

GUÍA DE ACTIVIDADES Y MATERIALES LÚDICOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA VIDA

JUGAR TE HACE REÍR Y APRENDER



Visión Mundial Bolivia

JUGAR TE HACE REÍR Y APRENDER

GUÍA DE ACTIVIDADES Y MATERIALES LÚDICOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA VIDA

Unidad de Especialidades Programáticas y Gestión Cadena de Abastecimiento

Elaboración:

Equipo Técnico Proyecto Complementario Habilidades para la Vida

Adriana Ayala Garnica

Gloria Arauco Lima

Rosse Mary Godoy Navarro

Jorge Masi Kolle Valenzuela

Diseño de cubierta e interiores:

Monika Ruiz Oliver

Esta publicación ha sido elaborada en base al trabajo realizado con el Proyecto Complementario de Habilidades para la vida con participación de niños y niñas, padres y madres de familias, maestros y maestras de educación inicial en familia comunitaria y educación primaria comunitaria vocacional; técnicos y facilitadores de Desarrollo de VMB.

Primera Edición

Julio, 2015

Visión Mundial Bolivia

Av. Hernando Siles No.6023

Bolivia@wvi.org

www.visionmundial.org.bo

La Paz-Bolivia



El propósito de la guía

La guía ha sido diseñada, para que personas que desarrollan actividades educativas e implementan espacios educativos hagan una selección adecuada de materiales y actividades lúdico-educativas que se desarrollan con niñas y niños.

En la primera parte, se hace una descripción de materiales lúdicos que respondan a un fin educativo, sean seguros y adecuados a la etapa de desarrollo de niñas y niños. Asimismo brinda una orientación sobre su uso y extensión posible para diseñar y crear materiales con recursos y materiales locales disponibles de reciclaje y fáciles de adquirir.

La segunda parte brinda orientaciones sobre actividades lúdicas- juegos grupales con niñas y niños para que promuevan el desarrollo de habilidades de comunicación, empatía, autoestima y construcción de relaciones. Asimismo se recuperan y describen algunos juegos tradiciones que fortalecen la identidad cultural, la socialización y el juego grupal. Este material brinda opciones e ideas que pueden utilizarse de manera flexible, dependiendo la finalidad educativa que se desee realizar.

Los beneficios de jugar



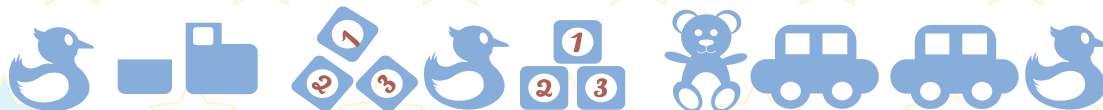
El juego es un recurso didáctico y una estrategia pedagógica que facilita el aprendizaje, cuando se habla de aprendizaje no sólo se refiere a los contenidos o conocimientos que se acumulan a lo largo de la vida; sino a las destrezas, habilidades, valores y actitudes que niñas y niños adquieren y desarrollan interactuando, compartiendo, riendo y jugando.

Desde que nacen niñas y niños exploran su entorno, sienten, tocan, escuchan, miran, se mueven y crean cosas con su imaginación; el juego es precisamente eso, es realizar una actividad que permite el desarrollo de una destreza o habilidad con el fin de divertirse y aprender, moviéndose, imaginando y riendo.

El juego tiene muchos beneficios, no sólo en el mismo niño y niña sino también en el entorno que le rodea, con el juego se aprenden valores, se establecen relaciones respetuosas, se generan vínculos afectivos y se aprenden a seguir normas.

Entre otros beneficios el juego permite además:

♣ Expresar emociones porque a través de los juegos y materiales lúdicos, niñas y niños expresan sus sentimientos, crean historias y personajes a los cuales les otorgan sentimientos y emociones, como forma de expresarse a sí mismos/as. De la misma forma, durante el





juego se consigue un equilibrio emocional, que produce una sensación de bienestar (mayor liberación de endorfinas, neurotransmisores que nos hacen sentir feliz), generando un ambiente propicio para el aprendizaje.

- ♣ Aprender a dar y recibir, a ser recíproco/a y empático/a, durante el juego con los iguales y con los adultos. El niño o la niña puede jugar solo o sola, pero cuando algún compañero/a participa en su actividad es una oportunidad de compartir, de comunicarse y relacionarse con otros/as.
- ♣ Estimular el desarrollo motor, mejorar la coordinación del cuerpo, el equilibrio y coordinación, porque durante el juego se activa el cuerpo, el niño y la niña se mueven, gatean, corren, saltan, caminan; lo que les permite ejercitar todo el cuerpo.
- ♣ Desarrollar la creatividad y la imaginación, porque durante el juego inventan historias, pueden hacer de un pedazo de madera, hojas de un árbol, piedras o su mismo cuerpo un medio de juego.
- ♣ Conocer la cultura y las tradiciones familiares y de la comunidad, cuando las madres, padres, abuelos y abuelas, comparten con niños y niñas los juegos que ellas y ellos jugaban, transmiten sus costumbres de una a otra generación, fortaleciendo su identidad cultural.

Tipos de juegos y materiales lúdicos

Existen diferentes tipos de juegos y materiales lúdico-educativos, la selección por alguno debe ser realizada en base al desarrollo y maduración que va alcanzando el niño o la niña a medida que crece.

A continuación algunos tipos de juego y materiales lúdicos recomendados, de acuerdo a la edad y habilidad que se desea desarrollar.



NIÑAS Y NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

En este período el desarrollo es fundamentalmente práctico, ligado a lo sensorial y a la acción motora.

Durante los primeros meses el niño y la niña empiezan a observar aquello que les llama la atención: colores vivos, movimiento, sonidos y olores agradables.

A partir de los 6 meses aproximadamente la principal actividad es la manipulación de objetos, coordina sus manos acercando los objetivos a su boca, también se sentirán atraídos por objetos sonoros y de texturas suaves, aprenden a sentarse solos/as, a gatear y emitirán sus primera palabras.

A partir del año, adquiere mayor movilidad e independencia, manipulan con mayor dominio los objetos y exploran el espacio.

A los dos años adquieren movilidad completa, se paran y caminan con mayor dominio, aprenden más palabras y recuerdan y emplean nuevos conocimientos familiares.

Su actividad lúdica durante esta etapa es individual.

HABILIDAD QUE SE DESARROLLA

- Reconocimiento de formas
- Fortalecimiento de músculos
- Focalización y coordinación de movimientos
- Manipulación de objetos
- Coordinación entre la vista y la mano
- Dominio corporal

JUEGO FUNCIONAL O DE EJERCICIO

Son juegos sensorio-motores, de manipulación simple, que consisten en repetir una y otra vez una acción. Son comunes los juegos en donde emplea su propio cuerpo (dobla brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante el espejo, escucha sonidos, siente olores y sabores), también los juegos de manipulación de objetos como sonajeros, móviles, instrumentos musicales sencillos, muñecos y juegos de arrastre.

MATERIALES LÚDICOS RECOMENDADOS

- Cubos de tela con colores vivos y de diferentes texturas
- Muñecos blandos y pequeños
- Sonajeras
- Móviles con formas y colores brillantes
- Pelotas blandas
- Instrumentos musicales simples
- Bloques para apilar
- Libros con imágenes
- Juegos de arrastre
- Juegos con formas
- Espejos
- Rompecabezas simples con pocas piezas y grandes

NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS:

