a las normas.

Canción sugerida:

El rap de las letras



El rap de las letras

Objetivo:

El niño o la niña mencionará las letras del abecedario cantándolas al estilo “rap”.

Áreas de desarrollo:

- 1. Cognitiva:** memoria, concentración, comunicación, articulación, reforzar conocimientos

Recomendaciones:

- * Repasar el abecedario antes de comenzar a cantar la canción.
- * Ensayar varias veces cómo sería el ritmo de “rap” con las letras.
- * Si conocen algún paso de baile de “rap” lo pueden realizar.

Letra de la canción:

A, B, C, CH, D, E, F,
G, H, I, J, K, L, LL,

M, N, Ñ, O, P, Q, R,
S, T, U, V, W, X, Y, Z

Nota interesante:

Cuando se realizó esta canción el abecedario todavía no había sufrido la eliminación de las letras CH y LL por considerar que no eran letras independientes. Es importante aclararle esto a los niños como ejemplo de que nuestra lengua está viva y puede sufrir cambios.



El paracaídas

Edad:

4 años en adelante.

Espacio:

interior o exterior

Formación:

Los participantes estarán de pie formando un círculo sencillo.

Canción sugerida:

El avión

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

un paracaídas o algo que lo parezca, como una sábana o un pedazo grande de tela.

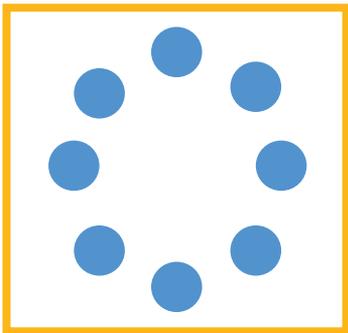


Diagrama: Los participantes estarán formando un círculo.

Objetivo:

A través del juego del Paracaídas, cada participante trabajará en equipo siguiendo los comandos dados.

Desarrollo del juego:

Los jugadores se colocarán alrededor del paracaídas y llevarán a cabo diferentes comandos dados por el líder. Ejemplo: girar hacia la derecha o la izquierda, subir o bajar el paracaídas, meterse debajo del mismo, agacharse mientras baja, formar olas u otros.



Participantes en formación con un paracaídas para jugar.



Variantes:

Aparte de sustituir el paracaídas si no hay uno disponible, también se pueden añadir implementos como bolas, un muñeco de trapo o un peluche.

Reglas:

Los participantes deben cooperar entre ellos para realizar los comandos y seguir las instrucciones del líder o coordinador del juego.

Áreas de desarrollo:

- 1. Desarrollo social:** trabajar como equipo, esperar su turno y compartir.
- 2. Aptitud física:** desarrollo de los músculos de los hombros, brazos y piernas.
- 3. Capacidad de atención y concentración:** requiere concentración, medición del tiempo en equipo, permite al niño iniciar el movimiento.
- 4. Autocontrol:** esperar su turno.

Recomendaciones:

- * Antes de comenzar el juego, explicar claramente las instrucciones.
- * Orientar al niño acerca de trabajar en equipo y la importancia de mantener la formación para cumplir con los comandos dados por el líder.
- * Ofrecer refuerzo positivo y explicar que hay juegos donde no se gana o se pierde, pues son para disfrutar junto a nuestros amigos y amigas.



El avión

Objetivo:

Los niños y las niñas jugarán a ser un avión e imaginarán que está volando al realizar los movimientos que dice la canción.

Áreas de desarrollo:

- 1. Psicomotora:** desarrollo de la coordinación mediante movimientos rítmicos
- 2. Cognitiva:** práctica de la atención y de la memoria.
- 3. Aptitud física:** desarrollo de los músculos de los hombros, brazos y piernas.

Recomendaciones:

Explorar, junto a los niños y las niñas, la importancia de un medio de transportación como el avión en nuestra sociedad. Preguntarles cuántos se fijan en los aviones cuando surcan el cielo, quiénes han visto el interior de un avión o quiénes tienen familiares que vienen en avión a verlos porque viven lejos.

Letra de la canción:

Había una vez un avión
que quería volar.

Había una vez un avión
que quería volar.

Y subía y bajaba
y subía y bajaba
y al cielo quería llegar.

Y subía y bajaba
y subía y bajaba
y al cielo quería llegar.



El mensaje secreto

Edad:

5 años en adelante

Espacio:

interior o exterior

Formación:

Los participantes se colocarán de pie en una línea sencilla.



Participantes en línea riendo al escuchar como el mensaje secreto llega a la última persona.

Número de participantes:

indefinido

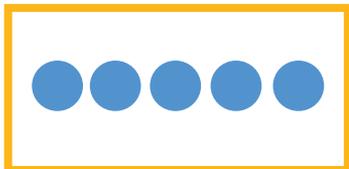


Diagrama: Representación de la formación de los participantes en una línea sencilla.

Materiales:

no son necesarios

Objetivo:

El jugador o la jugadora descifrará un mensaje secreto enviado por el líder del grupo.

Desarrollo del juego:

Se escoge alguien como líder en el grupo. El líder creará un mensaje corto que será transmitido, de uno en uno, a cada participante. Cada jugador susurrará el mensaje al oído de quien tenga a su lado hasta llegar al último. Cuando la última persona en la línea diga en voz alta el mensaje recibido, este debería ser el mismo creado por el líder inicialmente.



Variantes:

Cambiar el mensaje por un pedazo de alguna canción aprendida en clase o de Atención, Atención.

Utilizar las letras del abecedario, colores o números en el mensaje enviado.

Reglas:

- * El mensaje será comunicado en voz baja (al oído).
- * El último en la línea será quien descifre el mensaje y será el único que lo dirá en voz alta.

Áreas de desarrollo:

- 1. Cognitiva:** Mejora la concentración, la atención y desarrolla el lenguaje.
- 2. Socioafectiva:** Permite compartir entre quienes participan y fomenta la mutua aceptación.

