



A continuación se presenta la copia de los “productos”, obtenidos en los proyectos denominados **Antología Lúdica** y **Gaceta Lúdica**, por ser trabajos destinados a su publicación. Los **Micros Matemáticos**, resultado del proyecto del **Semestre A-99** del **Taller de Expresión Matemática**, se encuentran en la videoteca del Departamento de Educación Preescolar, para utilizarse en las sesiones de trabajo de la materia o de quien lo solicite. Los trabajos de los otros proyectos, fueron entregados a las instituciones o devueltos a los(as) estudiantes para ser empleados como material de apoyo didáctico.

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

ANTOLOGIA LÚDICA

TALLER DE EXPRESIÓN LÚDICA

Profesora:
Piedad Londoño M.

Estudiantes:
Rosa Albornoz
Marsi Barreto
Miriam Dos Santos
Maria Egdilia Gonzalez
Nathaly Mora
Evelyn Peña
Zoledyz Ramirez
Zolidza ramirez
Jenny Rodon
Francios Teran
Maria Fabiola Trisancho
Maria Osley Velasquez
Doralis Vera

Mérida, Febrero de 1999

CONTENIDO

Notas preliminares	3
1. En teoría: ¿Qué es el juego?	4
2. El juego a través de la historia.....	5
3. Teorías del juego.....	7
3.1. Teoría del recreo.....	8
3.2. Teoría de la energía sobrante.....	8
3.3. Teoría del ejercicio preparatorio.....	9
3.4. Teoría del atavismo.....	9
3.5. Teoría catártica.....	10
4. Juegos.....	10
4.1. Área del desarrollo cognoscitivo.....	11
4.2. Área del desarrollo psicomotor	19
4.3. Área del desarrollo Socio emocional.....	30
4.4. Área del desarrollo físico.....	40
4.5. Área del desarrollo del lenguaje.....	46
4.6. Área del desarrollo moral.....	53
Bibliografía.....	60

NOTAS PRELIMINARES

Una antología es una recopilación o compendio de obras. La **Antología Lúdica** que se presenta a continuación, es producto de una selección de juegos para realizar en el Preescolar y pretende servir como apoyo a los docentes de esta etapa y a todos aquellos que tengan bajo su responsabilidad, la promoción del desarrollo integral de niños entre los cuatro (4) y los seis (6) años de edad.

La **Antología Lúdica**, fue elaborada durante el semestre codificado como B-98 (segundo periodo del año 1998), por el grupo de estudiantes del **Taller de Expresión Lúdica** de la Escuela de Educación, mención Preescolar, de la Universidad de los Andes, con la asesoría de la profesora a cargo de esta asignatura.

Entre los propósitos que guiaron este proyecto, se contempló la posibilidad de aprender creando, investigar aplicando y analizar, confrontando puntos de vista. De esta forma se trabajó en función, no sólo de cumplir con los objetivos de un programa establecido (el del Taller de Expresión Lúdica), sino de generar un instrumento de trabajo que sirviera como herramienta, al momento de proponer actividades para promover el proceso del desarrollo integral del niño en edad preescolar.

A modo de introducción, se tuvo en cuenta la necesidad de plantear un sucinto panorama sobre la historia del juego y, para establecer algunos elementos pertinentes, se examinan conceptos y teorías sobre el tema.

La organización en la que son presentados los juegos, obedece a la necesidad de proponer, por cada área del desarrollo del niño, un conjunto de actividades lúdicas, que apuntan a favorecer los aspectos inherentes a cada una de las áreas, sin perder de vista que el niño es un ser **integral** y que, obviamente, la relación entre ellas es intrínseca.

Con lo anterior, se quiere destacar que cualquier situación que afecte, positiva o negativamente, el desarrollo de una de las áreas del desarrollo, estará afectando las demás. Sin embargo, se consideró importante sugerir que, según los factores en desarrollo, pueden plantearse actividades que inciden directamente sobre ellos.

La **Antología Lúdica** se presenta, entonces, como el producto de un esfuerzo de grupo que pretende, ante todo, servir de recurso a todos los que se dedican a la tarea de divertirse, con los niños aprendiendo.

1. EN TEORÍA: ¿QUÉ ES EL JUEGO?

Muchas y muy variadas son las ideas entrelazadas para describir la práctica más popular y cotidiana de la humanidad: el juego. "Acción y efecto de jugar" (p. 1209), dice en el **Diccionario de la Lengua Española** que, al explicar retoma el verbo jugar, al cual le confiere el significado de: "Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse" (p. 1211). Así, poco a poco, va definiendo la acción de jugar, limitándola a reglas y otras condiciones que van acercando al lector hacia las artes de la baraja o al deporte. Sin embargo, tomando la esencia del enunciado inicial, hace eco de una de las principales funciones de la actividad lúdica: la diversión.

Hasta aquí, solamente hay un esbozo de lo que podría considerarse como una definición de juego pues, si el propósito es construir una completa descripción, habría que considerar a Huizinga (1984), su principal exponente, para quien el juego es:

una acción libre ejecutada 'como si' y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (p. 26)

Acción libre que imita o intenta asimilar para reproducir, es una de las características que delimitan esta actividad, de cualquier otra realizada por el hombre. Condición indispensable para que pueda definirse como tal, la libertad de actuar, transformar, expresar u ocultar, está presente en el juego y de allí que, quien juega, entra en la dimensión que rompe con la rutina, dejando a un lado las condiciones de la realidad que experimenta día a día. Por ello, continúa Huizinga planteando que "absorbe por completo al jugador", le permite enajenarse de su realidad cotidiana para transportarlo a la dimensión del juego, como otra realidad.

Para este autor, en el juego el beneficio parece estar en el hecho de jugar. Fuera de jugar, tomese como provecho o no, la ganancia material le restaría su condición de juego. Sin embargo, esta afirmación impediría calificar como juego, muchas de las actividades que han sido clasificadas como tales. Por el momento, retomando la esencia del postulado, es posible concluir que la actividad lúdica "pura", la que acompaña al hombre desde su origen, no produce emolumento tangible alguno, como lo hace, por ejemplo, el trabajo.

Unido a la libertad y la inexistencia de ganancia material, el juego está enmarcado por fronteras espaciales y temporales, lo cual equivale a decir que hay límites coordinados por ambos parámetros. El juego, como una acción dentro del continuo vital, está circunscrito a medidas, márgenes o contornos propuestos para su ejecución. Con éstos, se hace posible disponer ordenadamente su secuencia y el terreno para su despliegue.

También en Huizinga, aparecen las reglas como parte de la definición de juego. Reglas que organizarán su ejecución, los procedimientos, las secuencias, lo pertinente y, entre otras circunstancias, lo inadmisibles. Las reglas permitirán el equilibrio y la consistencia dentro los límites.

Como Huizinga, muchos autores han propuesto definiciones sobre el juego. Todos coinciden en formular como sus elementos fundamentales: la libertad de acción, su condición de felizmente "ajeno" a la realidad cotidiana, limitado en tiempo y espacio y sujeto a reglas. Pero, además, lo proponen como una necesidad vital que supone aventura, exploración, goce, fantasía, inteligencia, arte e integración.

2. EL JUEGO A TRAVÉS DE LA HISTORIA

El juego es una actividad que se ha practicado y seguirá realizándose a través de los tiempos, sin reconocer fronteras, religiones, razas, clases o idiomas. Hablar de su origen resulta ser, entonces, un proceso complicado, por las imprecisiones y múltiples versiones sobre el tema. Una de las razones que permiten realizar esta afirmación, radica en el hecho de que ha sido una actividad asimilada por todas las culturas humanas, posiblemente desde los comienzos de la existencia del hombre, en la totalidad de las culturas.

Sin embargo hay coincidencias. En los estudios sociológicos se considera que, desde un principio, las comunidades organizadas han buscado la manera de satisfacer sus necesidades fundamentales, que residen en hallar los medios para subsistir. Unido a este propósito, aparece el juego como una práctica instintiva que se convierte, posteriormente, en un modo de socialización.

Las versiones sobre la historia del juego se tornan cada vez más especializadas, al cruzar perspectivas de disciplinas y ciencias que estudian al hombre como ser biológico, psicológico y social.

Un ejemplo de esta crónica la encontramos en Marín y Otros(1995), quienes afirman que:

hace 4500 años en Mesopotamia las clases dirigentes de Summer, jugaban a un juego de tablero único de aquella época, el juego real U.R. Cuando alguien se moría colocaban en su tumba un dámero, a fin de ayudarlo a pasar momentos agradables en el más allá (p. 15).

Sobre la historia del juego se sostiene, también, que en Grecia, durante el siglo VI a. de C., se realizaban los llamados juegos fúnebres, en memoria de los personajes distinguidos. Mientras que en Roma fueron instituidos para apaciguar los males familiares, dando origen a los combates de gladiadores.

En otras investigaciones, se plantea que el juego tuvo su inicio en la Olímpia de la Grecia antigua, lugar de origen de los juegos olímpicos en 884 a. de C., donde surgió el genérico "deportes" como ejercicio corporal, agilidad, destrezas y fuerza. Allí los atletas se destacaban en las carreras de carros, de caballos, a pie, en la lucha griega, el pugilato y el pentatlón.

La historia cuenta, también, que hace 1300 años se jugaba ajedrez en el Chaturanga (juego indio) y confirma que el juego de muñecas, aún en vigor, surgió hace 3000 años en Egipto.

De acuerdo con lo anterior, la historia del juego borra muchas fronteras, impidiendo determinar exactamente cuál o cuáles fueron las causas que dieron impulso a sus orígenes. Sin embargo, lo que parece estar claro es que las comunidades jugaron, juegan y jugarán desde siempre y hasta siempre pues, el juego ha formado parte esencial de la humanidad y, como dice Jack

Botermans, citado por Marín y Otros (1995): *"cada día, en cada momento se juega en los cuatro rincones del mundo"* (p.1).

Muestra de la herencia lúdica, es que hoy en día existen juegos infantiles que han llegado a nosotros como actividades practicadas por los adultos de otras culturas, épocas y latitudes. Es así como Château (1973), señala al respecto que: *"En el siglo XIV, la corte de Isabel de Baviera se divertía con los palillos. Entre 1745 la nobleza estaba encaprichada por los títeres"* (p. 105).

Asimismo en Italia, durante el siglo XVIII, era practicado por los medios más aristocráticos, el juego de policías y ladrones y es en este tiempo cuando comienza a dársele importancia a los juegos motrices y educativos por su valor moral y pedagógico.

A partir de este sucinto panorama, es posible apreciar como cada sociedad va creando sus propias formas de disfrute que, posteriormente, son amalgamadas por diferentes y lejanas culturas, para llegar a elaborar diversidad de instrumentos lúdicos, que servirán a los individuos de cada sociedad para su distracción y deleite.

Por su parte Huizinga, uno de los principales investigadores, citado en la revista de la UNESCO (1980), señala que; *"el juego está en el origen de todas las instituciones sociales del poder político, de la guerra, del comercio cuyo elemento lúdico pone de manifiesto"* (p. 8). Frente a esta apreciación, es posible entonces manifestar que el juego es parte fundamental de la cultura de cada pueblo y que evoluciona a medida que se va enriqueciendo con las contribuciones de cada generación.

De igual forma Puentes (1994), para despejar cualquier duda sobre la trascendencia del juego, tanto en el tiempo como en el espacio, toma en cuenta las diversas interpretaciones que el juego ha adquirido entre una cultura y otra a lo largo del tiempo. En este sentido considera que:

Para los griegos antiguos juego significaba acciones propias de los niños; entre los hebreos correspondía al concepto de broma y risa. Entre los romanos alegría, fiesta. Posteriormente el vocablo juego empezó a significar un grupo de acciones humanas que no requieren un trabajo duro y que proporciona alegría y satisfacción (p. 3).

También Huizinga, hace referencia a las diversas designaciones del juego, a través de diferentes lenguajes existentes en el mundo, por ejemplo; el chino lo designa como "Wan". El idioma semántico como "Tscheng" y "sai", El japonés "Asobi" o "Asobu", entre otros.

Dada su gran importancia, el juego ha sido motivo de innumerables estudios, tal como asegura Zapata, al citar a Gross, quien basó sus investigaciones en el juego animal para una mejor comprensión del juego infantil, sin llegar a resultados satisfactorios.

Luego Claparedes, basado en estos estudios, creó la Teoría del Preejercicio, la cual consistía en el ensayo de las "tendencias instintivas" para adquirir habilidades futuras.

Así mismo, Wallon elabora una clasificación de los juegos para darle un mejor uso a cada actividad que el niño realizaba.

Fröebel, por su parte, elaboró un programa de juegos y canciones con el fin de que padres y maestros lo utilizaran como herramienta fundamental para el desarrollo integral del niño.

También Montessori explica que es necesario la estimulación proveniente del juego, para que el niño adquiera nuevos conocimientos por medio del autoaprendizaje.

De esta manera, en los últimos 50 años, diversos autores han discutido y estudiado el juego desde el punto de vista psicológico y pedagógico. Por ello, la manera como éste ha sido considerado, ha ido evolucionado.

En los años 50' se describió como el instinto que las personas tienen por jugar y divertirse. En los 60', como el impulso, es decir, la fuerza que tiene el hombre para ganar o la debilidad para perder. En los años 70', fue considerado como el medio de socialización a través del cual el niño interactúa con otras culturas, razas y religiones.

Y, en los años 80', se concibió como un medio fundamental para el aprendizaje pues, se asegura que a través de la actividad lúdica el niño adquiere conocimientos y habilidades, expresa sus sentimientos e intercambia ideas.