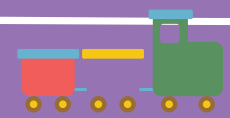


CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES	<p>Las niñas y niños adquieren mayor destreza, corren saltan coordinado los pies con mayor dominio.</p> <p>Revelan sentimientos en los juegos, comparten y juegan con otros niños y niñas.</p> <p>Recuerdan melodías de canciones conocidas, siguen secuencias y patrones (tamaño, color) de figuras o cuentas, separan objetos por categorías: tamaño, color y forma y aprenden a contar.</p> <p>Su pensamiento es animista, inventan cuentos, utilizan objetos para “convertirlos” en otros elementos por ejemplo, una escoba en un caballo, debajo de una mesa como una casita, etc., al tiempo que también imitan escenas o situaciones: hacen como si hablan por teléfono, como si leen, como si duermen, etc.</p>
HABILIDAD QUE SE DESARROLLA	<ul style="list-style-type: none">♣ Integración sensorial♣ Memoria visual y auditiva♣ Dominio motriz grueso y fino♣ Conservación, clasificación, correspondencia y seriación♣ Ritmo♣ Conocimiento de emociones♣ Expresión y comprensión verbal
JUEGO SIMBÓLICO	<p>Juegos donde utilizan objetos para “convertirlos” en algo, en este tipo de juego, las niñas y niños reflejan el conocimiento de la realidad que les rodea; cuando más variada es la realidad que conocen, más variados son los argumentos que utilizan en el juego, por ejemplo los más típicos son: Jugar a la familia, a la escuela, etc.</p> <p>A partir de los 4 años las niñas y niños realizan juegos de ficción más complejos, con más personajes y secuencias de acciones.</p> <p>En cuanto a la conciencia de reglas de juego, en esta etapa no se considera obligatoria sino que simplemente se acata como una forma de jugar; los niños y niñas no tratan de ganar sino lo importante para ellos/ellas es el ejercicio del juego.</p> <p>Otra característica de los 3 a 4 años es el juego paralelo, es un tipo de juego individual, ya que aunque parece que juegan juntos aún no se integran en un mismo juego. A partir de los 5 años inicia el juego compartido, es donde niñas y niños juegan juntos/as organizando entre todos/as el juego.</p>
MATERIALES LÚDICOS RECOMENDADOS	<ul style="list-style-type: none">♣ Cubos, piezas de construcción o bloques (rastis)♣ Muñecos de tela♣ Disfraces♣ Títeres♣ Animales de plástico♣ Juegos de memoria simples♣ Juegos de secuencias.♣ Figuras geométricas de motricidad gruesa♣ Domino de iguales♣ Juegos de asociación número, cantidad♣ Libros con imágenes

NIÑAS Y NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS



<p>CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES</p>	<p>En esta etapa niñas y niños entienden y aplican operaciones lógicas, aprenden a comprender conceptos de conservación, número, clasificación y otras ideas científicas.</p> <p>A partir de los 6 y 7 años empiezan los juegos de reglas, aprenden situaciones sociales creadas por ellos/as mismos/as.</p> <p>Los grupos: escuela, compañeros/as de curso, de barrio; le ofrecen al niño y niña el desarrollo de sentimiento de pertenencia, aprenden reciprocidad y respeto mutuo (autonomía moral).</p> <p>Es esta etapa donde más destrezas lingüísticas se adquieren. Así un niño o niña puede ya tener un lenguaje tan complejo, gramatical y sintácticamente, como el de un adulto. A esta edad también se adquieren las destrezas del lenguaje escrito y lector.</p>
<p>HABILIDAD QUE SE DESARROLLA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Memoria ♣ Atención y concentración ♣ Pensamiento lógico ♣ Autoestima y confianza personal ♣ Empatía ♣ Comunicación de pensamiento y emociones ♣ Cooperación
<p>JUEGO DE REGLAS Y COOPERATIVO</p>	<p>Son juegos en los que la niña y el niño deben seguir una instrucción, siguen un razonamiento y elaboran estrategias.</p> <p>A partir de los 7 años el pensamiento de niñas y niños les permite desarrollar un juego compartido, cooperativo que favorece la comunicación e integración con el grupo. A través de los juegos de reglas los niños y niñas aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia; las reglas obligan a depositar también la confianza en el grupo y la confianza en el propio niño/a.</p>
<p>MATERIALES LÚDICOS RECOMENDADOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Domino, ajedrez, tangram, etc. ♣ Juegos con dados, cartas ♣ Juegos de estrategias y reglas





El juego como orientación metodológica para el desarrollo de habilidades para la vida

Las habilidades para la vida son destrezas, aptitudes, capacidades, “activos” que una persona tiene y puede aprender, que le ayudan a ser exitosos/as y vivir una vida productiva y plena. Las habilidades van construyendo una red de competencias que se ponen en acción en el aprender, jugar, realizar los deberes, desarrollar una vida espiritual y en equilibrio con el medio; y el juego es una estrategia para promover este desarrollo.

Cada actividad lúdica compromete uno o varios aspectos del niño y la niña ayudando a desarrollar sus capacidades cognitivas, emocionales y sociales de manera integral.

Las habilidades principales que se fortalecen se organizan en los siguientes cinco grupos:

- ♣ Habilidades del pensamiento crítico: reflexionar, discernir, resolver problemas para tomar buenas decisiones.
- ♣ Habilidades de manejo de emociones: conocer y comprender las emociones de una/o mismo y responsabilizarse de ellas.
- ♣ Habilidades de comunicación: expresar claramente y con confianza los pensamientos y sentimientos internos.
- ♣ Habilidades de construcción de relaciones: construir relaciones respetuosas y recíprocas.
- ♣ Habilidades de responsabilidad social: asumir la responsabilidad de contribuir al cuidado de los recursos del medio ambiente y de la comunidad.

Características esenciales que deben tener los materiales lúdicos- educativos.

Los materiales lúdico- didáctico que se utilicen para promover el desarrollo de habilidades en niños y niñas deben cumplir los siguientes criterios básicos:

- ♣ Deben ser seguros, para prevenir posibles riesgos de lesiones en niños, niñas o personas que utilizaran los materiales: no deben ser tóxicos ni nocivos, no deben poseer en lo posible piezas pequeñas removibles que puedan generar el riesgo de ser ingeridas, el acabado apropiado, sin astillas, puntas o filos cortantes.





- ♣ Deben tener un enfoque educativo, cada uno de los materiales debe promover el desarrollo de una de las habilidades y/o áreas de desarrollo de niñas y niños.
- ♣ Deben ser pertinentes, responder a los grupos de edad establecidos y responder a criterios socio-culturales de la región.
- ♣ Libre se estereotipos, no deben sugerir mensajes vinculado con roles estereotipados de género, al contrario deben promover un juego integrador entre niñas y niños.

La importancia de elaborar materiales lúdicos con recurso del medio

La elaboración de materiales educativos con recursos del medio posibilita desarrollar intervenciones educativas con mayor eficiencia, ya que los recursos están al alcance de los niños y niñas; de manera que puedan desarrollar distintas actividades que promuevan sus aprendizajes.

Se debe aprovechar los recursos que ofrecen los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos para realizar las actividades y elaborar los materiales. Lo importante es considerar que el material que se elabore con recursos del medio posibilite que el niño o la niña se diviertan y favorezca su desarrollo y aprendizaje.

Otro aspecto importante de elaborar materiales con recursos locales, es que el material lúdico o educativo suele tener una contextualización local y temporal precisa que se adecua al grupo de niñas y niños con los que se trabaja.

Asimismo se promueve la revalorización del juego compartido, la creatividad y el cuidado del medio ambiente al reutilizar los materiales de reciclaje disponibles.

Íconos que le ayudarán con cada material lúdico y actividad.



Qué habilidad se desarrolla: Ayuda a identificar las habilidades con mayor predominio que se desarrolla en el niño y niña con el material lúdico o actividad.





Qué se puede hacer: Brinda ideas sobre cómo usar el material lúdico o desarrollar la actividad para ayudar a que los niños y niñas potencien mucho más el desarrollo de sus habilidades.



Qué más se puede hacer con lo que tenemos: Brinda sugerencias e ideas para la elaboración de materiales lúdicos locales, con materiales de reciclaje o disponibles en el contexto; en base a los modelos de referencia.



Recomendaciones/consejos: Aconseja sobre cómo preservar la seguridad del niño o niña mientras juega y brinda mensajes para fortalecer su desarrollo.

Íconos que te ayudarán a identificar el material lúdico y actividad para cada edad.