Recomendaciones:

- * Ofrecer refuerzo positivo.
- * El mensaje puede inventarlo quien lleve a cabo la función de líder o pueden escribirse varios “mensajes” con antelación, depositarlos en algún envase e irlos sacando al azar según progresa el juego. Un mensaje puede contener, además de palabras, letras, números y colores.



Aplaudiendo

Objetivo:

El participante memoriza los movimientos de la canción.

Áreas de desarrollo:

1. Cognitiva: Mejora la concentración, la atención, la memoria y aprende lenguaje de señas.

2. Psicomotora: Se ejercitan motor fino y grueso.

3. Socioafectiva: interacción con otros participantes

Recomendaciones:

Modelar los movimientos antes de comenzar la canción.

Letra de la canción:

Aplaudiendo para un lado,
aplaudiendo para el otro;
dando un salto me caigo
y me levanto y me levanto;
dando un salto me caigo
y me levanto y me levanto.

Abro la puerta y salgo,
miro para los dos lados,
corro y corro y no paro,
pero me canso, pero me canso;
corro y corro y no paro,
pero me canso, pero me canso.

Ahora vamos a descansar
ah, ah, ah
recarguemos energía.

[Se repite primera estrofa]

Grito muy fuerte, amigo,
grito muy fuerte, querido,
le doy la mano al vecino
y este saludo es muy divertido;
le doy la mano al vecino
y este saludo es muy divertido.

Miro la hora, uy, qué tarde,
mejor me pongo el pijama;
bostezo fuerte y con ganas
porque ya es hora
de irse a la cama,
bostezo fuerte y con ganas
porque ya es hora
de irse a la cama.



Carreras especiales

Edad:

4 años en adelante

Espacio:

exterior

Formación:

Los participantes formarán una línea sencilla.

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

bolas, conos, aros, bean bags, cuicas

Objetivo:

Mediante el juego Carreras especiales, el participante practicará la destreza de correr según lo indique el líder.

Desarrollo del juego:

Los participantes formarán una línea sencilla. El líder o la líder tendrá a su cargo anunciar la salida. Además, informará a los participantes en cada salida acerca de cómo realizarán la carrera. Se demarcará una línea de salida y otra de llegada en el área de juego.

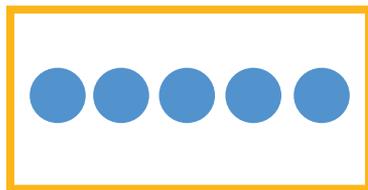


Diagrama: Representación de la formación de los participantes en una línea sencilla.



Participantes compitiendo en las carreras especiales.



Variantes:

Las carreras se pueden llevar a cabo de las siguientes formas: en zigzag, en una sola pierna, de espaldas, rebotando la bola, saltando, galopando, deslizándose o balanceándose entre otras.

Reglas:

- * Todos los participantes comenzarán la carrera cuando el líder o la líder lo indique y al mismo tiempo.
- * Se deberá explicar y demostrar el movimiento que se realizará en cada carrera antes de comenzar.

Áreas de desarrollo:

- 1. Cognitiva:** manejo del cuerpo en diferentes direcciones y aprender a seguir instrucciones.
- 2. Psicomotora:** desarrollo de habilidades motoras.
- 3. Valores:** aceptación del triunfo o la derrota, deseo de superación.

Recomendaciones:

- * Modelar cada movimiento a los participantes.
- * Ofrecer refuerzo positivo.



Bam Bim Bum

Objetivo:

El participante memorizará los movimientos y significados de las palabras mágicas.

Áreas de desarrollo:

1. Cognitiva: memoria, concentración

2. Psicomotora: coordinación, equilibrio

3. Socioafectiva: autoestima, aceptación

Recomendaciones:

- * Orientar acerca del significado de las palabras Bam, Bim, Bum (Bam es amor, Bim es entusiasmo, Bum es fuerza)
- * Modelar los movimientos.

Letra de la canción:

Cuando sientas felicidad
o si hay algo que celebrar,
tu imaginación explorar,
tres palabras mágicas te ayudarán.

Bam te da un abrazo,

Bim ahora aplaudo,

Bum con fuerza salto.

Repite conmigo: ¡Bam, bim, bum!

Bam, bim, bam, bim, bum

Bam bim bam bim bum

Bam bim bum bum bam bim,

es la magia que hay en ti.

Un poco de práctica y ya verás,
no es un truco, es mucho más;
con el tiempo vas a sentir
la confianza que hay en ti.

[Se repite segunda estrofa y el coro]

Salta tres veces

¿Cómo es que se dice? ¡Bam, bim,
bum!

Repite otra vez: ¡bam, bim, bum!

Dilo más fuerte: ¡bam, bim, bum!



El barco se hunde

Edad:

4 años en adelante

Espacio:

exterior

Formación:

dispersos

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

aros, tiza

Objetivo:

Mediante el juego *El barco se hunde*, los participantes trabajarán en equipo formando grupos colaborativos para evitar ser eliminados.

Desarrollo del juego:

Se colocarán aros o se dibujarán cuadros en el área de juego, que simularán ser barcos. Los jugadores y jugadoras estarán dispersos por el área. Habrá un líder que estará a cargo de decir al grupo: “¡El barco se hunde de tres en tres!”. Los participantes deben colocarse, de tres en tres, dentro de los aros o cuadros que estarán pintados en el suelo. Quien quede fuera se hunde y se ahoga. El líder seleccionará cómo se agruparán los participantes al escuchar el aviso de que “el barco se hunde”. En cada ronda se cambiará el número de participantes que debe formar cada grupo. Los jugadores y jugadoras deben trabajar en equipo para evitar ser eliminados.



Participantes trabajando en equipo para mantenerse jugando.