Muchos han sido los intentos por determinar la trayectoria histórica e importancia de la actividad lúdica. Sin embargo, en la actualidad, es necesario recorrerlas, en su mayoría, para presentar una versión que trate de englobarlas a todas, ya sea por su valor pedagógico, histórico, antropológico o psicológico.

Por esta razón, y como parte de su historia, se teje una gama de teorías sobre el alcance educativo y cultural del juego y es sobre este aspecto que se tratará a continuación.

3. TEORÍAS DEL JUEGO

La nueva realidad educativa, fundamentada en la práctica reflexiva, coloca al docente ante la necesidad de situar a sus alumnos en el entorno que les incluye. Es así como la actividad lúdica toma un papel determinante, a la hora de promover el desarrollo de niño, sin alejarlo de su más preciada e íntima esencia: la diversión.

El juego, como herramienta pedagógica, fundamental para promover el desarrollo integral del niño, ha sido objeto de numerosas investigaciones que, a su vez, han generado el surgimiento de variadas y, a veces, divergentes teorías. Algunas de estas teorías tratan de explicar las razones que se tienen para jugar, enfocando elementos que toman orientaciones de disciplinas como la sociología, la psicología y la pedagogía. De esta forma, es posible obtener información muy completa sobre el juego.

De los valiosos intentos por explicar de qué se trata el juego, cuál es su origen e importancia, se generaron una serie de teorías sobre la actividad lúdica, que permiten definir con mayor precisión su valor como actividad humana y pedagógica, en el proceso de desarrollo integral del niño.

3.1. TEORÍA DEL RECREO

Llamada, también, Teoría del Esparcimiento, Recuperación o Teoría del Descanso, contempla el juego como una actividad placentera que permite satisfacer, en el individuo, la necesidad de descansar.

Autores como Shiller, expresa que el juego es una actividad en la que se trata de satisfacer necesidades exclusivamente naturales y que se diferencia del trabajo, porque su finalidad es el recreo.

Lazarus, por su parte, considera que la actividad lúdica es un medio para descansar y una forma de recuperación, después de gastar energías. Así mismo, Patritge, explica que es un medio para descansar de las ocupaciones diarias, en el que no se necesita de la atención. Con Rousell se contempla como una actividad natural y espontánea que no requiere de esfuerzo.

Todos coinciden en manifestar que el juego es recreo, esparcimiento, diversión, placer. Es la oportunidad de alejarse del deber rutinario y cotidiano. Es la actividad que hace posible el descanso, la distracción.

3.2. TEORÍA DE LA ENERGÍA SOBRANTE

Conocida como la teoría *"del excedente de energía"*, señala que el individuo utiliza, en la actividad lúdica, la energía restante, después de realizar una actividad que requiera esfuerzo. Indica que, a pesar de que el niño tiene un desgaste de energía, al lograr la satisfacción de sus necesidades básicas, todavía conserva potencia para invertirla en sus juegos. A pesar de sus constantes movimientos, el niño, posee tal provisión de energías que le es posible continuar gastándolas.

Shiller sustenta esta teoría al afirmar, en sus cartas sobre la educación estética del hombre, que: *"el animal trabaja cuando carece de algo y juega cuando rebosa de energía"* (además porque, según él) *"es un placer relacionado con la manifestación del exceso de energía"* (p. 86)

De igual manera Spencer, citado por Elkonin, considera que:

Al ser humano, luego de satisfacer sus necesidades básicas en las que ha habido un desgaste de energía, le queda un restante. Descargará en el juego la energía que le sobra y que ha acumulado en el organismo. (p. 94)

Decroly señala que el juego es una actividad natural del niño, que va más allá de una forma de distracción o deleite, ya que exige esfuerzos perseverantes en la solución de problemas que, muchas veces, lejos de liberar tensiones, produce agotamiento.

Shiller, por su parte, plantea que el animal trabaja cuando carece de algo y juega cuando rebosa de energía. En este sentido, se propone al juego como una actividad placentera, relacionada con la manifestación de exceso de energía que se presenta espontáneamente, en razón de que el niño, al no trabajar como el adulto, tiene energías de sobra.

La acopio de energía es, para estos autores, un potencial del cual el hombre está dotado, de manera tal que excede su capacidad de gasto con el ejercicio de sus esfuerzos cotidianos para subsistir. Bajo esta perspectiva, el ser humano tiene una necesidad más: jugar "para gastarla".

3.3. TEORÍA DEL EJERCICIO PREPARATORIO

EL ejercicio preparatorio o *preejercicio*, es un planteamiento en el cual se sugiere que el juego constituye una base para que el individuo se desempeñe eficazmente en su vida futura. Para Château el juego va a ser sustituido por el trabajo, va a significar un preámbulo, un indicador de la dinámica del trabajo.

Por su parte Gross, investigando el comportamiento de los animales, para estudiar la actividad lúdica, dedujo que el juego era un preejercicio para la vida, que sirve para la autoafirmación. Entendió el juego como un ejercicio de tendencias instintivas que, posteriormente encontraría su aplicación en la vida adulta. De este modo cumple con el objetivo de desarrollar los instintos heredados, todavía no formados. Según él, en los primeros dos (2) años de vida del niño, predomina el instinto pero, después, se desarrollan las manifestaciones del juego infantil.

Por su parte, Decroly, explicando los valores del juego para la educación infantil, considera el juego como un valioso medio para la autoeducación del niño pues, va desarrollándose como un proceso con objetivos cada vez más consciente, exigiendo del niño un esfuerzo perseverante y singular, por su condición de dinámica placentera y autogratificante.

Como ejercicio preparatorio, la actividad lúdica se postula como una función previa, que condiciona la personalidad y los esquemas prácticos hacia el quehacer futuro, hacia el trabajo del adulto, en el cual se exigirá la destreza intelectual, manual, la autonomía y, entre otros, la autoconfianza de saber que se está en capacidad de actuar.

3.4. TEORÍA DEL ATAVISMO

A juzgar por la Teoría del Atavismo, se juega para seguir las huellas de los antepasados. La actividad lúdica, rinde cuenta de las acciones persistentes en las razas de allí que cada cultura y cada pueblo presenta dinámicas propias heredadas por generaciones, que van siendo enriquecidas y transformadas al ser transferidas a otras comunidades.

Para De Borja, M. (1980):

el juego, al igual que el lenguaje es una constante antropológica que encontramos en todas las civilizaciones y en todas las etapas de cada civilización. Es inconcebible un periodo de la humanidad sin juego y a lo largo de la historia lo vemos unido a conceptos tan complejos como los de "rito", "sagrado" o "religión" (p. 13)

El juego se concibe, entonces, como una forma de representar la cultura, las costumbres ancestrales que han marcado las dinámicas de cada comunidad. De igual forma el juego se propone, en la teoría del Atavismo, como la evocación y reconstrucción de la evolución de la especie y de su patrimonio histórico. Se Juega para volver a crear las condiciones que permitieron ser lo que se es. Se

Juega para reconocer los orígenes y transformar las condiciones sin perder la esencia que permite sentir la pertenencia.

3.5. TEORÍA CATÁRTICA

Desde que Freud planteó la relación entre las primeras vivencias y el comportamiento adulto, se dice que el juego representa, como muchos otros que evocan la infancia, un medio para la terapia, como ente motivador de la expresión libre y espontánea.

La teoría Catártica, en función de explicar el juego, acoge las posibilidades que brinda la actividad lúdica para crear puentes de comunicación íntimos con los más profundos deseos y frustraciones del ser humano. Expresar, "denunciar", dejar escapar con fluidez y sin procesar, todas las más recónditas impresiones talladas en la mente, producto de la diaria experiencia, es uno de los objetivos que hacen del juego una actividad propiciatoria del bienestar.

Jugando se liberan las tensiones, se expresa con "abandono" la intimidad y, de acuerdo con autores como Erikson, se abre la posibilidad de adaptación al medio.

Como producto de la energía sobrante, de la necesidad de prepararse para las tareas del futuro, como recapitulación de las actividades de los antepasados o como medio para expresar los contenidos más íntimos del ser, el juego aparece en cada cultura y generación, en medio o como parte de sus ritos o de su cotidianidad.

Las explicaciones, comprendidas en cada teoría, pueden ser insuficientes ante la variedad de implicaciones y correlatos del juego. Sin embargo, es innegable el acento que le confieren a la trascendencia de la actividad lúdica, como factor esencial para el desarrollo del hombre desde su infancia.

4. JUEGOS

La actividad lúdica es una dinámica imprescindible cuando se trata de niños. En el preescolar se plantea como la opción irremplazable para promover su desarrollo integral, en un ambiente que no lo aleja de su universo particular. Para muchos, la actividad lúdica es el eje del desarrollo y una forma de vivir en el arte, pues comparte con éste la posibilidad de ingresar al mundo de la fantasía, del universo gratificante en el cual es posible expresar y actuar con plena libertad. El juego es un mundo privado que permite compartir, conocer y conocerse, sin temor a fallar y con deseos de continuar.

La Antología Lúdica que se presenta, sólo intenta aportar un compendio amplio y organizado, que sugiere la participación del docente o lector. No intenta exponer una versión terminada y estricta de lo que se hará, solo pretende facilitar el encuentro con actividades que, únicamente, requieren de ánimo, imaginación y disposición para la diversión.

Los juegos descritos son producto de la búsqueda en libros, revistas, folletos, recuerdos de la infancia y, fundamentalmente, de los deseos de jugar.

4.1. ÁREA DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO

El desarrollo cognoscitivo, es un proceso que comprende los aspectos relacionados con las capacidades del individuo para aprender y procesar, racionalmente, la información. Se refiere asimismo al conocimiento físico, definido en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo cómo se actúa sobre ellos.

La formación de conceptos, es uno de los aspectos que se ven favorecidos en este proceso del desarrollo y contempla la necesidad de promocionar habilidades, para organizar las percepciones, generar hipótesis, abstraer, resolver problemas, realizar planes y secuencias, analizar fenómenos, memorizar y, entre otros, organizar adecuadamente la información que procede del entorno.

La actividad lúdica es, entonces, una de las dinámicas más poderosas para intervenir como motivadora del proceso, siempre que contemple la posibilidad de permitir al niño la exploración, la manipulación directa, la oportunidad de enfrentar, crear y resolver problemas, actuar con libertad y, principalmente, divertirse reconociendo su potencialidad.

La serie de juegos que se sugiere a continuación, tiene por objeto brindar al niño la posibilidad de recrearse, desarrollando algunos aspectos básicos para el progreso de sus capacidades cognoscitivas pues, de ellos se "exigirá" el ejercicio de habilidades estrechamente vinculadas con esta área.

1. HAGO MI MALETA

Se elige un primer participante que debe comenzar a empacar y dice :

- "Estoy haciendo mi maleta para irme a París y pondré en ella un cepillo de dientes" (o cualquier objeto que se le ocurra).

El segundo participante deberá decir :

- "Pondré un cepillo de dientes y un sombrero".

El tercero:

- "Un cepillo de dientes, un sombrero y un peine".

Y, al avanzar el juego, cada participante deberá repetir por orden los objetos ya mencionados y agregar uno nuevo. El que se equivoque, debe ocupar el último lugar, de manera que le corresponda el turno, de nuevo, al final.

MIRIAM DOS SANTOS

2. TENEMOS UN SECRETO

Uno de los jugadores debe salir de la habitación, mientras los demás eligen algún objeto que esté a la vista en ella, como por ejemplo el reloj de pared. Luego deciden cuántas preguntas se permitirán al adivinador. Siete es un número adecuado. Entonces, se hace volver al participante y los demás dicen :

- "Tenemos un secreto".

De modo que el adivinador comienza a hacer algunas preguntas, cuyas respuestas le ayuden a saber de qué objeto se trata. Las respuestas no debe ser tan directas, sino que designarán características del objeto que permitan establecer algunas relaciones, diferencias, asociaciones y, de esta forma, acierte el nombre del objeto. Si esto sucede, la persona que hizo la última pregunta debe salir de la habitación y ocupar su lugar. Pero si agota el número de preguntas que le han concedido, sin lograr adivinar, debe repetir las pruebas con diversos objetos, hasta que acierte.

MIRIAM DOS SANTOS

3. CUIDADO CON LO QUE PISAS

Se elige a un participante que no conozca este juego. Luego se disponen en el suelo unos cuantos objetos separados por una distancia de sesenta o setenta centímetros uno del otro : jarrones, botellas, libros, cualquier cosa que haya a mano. La persona elegida es llevada a luego al extremo de la fila y se le dice que se fije cuidadosamente en la posición de los diversos objetos. Después se vendan sus ojos y se le dice que pase entre los objetos, procurando no derribarlos ni rozarlos con los pies. En el momento en que se está vendando, todos los demás retiran con rapidez los objetos colocados sobre el piso. El efecto obtenido cuando el jugador comienza a caminar a ciegas, procurando no derribar objetos que en realidad no están allí, resulta muy divertido. Los espectadores deben animarle en voz alta, hacerle advertencias, incitarlo a que levante más o menos el pie; que se dirija a la derecha, hacia atrás, hacia la izquierda, adelante, etc.

MIRIAM DOS SANTOS

4. POCO, MUCHO

Se conforman grupos de cuatro(4) jugadores. Cada jugador recibe diez (10) lentejas. Uno de ellos coloca una cantidad cualquiera en su mano, sin que nadie se dé cuenta y pregunta a los otros jugadores cuántas lentejas creen que tiene en la mano que está señalando: ¿pocas?, ¿muchas?, ¿ninguna?, ¿una?, ¿todas?. El primero que responda correctamente, recibe las lentejas y los que no adivinen le tienen que dar la misma cantidad de lentejas que tiene en su mano al jugador que preguntó. Luego de un tiempo determinado, gana el integrante del grupo que tiene más lentejas. Posteriormente, se enfrenta con los ganadores de los otros grupos.