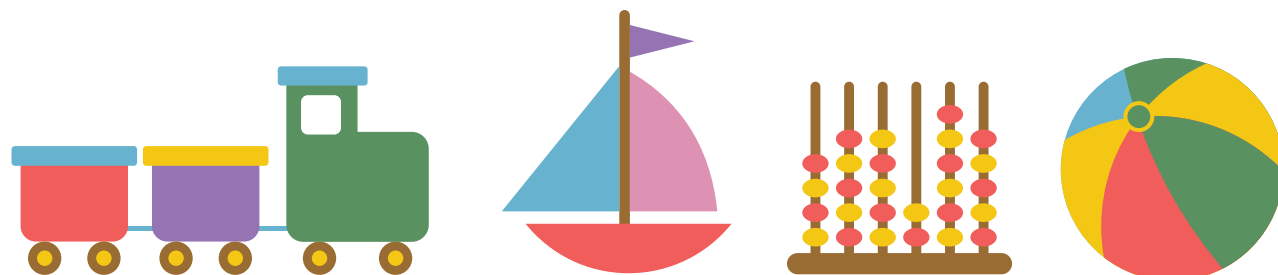
0 a 3 años



3 a 6 años



6 a 12 años



GUÍA DE MATERIALES LÚDICOS

PRIMERA PARTE

1. SONAJERAS MULTICOLOR CON FORMA DE ANIMALITOS

Edad de 0-3 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Movimiento corporal ante el sonido, reconocimiento de formas, colores, texturas y manipulación de objetos.



QUÉ SE PUEDE HACER

♣ Mueva el sonajero con suavidad delante del niño o niña a una distancia que le permita poder seguirlo con la mirada. Intente que los movimientos con el sonajero no sean bruscos, mejor lentos y constantes, para que el niño o niña pueda fijar la mirada.

♣ Para lograr una mayor estimulación con el sonajero es conveniente rozar con las manos la piel del niño o niña para que comprenda que es la mamá o el papá la persona que le está mostrando ese juguete que hace ruido.

♣ A la vez que se juega con el sonajero, le puede hablar y cantar canciones, de este modo, en niño o niña va asociando el uso del sonajero con la voz y con un momento agradable. De esta manera, se conseguirá transmitir sensaciones de felicidad y sosiego.

♣ Cuando el niño o niña ya pueda agarrar el sonajero con sus propias manos, darle para que sea él o ella quien lo manipule y pueda explorarlo.



Especificaciones del material

Dimensiones: 17x9 cm aproximadamente
Material: Vellón polar y otro material de textura suaves y diversos colores.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se pueden hacer sonajeros de envases de reciclaje: botellas de plástico pequeñas. Lavarlas y buscar rellenos que produzcan sonidos agradables.

Pueden ser: arena, sal, azúcar o semillas pequeñas para que produzcan sonidos suaves. Arroz lentejas para producir sonidos más fuertes.

Para decorarlos por fuera se pueden utilizar telas de colores vivos o tejidos con diferentes formas.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante mantener siempre limpios los sonajeros, para evitar enfermedades porque son juguetes que habitualmente el niño o la niña llevarán a la boca.

2. CUBOS BLANDOS PIEZA MULTICOLOR FORMAS GEOMÉTRICAS

Edad de 0 - 3 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Movimiento corporal, reconocimiento de formas, colores, texturas y manipulación de objetos.



QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Deje que la niña y el niño observen y toquen cada figura. Los niños y niñas a temprana edad aprenden sobre el mundo por el tacto.
- ♣ Permita que disfruten agarrando y sintiendo las formas de distintas texturas.
- ♣ Permita que sientan la suavidad de cada forma. Esto contribuirá a que quieran moverse y fortalecer los músculos del cuerpo.
- ♣ Cuando pueda sentarse animarle a apilar las formas armando torres.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante utilizar materiales suaves de diferentes texturas, para que haya mayor estimulación del tacto en el niño o niña.



Especificaciones del material

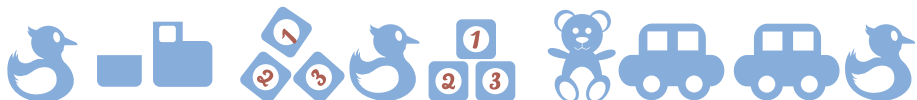
Juego de figuras geométricas en tela, con diferentes formas: cilindro, cubo, esfera, prisma y cubo rectangular. Exterior con combinación de colores. Dimensiones aproximadas 20x9 cm. Material de vellón polar.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Para elaborar cubos blandos de tela, sólo se necesita disponer de telas suaves de colores, aguja e hilo y telas u otro material para el relleno.

Necesita modelos de formas, que se puede variar elaborando diferentes figuras: estrellas, luna, sol, etc. para que el niño o niña la pueda agarrar y apoyarse.



3. MÓVIL CON FIGURAS DE ANIMALES

Edad de 0 - 3 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Movimiento corporal, focalización visual, desarrollo auditivo, reconocimiento de formas y colores.

QUÉ SE PUEDE HACER



- ♣ Coloque el móvil sobre la cama o cuna del niño o la niña.
- ♣ Realice movimientos suaves para que el móvil pueda moverse y el niño o la niña focalice la mirada en el objeto que esta sobre él o ella.
- ♣ Deje que el niño o la niña mueva sus manitos y sus piernitas mientras mira el móvil.
- ♣ Mientras el niño o niña mira el móvil puede acompañar cantando algunas canciones de arrullo.

RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Sujetar bien el móvil sobre la cama del niño o niña, aproximadamente a 50 cm. a la altura de su vista, procure que los móviles no sean alcanzados por las manos del niño o niña, para evitar que se caiga sobre él o ella.



Especificaciones del material

Juego de móvil colgante de madera con formas de animalitos de 10x5cm cada forma aproximadamente.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Los móviles para bebés tienen muchas posibilidades para elaborarse, lo importante es que estén llenos de colores, formas y sonidos. Se pueden hacer de diferentes materiales: tela, cartón, papel, lanas de colores. Sólo se necesita un bastidor o maderas para el soporte superior y moldes de formas para armar las figuras.

Para que sean sonoros pueden utilizar tapas de refrescos y pintarlas para que sean más coloridas.



4. RODILLO DE GATEO

Edad de 0 - 3 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Desarrollo del sistema vestibular, equilibrio y control de movimiento, control de cuello, tronco y extremidades, coordinación de movimientos.



QUÉ SE PUEDE HACER

♣ Acostar a la niña o niño en posición boca abajo, sostenido por el tronco. Mover el rodillo de atrás hacia delante. Se recomienda una repetición de 10 intentos. Con este movimiento se desea que logre el reflejo de defensa que más adelante le servirá de apoyo en caso de una caída.

♣ De la misma forma soltar el agarre del tronco de la niña o niño y ejercer el movimiento de atrás hacia delante pero guiado de las manitas de la niña o del niño. De esta manera estaremos ejercitando la fuerza en las piernas que ayudarán a que pueda impulsarse y avanzar.

♣ Acostar a la niña o niño de manera horizontal y con leves movimientos de izquierda a derecha, mover el rodillo. Se recomienda una repetición de 10 intentos. Aquí se busca que el niño o niña adquiera la posición manos extendidas y piernas dobladas (arrodillado/a).

♣ Colocar juegos que le gusten a distancia para que pueda alcanzarlos, cuando vea que logra arrastrarse con facilidad, colocar obstáculos, como almohaditas pequeñas en donde tenga que subir las piernas, ayudarle si es necesario empujando suavemente las piernas.



Especificaciones del material

Cilindros en tela relleno de espuma, con colores vivos primarios. Diámetro mínimo de 15 cm. longitud mínima de 30 cm.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Para hacer un rodillo sólo se necesita una toalla o una manta, la enrollamos y la sujetamos con lanas o hilos para que no pueda desenrollarse. Podemos forrarla con telas de colores suaves.

Considerar que el tamaño del rollo que se debe formar permitan al niño y niña apoyar los pies y las manos.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Cuando los niños y niñas aprenden a gatear, es importante preparar un espacio amplio y limpio, lugares donde no haya el riesgo de caerse, que les permita moverse en libertad, teniendo cuidado que no hayan gradas cercanas.

5. JUEGOS DE ENCAJE FIGURAS GEOMÉTRICAS Y ANIMALES

Edad de 0-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Manipulación de objetos, reconocimiento de figuras y formas, coordinación motora fina, presión de movimiento, relación causa - efecto.



Especificaciones del material

Dimensiones: 25x7cm x 15 cm. Material de madera con figuras de animales.

QUÉ SE PUEDE HACER

♣ Coloque las piezas de distintas formas delante del niño o niña y permítale que juegue libremente con las piezas.

♣ Anímele a que toque con los dedos la silueta de cada figura, para que puedan reconocerlas con el tacto.