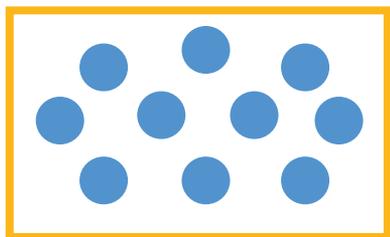


Diagrama: Representación de la formación de los participantes.



Variantes:

Se puede crear una historia acerca del barco al comenzar el juego e ir variando las cosas que le ocurren al barco. Por ejemplo, decir que, en el transcurso del recorrido del barco, observamos un témpano de hielo y “el barco se hunde de cinco en cinco” y así seguir añadiendo situaciones distintas.

Reglas:

- * Los participantes trabajarán en equipo.
- * El participante que quede fuera de los aros o cuadrados será eliminado.

Áreas de desarrollo:

- 1. Cognitiva:** Mejorar la atención y la reacción, practicar conceptos de matemáticas como los conjuntos, utilizar la imaginación.
- 2. Psicomotora:** Mejorar el equilibrio, la coordinación, la concentración y la velocidad.
- 3. Socioafectiva:** Practicar la integración, el trabajo cooperativo, el respeto a las normas y a los compañeros.

Recomendaciones:

- * Ofrecer refuerzo positivo.
- * Asegurarse de disponer de suficientes aros o cuadros pintados .



Con mi dedito

Objetivo:

El niño o la niña representará las señales “sí” y “no”, utilizando diferentes partes del cuerpo.

Áreas de desarrollo:

Psicomotora: motor fino, direccionalidad, lateralidad

Recomendaciones:

- * Modelar los movimientos antes de comenzar la canción.
- * Repasar las partes del cuerpo.

Letra de la canción:

Con mi dedito, digo: “sí, sí”,
con mi dedito digo: “no, no”.
Digo, digo: “sí, sí”, digo, digo: “no, no”
y este dedito se escondió.

Con mi piecito, digo: “sí, sí”,
con mi piecito, digo: “no, no”.
Digo, digo: “sí, sí”, digo, digo: “no, no”
y este piecito se escondió.

Con mi cabeza, digo: “sí, sí”,
con mi cabeza, digo: “no, no”.
Digo, digo: “sí, sí”, digo, digo: “no, no”
y esta cabeza se escondió.

Los zapatos desorganizados

Edad:

5 años en adelante.

Espacio:

interior

Formación:

Los participantes formarán una línea sencilla.

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

zapatos de los participantes

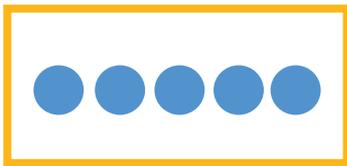


Diagrama: Representación de la formación de los participantes.

Objetivo:

Mediante el juego Zapatos desorganizados, el participante debe encontrar sus zapatos en una montaña de zapatos desordenados.

Desarrollo del juego:

Todos los participantes se quitarán los zapatos y los colocarán de manera desorganizada en un área designada por el líder. Se trazará una línea de salida desde donde saldrán todos al mismo tiempo a buscar sus zapatos cuando el líder lo indique. Los jugadores y jugadoras deben encontrar sus zapatos, ponérselos y amarrárselos. Una vez estén listos, regresarán a la línea de salida. Quien termine primero ganará el juego.



Participantes en formación preparándose para buscar sus zapatos



Variantes:

Se puede hacer formando dos grupos. El primer grupo completo en terminar será ganador.

Reglas:

- * Nadie deberá regresar a la línea de salida si no tiene los zapatos bien puestos y amarrados.
- * Si algún participante no sabe colocarse los zapatos, alguien de su grupo podrá ayudarlo.

Áreas de desarrollo:

- 1. Psicomotora:** practicar la direccionalidad, llevar a cabo una misma tarea con mayor rapidez
- 2. Valores:** respeto, tolerancia, solidaridad entre pares
- 3. Socioafectividad:** integración a un grupo, aceptación
- 4. Capacidad de atención y concentración:** escuchar y seguir las instrucciones, concentrarse en una tarea hasta completarla

Recomendaciones:

- * Ofrecer refuerzo positivo.
- * Identificar con anterioridad si algún participante no sabe colocarse los zapatos y asignarle a un compañero para que le ayude.



El lagartijo

Objetivo:

El participante realiza los movimientos del lagartijo al entrar a la cueva, mientras se divierte en la ejecución.

Áreas de desarrollo:

1. Psicomotora: coordinación, lateralidad

2. Cognitiva: atención, reacción

Recomendaciones:

- * Modelar los movimientos del lagartijo que se describen en la canción.
- * Explorar, antes o después de cantar, la observación de los lagartijos que puedan haber hecho los niños y las niñas en sus patios, escuelas o comunidades. Comentar un poco sobre la importancia de los lagartijos, ¿cómo nos ayudan? ¿Son todos los lagartijos iguales?

Letra de la canción:

Un lagartijo se metió en la cueva.
De pronto, asomó la cabeza,
miró para un lado y el otro...
¿Y que pasó? ¿y qué pasó?



¡Papa caliente!

Edad:

4 años en adelante.

Espacio:

exterior o interior

Formación:

Los participantes se colocarán en un círculo sencillo.

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

bean bag, bola o papa

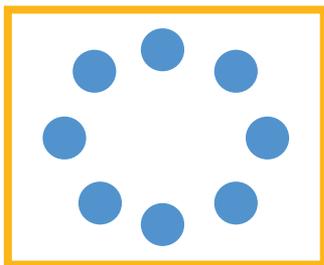


Diagrama: Representación de la formación de los participantes.



Participantes en formación pasando la papa caliente.

Objetivo:

Mediante el juego *¡Papa caliente!*, el participante pasará rápidamente un objeto (“papa”) a su compañero, evitando ser quien lo tenga cuando el juego se detenga.