MARÍA EGDILIA GONZÁLEZ.

5. EJERCIENDO EL RESPECTIVO OFICIO

El organizador del juego asigna a cada grupo de jugadores varios oficios, de esos cuya representación es fácil de interpretar. Es preferible, algunas veces, preguntarles a los jugadores qué empleo quieren representar con mimica, para lograr una mejor caracterización de cada oficio.

Algunos oficios de fácil representación : sastre, flautista, pianista, chofer, aserrador, carpintero, trompetista, dentista, boxeador, etc.

Los grupos, conocedores del oficio que van a representar, se colocan en filas paralelas, mirándose entre sí. El organizador se coloca en uno de los extremos y da la señal para que cada grupo designe a quien hará los movimientos del oficio que tiene asignado. Los integrantes de los otros grupos deben adivinar el oficio de quien está representando. El grupo que adivine tendrá un punto y continúa el otro equipo, hasta que se agoten los oficios o el tiempo estimado, según la inquietud de los participantes.

Versión de juego tomado de: VILLEGAS, V. (1997).

6. MEMORIA PUESTA A PRUEBA

El organizador divide el grupo en tres (3) o cuatro (4) equipos, de acuerdo con la cantidad de jugadores. Empieza pidiendo a algunos de los participantes que le traiga uno de los objetos que el vaya describiendo y le nombra tres características del objeto. Los objetos se colocan en una mesa o en un lugar previamente preparado.

Algunos objetos que puede pedir : Cordón de zapatos, bolígrafos, chaqueta, papel, correa, pañuelo, libreta, etc.

Cuando ya tienen un buen número de objetos, los cubre con periódico o algo parecido, llama a un representante de cada grupo y les pide nombrar los objetos que están ahí tapados. Gana el equipo cuyo representante nombre la mayor cantidad de objetos.

Versión de juego tomado de: *VILLEGAS, V. (1997).*

7. MEMORIZANDO OBJETOS

Este es un juego inconveniente para realizarlo con más de quince personas. Un número mayor exige mucho esfuerzo de memorización.

Los participantes se colocan en círculo y se sientan.

Están muy atentos a las prendas de vestir u otros objetos que se encuentren en el salón y que los demás jugadores vayan tocando por turno, debe tocar los mismos objetos y en el mismo orden, so pena de quedar eliminado del juego.

Apenas comience el juego, uno de los participantes se levanta de su sitio y toca el objeto que libremente quiere tocar. Hecho esto regresa a su lugar. Entonces el jugador que le sigue por la derecha se levanta y toca el objeto ya tocado y otro más. El tercer jugador hace la misma cosa y toca en orden los dos objetos anteriores y otro más. Así continúan los demás jugadores. Al tocar los objetos, se les llama por su nombre. Todos los jugadores prestarán suma atención para detectar si los demás jugadores señalan los objetos en el mismo orden. No se puede tocar dos veces un mismo objeto.

Versión de juego tomado de: *VILLEGAS, V. (1997).*

8. ¿QUÉ SE HA VISTO ?

Se colocan en una mesa dos (2) docenas de objetos como, por ejemplo, una pluma, un lápiz, un collar, etc. Se cubre la mesa con una tela de color negro u otro color oscuro y los jugadores se colocan alrededor de la mesa. Luego se quita la tela y se deja ver a los jugadores los objetos. Después se cubren nuevamente los objetos y se le pide al niño que mencione los objetos que observó, el niño que mencione más objetos es el ganador.

Tomado de : *NUEVA ENCICLOPEDIA TEMÁTICA.(1976).*

9. ANIMALES DE CAZA

Uno de los jugadores es designado "cazador" y cada uno de los demás, piensa en un animal al cual representar. Luego, el cazador se pasea y detiene a un animal (niño) tocándolo con la mano. El cazador pregunta : "¿Qué animal eres?": el niño debe parpar si es un pato, rugir si es un león. Si el cazador no logra adivinar de qué animal se trata, el participante pasa a ocupar el lugar del cazador y el que hacia de cazador sale del juego.

Tomado de : *NUEVA ENCICLOPEDIA TEMÁTICA.(1976).*

10. EL BONETE

Se colocan en fila varios bonetes (gorros de cumpleaños) uno por cada niño y, debajo, se oculta un objeto, por ejemplo un caramelo. Luego se le pide al niño que adivine qué objeto está debajo del bonete, siguiendo pistas que el organizador le dirá, si adivina se le da el objeto como regalo y si no sale del juego.

Tomado de : *NUEVA ENCICLOPEDIA TEMÁTICA.(1976)*

11. SONIDOS Y MOVIMIENTOS

El organizador se coloca en medio del círculo, comienza a hacer sonidos específicos, (animal, objeto, situación) combinándolos con los movimientos que emiten. (El organizador, luego, deja su lugar a uno de los jugadores, que se irán turnando para realizar este papel).

Cuando los jugadores oyen un sonido, tratan de responder con el movimiento correspondiente. Por ejemplo, se dice la palabra "perro" todos los niños deben ladrar como un perro y hacer movimientos que representen a un perro.

Versión de juego tomado de: *TORBERT.(1990)*.

12. PÁSALA-PÁSALA

El organizador coloca a los jugadores en grupo, tres (3) o cuatro (4) jugadores en cada grupo, cada uno tendrá un gorro que los identificará con un mismo color. El grupo que tiene la pelota comienza :

Ejemplo el grupo rojo : (cantando)

Naranja dulce, limón partido

dame un abrazo que yo te pido.

Y ahora le toca al grupo amarillo.

El grupo rojo lanza la pelota al grupo amarillo y así sucesivamente. El grupo que se equivoque de color al pasarla queda eliminado. Continúan los grupos restantes hasta quedar uno solo que es el ganador.

Tomado de : *TORBERT.(1990)*.

13. ¿QUIÉN VUELA?

Todos los jugadores están de pie. Se escoge a un conductor que nombra rápidamente cosas que vuelan. Cada vez que el conductor nombra algo que vuela, los participantes agitan los brazos vigorosamente (por ej., "Los patos vuelan", "los mosquitos vuelan", etc.). Si el conductor nombra algo que no vuela, los jugadores deben cruzar los brazos sobre el pecho. El que agite los brazos cuando debería haberlos cruzado, debe sentarse pero sigue participando en esta posición.

Versión del juego tomado de: *TORBERT.(1990)*.

14. ¿PUEDES ADIVINAR LO QUE TENGO ?

Para la realización de esta actividad es necesario que el niño lleve al aula de clases el juguete u objeto de su preferencia. El organizador deberá pedirle a los niños que se sienten, de manera tal que queden uno frente del otro. Cada niño, siguiendo un orden, deberá darle pistas a su compañero de enfrente, acerca del objeto que el tiene escondido dentro de una bolsa, teniendo presente que no puede darle el nombre exacto del objeto. El compañero podrá adivinar cuál es el objeto basándose en preguntas tales como : ¿es suave ? ¿es de color rojo ? ¿tiene ruedas ?. Ganará aquel que haya adivinado el mayor número de objetos.

Tomado de: *THROOP, S.(1989)*.

15. EL LABERINTO.

Consiste en colocar al niño en un espacio amplio en el cual se encuentra una serie de obstáculos, situados de manera desordenada por toda la superficie, estos obstáculos pueden ser objetos de diverso tamaños o mejor aún, niños adoptando diferentes posiciones (acostados, de rodillas, sentados, de pie). El niño que va a comenzar a realizar la actividad, tendrá que cruzar o atravesar todos los obstáculos con sus ojos vendados, hasta llegar a la salida.

Los demás niños podrán emitir sonidos que le permitan al participante evitar tropezar con los obstáculos, ya que si lo hace perderá su turno y le corresponderá jugar a otro niño. Ganará aquél que primero encuentre la salida.

Versión de juego tomado de: *GILI y O'DONNEL.(1989)*.

16. DIFERENCIANDO OBJETOS

El organizador compone tres grupos de cuatro (4) o más jugadores, luego coloca a cuatro (4) o cinco (5) metros de distancia de donde se encuentran ellos, tres (3) grupos de objetos de diferentes tamaños formas, colores, etc.

Luego el organizador les dice a todos los participantes:

- Quiero que cada grupo traigan todos los carros amarillos.

Una vez que todos los grupos hayan llevado los carros el organizador prosigue pidiendo objetos a los diferentes grupos.

- Quiero que cada grupo me traigan todos los tacos que tengan el mismo tamaño.

Y así sucesivamente y el ganador es el que llegue de primero, las veces que el organizador pida los objetos.

JENNY RONDÓN.

17. EL OBJETO QUE FALTA

El organizador coloca a todo el grupo en círculo, dentro del círculo coloca en el piso una cantidad de objetos e invita a todos los niños a que pasen al centro, de cuatro (4) en cuatro (4) y que observen detalladamente los objetos. Una vez que todos hayan pasado les dice:

Ahora voy a tomar un objeto de allí : El organizador toma el objeto y comienza a describirlo a cada niño y les explica que con la ayuda de su descripción tienen que adivinar qué objeto es el que ha tomado.

El jugador que adivine pasa al centro y tomar un objeto y lo describe a sus compañeros.

JENNY RONDÓN.

18. LOS PECES

Elaborar unos peces de cartón, en los cuales se pega un imán y al niño se le debe dar un cordel con un clip amarrado en la punta. Los peces se colocarán en un tobo o algo parecido y entonces los niños deberán pescar, de acuerdo a la característica que les dé el organizador.

MARSI BARRETO.

19. EL ZOOLÓGICO

Se debe agrupar un conjunto amplio de animales de juguete, luego se pedirá a los jugadores recorrer el zoológico para llevar a cada animal a su lugar y mientras se hace se irán agrupando éstos, de acuerdo a alguna característica que los niños irán explicando libremente.

GRUPO

20. EL DIBUJO EN LA ESPALDA

Conformar parejas de jugadores. Luego, colocar a uno de ellos de espalda y el compañero debe hacerle un dibujo con los dedos. Este debe adivinar qué le dibujaron en la espalda y, para hacerlo, su compañero deberá darle ciertas pistas con respecto al dibujo. Si adivina de qué se trata, el otro ocupará su lugar y él tendrá un punto.

MARSI BARRETO.

21. LA CAJA MÁGICA.

Se invita a los niños a formar un círculo en el área de trabajo que ellos prefieran y se les muestra una caja (que con anterioridad debió haber sido dotada de una gran diversidad de objetos de diferentes texturas, tamaños y formas), explicándoles que dentro de ella hay muchos objetos. A cada niño le corresponderá pasar con los ojos vendados a extraer un objeto de la caja, el niño deberá manipularlo y

explorarlo a fin de poder responder preguntas acerca de ¿Qué es? ¿Cómo es? ¿Para qué se usa? ¿A qué se parece? Las cuáles pueden ser hechas por el orientador o los demás niños.

Una vez extraído el objeto deberá ser excluido de la caja, ganará aquel niño que haya adivinado mayor cantidad de objetos.

MARÍA EGDILIA GONZÁLEZ.

22. ¿DÓNDE VA EL OBJETO?

Se requiere una lámina dividida en dos segmentos, la parte de arriba deberá ir de color azul y la parte de abajo de color verde, así mismo se necesitarán unas fichas que contengan dibujos de objetos, animales o personas, que puedan ser ubicados en el espacio aéreo o terrestre (el sol, una nube, una pelota, una tortuga, un niño, una casa, etc.), estas fichas deberán tener un trozo de cinta adhesiva en el dorso. Una vez que se tienen todos los materiales se les explica a los niños que hay dos colores distintos, el de arriba es el color azul y se puede denominar cielo y que el color de abajo es el verde y lo pueden llamar tierra; se le pedirá a cada niño que coloque cada una de las fichas en el lugar que él crea conveniente justificando el por qué la colocó allí. Ganará aquel niño que haya colocado todas las fichas en el lugar correspondiente.

EVELIN PEÑA.

23. LOS TRES ANIMALES

El organizador deberá elegir el nombre de tres animales, teniendo en cuenta que cada uno debe habitar un espacio diferente, es decir, aire, agua y tierra; por ejemplo podrá elegir un águila, un pez y un gato. Después cogerá un pañuelo e invitará a los jugadores a que se sienten en círculo, en determinado momento, lanzará el pañuelo a uno de los jugadores diciendo el lugar en el cual habita uno de los animales y éste deberá contestar enseguida el nombre del animal que vive en el lugar señalado por el orientador, así por ejemplo, si el orientador dice "aire" el jugador deberá contestar "águila" o si dice "tierra" tendrá que responder "gato". A medida que el juego va evolucionando se pueden ir cambiando los animales.

Tomado de : FESLIKENIAN, F. (1974).

24. LAS JOYAS

Se colocan en una bandeja varias joyas de fantasía: brazaletes, collares, anillos, medallas, se cubre la bandeja y se presenta al primer niño o equipo al tiempo que se descubre. Los niños deben observar atentamente la bandeja al cabo de unos instantes se vuelve a cubrir y los jugadores deben enumerar los objetos expuestos en la bandeja (se pueden pedir características de los objetos).

Tomado de : ZAPATA, O. (1990).

25. REPRODUCCIÓN DE DIBUJOS

Va bien tener a mano una pizarra para los dibujos y si esto no es posible, una cartulina grande o papel de embalaje. Se hace un dibujo sencillo en la pizarra, este dibujo no debe ser complicado con el fin de permitir captar líneas distintas, figuras. Los niños contemplan el dibujo durante unos segundos. Seguidamente se borra el dibujo y cada niño intenta escribirlo exactamente igual. Los que dirigen el juego deben copiar el dibujo con el fin de que sirva de referencia.