♣ Posteriormente pídale que introduzcan las figuras por los orificios de la caja, viendo que las formas de los orificios coincidan con las figuras.

♣ Se puede practicar varias veces metiendo las figuras, enseñando el nombre y el color de cada una.

♣ Se puede ejercitar también haciendo que niñas y niños cierren los ojos y reconozcan las figuras.

QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS



Conseguir cajas o cartones con tapas gruesas, pueden ser pequeñas o medianas (cajas de zapatos, cajas de galletas).

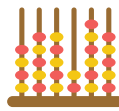
Marcar con un lápiz las figuras y recortarlas teniendo cuidado de no perder o recortar las siluetas de las figuras. Adornar la caja y las siluetas de las figuras con pintura o papeles de colores.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Mientras juega deje que el niño o niña describa cada forma.

Háblele mientras observa y manipula las figuras, enseñándole los nombres y los colores, esto le ayudará que se sienta más seguro/a.



6. JUEGOS DE ARRASTRE ANIMALES

Edad de 0-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Coordinación motora gruesa reconocimiento de formas, sonidos y colores.

Especificaciones del material

Juegos de madera con ruedas y formas de animales

QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Muestre a la niña o niño las formas, colores y otras características del material para que pueda explorarlo.
- ♣ Anime a la niña o niño a arrastrar o jalar (de la pita) los juegos de arrastre.
- ♣ Cree recorridos para que la niña o el niño pueda cambiar las direcciones, utilizando su imaginación imitando sonidos o situaciones cotidianas.
- ♣ Acompañe el juego imitando sonidos o canciones.

QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

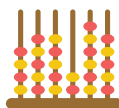
Los juegos de arrastre se pueden hacer de diversos materiales: botellas de yogurt, cajas pequeñas, rollo de papel higiénico, latas de refresco, etc. Sólo se necesita un envase pequeño, tapas de refresco (cuatro para las llantas) palillos o varillas y una cuerda o pedazo de lana.

Pintar los envases de acuerdo a la forma que se desee, realizar las perforaciones laterales para las ruedas y en la tapas reforzar las varillas para que no se salgan. Colocar la cuerda adelante para el arrastre.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

A medida que van creciendo niñas y niños es importante dar el espacio para que jueguen. Enseñarles que los juguetes pueden ser utilizados tanto para niños como niñas sin distinción, es importante animarles a jugar, compartir y que creen sus propios juegos.



7. JUEGOS DE VERDURAS Y FRUTAS

Edad de 0-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Reconocimiento de formas y colores, identificación de frutas y verduras, expresión oral y aumento de vocabulario.



QUÉ SE PUEDE HACER

♣ Deje que la niña o niño observe y toque cada figura, permita que juegue libremente con cada una de ellas.

♣ Háblele y enséñele sobre los colores y formas que tiene cada fruta y verdura y sobre la importancia de su alimentación para el crecimiento y salud.

♣ Cuento con el niño y la niña cada una de las frutas y verduras y enséñele el nombre de cada una.

♣ Juegue a pedir y recibir las figuras.

♣ Puede combinar enseñando los nombres y que pruebe la fruta real.

♣ Simule situaciones cotidianas de la vida real en el juego, por ejemplo una feria, que animen a la niña o niño a imitar lo que ven en su contexto.



Especificaciones del material

Set de frutas y verduras de vellón polar con caja de madera.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Las frutas y verduras de tela, se pueden elaborar con trozos de tela o tejidos.

Se necesita telas de diferentes colores, aguja, hilo, relleno (esponja, algodón o retazo de tela), y modelos de siluetas de las diferentes frutas y verduras.

Diseñe las frutas de acuerdo a lo que dispone y se conoce en cada región.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante enseñar a los niños y niñas desde temprana edad a lavarse las manos antes de comer y generar un hábito diario, para evitar enfermedades.



8. MUÑECOS DE TELA (FAMILIA)

Edad de 0-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Estructura de esquema corporal, identificación de identidad personal y cultural, afectividad.



QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Deje que la niña o niño observe y toque cada figura y permita que juegue libremente.
- ♣ Anímele a colocar nombres a cada muñeco/a
- ♣ Enséñele a través de los muñecos hábitos diarios como: dormir, lavarse, vestirse, comer.
- ♣ Inventen historias y comparta con el niño o niña el juego.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante enseñar el nombre de cada integrante de la familia, para que desde pequeño/a desarrolle su identidad, costumbres y valores familiares.



Especificaciones del material

Juego de muñecos de tela familia completa, conformada por 7 personas, con prendas de vestir que pueden sacar y poner.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Para realizar muñecos de tela se necesita: tela color piel, relleno (lana, algodón o retazos de esponja), retazos de tela de diferentes colores, lana negra, agua e hilo.

Cortar dos piezas iguales de tela color piel según el molde (figura humana), coser ambas piezas por el borde dejando un espacio para rellenar, voltear relleno y cerrar el cuerpo del muñeco, preparar el cabello y coserlo a la cabeza, bordar los ojos, la boca y nariz.

Diseñar la ropa de acuerdo al contexto y vestir al muñeco.



9. LIBRO DE TELA TEXTURAS, IMÁGENES Y NÚMEROS

Edad de 0-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Incremento de vocabulario, discriminación de texturas, comunicación, percepción visual y reconocimiento de figuras, formas, letras números.



QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Hable con el niño y niña acerca de las imágenes que ven en el libro.
- ♣ Ayúdele a pasar las páginas y a sentir cada página con las manos.
- ♣ Pregúntele en cada página ¿Qué es esto? ¿Qué colores hay?, ¿Qué animales son?, ¿Cómo se siente?, etc.
- ♣ Enséñele los nombres correctos de cada figura y dibujo que vaya observando.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

El primer espacio de aprendizaje es el hogar, tanto la mamá y el papá son los primeros educadores que tiene el niño o la niña, por lo que aprenderá a hablar rápidamente si ambos padres le hablan, ejercitan y enseñan nuevas palabras cada día.



Especificaciones del material

Libro de tela de texturas con letras y números.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se puede hacer diversos tipos de libros de tela: de vocales, números, figuras geométricas, letras, etc. Lo único que se necesita son telas de diferentes colores y texturas (lisas, suaves, ásperas como telas de lona, etc), moldes de figuras de números o letras, aguja e hilo.

Cortar los pedazos de tela en cuadrados medianos y bordar o coser sobre los pedazos, las figuras de letras, números o vocales.

Unir cada pedazo en forma de libro.



10. JUEGO DE ENCAJE FIGURAS GEOMÉTRICAS TAMAÑOS Y FORMAS

Edad de 0-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Coordinación visomotora, reconocimiento de formas, tamaños y colores, noción espacial.



QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Coloque las piezas de distintos colores y tamaños delante del niño o niña, permita que juegue libremente con ellas.
- ♣ Deje que el niño/a descubra la correspondencia de la figura en el tablero.
- ♣ Háblele mientras el niño o niña manipula cada figura, enséñele los colores, formas y tamaños.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Generar espacios de juegos diarios en la familia, ayuda a establecer vínculos afectivos con los hijos e hijas.



Especificaciones del material

Juego de madera con piezas de encaje de tres formas y tamaños (grande, mediano, pequeño). Dimensiones del tablero 25x25 cm.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Una variación divertida para que el niño o la niña aprenda las figuras geométricas es hacer sellos.

Se necesita tapas de refresco o cartones gruesos para la base de los sellos, carpicola o silicona y pedazos de goma eva cortados en formas geométricas de diferentes tamaños. Pegar la goma eva a la base de cartón o la tapa y usar pintura al dedo para sellar.



11. JUEGOS DE ENSARTE FIGURAS DE ANIMALES

Edad de 3-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Dominio motriz fino, coordinación viso motora y lateralidad.



Especificaciones del material

Siluetas animales juegos de ensarte (pato, gato, pájaro) de madera de 25x 25 cm cada uno.

QUÉ SE PUEDE HACER

♣ Las niñas y niños pasan una cuerda (cinta) por las perforaciones de las figuras.

♣ Procurar que sostengan la cuerda con el dedo índice y pulgar para ejercitar la precisión del movimiento fino.

♣ Animar para que pueda completar toda la figura y posteriormente sacar la cuerda.

♣ Mencionar los movimientos que realiza (por encima, por debajo).