Desarrollo del juego:

Los participantes formarán un círculo. Se escogerá una persona como líder, que estará parado de espaldas a los demás. Al iniciar el juego, el líder debe decir en repetidas ocasiones las palabras “papa caliente”. Mientras la persona líder repite las palabras, el grupo se pasará un objeto (“papa”) de mano en mano hasta que el líder diga “¡Ya!”. En ese momento se detiene el objeto. Quien tenga el objeto (“papa”) en ese momento, pasará a ser el líder y se repite el juego nuevamente.



Variantes:

- * En lugar de detener el juego cuando el líder diga “¡ya!”, se puede hacer una pregunta y el que tenga el objeto (“papa”) deberá contestarla, pedirle que cante una canción, realice algún movimiento o diga su nombre.
- * Indicar que se pase el objeto (“papa”) a la izquierda o a la derecha.
- * Hacer una fila y pasar la “papa” del frente hacia atrás y viceversa.
- * Se puede utilizar música en lugar de decir “papa caliente”.

Reglas:

- * Cuando el líder dice “¡ya!”, la persona que tenga el objeto (“papa”) tiene que detenerse y no pasarlo a su compañero.
- * El objeto (“papa”) se pasará en orden sin saltar a ningún compañero.

Áreas de desarrollo:

- 1. Psicomotora:** Mejora el movimiento de un objeto rápidamente y con precisión, motor fino.
- 2. Socioafectiva:** A través del juego, se comparte con otros jugadores y jugadoras.
- 3. Valores:** respetar las normas

Recomendaciones:

- * Si algún participante no sigue las reglas en más de una ocasión, se puede penalizar impidiendo que participe en la siguiente ronda.
- * Ofrecer refuerzo positivo.

Nota:

En algún momento del juego, que podría ser conveniente al inicio, sería muy bueno “explorar” con quienes se disponen a jugar el nombre del juego. ¿Por qué se llamará así? ¿Qué relación tendrá su nombre con “el reto” del juego, con lo que los participantes deben lograr para no perder? ¿Por qué algunas personas se refieren a un asunto muy difícil de resolver como una “papa caliente”? Podrían pedirse ejemplos u ofrecerlos sin pedirlos, de acuerdo con las características del grupo que juega y así abrir una discusión interesante y de reflexión.



El valiente Martín

Objetivo:

Cada participante podrá reconocer la importancia del esfuerzo para lograr sus metas y hacer sus sueños realidad.

Áreas de desarrollo:

- 1. Psicomotora:** desarrollo de motor fino y grueso
- 2. Valores:** esfuerzo, perseverancia, autoestima, disciplina, confianza, responsabilidad

Letra de la canción:

Por el árbol que creció
en el jardín
subió y se trepó
el valiente Martín.

De una rama a la otra él trepó,
el nido de las aves él buscó,
rodó, rodó y se cayó.

Y Martín lo volvió a intentar,
subió y se trepó,
regresó a su lugar;
de una rama a la otra él trepó,
el nido de las aves él buscó
y, en un rincón, las descubrió.

Recomendaciones:

Definir lo que significa perseverancia y explicar la importancia de cultivar ese valor para conseguir nuestras metas y sueños. Luego de cantar, se podrían hacer algunas preguntas a los niños y las niñas para saber qué han comprendido de la breve historia que se cuenta, como: “¿Por qué en la canción se le llama valiente a Martín?”, “¿Es peligroso trepar a un árbol?”, “¿Por qué subió Martín a ese árbol?”, “¿Logró Martín lo que quería?”. Sería conveniente explorar con los participantes qué creen que Martín hizo una vez que encontró el nido, ya que conservar y proteger las aves es un valor importante también y no queremos que crean que Martín se llevó el nido del árbol.



Tira y tápate

Edad:

5 años en adelante.

Espacio:

exterior

Formación:

Los participantes se colocarán dispersos en un área designada.

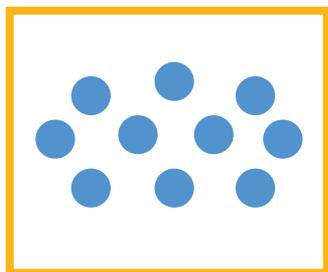


Diagrama: Representación de la formación de los participantes.



Participantes en espera que el lanzador recoja la bola.

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

bola, cono o tiza

Objetivo:

A través del juego Tira y tápate, los jugadores y las jugadoras escaparán y evitarán ser tocados por la bola.

Desarrollo del juego:

Los participantes se colocarán en el centro del área de juego. A cada extremo habrá un lanzador. El lanzador de un extremo tirará la bola tratando de tocar a los participantes, quienes tendrán que escapar. El lanzador del otro extremo recibirá la bola y la relanzará. Los jugadores y jugadoras que sean tocados serán eliminados y saldrán del área de juego. Ganará la última persona que no haya sido tocada por la bola.



Variantes:

- * Se puede utilizar un sistema de puntos distinto. Por ejemplo, cada participante comienza con tres puntos y, cada vez que la bola lo toca, pierde un punto. Cuando no le queden puntos, se elimina.
- * Se puede sustituir al lanzador por alguien que haya sido eliminado para que haya participación en todo momento.

Reglas:

- * La bola debe ser lanzada a los pies de los participantes.
- * Los jugadores y las jugadoras deben permanecer en el área de juego establecida.

Áreas de desarrollo:

- 1. Psicomotora:** ubicación espacial, desplazamiento, reacción, velocidad.
- 2. Socioafectiva:** interacción con los demás.
- 3. Valores:** respetar las normas; aceptación del triunfo o la derrota; deseo de superación.

Recomendaciones:

- * Orientar a los participantes acerca de cuál será el área de juego (se debe marcar el área con tiza o conos).
- * Ofrecer refuerzo positivo.



La hormiga colorada

Objetivo:

Cada participante podrá identificar las partes de la cara y mover sus manos al cantar la canción.