Tomado de : ZAPATA, O. (1990).

26. LOS COLORES

Para hacer este juego se deben preparar, antes, varias cartulinas de diferentes colores y formas. Se recortan diversas figuras (triángulo, rectángulo, cuadrado, círculo), varias de cada color. Seguidamente se colocan encima de una mesa, por ejemplo: dos blancas, tres amarillas y una verde; los niños miran la cartulina unos momentos y tienen que decir cuántas había de cada color y qué figura era. Este mismo juego se puede hacer en el campo con hojas o con materiales diversos del aula u hogar.

GRUPO

27. ROMPECABEZAS

Los mismos niños pueden elaborar rompecabezas con láminas de almanaque o recortes de revistas. Se pega el dibujo seleccionado en cartón de caja y detrás se traza la forma de las piezas (la dificultad de encaje depende del nivel de los niños). Cada niño guarda su rompecabezas en un sobre y lo intercambia con un compañero para armarlo.

También, el organizador puede elaborar un rompecabezas grande de un afiche u otra lámina y distribuir las piezas entre los miembros de un grupo – hay que armarlo entre todos. Eso permite una reflexión interesante sobre la importancia del aporte de cada uno – si falta una pieza, el rompecabezas está incompleto.

Tomado de: *FE Y ALEGRÍA*. (1994).

28. JIRAFAS Y ELEFANTES

Todos los niños forman un círculo, quedando el organizador en el centro. Este, señala a cualquiera del círculo diciéndole: "jirafa o elefante". Si dice "jirafa". El niño señalado deberá juntar sus manos en alto y sus dos compañeros vecinos deberán agacharse y tomarle de los pies. Si dice: "elefante", el señalado debe simular con las dos manos la trompa del elefante y sus vecinos, con las manos, las orejas.

Tomado de : *FOLLETO IGLESIA*. (s/f).

29. MEMORIA

Los niños se sientan en círculo, en el centro se coloca una serie de objetos iguales, se tapan con una sábana. El niño sin destapar mete la mano, para sacar objetos iguales, el niño que mayor cantidad de objetos semejantes agrupe, gana. ;

Tomado de : *FOLLETO IGLESIA*. (s/f).

30. ¿ADIVINAS?

Se sienta a los niños frente a una pared blanca, y se les coloca en un proyector o lámpara grande varias figuras. Los niños deben observarlos. Se apaga el proyector, se le añaden o quitan figuras y se vuelve a encender y se les pregunta a los niños si se ha añadido o quitado algún objeto y cuál es el objeto que falta. El niño que más adivine es el ganador.

ZOLEDYS RAMÍREZ.

31. LA CAJA MÁGICA

Se prepara una caja con cuatro lados iguales, el organizador del juego pinta los números (1-2-3-4), uno en cada cara de la caja, o pone una señal visible como una bolita o una estrella en una cara, dos en la otra, tres en la siguiente y finalmente cuatro. Dice luego a que equivale cada número. Ejemplo:

- 1.- REIR
- 2.- LLORAR
- 3.- SILBAR
- 4.- CANTAR O ESTAR SERIO.

Se toma la caja y se echa a rodar y cuando se detenga, todos los que están en el círculo deben hacer lo que indique, según el número. Quién se equivoque sale del juego o paga penitencia.

Tomado de : *CAYCEDO, C.(s/f)*

32. LA SILLA VACÍA

Colóquense en círculo tantas sillas, cuantos sean los jugadores que han de tomar parte menos una. Todos se sientan, menos uno de ellos, que pasa al centro para iniciar el juego, dejando por consiguiente, libre su silla. A la voz de "un puesto a la derecha", todos cambian de puesto en esa dirección. Quien da las órdenes debe estar muy atento, para tratar de ocupar una de las sillas, cuando se hacen estos cambios y, cuando logra conseguirlo, es reemplazado por aquel a quien correspondía la silla. Si la orden fuera : "un puesto a la izquierda", el giro debe hacerse en ese sentido. Da mucha animación el que las órdenes estén bien mezcladas en cuanto a dirección, pudiéndose también indicar otro número de puestos que deban cambiar, diciendo por ejemplo : "tres puestos a la izquierda" orden que debe ser obedecida, so pena de cambiar de puesto con el director del juego o de tener que cumplir una penitencia que éste le imponga.

Tomado de : *VILLEGAS. (1993).*

33. ¿QUÉ SERÁ, QUÉ SERÁ?

Se toma una caja o bolsa y se colocan en ella algunos objetos de poco volumen, tales como bolsas de cristal, pitos, anillos, monedas, taja lápices, botones, etc.

Cada uno de los participantes en el juego saca, sin dejarlo ver de los demás, uno de dichos objetos y lo tiene bien oculto en su mano. Quien primero sacó uno de los objetos, lo describirá a los demás y el jugador que le quede a su derecha tratará de adivinarlo. Si, por ejemplo, sacó un anillo, dirá : es metálico.

Si quien debe adivinar no acierta la respuesta, se le dará otra pista, diciendo : sirve como adorno personal. Si aún no adivina se le dará una tercera pista. El juego continua en la misma forma, hasta que todos participen. Para dar más interés al juego, se dará 10 puntos a quien adivine el objeto a la primera indicación, 5 a quien lo haga a la segunda y uno a quien sólo lo identifique a la tercera indicación. Si los jugadores estuvieron divididos en 2 grupos antagónicos, se suman los puntos de los integrantes de cada grupo y será vencedor el grupo que mayor puntas totalice.

Tomado de : *VILLEGAS. (1993).*

34. SUSPENSO

Se disponen los niños en dos grupos y se sortea el turno para ver quién es el encargado de comenzar. El juego consiste en colocar varios objetos en una bolsa de tela y hacer que cada uno de los niños de los dos grupos los manipulen, los palpen, los sientan, los huelan, etc. Posteriormente se le pregunta ¿qué es lo que hay en la bolsa?, el grupo que logre acertar el mayor número de veces es el ganador.

ZOLEDYS RAMÍREZ.

35. BOLSITA ENCANTADA O MÁGICA

Tiene la ventaja de que se pueden inventar variantes.

Damos algunas:

- a.- Se entrega al jugador una bolsita conteniendo varios objetos. El niño ha de sacar de su interior, sin mirar, un objeto igual al que le muestra el facilitador.

- b.- En el interior de la bolsita, los objetos están en pareja. El niño saca un objeto y, luego debe buscar su pareja sin mirar, sólo al tacto. Para este juego, el niño puede tener los ojos tapados y, en determinado momento, puede destapar sus ojos y controlar la marcha del juego.
- c.- En la bolsita están los objetos y tarjetas con las respectivas figuras dibujadas. El niño saca primero una tarjeta y luego, al tacto, saca el objeto correspondiente.

GRUPO

36. BIENVENIDO EL SILENCIO

Invitar a los niños a guardar silencio para escuchar los ruidos del exterior, precisarlos y señalar su procedencia. Se puede también poner a funcionar un reloj o un juguete de tic-tac y ellos deben escuchar su ruido y precisar quién lo imite y de donde viene.

GRUPO

37. ACERTIJOS

Se disponen los niños en dos grupos, un grupo es el encargado de plantear acertijos y el otro grupo es el encargado de adivinar, deben participar todos los niños, el equipo que más acertijos adivine es el ganador.

Ejemplo: Tengo 4 patas, te sientas sobre mí

soy una(silla).

Soy de metal y abro las puertas

soy una(llave)

Doy calor para guisar la comida

soy una (llama)

Me recorres cuando vienes a la escuela

soy una (calle).

Y así sucesivamente hasta lograr que todos los integrantes de cada grupo hayan participado.

ZOLEDYS RAMÍREZ.

38. EL JUEGO DE LA CAJA

Una caja grande, tijeras para hacer agujeros en la caja. Quitar la tapa de la caja, cortar dos agujeros grandes en lados opuestos de la caja, suficientemente grandes como para que el niño pase a través de ellos. Colocar la caja en el suelo y decir: "Puedes meterte DENTRO de la caja". Probablemente el niño pueda hacerlo sin ayuda. Cuando está dentro, se le puede decir: "Cómo sales FUERA de la caja". Cuando cumple estas instrucciones simples, agregar otras más difíciles. "Cómo pasas A TRAVÉS de la caja", ALREDEDOR de la caja, etc.". Dejar que los niños se turnen para cumplir las instrucciones. Cuando han aprendido las diferentes palabras, dejarles que se turnen para dar instrucciones.

GRUPO

4.2. ÁREA DEL DESARROLLO PSICOMOTOR

El desarrollo psicomotor es un proceso, dentro del desarrollo integral, que hace posible la interacción de las funciones motrices y psíquicas del individuo. Su evolución comprende los procesos relacionados con la postura, el equilibrio y los movimientos.

Los aspectos que contempla esta área, son la coordinación global del cuerpo que incluye: el control de la cabeza, tronco miembro, agilidad, equilibrio postura y lateralidad. Así mismo incluye la coordinación motriz selectiva, que se refiere a una interacción de los sentidos y de los movimientos.

Entre los aspectos a considerar, para favorecer su desarrollo, se destacan el esquema corporal y la coordinación motora (gruesa y fina).

El juego, como ejercicio para su promoción, es una de las actividades más utilizadas y, de allí, la existencia casi incontable de propuestas lúdicas. A continuación una muestra de aquéllos que, como toda actividad lúdica, permite el progreso de algunas de las áreas del desarrollo pero, fundamentalmente, el psicomotor.

1. LA CARRERA DE LOS TACOS

Hay que disponer de una buena cantidad de tacos, estos se alinean en el suelo, en varias filas paralelas, separados metro y medio uno de otro. Las filas podrán ser de la longitud que se quiera, pero todas deben tener el mismo número de tacos separadas por dos (2) metros una de otras. Cada participante se colocará a la cabeza de su fila de tacos, provistos de un canasto o de una bolsa de papel, cuando el árbitro da la señal de partida, cada participante empieza a correr a lo largo de su fila, agarrando los tacos con toda la rapidez posible y poniéndolos en su canasto. El que llega primero, al final de su fila, es el ganador. Desde luego pueden usarse también piedras o cualquier otro objeto en vez de tacos.

MIRIAM DOS SANTOS.

2. IMITE A SU JEFE

Inicialmente, hay que elegir al participante mas vivaz y de mayores recursos y aptitudes para ser el jefe. Los otros jugadores se colocan en fila, con dos (2) metros de separación entre uno y otro y el jefe ocupa su lugar directamente frente a ellos. Todos los jugadores deben imitarlo, haga lo que haga, ya sea que de saltos, baile, camine en un pie, camine sobre una superficie delgada, etc. Los que no logren seguirlo serán eliminados del juego. A un jefe astuto se le ocurren muchas tretas raras para que los demás no puedan imitarlos.

MIRIAM DOS SANTOS.

3. LANZANDO PIEDRITAS

Este es un juego de pocos participantes, de cuatro (4) a seis (6) cuando muchos. Se juega con un puñado de piedras, los participantes se sientan en círculos en el suelo y uno de ellos toma el puñado y las arroja al aire. Cuando caen, atrapa todas las que puede con el dorso de la mano. Cada pieza atrapada vale para él un (1) punto. Luego hace pasar el dedo entre dos piedras del suelo, tratando de elegir las más próximas y lanza una contra otra, atrapando la primera entre sus dedos pulgar e índice, el pulgar deberá descansar en el suelo, en el sitio donde quedo la primera piedra. Si ésta golpea a la segunda, el niño retirará ambas y sumará otros dos puntos a su favor. Después tratará de hacer lo propio con otras dos. Cuando falle, otro participante tomará todas la piedras y las lanzará al aire, como hizo el primero. Será ganador el que alcance mayor número de puntos.

MIRIAM DOS SANTOS.

4. JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Los niños se colocan en círculo y en el centro se coloca un niño que hace el papel de lobo. Los niños del círculo van dando la vuelta y, mientras tanto, cantan en coro lo siguiente:

- "Juguemos en el bosque mientras el lobo está, ¿Lobo está?"

El lobo responde:

- "Me estoy poniendo los pantalones"

Los niños continúan girando, repitiendo el canto y la pregunta.

--¿Lobo está?

Y el lobo responde:

- "Me estoy poniendo los pantalones".

Los niños continúan girando, repitiendo el canto y la pregunta. Cada vez que el lobo dice estar haciendo una cosa distinta:

- "Me estoy poniendo los zapatos, medias, sombrero, etc.

Continúan girando, cantando y repitiendo la pregunta :

- ¿ Lobo está?,

Hasta que dice:

- " Ya voy a salir"

Pregunta :

--¿Lobo está?.

Estoy listo para salir. Se rompe el círculo y todos los niños salen corriendo para no dejarse atrapar del lobo; el niño que es atrapado primero es el nuevo lobo.

JUEGO POPULAR.

5. PEGANDO RODILLAS

Se necesita una pelota playera. El primer jugador agarra la pelota entre las rodillas, sosteniéndola con la presión de las piernas. Caminando como pueda, se acerca a otro y le pasa la pelota entre las rodillas sin tocarla con las manos. Pueden nombrar a la persona en voz alta, ésta recibe la pelota y, de la misma manera, la pasa a otro jugador. Si el grupo es muy numeroso se puede jugar con varias pelotas a la vez.

Tomado de : *FE Y ALEGRÍA. (1994).*

6. PASANDO EL ARO

Para este juego se necesita un aro plástico de aproximadamente setenta centímetros de diámetro, también conocido como un " HULA-HULA". Con el grupo en círculo y agarrados de las manos, se introduce el aro entre dos personas. El grupo tiene que pasar el aro por el círculo, utilizando el movimiento del cuerpo sin soltarse las manos.