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se pueden hacer juegos de ensarte de diversas formas y colores, con cartón, goma eva o cartulina gruesa.

Recortar diferentes formas y realizar perforaciones en los bordes de las formas.

Conseguir cuerdas gruesas y delgadas (de acuerdo al tamaño de las perforaciones) y reforzar las puntas con pegamento o cinta adhesiva para que puedan ensartarse fácilmente.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Durante el juego es importante brindar seguridad afectiva a niños y niñas, apoyándoles cuando soliciten ayuda, animándoles y reconociendo los logros que van alcanzado día a día.



12. CABALLITO

Edad de 3-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Dominio motriz grueso, sincronización de movimiento intercalados, imaginación.



QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ El niño o niña se coloca en la cintura la figura del caballo y se mueven simulando el trotar con el caballito, intercalando los pies sincronizadamente.
- ♣ Se pueden hacer competencias entre dos o más niños y niñas.
- ♣ Animar a que durante el juego el niño o niña puedan cantar una canción, mientras trota simulando el caballito.
- ♣ Realizar el juego al ritmo de una canción, en parejas; niñas y niños bailan y hay una persona que esta con el caballito, cuando pare la música deberán cambiar de parejas y la que se quede sin pareja bailara con el caballito.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante recordar que cada niño y niña es único y diferente, por ello requiere atención y cuidado diferenciado. Es importante evitar forzar a los niños y niñas a realizar actividades o juegos para los que aún no están preparados o que no les agradan.



Especificaciones del material

Material de vellón polar. Dimensiones de 70 cm x 9cm x 30cm.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se puede hacer un caballo de palo de escoba de la forma más sencilla. Sólo se necesita un palo de escoba, un calcetín grande de lana, trozos de cuerda, botones para los ojos. Rellenar un calcetín con lana o trozos de tela para que quede bien prensado.

Unir el calcetín al mango del palo de una escoba
Atar fuertemente una cuerda en el palo que sirva como rienda del caballo.
Por último, personalizar el caballo que dependerá de cada uno, pudiendo utilizar botones y lana para ojos, cabello y nariz.



13. TÍTERES ANIMALES DEL BOSQUE Y GRANJA

Edad de 3-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Desarrollo del lenguaje, imaginación y creatividad, socialización, expresión de emociones y pensamientos.



QUÉ SE PUEDE HACER

♣ Pida a las niñas y niños que formen grupos de 5 o 6 y que cada uno/a escoja un títere que representa un animal del bosque. Invítelos a representar una situación en la que haya un peligro para todos, por ejemplo viene un animal muy peligroso y que ellos se organizan para protegerse de manera que ese animal no los alcance y los ataque. Otra situación peligrosa puede ser la de un río o estanque que se puede desbordar.

♣ En este juego lo más importante es que niños y niñas propongan alternativas para cuidarse unos y otros de manera colaborativa e ingeniosa.

♣ Plantee diferentes situaciones y luego pida a los grupos que creen soluciones. Por ejemplo, podría contar una historia de animalitos pequeños que están amenazados por la crecida de un río que les impediría llegar a lugares donde encuentran su alimento; todos proponen ideas y soluciones.

♣ Hay muchas variaciones de historias y situaciones que se pueden crear.



Especificaciones del material

Juego de 8 piezas de diferentes tipos de animales. Material vellón polar de 20 x 10cm.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se pueden hacer diferentes tipos de títeres una forma es transformar un calcetín en un personaje, pegándole ojos, boca, nariz, pelo, orejas, bigotes, etc., con trocitos de tela, de lana o de goma eva, de acuerdo a las características del personaje.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante establecer con los niños y niñas normas y límites para el trabajo en grupo, poniendo acuerdos sobre lo que está y lo que no está permitido hacer.

Esto no significa quitarles la libertad, tiene que ver con saber lo que se espera de uno y lo que esperamos de los demás y el respeto a las y los demás.

14. CARETAS ESTADOS DE ÁNIMO/EMOCIONES

Edad de 3-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Identificación y expresión de emociones, desarrollo del lenguaje, socialización.



QUÉ SE PUEDE HACER

♣ Se mencionan situaciones y cada niño y niña tienen que decir cómo se sentiría y escoger una de las caretas.

♣ La pregunta para activar cada situación es: ¿Cómo te sentirías si...

- ♠ ... te levantas y tu madre te dijera “estoy contenta de que seas mi hijo/a, te quiero”
- ♠ ... salieras y el cielo estuviera morado?
- ♠ ... si pierdes uno de tus juguetes preferidos?
- ♠ ... si un niño o una niña te empujara al salir?
- ♠ ... si tu papá o mamá te dice “has hecho muy bien el dibujo”?

♣ Otra variación al juego es trabajar con un espejo y hacer que niñas y niños expresen emociones y puedan verse en el espejo.

♣ Juego de la varita mágica que transforma los estados de ánimo. Pida a los niños y niñas que cambien su expresión facial y corporal en función a lo que se les indique.



Especificaciones del material

Juego de 6 caretas con rostros plastificados, con caras de emociones básicas: alegría, tristeza, miedo, ira, sorpresa y asco.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se pueden hacer caretas con recortes de emociones de revistas, afiches, etc. Identificando las diferentes emociones. Lo que se necesita es: cartulinas tijeras, dibujos con estados de ánimo (feliz, triste, enojado/a, asustado/a, sorprendido/a) y pegamento.

Recortar el cartón con un mango para que la niña o niño pueda sujetarlo y pegar en cada uno, una cara con un estado de ánimo.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante reconocer las emociones de los niños y niñas desde muy pequeños/as. No negar su tristeza o su enojo, resaltar su alegría y también enseñar a reconocer en otros este tipo de expresiones.

15. ABECEDARIO DE MADERA

Edad de 3-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Identificación de letras, lenguaje, escritura y lectura fonética y por imitación de letras.



Especificaciones del material

Juego de 26 letras mayúsculas de madera de 10 x10 cm.

QUÉ SE PUEDE HACER



- ♣ Permita que el niño o niña manipule e identifique cada letra.
- ♣ Ayude a reconocer cada letra por su nombre y luego por su sonido.
- ♣ Permita que cada niño y niña creen sus propias letras con el modelo de referencia y que formen palabras simples.
- ♣ Realice concursos grupales para formar palabras.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se pueden hacer letras del abecedario de diferentes tipos de materiales: de cartón, tapas plásticas de refresco, de tela, etc.

Lo importante es que el niño o niña pueda tocarlas y que les permita desarrollar la memoria táctil sobre la forma de cada letra.

Armar varios juegos de abecedario para que puedan formar palabras.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante conversar con cada niño y niña al final de cada actividad acerca de lo que hicieron: “¿Te gustó lo que hiciste? ¿Encontraste alguna dificultad? ¿Cuál? ¿Cómo la solucionaste?. Escucharles y motivar a que expresen sus pensamientos.

16. INSTRUMENTOS MUSICALES

Edad de 3-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Ritmo, coordinación, memoria auditiva.



QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Anime a que niñas y niños experimenten libremente con cada instrumento musical.
- ♣ Permita que en grupo niñas y niños al ritmo de una melodía inventen sus propias canciones.
- ♣ Cree ritmos de cuatro, cinco, seis tiempos para que ellas y ellos los recuerden y los reproduzcan con los instrumentos. Ir aumentando cada vez los tiempos.
- ♣ Combine sonidos con los instrumentos, para que niñas y niños puedan imitarlos.
- ♣ Se puede utilizar el cuerpo para crear sonidos y ritmos: las palmas, los pies, golpeando las piernas, etc.
- ♣ Anime a los niños y niñas a observar los movimientos corporales que hace, al compás de un ritmo musical: moviendo los brazos, hacia adelante, atrás, hacia abajo y hacia arriba.



Especificaciones del material

Juego 4 instrumentos musicales con soportes de madera: maracas, chajchas, pandereta, bombo pequeño.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se pueden crear instrumentos musicales de diferente materiales: latas, cartón, botellas plásticas, tapas de lata, etc. y la variabilidad de las creaciones también pueden ser diversas, desde hacer tambores, panderetas, tubos de lluvia, sonajeras con botellas plásticas, etc.