Áreas de desarrollo:

- 1. Cognitiva:** prestar atención, reforzar conocimiento de las partes de la cara
- 2. Psicomotora:** desarrollo de la coordinación, particularmente la óculo-manual (ojo-mano); desarrollo del motor fino

Letra de la canción:

Una hormiga colorada
se pasea por mi cara,
se me sube a la cabeza,
se pasea por mis cejas.
Esta hormiga hace “¡chis!”
(¡aaa...chís!)
y se sube a mi nariz
y cuando cumplo los años
me da besos en los labios.
Esta hormiga va de frente
cuando inflo los cachetes;
esta hormiga está cansada
y se sube a mi almohada,
pero sabe que me enoja
si no me mira a los ojos.

Recomendaciones:

- * Explorar con los niños y las niñas si han tenido la experiencia de sentir una hormiga caminando por su piel. Invitarlos a describir esa sensación. Algunos habrán tenido buenas experiencias, pero otros habrán sentido la picada de hormigas “bravas”. Comentar esa diferencia. Por ejemplo: “¿Son todas las hormigas iguales, qué les parece?”, “¿Quién ha visto una hormiga colorada?”, “¿Son todas las hormigas del mismo tamaño?”, “¿Dónde viven las hormigas?”.
- * Repasar las partes de la cara.
- * Modelar movimientos antes de comenzar la canción.



Veo, veo

Edad:

4 años en adelante.

Espacio:

exterior o interior

Formación:

Los participantes pueden estar de pie o sentados formando un semicírculo.

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

no necesarios

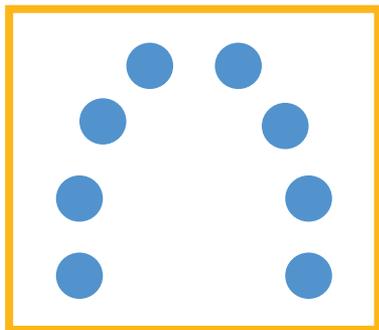


Diagrama: Representación de la formación de los participantes.

Objetivo:

Mediante el juego del Veo, veo, el participante adivinará cuál es el objeto que su compañero (a) o líder tiene en su mente y ha identificado en su entorno.

Desarrollo del juego:

Se escoge un participante del grupo quien será el líder. Este será el encargado de seleccionar un objeto que se encuentre a la vista de todos. Una vez seleccionado el objeto, empieza el juego:

líder: Veo, veo...

grupo: ¿Qué ves?

líder: Una cosita.

grupo: ¿Con qué letrecita?

líder: Con la letrecita...

El líder nombra la letra inicial del objeto seleccionado y el grupo debe adivinar cuál es el objeto, mencionando cosas a la vista con la letra inicial seleccionada. La persona que adivina es el o la líder de la siguiente ronda, por lo que le toca escoger el siguiente objeto.

Variantes:

El juego se puede llevar a cabo cambiando la letrecita por colores y/o figuras geométricas.

Reglas:

*El participante que esté listo para contestar debe levantar la mano y esperar su turno. *Solo contestará un jugador a la vez.

*Si el participante contesta al azar, pierde su turno de participación.

Áreas de desarrollo:

- 1. Desarrollo socioemocional:** provee confianza en sí mismo
- 2. Desarrollo de los procesos de pensamiento:** recordar y aprender información
- 3. Autocontrol:** excitación controlada, esperar su turno, capacidad de atención y concentración
- 4. Implicación activa:** estímulo visual
- 5. Refuerzo de la información aprendida:** El material de refuerzo seleccionado por el líder o maestro se puede relacionar con lo estudiado en clase.

Recomendaciones:

Al finalizar el juego, se recomienda dar refuerzo positivo a los participantes. Ejemplo: “Muy bien”, “Excelente participación o disciplina” para que le ayude.



Participantes en semicírculo intentando adivinar la palabra con la letra escogida.



La receta de las burbujas

Objetivo:

Cada participante podrá identificar y usar señas para ejemplificar la letra de la canción.

Áreas de desarrollo:

- 1. Psicomotora:** desarrollo de motor fino
- 2. Cognitiva:** Aprender a expresarnos por medio del cuerpo y la atención

Recomendaciones:

- * Orientar acerca del valor de poder expresarnos con señas
- * Modelar movimientos antes de comenzar la canción.

Letra de la canción:

Alguien me ha dicho, alguien me contó
que las burbujas son agua con jabón.
Alguien me ha dicho, alguien me contó
que las burbujas son agua con jabón.

Por eso mezclo que mezclo el agua
con jabón,
soplo en un aro burbujas por montón;
mezclo que mezclo el agua con jabón,
soplo en un aro burbujas por montón.

Quién las atrapa, quién las detendrá?
¡Estas burbujas no paran de explotar!
¿Quién las atrapa, quién las detendrá?
¡Estas burbujas no paran de explotar!

Por eso mezclo que mezclo el agua
con jabón,
soplo en un aro burbujas por montón;
mezclo que mezclo el agua con jabón,
soplo en un aro burbujas por montón.

Unas son grandes, otras no lo son;
flotan que flotan a mi alrededor.
Unas son grandes, otras no lo son;
flotan que flotan a mi alrededor.

Mezclo que mezclo el agua con jabón,
soplo en un aro burbujas por montón;
mezclo que mezclo el agua con jabón,
soplo en un aro burbujas por montón.

Ya no hay más agua,
ya no hay más jabón,
bur-burbujeando
se acaba esta canción.
Ya no hay más agua,
ya no hay más jabón,
bur-burbujeando se acaba esta
cancióooooon.



1, 2, 3 pescao

Edad:

4 años en adelante.

Espacio:

exterior o interior

Formación:

Los participantes formarán una línea sencilla.

Objetivo:

Durante el juego 1, 2, 3... ¡pescao!, los jugadores y las jugadoras avanzarán hacia el líder ágilmente, sin que él los vea, e intentarán tocarlo para ocupar su lugar.