Una variante que presenta mayor reto, es introducir dos aros, que se van pasando uno a la derecha y el otro hacia la izquierda. En un momento los dos aros cruzarán y eventualmente llegarán a la persona que inició el juego,

JENNY RONDÓN.

7. EL ESPIRAL (O EL CARACOLITO COMO DICEN LOS NIÑOS)

El grupo forma un círculo agarrados de las manos. El organizador suelta su mano izquierda y comienza a caminar hacia la izquierda dentro del círculo. Los demás, siempre agarrados de las manos, lo van siguiendo poco a poco, enrollando el caracolito que se pone más apretado cada vez. Es bueno animar a los niños para que no se suelten. Cuando se llega a un punto no se puede apretar más; la primera persona puede dar la vuelta y dirigir el grupo hacia fuera. Mientras dura el juego se puede cantar o simplemente sentir la energía colectiva.

Tomado de : *FE Y ALEGRÍA. (1994).*

8. APARTAMENTOS E INQUILINOS

Para este juego, el grupo de participantes se dividen en tres (3) equipos de igual número. Uno de los grupos hace el papel de inquilino y los otros dos han de formar los apartamentos.

Elegidos los grupos, los que han de formar los apartamentos se colocan por pares unos frente a otros. Cada uno agarra las manos de sus compañeros, formando con los brazos una especie de corral o apartamento, espacio que ocuparán los que hagan el papel de inquilinos.

Cuando el organizador diga: cambio de inquilinos, éstos deben abandonar rápidamente sus apartamentos para ir a ocupar otro distinto al que tenían.

Cuando se diga : cambio de apartamento, quienes lo formaban sueltan las manos y corren a encerrar nuevamente a otro inquilino, no importa que antes estuviera formando apartamento.

Cuando la orden del organizador del juego es: Cambien apartamentos e inquilinos, todos los jugadores se mezclan bien y los inquilinos van a refugiarse en su apartamento de origen.

juego tomado de: VILLEGAS, V. (1997).

9. ESTATUAS VIVAS

Se conforma grupos de tres niños. Se elige a un participante para que sea el "escultor". Los demás jugadores deben girar en torno a él, agarrándolo de la mano y de pronto, deben soltarlo pronunciando al mismo tiempo las palabras : " Estatuas Eres". Cuando el participante, a quien se acaba de hacer girar, oye esas palabras, queda inmóvil en la posición en que se encuentra en ese instante. Cuando todas la estatuas han sido "modeladas" así, un jurado elige a la que considere más artística. La persona elegida se convierte en el escultor siguiente. juego tomado de: *NUEVA ENCICLOPEDIA TEMÁTICA. (1976).*

10. LAS ESQUINITAS

Sólo pueden intervenir cinco (5) participantes, uno en cada rincón de la habitación y uno en el centro, a quien se llama "gatito". Con señales, los jugadores de las esquinas resuelven cambiar sus lugares. Cuando lo están haciendo, el gatito trata de robarles una esquina; si lo consigue, el jugador que se queda sin ella se convierte en "gatito". El juego finaliza cuando los jugadores estén totalmente agotados. juego tomado de: *NUEVA ENCICLOPEDIA TEMÁTICA. (1976).*

11. EL CESTO DE FRUTAS

Todos los jugadores, salvo el frutero, están sentados en un círculo. Aquél queda parado en el centro y asigna a cada participante el nombre de una fruta. Cuando ha terminado, dice el nombre de dos frutas, "manzanas" y "duraznos", por ejemplo : Cuando los dos (2) participantes, con los nombres de esas frutas, oyen sus nombres, deben dirigirse a sus sillas con toda la rapidez, ya que el frutero tratará de sentarse en una de ellas. Si lo hace, el que pierde su asiento se convierte en frutero. Cuando la persona elegida proclama "el cesto de frutas", todos deben cambiar de lugar. Otro niño ocupará su lugar, para proseguir con el juego.

juego tomado de: *NUEVA ENCICLOPEDIA TEMÁTICA. (1976).*

12. JUEGO PARA ESTIRARSE

Se colocan en círculo y de pie todos los niños, el organizador comienza la canción, realizando los movimientos de estirarse consecutivamente con la letra de la canción :

"A estirar los brazos,
vamos a jugar ;
primero los estiro
y luego, a descansar.

A estirar las piernas,
vamos a jugar ;
primero las estiro
y luego, a descansar.

A estirar las manos,
vamos a jugar ;
primero las estiro
y luego, a descansar.

A estirar los pies,
vamos a jugar ;
primero los estiro
y luego, a descansar".

Versión de juego tomado de : *TORBERT. (1990).*

13. SALTAR LA CUERDA

Requiere como mínimo 3 jugadores, donde 2 sostienen la cuerda y la harán mover para que el otro salten mientras se canta una canción o cuentan los números. Luego se intercambian para ir saltando cada uno.

JUEGO POPULAR

14. PELOTA DE GUERRA

Los jugadores forman dos grupos, uno que estará fuera del círculo marcado sobre el suelo y el otro dentro del mismo. El juego consiste en que los de afuera tratarán de tocar con la pelota a los de adentro. Los tocados salen del círculo.

MARIA EGDILIA GONZÁLEZ.

15. LA PALMADA

El grupo se sienta en el piso formando círculos. Por fuera del círculo se encontrará una persona dando vueltas alrededor. Luego tocará a cualquier niño en el hombro, este participante saldrá en sentido contrario al niño que le tocó. El primero que llegue al sitio se sentará y el que se quedó sin lugar dará vuelta alrededor del grupo para darle la palmada en el hombro a otro de los niños.

Tomado de : *FOLLETO IGLESIA. (s/f).*

16. EL PADRE ABAD

Se coloca el grupo formando un círculo, en el centro se ubicará el organizador, quien comenzará cantando : "El padre Abad, el padre Abad tiene muchos hijos y yo soy uno y tú también cantemos todos". Al terminar dice : "Mano derecha" y todos los niños repiten alzando su mano derecha, luego con la mano derecha se sigue cantando la canción diciendo al final : "Mano derecha (repiten) mano izquierda (repiten) y así sucesivamente hasta haber nombrando todas las partes del cuerpo.

Tomado de : *FOLLETO IGLESIA. (s/f).*

17. LOS MUÑECOS ARTICULADOS

Los participantes irán imitando todos los movimientos del organizador, cabeza, tronco, extremidades, con o sin desplazamientos. Cuando el organizador se tira al suelo los participantes permanecerán inmóviles el que se equivoque saldrá del juego.

GRUPO

18. RONDA REDONDA : CON CANTO

Los jugadores forman una rueda, dándose la mano comienzan a caminar poco a poco al tiempo que cantan:

"Con todos mis amigos
hacemos una ronda
que me da mucha risa
porque es toda redonda"

En este momento se sueltan los niños y prosiguen el canto :

"Ahora hay que soltarse
saltar en el lugar
dar muchas vueltas
tomarse el delantal".

POPULAR.

19. LAS PARTES DEL CUERPO

Todos están de pie formando un círculo. Se comienza con instrucciones simples: "Tocarse la oreja", "tocarse los pies" y otras similares. Cuando los jugadores han aprendido a tocarse rápidamente la parte del cuerpo indicada, dar instrucciones mas difíciles : "Tocarse el pie IZQUIERDO", "Tocarse la oreja DERECHA con la mano IZQUIERDA", etc.

Para que identifiquen con mayor facilidad DERECHA e IZQUIERDA, atar una cinta en la muñeca derecha. Luego decir: "Levanta la mano DERECHA, la que lleva una cinta".

Cuando ya han aprendido el juego, dejar que se turnen los jugadores para dar las instrucciones.

GRUPO

20. PELOTAS LOCAS

Todos los jugadores comienzan con una pelota en el suelo en frente de ellos. El objetivo de la actividad es mantener todas las pelotas rodando. Si una pelota se detienen y la ven , un ayudante grita y se pierde un punto. Cuando se pierden cinco puntos, se termina el periodo de tiempo, (se puede contar el tiempo que dura un periodo, o sea que permanece jugando el grupo sin perder cinco puntos). Las pelotas paradas deben ser puestas en movimiento de inmediato y siguen siendo parte del juego. Si una pelota se queda metida debajo de algo accidentalmente, el ayudante la vuelve a poner en juego. Si algún jugador mete la pelota deliberadamente en algún sitio o trata de esconderla y se le descubre haciéndolo, se pierde un punto y la pelota es regresada al juego de nuevo.

Tomado de TORBERT, M. (1990).

21. JUEGO DE METRAS

Consiste en formar grupos de mínimo dos (2) participantes.

- Formar un agujero en el suelo(que se le llama hueca). Se coloca un montón de metras (10 metras). Los niños tratarán de tirar las metras lo más cercano posible al agujero o dentro del agujero. El niño que logre llegar con su metra lo más cerca del agujero, será el que tiene el primer tiro. Este golpeará el montón de metras y si tiene buen tiro, las metras que consiga golpear serán de él. El niño ganador será el que logre obtener más cantidad de metras.

JUEGO POPULAR.

22. CARRERAS

Un equipo de jugadores se sitúan en una pista, en donde hay salida y meta. Los jugadores deben arrancar cuando suene el pito y tratar de llegar a la meta. Pero, durante el recorrido, debe realizar

movimientos que el organizador irá diciendo cómo, ejemplo: en un solo pie, con los pies juntos, con las manos arriba, etc.

GRUPO

23. CHAPAS

Es necesario marcar una carretera y buscar una chapa. Cada uno de los jugadores debe tratar de llevar la chapa hasta la meta, haciéndola saltar, con un movimiento de los dedos en forma de resorte. Si la chapa se sale de la carretera, el jugador volverá al punto de partida y comenzará de nuevo.

JUEGO POPULAR

24. TUMBAR EL OBJETO

Se coloca un objeto en un banco o algo parecido y a unos 20 metros, aproximadamente, se colocan los jugadores los cuales, con una pelota, deben tratar de tumbar el objeto, utilizando ciertos movimientos que el organizador le diga, ejemplo: "con el pie izquierdo arriba, lanzar la pelota con la mano derecha".

MARSI BARRETO.

25. TIEMPO "AGACHAO"

En un primer momento el líder del juego será el organizador, éste deberá colocarse frente a una pared o a un árbol (dándole la espalda a sus compañeros) mientras el resto de los participantes se quedan parados prestando toda su atención al organizador; en un momento dado éste volteará rápidamente hacia sus compañeros y dirá:

-Tiempo "agachao"

En este momento todos los participantes deben agacharse (adoptando la posición de cucullas), con mucha rapidez. Aquel niño que lo haga primero pasará a ser el líder.

El tiempo "agachao" se puede cambiar o alternar con: tiempo "parado", tiempo "sentado", tiempo "agachao con pareja" y todas aquellas que puedan surgir del grupo.

Tomado de : *REQUENA, M y C.(1992).*

26. LA ESTATUA.

Los niños deberán formar un círculo y mantenerse de pie, uno de los niños halará suavemente por un brazo, mano o cualquier otra parte del cuerpo a un integrante del grupo, para que éste adopte libremente una posición, como por ejemplo: encorvarse, doblarse, inclinarse, alargarse, es decir, pueden adoptar todo tipo de postura, y así se continuará con todos los participantes, al final cada uno deberá tener una postura distinta. Ganará aquel niño que adopte la mejor posición o la más graciosa.

Tomado de : *REQUENA, M y C.(1992).*

27. SÍGUEME SI PUEDES.

Se deberá elegir a un niño del grupo para que actúe como capitán. El juego comienza cuando el capitán dice:

- Sígueme si puedes.

Este niño tiene que realizar una serie de actos que los demás deben imitar, por ejemplo: saltar, brincar, correr, meterse en cualquier sitio, imitar cualquier movimiento o profesión de trabajo diario, hacer señas con las manos o con los dedos, hacer muecas, colocarse las manos en cualquier parte del cuerpo, otros. Irá saliendo aquel niño que no pueda realizar el movimiento y ganará aquél que al final los haya podido realizar todos.

Tomado de : *REQUENA, M y C.(1992).*

28. HAZ LO QUE YO HAGO Y NO LO QUE YO DIGO.

Para iniciar este juego se elige dentro del grupo de los participantes al capitán o guía el cual dará las instrucciones, el resto de los participantes formarán un círculo mientras el capitán se coloca en un lugar en donde todos lo puedan observar y escuchar, éste deberá decir cualquier frase y ejecutar una acción que no tenga que ver con aquella, así por ejemplo:

-¡ Manos en el pecho!

Y éste se colocará las manos en la boca. Inmediatamente todos los participantes se tendrán que colocar las manos en la boca porque fue lo que hizo el capitán. Irá saliendo del juego aquel niño que haga lo que dice el capitán y no lo que hace éste.

Tomado de : *REQUENA, M y C.(1992).*

29. LAS HORMIGUITAS

El organizador deberá colocar varios grupos de objetos pequeños (teniendo en cuenta que no deben ser demasiados pequeños y que representen algún peligro para el niño) sobre una manta en suelo, y en otro extremo una caja para cada grupo donde se depositaran los objetos. Los niños se colocarán frente a los objetos a una distancia de aproximadamente metro y medio, cuando el organizador de la señal de "fuera" estos deberán ir gateando hasta donde están los objetos y tomar uno con la boca para luego transportarlo hasta el extremo donde está la caja, así deberá proceder hasta que introduzca todos los objetos en la caja. Ganará el niño o grupo que primero logre introducir todos los objetos dentro de la caja.