- ♣ Para hacer un tambor, necesitamos latas, globos grandes y ligas. Estiramos los globos sobre los orificio de las latas y las ajustamos con una liga. Podemos pintar la latas o colocar papeles de colores para caracterizarlas.
- ♣ Para hacer una pandereta sólo se necesita un trozo de palo de madera, tapas de refresco de lata y unos clavos. Aplanamos las tapas de refresco, realizamos orificios al centro de las tapas y las clavamos en el pedazo de madera, dejando un espacio para que queden sueltas las tapas. Podemos caracterizar pintando las tapas, colocando un mango al pedazo de palo, para que se pueda manejar mejor.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es necesario explicar paso a paso a los niños y niñas por qué tenemos que reciclar. Las niñas y niños necesitan saber el porqué de las cosas para poder hacerlas. Es necesario explicarles que el reciclaje existe para cuidar el medio ambiente.

17. JUEGOS DE MEMORIA (NÚMEROS Y FIGURAS GEOMÉTRICAS)

Edad de 3-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Memoria visual, razonamiento lógico, reconocimiento de similitudes, diferencias y categorías, sociabilidad.



QUÉ SE PUEDE HACER

♣ Coloque todas las fichas boca abajo. A continuación, que cada niño o niña elija dos fichas y les dé la vuelta de modo que el resto de jugadores puedan ver el anverso y dónde están en la mesa. Si no son fichas parejas, se vuelven a poner boca abajo en el mismo lugar, y se pasa al siguiente jugador. Si las fichas son parejas, el niño o niña se queda con las dos fichas. Conforme avanza el juego, todos van viendo la imagen de cada ficha y su posición y así el niño o niña empiezan a memorizar en qué lugar de la mesa están las fichas parejas. El niño o niña que reúna más pares de fichas gana.

♣ Permitir que los niños y niñas dirigen ellos/ellas mismos/as la actividad. Que entrenen su habilidad de reconocer similitudes, diferencias y categorías y expandan su capacidad para pensar de una forma lógica.



Especificaciones del material

Juego de 18 piezas más caja. Pares con número y figuras geométricas.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Para elaborar un juego de memoria con recursos locales se necesita pares idénticos de tarjetas con diferentes figuras o temáticas, por ejemplo: colores, números, formas, letras, frutas, juguetes, utensilios de aseo, etc.

Se pueden elaborar con cartulina, cartón, tapas de refresco, recortes idénticos de revistas o periódicos, etc.

Desde más simples como 10 pares de tarjetas (pares idénticos), hasta más complejos con más tarjetas y pares de relación o correspondencia.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS



Las niñas y niños potencian su memoria a través del juego, está comprobado que los acontecimientos agradables resultan muy útiles para grabar en los recuerdos; por lo que es importante desarrollar actividades agradables para ejercitar la memoria y atención de los niños y niñas, por ejemplo: memorizar canciones, trabalenguas, esconder objetos, repetir sonidos con el cuerpo, etc.

18. FIGURAS DE ANIMALES (GRANJA)

Edad de 3-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Comunicación, juego compartido, imaginación y creatividad, resolución creativa de conflictos, coordinación motora.



Especificaciones del material

Animales domésticos de plástico (Juego de 10 piezas, tamaño grande).

QUÉ SE PUEDE HACER



- ♣ Permita que los niños y niñas jueguen libremente con cada figura.
- ♣ Anímelos a que repitan sonidos, inventen historias y organicen el juego grupal.
- ♣ Invente situaciones con los animales, para el desarrollo de habilidades pro sociales, en la que niñas y niños encuentren soluciones, por ejemplo:
 - ♠ Situaciones para hacer nuevas amistades
 - ♠ Situaciones para expresar e identificar sentimiento propios y de los/as demás.
 - ♠ Situaciones donde uno de los animales lastima o agrede a los/as demás, buscando alternativas se solución que no generen más violencia.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se pueden crear figuras de animales con plastilina casera, o barro. Para elaborar plastilina casera sólo se necesita agua, harina, sal, aceite y colorante natural. Se mezclan todos los ingredientes formando una masa que se pueda manipular.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Escuchar a niños y niñas cuando hablen, no interrumpirles y darles tiempo para expresarse facilita que desarrollen su lenguaje y comunicación.

19. BOLOQUES PARA ARMAR Y DESARMAR (RASTIS)

Edad de 3-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Coordinación visomotora, creatividad, pensamiento simbólico, conceptos matemático, clasificación, basados en atributos de: color, forma y tamaño.



QUÉ SE PUEDE HACER

♣ Coloque una serie de bloques de colores para que los niños y niñas puedan jugar con ellos libremente. Pida a los niños y niñas que ensamblen los bloques formando una casa, una torre, un puente o cualquier otra estructura que ellas y ellos deseen.

♣ A fin de promover la cooperación, dele a cada niño o niña bloques para que construyan juntos una estructura. Deje que, cada niño o niña, uno por uno, vaya colocando su bloque hasta que esté construida la estructura.

♣ Otra utilidad de los bloques (rastis) es en las matemáticas, para que niñas y niños asocien la cantidad con la representación numérica.

♣ Se pueden utilizar también en el aprendizaje de la lectura contando las palabras y las sílabas.



Especificaciones del material

Balde de rastis de 100 piezas, tamaño mediano, grande.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se pueden utilizar diferentes materiales como piezas de construcción, desde cajas de cartón, pedazos de tela, botellas plásticas, lanas, cuerdas, etc. Es importante dejar que los niños y niñas inventen sus propios juguetes y realicen construcciones con los materiales disponibles.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Para que las niñas y niños desarrollen su creatividad, autonomía y el valor de respeto, es importante permitirles que realicen actividades solos/as, reconociendo y valorando sus iniciativas.

20. JUEGO DE ENCAJE PLANO

Edad de 3-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Coordinación visomotora, orientación espacial, selección y discriminación visual, reconocimiento de vocales y número.



QUÉ SE PUEDE HACER

♣ Muestre las piezas del juego animando a que las niñas y niños describan sus características: contando las fichas, describiendo colores y formas, agrupando fichas con alguna característica.

♣ Explique a los niños y niñas que estos rompecabezas muestran una imagen y que pueden unir distintos lados para completar la imagen.

♣ Dejar que el niño o niña completen el rompecabezas, primero libremente, haciendo rotar las piezas.

♣ Forme un grupo de niños y niñas y desafíeles a completar el rompecabezas tan rápido como puedan.

♣ Repase con ellos los números o vocales de las imágenes de los rompecabezas.



Especificaciones del material

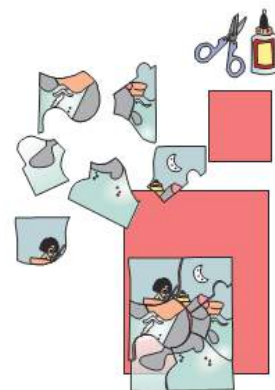
Tablero de madera de con vocales y colores primarios (26x22 cm).



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Para construir juegos de encaje plano (rompecabezas) con material local, sólo se necesita: cartón, cinta o papel para plastificar, láminas o dibujos de libros, revistas, calendarios en desuso y tijeras.

El diseño del rompecabezas puede ser de paisajes naturales, dibujos animados, personajes históricos, frutas, animales, o se puede tomar una foto ampliada de algún calendario en desuso, se marcan líneas gruesas de diferentes tipos (onduladas, rectas, quebradas), de acuerdo al número de piezas que se quiera obtener del rompecabezas. Es recomendable plastificar las piezas para mayor durabilidad o prepararlas en un material resistente.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Para mejorar la atención de niñas y niños es importante diversificar las actividades cada cierto tiempo. Los cambios ayudan a iniciar el proceso de atención y así el niño o niña podrá mantener la concentración por más tiempo.

21. JUEGO DE SECUENCIA DE ENSARTE

Edad de 3-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Pensamiento lógico, observación, clasificación, seriación, comparación, discriminación, identificación de patrones y secuencias, motricidad fina.



QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Muestre las piezas del juego, para que niñas y niños describan sus características: contando las fichas, describiendo colores y formas y agrupando las piezas por alguna característica.
- ♣ Explique que las piezas deben ensartarse de acuerdo a los patrones que observan en los dibujos, animar a las niñas y niños a observar detenidamente las secuencias de los dibujos y que ellas y ellos puedan predecir la próxima figura de la secuencia.
- ♣ Puede armar nuevas secuencias, de acuerdo a la dificultad que van superando las niñas y niños.
- ♣ Realizar juegos grupales, donde niñas y niños arman sus propias secuencias y retan a otros niños/as a realizarlas.

RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Para desarrollar el pensamiento lógico es importante permitir que niños y niñas manipulen y experimenten con diferentes objetos. Dejar que se den cuenta de las cualidades de los mismos, sus diferencias y semejanzas; de esta forma estarán estableciendo relaciones y razonando sin darse cuenta.



Especificaciones del material

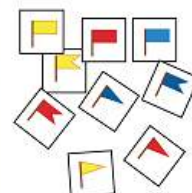
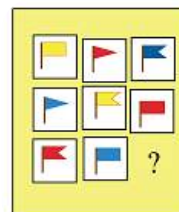
Caja con cuentas de colores de diferentes formas geométricas y tableros con patrones.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se pueden realizar diferentes variaciones para los juegos de secuencias, sólo se necesita envases de reciclaje en forma de cilindros (tubos de cartón de papel higiénico), o palitos; ligas, lanas de colores y figuras de diferentes formas y colores.

Preparar dibujos con secuencias, para que los niños y niñas puedan a través del modelo seguir los patrones. Otra variación para la construcción de juegos de secuencias, que ejercita la discriminación de color, forma, tamaño y cantidad, es a través de tarjetas y fichas que pueden ser elaboradas con cartón, cartulina y diferentes dibujos. Se elabora una tarjeta base con dibujos o fichas pegadas (6 o más figuras) y fichas individuales con los mismos dibujos de la tarjeta. En la tarjeta base hay una interrogante que corresponderá a la figura que falta en la secuencia, los niños y niñas deben observar al tarjeta y discriminar la figura que falta. Como en el ejemplo:



22. JUEGOS DE ASOCIACIÓN

CANTIDAD Y NÚMERO

Edad de 3-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Razonamiento lógico, observación, clasificación, correspondencia, comparación, reconocimiento numérico, expresión numérica en lengua materna, coordinación visomotora.



QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Pida que niñas y niños primero cuenten el número de piezas que tiene el juego.
- ♣ Ayude a conocer y repasar los números contando con el niño o niña el número de objetos (dibujos) o puntos que hay en cada ficha, comenzando por las fichas de menor cantidad.
- ♣ En grupos dé una pieza de rompecabezas a cada niño o niña y pídale que encuentren la pieza que casa, por ejemplo la pieza con el número 4 va con la pieza que tiene 4 figuras. Pídale que coloque en línea, siguiendo el orden secuencial de los números hasta completar al número más alto del rompecabezas.
- ♣ Pida que individualmente y en grupo armen el rompecabezas de acuerdo a la correspondencia de cantidad y número.
- ♣ En grupos repase los números con los niños y niñas, puede hacer operaciones sencillas de suma y resta. Por ejemplo pida a un/a niño/a que escoja la pieza que tiene tres dibujos, pida a otro/a que identifique la pieza que tiene dos dibujos, cuenten el número total de dibujos, y pida que identifiquen la pieza del rompecabezas que lleva ese número. Repita varias veces con otras cantidades.
- ♣ Utilizando tarjetas con números o fichas de rompecabezas, realice juegos de cantidades. Por ejemplo, pida que 3 niñas y 2 niños se pongan de pie, pregunte cuantos se quedaron sentados, varíe las cantidades y características que cada niño o niña pueda identificar.
- ♣ Invente canciones o rimas utilizando números, para que se familiarice cada vez más asociando al cantidad con la representación numérica.



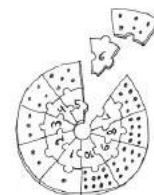
Especificaciones del material

Juego de madera, de 20 piezas números y cantidades. Full color con ilustraciones.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Es muy sencillo realizar juegos para contar, sólo se necesita cartulina, colores, marcadores, tijeras y figuras con dibujos. Por ejemplo puede realizar un rompecabezas circular (tipo pizza) de 20 piezas colocando los números y puntos, para que niñas y niños puedan armar.



Otra variación es utilizar tarjetas gráficas, con elementos del entorno por ejemplo hojas o flores secas y que puedan armar series ascendentes y descendentes con el criterio de cantidad. Para que duren más las tarjetas pueden plastificarse con cinta de embalaje o plástico transparente.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Para desarrollar el pensamiento lógico matemático, es importante permitir que niños y niñas realicen operaciones básicas cotidianas, desde pensar y calcular los años que tienen, jugar a calcular cuántos son en toda la familia, cuántos niños hay en el curso, y cuántas niñas, adivinar cuántos lápices hay en su estuche, o contar los árboles o animales que ve en un recorrido o salida de casa o la escuela.

23. YUPANA

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

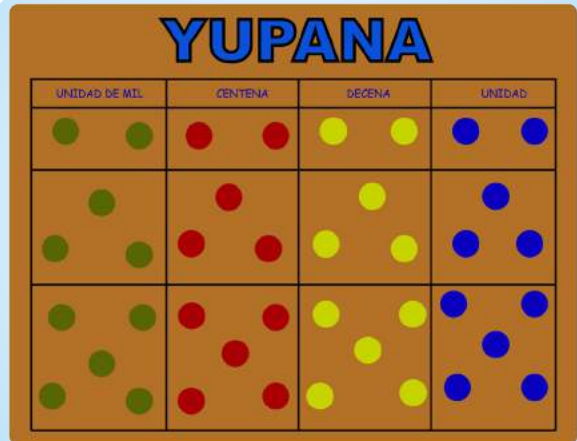
Razonamiento lógico matemático, representación cantidad, composición y descomposición de números naturales, desarrollo de operaciones de adición, sustracción y multiplicación.



QUÉ SE PUEDE HACER

La yupana es un ábaco que fue utilizado por los Incas que en quechua significa “lo que sirve para contar”. Para niños y niñas de 4 a 7 años se recomienda utilizar las dos primera columnas: unidades y decenas (0 a 99); a medida que aprende a contar más cantidades, se van utilizando más columnas, hasta la cuarta columna (9.999).

♣ Para aprender a contar, cada canica o piedrita que se coloca en la columna de unidad significa una unidad (uno=maya), por ejemplo en el primer cuadrado si se coloca dos canicas serían dos unidades (paya), tres canicas, tres unidades (kimsa), cuatro (pusi), cinco (phisqa), seis (suxta), siete (paqallqu), ocho (kimsaqalqu) nueve (llätunka), diez (tunka). Si nada se coloca en la columna de las unidades equivale a cero (ch'usa) pida a los niños y niñas repasar contando en la primera columna de la yupana, puede contar en el idioma que se habla en la región y enseñar a contar en quechua. Una vez que han aprendido a contar en la columna de las unidades, se pide que coloquen las canicas en la



Especificaciones del material

Tablero de madera con cuatro barras (4 columnas y 4 filas) con orificios de diferentes colores representando la unidad, decena, centena y unidad de mil. Juego de canicas (al menos 20 canicas).

columna de las decenas, y continúen agregando y combinando con la columna de la unidad. Por ejemplo, una canica en la columna de la decena y una en la columna de la unidad hacen once y así sucesivamente se van agregando las canicas, hasta contar a 100.

♣ Para conocer el valor posicional de los números y que conozcan el uso básico de la yupana, enseñar a ubicar e identificar números en el tablero. Por ejemplo 783, con tres dígitos, explicar que cada uno tiene un valor posicional. El primer dígito (centena) muestra cuantos grupos de cien hay en el número en este caso 7. El dígito del medio (decena) muestra que hay 8 decenas además de las siete centenas. Y el último dígito de la derecha (unidad) que es en este caso 3. Por tanto hay 7 grupos de 100, más 8 grupos de 10 y 3 unidades en el número 783. Cuando ya se tenga un concepto claro sobre la utilización de las unidades, decenas y centenas, crear nuevas cifras para ubicarlas en la yupana.

♣ Realizar juegos y competencias con grupos de dos. Por ejemplo con fichas o canicas (que



pueden ser piedras) dos colores. A cada niño o niña se le asigna fichas de un color que tendrán que ir colocando en la yupana para representar números que por suerte extraigan.