Desarrollo del juego:

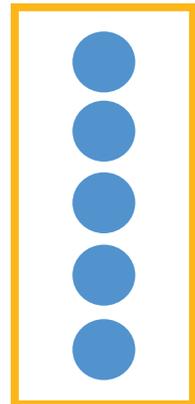
Se demarcará una línea en el suelo que servirá como salida. Los participantes se ubicarán detrás de esta línea. El líder, quien será “el pescador”, se ubicará en la meta. El pescador, de espaldas a los participantes, contará en voz alta: “1, 2, 3... ¡pescao!” mientras los participantes van avanzando hacia la meta. En el momento que el líder dice la palabra “pescao”, se vira y observa a los participantes. El jugador que sea sorprendido en movimiento deberá regresar a la línea de salida. El primer participante en llegar a la meta resultará ganador y pasará a ser “el pescador”.

Número de participantes:
indefinido

Materiales:
tiza



Participantes avanzan para alcanzar al “pescador”



*Diagrama:
Representación de la formación de los participantes.*



Variantes:

Se puede cambiar la frase del juego al idioma inglés (“1, 2, 3... fish!”).

Se puede decir la frase con diferentes animales.

Se puede variar la distancia de la salida a la meta.

Áreas de desarrollo:

1. Desarrollo perceptivo motor:

rastreo visual, conciencia del espacio, direccionalidad

2. Capacidad física: agilidad, permanecer alerta

3. Aptitud física: trabaja varios músculos del cuerpo, desarrolla la velocidad.

4. Valores: favorece la convivencia e integración social, seguir las reglas.

Reglas:

* Todos los participantes deben estar ubicados detrás de la línea de salida antes de comenzar el juego.

* Ningún participante sobrepasará la línea antes de que el líder comience a contar.

* El líder no podrá voltear a observar los participantes sin haber dicho la palabra “pescao”.

* Todo participante que sea visto en movimiento deberá regresar a la línea de salida.

Recomendaciones:

* Hacer énfasis en la importancia de cumplir las normas para lograr el objetivo del juego.

* Ofrecer refuerzo positivo.



Las manos

Objetivo:

Cada participante podrá reconocer la importancia de las manos.

Áreas de desarrollo:

1. Psicomotora:

desarrollo del motor fino, la coordinación y la direccionalidad

2. Cognitiva: práctica

de la atención y la concentración

Recomendaciones:

- * Explorar la importancia de las manos en nuestro diario vivir.
- * Modelar los movimientos antes de comenzar la canción.
- * Se podría aprovechar para reforzar los conceptos de “arriba” y “abajo” con más ejemplos: las plantas, los pájaros, los carros, las nubes...

Letra de la canción:

Saco una manita, la hago bailar;
la cierro, la abro,
la vuelvo a guardar.

Saco otra manita, la hago bailar;
la cierro, la abro,
la vuelvo a guardar.

Saco las dos manitas,
las hago bailar;
las cierro, las abro,
las vuelvo a guardar.

Si yo pongo mis dos manos
para arriba,
mis dos manos tocan el cielo;
si yo pongo mis dos manos
para abajo,
mis dos manos tocan el suelo.

Arriba, arriba, el cielo;
Abajo, abajo, el suelo.
Mis dos manos ya se van
porque van a descansar.



Cuica

Edad:

5 años en adelante

Espacio:

exterior o interior

Formación:

dispersos

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

Cuicas [Sogas o cuerdas]

Objetivo:

El jugador dará vuelta a la cuica para saltar coordinadamente en varias ocasiones.

Desarrollo del juego:

El participante sostendrá la cuica con ambas manos y la hará rodear su cuerpo por arriba y por abajo y al mismo tiempo realizará diversos saltos coordinados y consecutivos. Se pueden realizar diversas modalidades de saltos. Algunos de estos son: salto sencillo, alternado (cambiando de pie), con una pierna, hacia atrás, salto doble, salto triple y en pareja. Otras prácticas variadas son “tocineta” (bien rápido) y el reloj. También se puede añadir algún implemento como por ejemplo una bola. Además se puede realizar el salto con la cuica doble y hasta con tres cuicas al mismo tiempo.

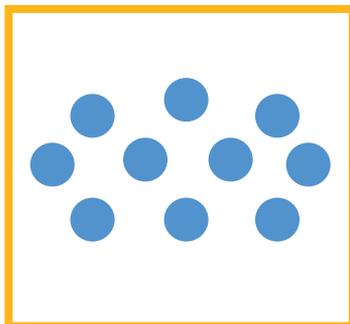


Diagrama: Representación de la formación de los participantes.



Participantes brincando cuica [soga o cuerda].



Variantes:

Se puede saltar cuica individual o grupalmente.

Si no tienes una cuica se puede utilizar un pedazo de sogu o cable.

Reglas:

Las normas serán impuestas por el líder de acuerdo a la actividad que se vaya a realizar. Si el salto es individual, se debe recomendar no halar la cuerda ni enrollarla en las manos o pies.

Áreas de desarrollo:

1. Desarrollo de los procesos

de pensamiento: crear estrategias para ganarle al adversario

2. Psicomotora:

equilibrio y coordinación

3. Aptitud física:

se tonifican los músculos, mejora la resistencia, la flexibilidad y la velocidad

4. Socioafectiva:

respeto a las normas y a los demás mediante el juego grupal.

Recomendaciones:

- * Debe haber disponibles varias cuicas.
- * Las cuicas pueden ser cortas para salto individual y largas para juego grupal.
- * Se pueden organizar varios grupos de salto al mismo tiempo.
- * Ofrecer refuerzo positivo.



Pongo una mano

Objetivo:

Cada participante identifica segmentos corporales mediante la actividad física.

Recomendaciones:

- * Destacar la importancia de la actividad física.
- * Repasar los segmentos corporales mencionados en la canción.

Áreas de desarrollo:

- 1. Cognitiva:** reconocimiento de segmentos corporales, práctica de la atención, manejo del cuerpo en diferentes direcciones
- 2. Psicomotora:** desarrollo de habilidades motoras, coordinación y lateralidad

Letra de la canción:

Pongo una mano aquí,
pongo una mano allá,
saludo, saludo, saludo
y una vuelta voy a dar.