Tomado de : *REQUENA, M y C.(1992).*

30. EL EQUILIBRIO

El organizador deberá explicarle a los niños a qué se está refiriendo cuando dice: "en una base, en dos bases, en tres bases, etc.". Para ello les demostrará que él está parado en dos bases (dos pies) y luego lo podrá hacer en una base (un pie). Cuando el organizador, por ejemplo, diga:

- Parados en tres bases.

Los niños deberán utilizar tres partes de su cuerpo para apoyarse, estas pueden ser las dos rodillas y una mano. Así continuará el juego y el orientador u otro niño cambiará el número de bases que deben adoptar los demás participantes.

Tomado de : *REQUENA, M y C.(1992).*

31. LA CARGA.

Este juego consiste en que los participantes se desplacen hasta la meta (previamente establecida) llevando sobre cualquier parte de su cuerpo (cabeza, boca, espalda, hombros) un objeto sin agarrarlo con sus manos y sin que éste se les caiga. Ganará aquel niño que llegue primero a la meta.

Tomado de : *REQUENA, M y C.(1992).*

32. HACER REBOTAR LA PELOTA

De acuerdo al número de niños, este juego puede realizarse por equipo o individualmente. Cada uno de los niños del equipo o grupo tendrá en sus manos una pelota, la cual hará rebotar, a una señal del organizador, hasta una meta marcada previamente. El equipo que llegue primero será el ganador.

Tomado de : *FOLLETOS (s/f).*

33. LUCHAS

Los niños organizan dos grupos de lucha. Buscan hojas de plátano frágiles para defenderse uno y otro grupo se esconden detrás de los árboles, se enfrentan y simulan pelear con espadas. En este juego de lucha imita acciones de los personajes que más les llama la atención.

Tomado de : *FOLLETOS (s/f)*.

34. LA GALLINA CIEGA

Un grupo de niños selecciona "uno que representará la gallina ciega", que deberá colocarse en el centro del círculo con los ojos vendados con un pañuelo, a la gallina ciega le dan vueltas y luego trata de alcanzar o atrapar a uno de sus compañeros (quien pasará a ser la nueva gallina ciega), mientras los demás le llaman y tocan para tratar de ser alcanzados.

JUEGO POPULAR

35. GALLINAS Y POLLITOS

Se colocan los niños en círculo, cuando el organizador dice "gallina" deben hacer como ésta y decir, clo, - clo y cuando diga "pollito", tienen que voltear y hacer como un pollito pío - pio. El juego consiste en que si el organizador dice gallina y el niño hace como un pollito pierde y se sale del juego.

JUEGO POPULAR.

36. EL DIABLO SE DIVIERTE

Para este juego se requiere un patio un poco grande y pueden tomar parte hasta unos 40 jugadores, que deben formar una fila, mirando hacia el otro extremo del campo. A una señal que debe dar quien dirija el juego, todos deben correr a ocupar el otro extremo del campo o patio y hará de "diablo" el jugador que llegue de último. Colocado el "diablo" en el centro del campo, dirá en voz alta : "Adelante", a cuya orden los jugadores tratan de pasar al lado opuesto, procurando esquivar al "diablo", pues quien sea atrapado deberá hacer oficio de "diablo", ayudando a coger nuevos jugadores en los sucesivos cambios de extremo a extremo del patio. El juego termina cuando sea cogido el último de los jugadores, que será el vencedor. Puede volver a empezarse otra vez, prolongándose así indefinidamente.

Tomado de : *VILLEGAS (1993)*.

37. TAPAR EL PORTILLO

Los jugadores pueden ser 20, 30 o cuántos se quiera deben formar un círculo, tomándose por las manos, pero mirando siempre hacia el centro. Uno de los jugadores, previamente señalado, queda por fuera del círculo y gira en derredor de sus compañeros, por breves momentos y toca después la espalda de uno de los del círculo ; éste se voltea hacia el que lo tocó, y a la pregunta que le hace : ¿Tapamos el portillo, compañero? el tocado responde : "Por supuesto, compañero", y ambos emprenden carrera alrededor del círculo, pero en sentido contrario. Quien llega primero al sitio que quedó libre, entra a ocuparlo y el otro continúa girando, como lo hizo el primero ; toca nuevamente a otro compañero por la espalda y se sigue como se explicó al principio, haciendo durar el juego tanto como se desee.

Tomado de : *VILLEGAS (1993)*.

38. EL PATRÓN Y EL CRIADO

Los niños que tomen parte en este juego han de colocarse en círculo, agarrados de las manos. Dos de ellos, con los ojos vendados, pasan al centro del círculo, para hacer el uno de "patrón" y el otro de

"criado". El que hace de "patrón" dice en voz alta : "Carralampio" ¿dónde estás ?" a lo que responde el "criado" dando unas fuertes palmadas y cambiando inmediatamente de sitio, para no ser alcanzado con el "látigo" que lleva el "patrón". A medida que patrón y criado se van acercando, los que forman el círculo gritan a coro : ¡frio, frio !, para tratar de despistarlos y si se alejan, el grito será : ¡caliente, caliente !

Cuando el patrón logra alcanzar con su látigo, pegando en el piso cerca del criado, concluye el juego, el que puede reanudarse cambiando de jugadores.

Tomado de : VILLEGAS (1993). ;

39. EL PASEO

El organizador reúne a los niños en un círculo y les explica que van a hacer un paseo imaginario donde él va a ser el guía. Después de hacer una travesía van a llegar a un determinado sitio, para luego regresar por el mismo camino y en la misma forma y donde deben realizar la mimica de los que se va narrando.

El organizador pregunta:

_ ¿Ven lo que yo veo?

Los niños responden:

_ Nosotros no vemos nada.

El organizador dice:

_ Veo una pradera, vamos a correr.

Él y todos los niños correr libremente en su propio lugar, en círculo o como ellos prefieran.

El organizador vuelve a preguntar:

_ ¿Ven lo que yo veo?

Los niños responden:

_ Nosotros no vemos nada.

El organizador dice:

_ Veo una montaña, vamos a escalar.

Él y todos los niños hacen la mimica de escalar una montaña.

El organizador pregunta nuevamente:

_ ¿Ven lo que yo veo?

Los niños responden:

_ Nosotros no vemos nada.

El organizador dice:

_ Veo un río, vamos a nadar.

El organizador y todos los niños hacen la mimica de estar nadando.

El organizador vuelve a repetir:

_ ¿Ven lo que yo veo?

Los niños responden:

_ Nosotros no vemos nada.

El organizador dice:

_ Veo una cueva oscura, vamos a entrar todos en silencio.

Todos los niños simulan caminar y entrar lentamente en la cueva.

El organizador pregunta de nuevo:

_ ¿Ven lo que yo veo?

Los niños responden: _ Nosotros no vemos nada.

El organizador dice:

_ Veo un oso grande, ¡Vamos a devolvemos!

Los participantes tienen que devolverse y pasa en forma regresiva por todos los lugares mencionados, salir de la cueva, nadar en el río, escalar la montaña y correr por la pradera y, de esta forma, llegar al sitio de partida.

Tomado de : *REQUENA, M y C. (1992).*

40. EL SEMÁFORO

Todos los niños se organizan en pareja y comienzan a bailar al compás de la música (changa, salsa, merengue y otros) cuando el organizador para la música y diga "semáforo en rojo", todos los niños tienen que quedarse inmóviles.

Si dice "semáforo en verde" todos deben ponerse en un pie sin caerse, porque si lo hace se sale del juego y si dice "semáforo en amarillo" todos deben tomar el pie hacia atrás con la mano y brincar sin perder el equilibrio (todo esto se hace cada vez que para la música y el niño que se equivoque en cada cambio se va saliendo).

Tomado de : *FOLLETO IGLESIA (s/f).*

41. CANGREJITO, CANGREJITO

Cajas grandes vacías, una para cada jugador, trocitos de tela de tamaño mediano.

Los participantes se descalzan y colocan los trapitos en el centro. Los participantes sentados con los brazos apoyados en el suelo y atrás comienzan a atrapar trapitos con los pies y colocándolos en las cajas. Gana el jugador que logre colocar mayor cantidad en menos tiempo.

42. LOS MUÑECOS ARTICULADOS

Los participantes de pie, atentos a las acciones de el organizador. Los participantes irán imitando los movimientos de el organizador cabeza, tronco, extremidades, con o sin desplazamientos. Cuando el organizador se tira al suelo, los participantes permanecerán inmóviles, el que se equivoque saldrá del juego.

43. RONDA REDONDA

Los niños forman una rueda, dándose la mano comienzan a caminar poco a poco al tiempo que cantan:

Con todos mis amigos

hacemos una ronda

que me da mucha risa

porque es toda redonda.

Ahora hay que soltarse

saltar en el lugar

dar muchas, muchas vueltas ;

tomarse el delantal.

En la segunda estrofa se sueltan los niños y prosiguen el canto.

44. HUELLAS EN EL SUELO

Se pegan en el suelo una serie de huellas de pisadas de cartulina de forma alternada, una serie para cada equipo. se disponen los equipos como para una carrera de relevos. Cuando el maestro da la señal, el primer niño de cada equipo corre hacia las huellas y apoya los pies sobre las huellas, camina por el suelo hacia adelante, uno, dos, tres, cuatro, cinco, atrás, seis, siete, ocho, nueve, diez. Cuando el niño está de nuevo adelante, vuelve corriendo hacia sus compañeros, toca al siguiente corredor y sigue hasta ponerse de último. El segundo corredor va hacia las huellas y repite la

operación y así hasta que hayan corrido todos los niños de cada equipo. El equipo que primero termine de andar por las huellas es el ganador del juego.
Versión de: SPENCER, Z (s/f) .

45. ENANOS Y GIGANTES:

Se disponen los niños en un círculo y el organizador se coloca en el centro, los niños deben seguir las instrucciones que da el organizador, el niño que se equivoque va saliendo de la ronda, y así sucesivamente hasta que quede un solo niño quién es el ganador del juego.
El organizador debe dar instrucciones sencillas como: agacharse cuando dice enano y levantarse cuando dice gigante.

4.3. ÁREA DEL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

El proceso del desarrollo socio emocional tiene una importancia vital, para el progreso del individuo como ser autónomo y participe activo dentro de la comunidad. Comprende una amplia serie de aspectos que van, desde la posibilidad de estructura la representación de sí mismo (Identidad), hasta la adecuada integración dentro del grupo social.

Para su desarrollo, el área del desarrollo socio emocional, requiere que sean promovidos factores como: la autoestima o valor que se tiene el individuo, la autonomía o posibilidad de ser independiente y la comunicación emocional, como la capacidad de expresar y atender emociones y sentimientos.

En el juego se halla una de las vías más expeditas para promocionar este desarrollo, entendiendo que es una actividad libre en la cual se trata de que el sujeto tenga la oportunidad de ser lo que desea y actuar en consecuencia. La formación de grupos es la opción más favorecedora, si lo que se pretende es permitir "re-crear" la personalidad e integrarse como parte esencial del grupo.

1. LA GINCANA :

Organizamos a los niños en equipos de a dos (2), tres (3) o cuatro (4). A cada grupo se le puede asignar un nombre, un color o el nombre de un objeto que los identifique.

En un espacio amplio (preferiblemente), se coloca una serie de herramientas u objetos que utilizará cada equipo (uno por equipo) y se indicará el orden en que se debe seguir en el juego, por ejemplo :

- 1.- Cada participante debe caminar con un libro en la cabeza, colocarlo en una mesa, en la cual hay también una cesta con uvas.
- 2.- Deben agarrar las uvas con la boca y depositarlas en otra cesta.
- 3.- *Luego deben llegar a otro punto y agarrar una pelota que allí se encuentra y rebotándola con las manos tienen que llegar a una cesta.*
- 4.- Allí deben encestar el balón y salir corriendo hasta tocar al primer compañero del equipo, quien debe hacer el mismo recorrido.

El equipo que logre hacer el recorrido en menos tiempo será el ganador.

MIRIAM DOS SANTOS

2. UNA SARDINA

Se invita a los niños a formar un círculo y para que repitan lo que diga el organizador del juego:

(Todos repetirán)

Una sardina

Dos sardinas
 Fueron de rumba
 Y no me invitaron
 Achi chi wa wa
 A wa wa chi chi
 Que lo diga mi amigo.."X"...(el organizador dirá el nombre de uno de los jugadores, para que tome su papel)
 Y el amigo "X" comienza una nueva ronda hasta que todos se hayan nombrado.
 Tomado de : *FE Y ALEGRÍA. (1994).*

3. EL TESORO HUMANO

El organizador del juego reúne al grupo, luego les va indicando lo que deben hacer y comienza diciendo:

Busca a alguien que no has saludado. Hoy Vamos a saludarlos.

Busca a alguien que sea de tu tamaño.

Busca a alguien que le gusta estudiar.

Busca a alguien que tenga tu mismo color de cabello.

Busca a alguien que tenga tu misma edad.

Busca a alguien que le gusta la misma música que tú.

Busca a alguien que pueda recitar un poema.

Busca a alguien que calce el mismo número de zapato que tú.

Luego de varias órdenes, otro participante toma el mando.

Tomado de : *FE Y ALEGRÍA. (1994).*

4. ¿QUIÉN FALTA?

El iniciador de la actividad, reúne a todos los jugadores y les indica que deben observarse bien. Luego les pide que bajen la cabeza o cierren los ojos. Posteriormente, saca y esconde a un miembro del grupo (si no se puede salir del salón, se tapa con un suéter). Después dice a todo el grupo:

- "Abran los ojos"

Y le pregunta:

¿Quién falta? ¿Quién falta?.

El grupo, rápidamente, tiene que identificar por nombre el jugador que falta. Se vuelven a cerrar los ojos y le toca a otro.

Lo importante es que todos tengan su turno y se realizan con agilidad para no alargar demasiado el juego.

Tomado de : *FE Y ALEGRÍA. (1994).*

5. ¿DÓNDE ESTÁS ?

Los jugadores hacen un círculo tomados de la mano. Dos (2) pasan al centro, uno (1) es: "X" (Nombre del que pasó al centro) y el otro "Y" (Nombre del otro). Al primero se le vendan los ojos. "X" debe preguntar:

- "Y" ¿dónde estás?

Y, entonces, "Y" deberá contestar, pero inmediatamente puede cambiar de lugar para no dejarse atrapar.

En cuanto "X" lo atrapa, la pareja cambia y otros dos entran al círculo.

MARÍA EGDILIA GONZÁLEZ.

6. NIÑERAS IMPROVISADAS

Los participantes se colocan en semicírculo, sentado en sillas o en el suelo. A tres (3) metros de distancia, se coloca sobre una silla una muñeca, si se dispone de ella o un objeto alargado que se pueda envolver y simular un bebé. El primer jugador de la izquierda se adelanta, se acerca a la silla en la que está la muñeca o lo que parece un bebé y lo toma en sus brazos, lo acaricia con ternura, lo mece y da con él una vuelta alrededor de los participantes y lo pone de nuevo en el sitio de donde lo tomó. Cuando regresa a su lugar, el siguiente jugador hace las mismas cosas que su compañero anterior. Así pasan todos los participantes dando a este pretendido bebé todo su cariño y ternura.

La falta de naturalidad en muchos de los participantes, sobre todo de los muchachos será ocasión de estrepitosas risas en la concurrencia. En este juego, las chiquillas, si las hay, llevan las de ganar porque sus gestos y posturas naturalmente serán mas espontáneas que las de los varones.

Tomado de : VILLEGAS. (1997).

7. EN EL PARQUE

Este juego es para unos ocho (8) o diez (10) jugadores, sentados en forma circular y mirando al centro. Uno de los jugadores, diciendo el nombre verdadero de la persona a quien se dirige, dice : *Miguel (o el nombre real) se encontró una billetera en el parque.* El jugador citado pregunta :

¿ Quién ? ¿ Yo ?

A esta pregunta todos dicen a una sola voz :

¿ Y entonces quién ?

Miguel dice : El que la encontró fue Emilio. Emilio debe hacer inmediatamente las mismas preguntas : ¿ Quién ? ¿ Yo ? a las que todos repiten nuevamente : ¿ Y entonces quién ? El nombrado dice entonces el que la encontró fue... (dice el nombre de otro participante en el juego).

El juego continua así hasta que todos los jugadores hayan sido nombrados.

Tomado de : VILLEGAS. (1997).

8. BUSCANDO PAREJA

Los integrantes de este juego se colocan en el pecho una hoja de papel, en la que aparece en gran tamaño una letra mayúscula, que solo estará repetida una vez. Habrá tres letras sin repetir para que quienes las lleven, dificulten algo la consecución de las parejas que si existen. Todos se ponen en movimiento dentro del salón. Los participantes empiezan a buscar al jugador con la misma letra y cuando la han encontrado van y se presentan al organizador del juego.

El organizador del juego al dar la orden de buscar la pareja, comienza a contar en alta voz hasta diez (10) y muy pausadamente. Al terminar la cuenta de diez (10) todos detienen la búsqueda.

Todo así dispuesto, el organizador dice en alta voz

"¡ A buscar su pareja !"

Cuando el organizador termina la cuenta de diez (10) salen eliminados los que no tiene cogida de la mano a su respectiva pareja, con excepción de los que tienen letra sin repetir. En lugar de letras, también, puede utilizarse un dibujo de algún objeto.

A una palmada o silbato se reanuda el juego con el resto del personal y puede prolongarse cuanto se quiera. El número de participantes es ilimitado.

Tomado de : VILLEGAS. (1997).

9. ¡ PROHIBIDO REÍR !

Se forma un grupo de niñas y niños. Las niñas se alinearán en una fila y los niños tratarán, por todos los medios posibles, de hacerlas reír, pero se prohíbe tocar a una niña o hacer el ademán de tocarla. Cuando una niña ríe o, simplemente, deja que se le frunzan los labios, es eliminada y deberá

unirse a los varones en sus esfuerzos por destruir la seriedad del resto de las muchachas. Ganará la niña que se conserve seria durante más tiempo.
Tomado de : *VILLEGAS. (1997).*

10. SOMBRAS

Hay que oscurecer el área de juego y hacer que los participantes se pongan entre una luz fuerte y una pared. El organizador debe hacer que los participantes creen sombras y formas para que puedan identificar sus sombras. Disfrutarán creando sombras solos o en parejas. Tal vez les guste inventar una sombra particular y que los demás traten de identificarla. Se divertirán creando historias para representarlas con sombras.

Puede colgar una sábana entre la luz y el auditorio. Dejar que cada niño haga su sombra favorita o que el grupo cree escenas.

Tomado de : *TORBERT (1990).*

11. LAS SILLAS

Los jugadores se desplazan en fila o libremente por todo el salón. Cuando se para el sonido de la música, cada quien busca donde sentarse. Como todos deben tomar asientos y siempre faltará una o más sillas, éstas se compartirán entre dos personas.

Cuando todos están sentados , empieza de nuevo la música, quedan todavía menos para que el grupo se siente. El reto es ver si todos los jugadores pueden seguir sentados al decrecer el número de sillas.

Tomado de : *TORBERT (1990).*

12. YO TENGO UN CASTILLO

Se colocan dos hileras de niños una frente a la otra, todos agarrados de la mano del compañero de ambos lados, caminan (bailan) hacia adelante y hacia atrás mientras cantan (una hilera le pregunta y la otra le contesta).

- Yo tengo un castillo

marterilerieron

¿ Dónde están las llaves ?

marterilerieron

-En el fondo del mar

marterilerieron

-¿ Quién las irá a buscar ?

marterilerieron

-¿Cuál de ellos será ?

marterilerieron

-¿Será la niña Ana ?

marterilerieron

-¿Y qué nombre le pondremos ?

marterilerieron

-Le pondremos jardinera

marterilerieron

Ese nombre no me gusta

marterilerieron

Le pondremos cocinera

marterilerieron

Ese nombre si me gusta
 marterilerieron
 Puede nombrar a cualquier niño del grupo.
 Pueden elegir libremente cualquier nombre que le quieran poner.
JUEGO POPULAR.

13. STOP CON NOMBRES

Se escoge a un jugador al azar, el cual se sitúa en el centro del lugar donde se realizará el juego. Este tendrá, entonces, en su poder una pelota y todos los demás jugadores debe colocarse a su alrededor. El poseedor de la pelota debe tirar la misma hacia arriba diciendo el nombre de uno de sus compañeros el cual debe salir corriendo a recoger la pelota mientras todos los demás salen corriendo. Si el niño logra agarrar la pelota en el aire vuelve a tirar y dice otro nombre, si por el contrario se le cae, éste, al recogerla, debe decir Stop y todos sus compañeros parar. El niño que posee la pelota debe mirar a su alrededor y buscar al niño más cercano para darle con la pelota, si lo hace tiene un punto a su favor, si no, lleva uno en contra. El jugador al que le van a pegar debe tratar de esquivar la pelota sin mover los pies del piso. Si el niño que tenía la pelota le pega, entonces tendrá un punto en contra. La regla es que al primero que consiga tener tres faltas se le pedirá que realice una penitencia y el primero que obtenga tres positivas ganará.
MARSI BARRETO.

14. EL ESPEJO

El juego consiste en que un niño es el comprador de un espejo y para ello llega frente a sus compañeros y pregunta: "hay espejos a la venta". Todos contestan "sí", entonces el comprador del espejo se pone frente a cada uno de los compañeros y empieza a realizar movimientos que éstos deben seguir. Luego de probar en todos los espejos escoge el que más le haya parecido que se le asemeja a él, éste entonces pasará a ser el comprador del espejo.
MARSI BARRETO.

15. VENDER LA RISA

El juego consiste en que un niño se pare en el frente del grupo con una cara muy seria. Entonces sus compañeros, a través de morisquetas, deben hacerlo reír a como de lugar. El niño que lo haga reír será el ganador y pasará a ser el vendedor de risas.
 Tomado de : *ENCICLOPEDIA DE LA RECREACIÓN.*

16. ¿QUIÉN LO HA DICHO ?

Los participantes deben sentarse en el piso formando un círculo, una vez hecho esto, el organizador tendrá que vendarle los ojos a todos los niños del grupo, luego éste se paseará alrededor del círculo y elegirá al azar a un niño, al cual colocará en el centro del círculo y le pedirá que, con voz clara, pronuncie alguna frase que ya han elegido; luego escogerá a un nuevo niño quien tendrá la tarea de descubrir quién de su grupo pronunció la frase. El juego seguirá así hasta que todos hayan tenido la oportunidad de contestar.
 Tomado de : *THROOP. (1989).*

17. HALANDO LA CUERDA

Juego con varios participantes, cuantos más haya más alegre será, pero cuidando que ambos tengan el mismo número de participantes, para que estén bien equilibrados. Luego cada equipo se coloca en fila a lo largo de la mitad de la cuerda que le corresponda, apretándola firmemente con ambas manos y

mirando hacia el centro de la misma. Se marca una línea de separación entre los dos bandos. Una señal dada, para que los equipos comiencen a halar la cuerda. El grupo que logre arrastrar al otro hasta hacerle atravesar la línea de separación, gana.

MIRIAM DOS SANTOS

18. ¿QUIÉN ME ROBÓ EL CABALLO ?

Este juego es realizado por un grupo grande de participantes. El dueño del caballo robado se para en el centro de un círculo, formado por los demás niños, que permanecen sentados. Uno de éstos tiene en su mano un botón que representa el caballo robado. Mientras el dueño del caballo se cubre los ojos, los demás se pasan el botón de mano en mano por todo el círculo, hasta que uno de ellos, es elegido como jefe, dice :

"¡ Listo !". Ante esa señal, el que tiene el botón lo aprieta en una de sus manos cerradas y los demás deben apretar también las suyas, como si el botón estuviera en una de ellas. El dueño del caballo observa los rostros de los jugadores y la posición de sus manos y trata de adivinar quién tiene el botón. Supóngase que llegue a la conclusión de que es Juana, entonces, dice : "Dejé abierta la puerta de mi cuadra y alguien me robó el caballo. ¿Me robaste tú el caballo Juana ?" Si ha adivinado, Juana pasa a ocupar el lugar ; si no, el dueño del caballo se cubre nuevamente los ojos, el botón vuelve a circular el juego continúa hasta que se descubra el botón. Luego de esto el que descubra el botón va saliendo del juego hasta que quede el último jugador y este será el ganador.

OSLEY VELÁSQUEZ

19. LA BATALLA DE LOS CIEGOS

Un grupo grande de participantes. Se rellenan de algodón o de trapos dos medias viejas. Luego se vendan a los ojos dos (2) niños y se le da una media a cada uno. Después de hacerles dar tres (3) o cuatro (4) vueltas, el organizador anuncia que la batalla ha comenzado. Los esfuerzos de los dos ciegos por localizarse y pegarse mutuamente son tan divertidos como sus tentativas de protegerse. Cuando uno de ellos pregunta : " Hola, Juan ¿Están ahí ?, su adversario debe responder" Si, aquí estoy." Desde luego, ambos tratarán en seguida de alcanzarse, con el resultado de que caerán a menudo el uno en los brazos del otro.

Tomado de: *NUEVA ENCICLOPEDIA TEMÁTICA*.

20. BUSCA TU PAREJA

Los participantes deberán estar reunidos, el organizador introducirá (esto es observado por los niños), en una bolsa o en una caja de cartón pequeña, varias fichas de colores y con un dibujo que las identifique, cada una de estas fichas deberá tener otra idéntica en color y en el dibujo. Cada niño sacará una ficha la cual no podrá aún enseñarla a los demás. Cuando los participantes escuchen la voz del organizador:

- A buscar su pareja.

Todos los niños rápidamente buscarán al compañero que tiene una ficha igual y así formará su pareja.
Tomado de : *REQUENA, M y C. (1992)*.

21. COMPARTIR

El organizador reunirá a todos los niños en un círculo y les enseñará una pelota u otro objeto, se la entregará a uno para que comience a pasarla de mano en mano, entre sus compañeros, indicándoles la dirección que debe llevar, (derecha o izquierda) cuando el implemento llegue al lugar de donde salió, el organizador dará una orden para que el grupo de desintegre y formen parejas o grupos pequeños.

El organizador le entregará un implemento a cada pareja o en su defecto a un niño por cada grupo, luego, entre ellos, juegan libremente y al escuchar decir al organizador:

- Cambio de implemento.

Los grupos entre sí se cambian los juguetes.

Tomado de : *REQUENA, M y C. (1992).*

22. PEDRO DICE

En este juego, el jefe es el jugador que hace de Pedro y los demás hacen lo que Pedro dice y hace. Pero, cuida de que Pedro no te engañe, pues el juego consiste en hacer lo que él dice y hace, solamente cuando emplea las palabras "Pedro dice". Cuando el jugador anuncia: "Pedro dice": las manos en las caderas y se pone las manos en las caderas, los demás jugadores deben imitarle y así con cada una de las partes de su cuerpo.

JUEGO POPULAR.

23. OCA

Pueden jugar veinte o más personas con una ficha cada uno y con un dado. Los jugadores hacen avanzar sus fichas lanzando por turno el dado. En el tablero por el que se hace el recorrido hay algunas casillas que tienen puntos y otras no. En los puentes se avanza o se retrocede. Gana el primero que llegue al final.