Pongo un pie aquí,
pongo otro pie allá,
pateo, pateo, pateo
y una vuelta voy a dar.

Todos aplaudiendo aquí,
todos aplaudiendo allá,
aplauo, aplauo, aplauo
y una vuelta voy a dar.

Todos aplaudiendo aquí,
todos aplaudiendo allá,
aplauo, aplauo, aplauo
y una vuelta voy a dar.



El gato y el ratón

Edad:

5 años en adelante.

Espacio:

exterior

Formación:

Los participantes estarán de pie formando un círculo sencillo.

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

no son necesarios

Objetivo:

Mediante el juego El gato y el ratón, el participante utiliza y desarrolla sus reflejos para “perseguir” o “escapar”.

Desarrollo del juego:

Los participantes formarán un círculo tomados de las manos. Alguien será el “gato” y otro el “ratón”. Los jugadores y jugadoras se moverán a la derecha del círculo cantando: “Allá viene el gato y el ratón a darle combate al tiburón. Corre que te corre, corre ya”. El “ratón” estará ubicado dentro del círculo y el “gato” afuera. Cuando el grupo termina la canción, el “ratón” debe salir y será perseguido por el “gato”. Los integrantes del círculo protegerán al “ratón” proporcionándole entrada y salida del círculo. El “gato” deberá atrapar al “ratón” sin entrar al círculo para poder cambiar de roles.

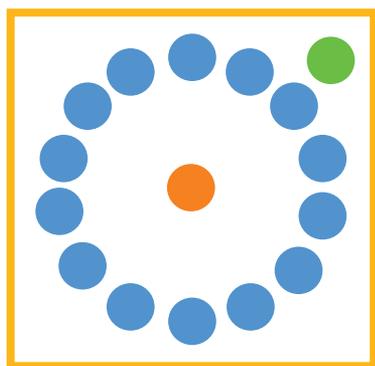


Diagrama: Representación de la formación de los participantes. El círculo verde en la parte de arriba es el “gato”, mientras que el anaranjado en el centro es el “ratón”. Por su parte los círculos azules protegen al “ratón”.



Participantes formando un círculo para proteger al “ratón” del “gato”.

Variantes:

Los integrantes del círculo pueden estar sentados aunque tomados de las manos. El “ratón” tendrá que saltar por encima de los brazos de los participantes para poder entrar y salir del círculo.

Reglas:

- * El “gato” no podrá entrar al círculo.
Los integrantes del círculo deben subir las manos para que el “ratón” entre y bajarlas para evitar la entrada del “gato”.
- * Si el “ratón” es tocado por el “gato” termina el juego o cambian de roles.
- * El “ratón” tiene que salir del círculo para ser perseguido.

Áreas de desarrollo:

- 1. Desarrollo de los procesos de pensamiento:** Tomar riesgos a nivel personal.
- 2. Desarrollo social:** Trabajo en equipo, seguir las normas
- 3. Capacidades física:** arrancar y parar rápidamente, agilidad.

Recomendaciones:

- * Orientar a los participantes acerca de mantener medidas de seguridad (no empujar, no golpear)
- * Explicar la importancia de mantener la formación del círculo.
- * Ofrecer refuerzo positivo.



Enano gigante

Edad:

4 años en adelante.

Espacio:

exterior o interior

Formación:

Los participantes se colocarán dispersos por el área.

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

no son necesarios

Objetivo:

Mediante el juego Enano gigante, los participantes ejecutarán el comando de agacharse o ponerse en pie, hasta equivocarse o resultar ganador.

Desarrollo del juego:

Se selecciona un líder que se ubicará frente a los participantes. Cuando el líder diga la palabra “enano”, los participantes deben agacharse y, cuando diga la palabra “gigante”, deben ponerse en pie. El líder aumentará la rapidez al decirlo, con el fin de confundir a todos. Resultará ganador o ganadora el último participante que siga los comandos sin equivocarse en ninguna ocasión

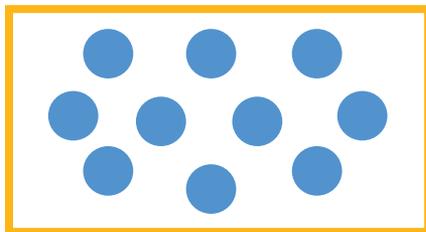


Diagrama: Representación de la formación de los participantes.



Participantes esperan por los mandatos del líder para volverse “enanos” o “gigantes”



Variantes:

- * Sustituir las palabras “enano” y “gigante” por otras palabras, colores, o figuras geométricas. Por ejemplo, si decimos “círculo”, nos agachamos y, si decimos “cuadrado”, nos ponemos en pie.
- * Integrar instrumentos musicales como, por ejemplo, si suena una maraca nos agachamos y, si suena el güiro, nos ponemos en pie.
- * Cambiar los movimientos por otros. Si decimos “enano” nos colocamos a 4 patas y si decimos “gigante” nos colocamos a pata coja (una sola pierna).
- * Se pueden integrar todas las variantes para probar la memoria.

Reglas:

Si el jugador o la jugadora se equivoca, se elimina hasta la siguiente ronda de juego.

Áreas de desarrollo:

- 1. Psicomotora:** desarrollo de la coordinación y la reacción
- 2. Capacidad de concentración y atención:** escuchar y seguir los comandos
- 3. Desarrollo de valores:** respetar las normas y aceptar el triunfo o la derrota

Recomendaciones:

- * Al finalizar el juego se puede reforzar el tema de aceptar el triunfo o la derrota, recalcando en la alegría de divertirnos junto a los amigos y las amigas.
- * Ofrecer refuerzo positivo.



La peregrina

Edad:

5 años en adelante.

Espacio:

exterior o interior

Formación:

Los participantes formarán una fila sencilla.