JUEGO POPULAR.

24. LAS SARDINAS

Uno de los jugadores sale de la habitación y se esconde. Mientras tanto los demás cuentan en voz alta hasta cincuenta. Entonces cada cual se dispone a buscar al que se ha escondido. El jugador que lo encuentre se queda callado con él en el mismo escondite. Uno a uno, los jugadores que lo encuentran se van amontonando, hasta que parecen sardinas en lata.

JUEGO POPULAR.

25. LAS CUATRO ESQUINAS

Suele jugarse en un salón, empleándose para ello los cuatro ángulos, circunstancia que da el nombre al juego. En caso de jugarlo en un patio o en un campo al aire libre, los ángulos se reemplazan por piedras, sillas, troncos, etc. Tampoco es indispensable que sean cuatro los sitios, pudiendo aumentarse su número. Si se trata de un patio, puede suplirse los rincones, por círculos pequeños trazados en el suelo, en el lugar que han de ocupar los jugadores.

En el centro del sitio escogido para el juego, se reúnen los jugadores, uno más que los sitios designados y uno de los jugadores dice: "conejitos, conejitos, cada uno a su rincón" y todos corren a ocupar uno de los sitios convenidos. Quien quede sin puesto, pasa al centro y, dando unas palmadas, repite la misma frase, procurando correr a asegurarse un puesto, en tanto que los otros pasan a cambiar de sitio. Quien quede sin puesto, o quien no se haya movido para cambiar de lugar, pasa al centro, para continuar en la forma ya indicada.

Este juego es susceptible de bastante complicación, como la de que todo desplazamiento ha de hacerse en "pata sola", que no se puede ocupar el mismo sitio que uno tenía, etc., pero estas modificaciones han de convenirse antes de empezar a jugarlo, pues de lo contrario, rigen las reglas dadas antes.

Tomado de : *VILLEGAS. (1993).*

26. ¿QUIÉN LO HACE MEJOR ?

Quien dirija este juego, sobre todo si se realiza dentro de un salón, pide a los asistentes a la reunión, que se presente algún voluntario, de no presentarse ningún voluntario, se escogerá un participante al azar, para realizar aquello que se le mande.

Llegado el candidato, se le dice que vaya a uno de los ángulos o rincones del salón, y que ahí empiece a reír en la forma más natural que le sea posible. Hecho esto, se le ordena que pase al ángulo siguiente, en donde debe fingir que llora amargamente. Luego se le manda pasar al siguiente rincón, y que ahí ejecute un pequeño baile. Y como último paso, se le dice que se dirija al cuarto rincón o ángulo, en donde deberá cantar una canción, de libre elección. Si prefiere más bien declamar una poesía o contar un gracioso chiste, puede permitírsele esta sustitución.

Lo mismo se hace con los demás participantes.

Versión de juego tomado de : *VILLEGAS. (1993).*

27. EL DOMINIO DE LA RISA

El animador de este juego ha de proveerse de una pelota liviana y, con ella en la mano, explica a los compañeros de reunión, que va a lanzar repetidas veces esa pelota hacia arriba, advirtiéndoles que desde que la lance hasta que caiga al suelo, todos deben reír y hacer ruido con los pies, pero que tan pronto como la pelota toque el suelo, la risa y el ruido deben cesar inmediatamente.

Hace pues el primer lanzamiento, tan alto como lo permita el lugar en que se realiza el juego y quien prolongue algo la risa o el ruido después de caer la pelota, deberá pagar la penitencia que le imponga el animador.

Estos lanzamientos y dominios de la risa, pueden repetirse las veces que se crea conveniente, pero procurando que la risa no parezca demasiado fingida ni estridente.

Tomado de : *VILLEGAS. (1993).*

28. ¿QUIÉN ES?

Los niños se colocan en círculo y el organizador dirige el juego diciendo: (aquí él incluye los nombres de los niños). Ejemplo: "Carlos era; poipoi, porque todo era poipoi, chuchuguagua, chuchuguagua poipoi (bis) se da con la mano por la cabeza cuando dice la frase anterior y así sucesivamente hasta nombrar todos los niños, pero a cada nombre se le atribuye un sonido distinto y se toca otra parte del cuerpo con el chuchuguagua (se cambia es el poipoi). Ejemplo: Rodrigo era plinplin y se dice el resto.

Tomado de : *FOLLETO IGLESIA (s/f).*

29. VOLEIBOL CON SABANAS

Se forman equipos de 4 niños, cada equipo tomará una sábana y con ella deberá atajar y lanzar inmediatamente la pelota al otro equipo, con la colaboración e integración de todos. El equipo que pierda tres veces (que deje caer tres veces la pelota) se sale para que entre el otro equipo dependiendo de la cantidad de niños.

Tomado de : *FOLLETO IGLESIA (s/f).*

30. ¿DÓNDE ESTÁS?

Los jugadores hacen un círculo, tomados de la mano. Dos pasan al centro, uno es Jacob y el otro, Raquel. Al primero se le vendan los ojos. Jacob debe preguntar: "Raquel, ¿dónde estás?, y Raquel deberá contestar, pero inmediatamente puede cambiar de lugar para no dejarse atrapar. En cuanto Jacob la atrapa, la pareja cambia y otros dos entran al círculo.

Tomado de : *GOLDSCHMIDT, M.L. (s/f).*

31. CIRCUITOS DE NOMBRES

Agrupamos a los niños en equipos de cinco, sentados en círculo, cuidando que los círculos de los niños estén lo suficientemente separados para que la comunicación entre cada equipo no sea interferida. Uno de los niños comenzará diciendo su nombre, luego el que estaba a su lado derecho, repetirá el nombre del primer niño y dirá el suyo, igualmente el tercer niño, quien dirá el nombre del primer y segundo niño y luego dirá el suyo, el respectivo orden y así sucesivamente hasta llegar al quinto niño quien debe decir los cinco nombres, luego cambiamos el orden, ahora hacia el lado izquierdo para que diga el nombre de los otros compañeros.

MIRIAM DOS SANTOS.

32. ALFOMBRA MÁGICA

En el aula se colocan dos o tres alfombras. Los jugadores en pareja marchan formando círculos al son de la música. Cuando cese la música todos los jugadores se detienen, los que estuvieren pisando las alfombras pasarán al centro.

Juego tomado de : *GOLDSCHMIDT, M.L. (s/f).*

33. LUNES ANTES DE ALMORZAR

Los niños forman un círculo y comienzan a girar mientras entonan la primera estrofa; al llegar a la segunda se detienen para hacer la mimica del oficio. Así sucesivamente hasta llegar al día domingo que entonan la estrofa y se despiden saludando con las manitas.

*Lunes antes de almorzar
a una niña fui a buscar
ella no podía jugar porque tenía que lavar
Así lavaba, así, así*

Se repite la música variando en el texto el día de la semana y la actividad.

Martes: Tender.

Miércoles: Planchar.

Jueves: Barrer.

Viernes: Sacudir

Sábado: Trapear.

Tomado de: *RIVERA, C. (S/F).*

34. RONDA DE LOS ANIMALES

Los niños hacen un círculo tomados de la mano. Previamente se han escogido cuatro niños que harán el rol de periquito, rana, ratón y conejo respectivamente. Todos cantan y giran y los que han de cumplir un rol, lo harán al momento que el texto de la canción lo indique, saliendo al centro de la ronda haciendo la mimica respectiva. Al terminar la ronda, se les asignarán los mismos roles a cuatro niños diferentes, hasta que todos hayan participado.

*Vengan pajaritos
todos A CANTAR
Que la rana cante
que baile el ratón
pues está de fiesta
que el conejo toque
su tambor, pom, pom.*

Tomado de: *ATENCIO, N. (S/F).*

35. JUGAREMOS A LA RONDA (RONDA TRADICIONAL)

Los niños forman un círculo. Tomados de la mano comienzan a cantar danzando, al decir: "a dar vueltas y más vueltas", se sueltan de las manos, las levantan y giran sobre sí mismos. En la segunda estrofa hacen mímica según la letra "soldaditos": marchan, "enanos": se agachan. Luego se toman de la mano y siguen cantando hasta llegar a: "como un trompo..." se sueltan de la mano y giran sobre sí

Jugaremos a la ronda
Aquí están los soldaditos
bajo el cielo de azafrán
los enanos aquí están
a dar vueltas y más vueltas tómense bien de la mano
como un trompo en carnaval. que nos vamos a jugar.
Son las cinco de la tarde
hora menos, hora más
y jugamos a la ronda
como un trompo en carnaval.
tomado de: GIUDICE. E. (S/F).

36. BUSCANDO EL TRIUNFO

Los participantes en este interesante concurso de canto empiezan por dividirse en dos grupos, teniendo en cuenta sólo cierta igualdad en la estatura, color, vestido, simpatía. Para una mejor distribución empiezan por colocarse en una sola fila, por orden de estatura. Se enumeran progresivamente desde uno (1). Los números pares forman uno de los grupos y quienes tuvieron los números impares conforman el otro grupo. Cada grupo nombra su organizador. El organizador del grupo de los impares dice a su contenedor: "Queremos que canten... (y nombra una canción de aquellas que se supone todos la saben). Se das unos dos minutos para que el grupo se ponga de acuerdo y recuerden la letra. Seguidamente entonan la canción pedida. Si no se la saben, entonces la canta el grupo que la propuso.

Terminado el canto, el organizador del grupo de los pares, previa consulta con el grupo, propone a los impares el nombre de otra canción, la que deberán cantar siguiendo las anteriores normas. Si se ve la oportunidad y hay tiempo, puede hacerse otra ronda de canto, siguiendo el mismo procedimiento.
Tomado de : VILLEGAS. (1993).

37. NOMBRES EN ACCIÓN

Quienes tomen parte en este juego, pueden alinearse, bien en círculo, mirando al centro o bien en línea recta. El que dirija el juego se coloca en el centro del círculo o frente a la fila, según el caso y sorpresivamente señalará a uno de los participantes y le dirá "derecha". El jugador designado tendrá que decir inmediatamente el nombre del compañero que está a su derecha, debiendo nombrar al de la izquierda, si la orden hubiera sido más bien "izquierda".

Si dijere "derecha e izquierda", deberá decir los nombres de quienes le queden a ambos lados.

Si quien debe responder no lo hace antes de que el que dirige el juego cuente hasta quince, deberá cambiar de puesto con éste, y el juego continúa en la misma forma.

Es conveniente que el director, de vez en cuando, diga : "mézclense", a cuya orden todos deberán cambiar de sitio antes de continuar el juego, lo que permite un conocimiento más completo de los integrantes del juego.

Tomado de : VILLEGAS. (1993)

4.4. ÁREA DEL DESARROLLO FÍSICO

El desarrollo físico, es el proceso que comprende los factores vinculados con la forma, configuración, conducta corporal y estado de salud del individuo.

Promocionar esta área, implica fomentar los hábitos de higiene, salud bucal, alimenticios y atender al favorable progreso de la relación estatura-peso-edad, órganos de los sentidos y cuidados frente a los agentes nocivos. La actividad lúdica es una herramienta que favorece una adecuada vinculación del niño con los elementos que le harán posible atender a estos aspectos, en especial a los que se relacionan con los hábitos y cuidados de su organismo. Igualmente, el desarrollo de los órganos de los sentidos, será apoyado mientras se divierte jugando.

1. LAS PARTES DEL CUERPO

Ubicados los niños en círculo, (todos mirando hacia el centro) habrá un guía que les indicará las partes de su cuerpo que se deben tocar (solamente decir el nombre).

Las indicaciones se deben hacer siguiendo varios ritmos, por ejemplo :

Comenzamos lento, un poco más rápido y muy rápido: "A tocarse la boca",
"A...to...car...se.....la.....ca.....be.....za".

MIRIAM DOS SANTOS.

2. CAMPANA CIEGA

Se venda a todos los jugadores (para grupos pequeños) con excepción de uno (1), que tiene en la mano una campana. El campanero debe hacerla sonar continuamente para guiar a los jugadores vendados, los que tratarán de tomarlo. Dependerá de su habilidad el no hacerse tomar, pero si cayere en mano de alguno, deberá ceder su puesto a aquél. Si hubiere más de veinte (20) jugadores, se pueden usar dos (2) campanas.

MARÍA EGDILIA GONZÁLEZ.

3. CONCURSO DE OLORES

Se llenan hasta veinte (20) botellitas de diferentes tipos de líquidos usuales con olores de diversa intensidad. Se dividen en cuatro (4) grupos de niños y niñas. Luego se enumeran las botellas y los niños, después de olerlas, deberán decir lo que contiene cada una, desde luego sin tratar de probar el contenido. Ganará quien acierte más olores de las botellas.

Tomado de : *ENCICLOPEDIA TEMÁTICA*.(1976.)

4. ¡ARRIBA PEDRO !

Los jugadores se sientan alrededor de una mesa y la suerte decide quién es Pedro. Los demás, ponen las manos debajo de la mesa y hacen circular entre ellos una moneda.

Cuando Pedro dice: "Arriba, Pedro", todos deben poner las manos sobre la mesa con las palmas hacia abajo y los dedos extendidos. El que hace de Pedro intentará tres (3) veces, utilizando sus sentidos (oído, vista) y la posición torpe de una mano puede revelarle quién tiene la moneda, el jugador descubierto se convierte en Pedro, de lo contrario, el primer jugador tendrá que continuar siéndolo. Hasta que descubra quién tiene la moneda, cuando lo descubra saldrá del juego, el último que quede será el ganador.

Tomado de : *ENCICLOPEDIA TEMÁTICA*.(1976.)