Número de participantes:

indefinido

Materiales:

tiza o pintura, bean bags

Objetivo:

A través del juego de la peregrina, el participante saltará en una o ambas piernas desarrollando el equilibrio y la coordinación.

Desarrollo del juego:

Se pinta en el suelo una serie de cuadros enumerados del uno al diez. A una distancia del primer cuadro determinada por los participantes, se demarcará una línea desde la cual se llevarán a cabo los lanzamientos. Detrás de esa línea se ubicarán en fila los jugadores. Cada participante tendrá un bean bag de distinto color. El primer jugador lanzará su bean bag al cuadro número uno y saltará para caer con un pie en el cuadro número dos y el otro pie en el cuadro número tres. Luego saltará en un pie al cuadro número cuatro; en los cuadros cinco y seis brincaré y colocará un pie en cada cuadro y así continuará hasta llegar al diez. Al llegar al diez sale del cuadro en un pie. Luego regresará de la misma forma hasta llegar al cuadro número dos y tres donde se detendrá a recoger su bean bag y saltará afuera sin tocar el número uno. Después lanzará su bean bag al cuadro número dos y saltará de la misma forma, pero esta vez sin tocar el cuadro número dos. Si el recorrido se lleva a cabo según las reglas, el participante podrá continuar el juego hasta que pierda y ceda el turno al siguiente jugador. El bean bag permanecerá colocado en el número donde perdió el participante. Ganará quien haya llegado al número mayor o quien termine el recorrido de la peregrina.



Variantes:

- * En lugar de bean bags, se pueden utilizar tapitas o piedras de color y formas distintos.
- * Si el participante logra llegar hasta el número diez, puede repetir, pero esta vez comenzando en el diez y terminando en el uno.

Reglas:

- * Al lanzar el bean bag, este debe caer en el cuadro sin tocar ninguna línea; si esto ocurre, el participante pierde el turno y debe regresar al final de la fila a esperar su nuevo turno.
- * El jugador debe mantener el equilibrio y no pisar ninguna de las líneas.
- * No se podrá pisar ningún cuadro donde haya bean bags de otros jugadores.
- * El participante comenzará otra vez en el cuadro donde perdió el turno.

Recomendaciones:

- * Dibujar varias peregriñas para que haya mayor participación.
- * Lanzar un dado para seleccionar el participante que dará inicio al juego.
- * Ofrecer refuerzo positivo.



Participantes esperan a que un compañero complete el juego.

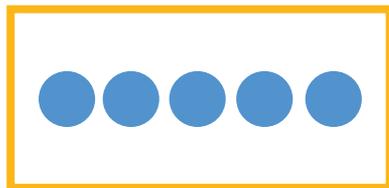


Diagrama: Representación de la formación de los participantes.

Áreas de desarrollo:

- 1. Psicomotora:** desarrolla la coordinación, el equilibrio y la flexibilidad.
- 2. Cognitiva:** identifica los números y el orden numérico.
- 3. Socioafectiva:** integración de los participantes, aceptación, respeto a las normas y a los demás.



Si yo tengo muchas ganas

Objetivo:

Cada participante imitará movimientos y acciones que expresa la canción mediante actividad física.

Áreas de desarrollo:

- 1. Cognitiva:** Desarrolla la capacidad de imitar, la atención y la concentración.
- 2. Psicomotora:** desarrollo de destrezas motoras y coordinación.

Recomendaciones:

Modelar los movimientos antes de comenzar la canción.

Letra de la canción:

Si yo tengo muchas ganas de cantar,
si yo tengo muchas ganas de cantar,
 si yo tengo la razón
 y no hay oposición,
no me quedo con las ganas de cantar.

Si yo tengo muchas ganas de
 aplaudir,
si yo tengo muchas ganas de aplaudir,
 si yo tengo la razón
 y no hay oposición,
no me quedo con las ganas de
 aplaudir.

Si yo tengo muchas ganas de reír,
si yo tengo muchas ganas de reír,
 si yo tengo la razón y no hay
 oposición,
no me quedo con las ganas de reír.

Si yo tengo muchas ganas de saltar,
si yo tengo muchas ganas de saltar,
 si yo tengo la razón
 y no hay oposición,
no me quedo con las ganas de saltar.

Si yo tengo muchas ganas de correr,
si yo tengo muchas ganas de correr,
 si yo tengo la razón
 y no hay oposición,
no me quedo con las ganas de correr.

Si yo tengo muchas ganas de dormir,
si yo tengo muchas ganas de dormir,
 si yo tengo la razón
 y no hay oposición,
no me quedo con las ganas de dormir.

JUGAR

= aprender

Gracias al apoyo de *Save the Children*; la Fundación Atención Atención ha preparado esta guía didáctica con un grupo de canciones y juegos que permitirá que los niños canten, bailen, jueguen y aprendan mientras se divierten.

JUEGOS

- 1 Simón dice
- 2 Cheki morena
- 3 Las estatuas
- 4 Piedra, papel ó tijera
- 5 La letrecita
- 6 El paracaídas
- 7 El mensaje secreto
- 8 Carreras especiales
- 9 El barco se hunde
- 10 Los zapatos desorganizados
- 11 Papa caliente
- 12 Tira y tápate
- 13 Veo veo
- 14 1, 2, 3 pescao
- 15 Cuica
- 16 El gato y el ratón
- 17 Enano gigante
- 18 La peregrina



Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollarse saludablemente. Es por medio del juego que un niño aprende; pues mientras juega trabaja destrezas motoras, afectivas, desarrolla su imaginación y creatividad, fomenta hábitos de cooperación y trabajo en equipo.

“Es una excelente herramienta para enseñarles a SUPERARSE y PERSEVERAR.”



La **Fundación Atención Atención** tiene la misión de desarrollar proyectos, talleres y recursos que contribuyan a que los niños puedan alcanzar su máximo potencial; utilizando la música y el juego como herramientas fundamentales para lograrlo.