♣ Realizar cálculos sencillos de suma, por ejemplo $5+10$, en la columna de unidad se colocan 1 ficha en la última fila (que representa 5) y 1 canicas y en la columna de las decenas, se ayuda al niño o niña a contar en el total de las canicas del tablero, reconociendo las unidades y decenas.



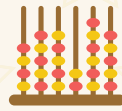
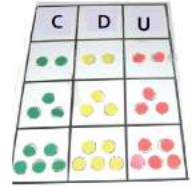
RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Para fortalecer el pensamiento lógico matemático, permitir que los niños y niñas se enfrenten a problemas matemáticos. Pueden darles una pista o guía, pero deben ser ellos /ellas mismos/as los que elaboren el razonamiento que les lleve a la solución. Es importante animales a imaginar posibilidades y establecer hipótesis, haciéndoles preguntas como ¿Qué pasaría si....?



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Es muy sencillo construir una yupana, sólo se necesita: cartulina, cartón, tijeras, cinta de embalaje transparente, marcadores, hojas de color, piedritas. Con el cartón y la cartulina diseñar un tablero de tres columnas y cuatro filas. Escribir en la primera fila, al inicio de las columnas las unidades (U), decenas (D) y centenas (C), en la segunda, tercera y cuarta fila marcar 2, 3 y 5 orificios respectivamente, plastificar el tablero para una mayor duración.



24. TANGRAM

Edad de 3-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Orientación y estructuración espacial, coordinación visomotora, percepción y memoria visual, percepción de figura y fondo.

QUÉ SE PUEDE HACER

♣ Permita que niñas y niños jueguen libremente con las fichas y que identifiquen las formas, colores, tamaños.

♣ Anime a formar libremente siluetas de animales, personas, u objetos como casas, estrellas, autos, etc. jugando con la imaginación de niñas y niños.

♣ A partir de un modelo (láminas con las figuras) pida que el niño o la niña arme las figuras, reconociendo las formas, posiciones de las figuras y tamaños.

♣ En grupos a partir de las figuras formadas, animarles a crear historias, que pueden ser dibujadas luego en hojas de papel, creando nuevos modelos.



Especificaciones del material

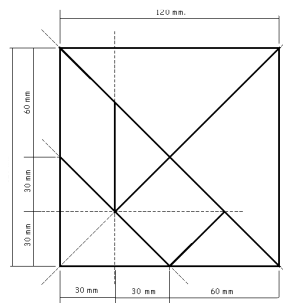
Tangram de madera (20 x 20 cm) con base que contiene 7 fichas (un cuadrado, dos triángulos grandes, un triángulo mediano, dos triángulos pequeños y un trapecio).

QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Para elaborar un tangram sólo se necesitan colores, cartulina, tijeras, cinta de embalaje transparente.

Dibujar las siete figuras en una superficie cuadrada como el modelo, colorear las piezas con diferentes colores, plastificar el tablero, para mayor duración y cortar las piezas.

Otra forma más sencilla de realizar el tangram es con goma eva de diferentes colores.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Un forma de potenciar las funciones cerebrales es que los niños y niñas activen su mente y ejerciten ambos hemisferios con acciones sencillas como: realizar acciones con ambas manos, saludar, comer, pintar, peinarse (primero con una y luego con la otra).

25. BLOQUE A BLOQUE (JUEGO DE CONSTRUCCIÓN)

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Lógica estratégica, razonamiento y organización espacial manejo de tensiones, atención y concentración.

QUÉ SE PUEDE HACER

El objetivo de este juego es combinar las piezas para igualar la imagen de la carta de desafío.

- ♣ Permita que niñas y niños se familiaricen primero con las formas de las piezas y que realicen construcciones simples y jueguen libremente con las piezas.
- ♣ Posteriormente distribuya las siete piezas del juego y seleccione una carta de desafío y anime al niño o niña a realizar la construcción de acuerdo al modelo.
- ♣ Anime a que el niño o niña realice tantos intentos como pueda para lograr construir la imagen del modelo. Si en un tiempo considerable no lo logra puede ayudarlo con las indicaciones de solución al reverso de la tarjeta.
- ♣ Una vez que niñas y niños logran desafíos simples, pasar a otros desafíos más complejos, desafíos calculando el tiempo, retos de dos equipos, etc.
- ♣ En la hoja adjunta se colocan algunos modelos de las tarjetas de retos y soluciones simples para replicarlas después en grupo.



Especificaciones del material

Juego de siete piezas plásticas, 60 tarjetas con desafíos y pistas de solución y una bolsa para llevar el juego.

QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

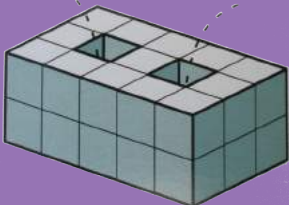
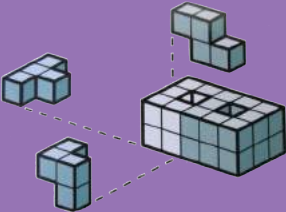
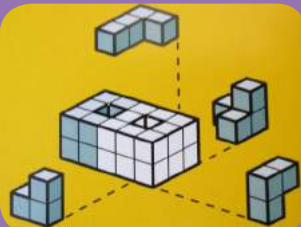
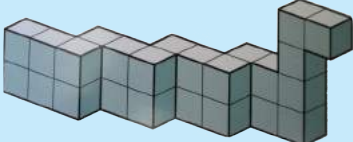
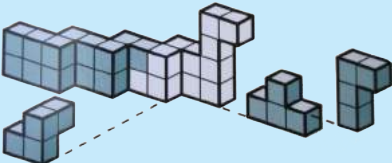
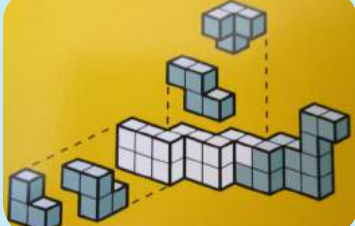
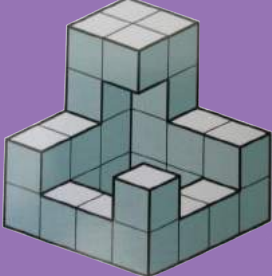
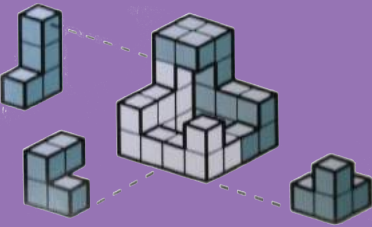

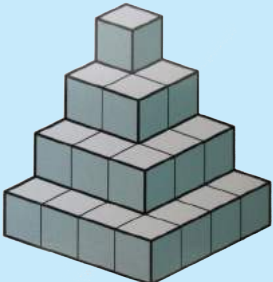
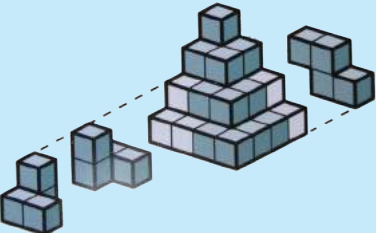
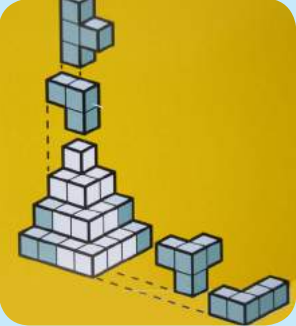
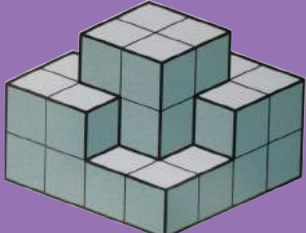
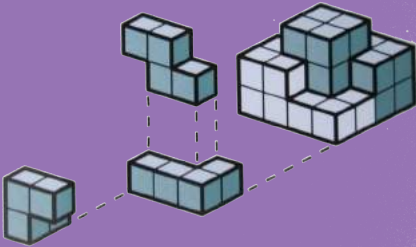
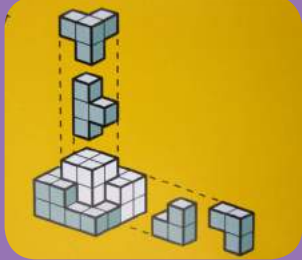
Los bloques de construcción pueden elaborarse con cartón o cartulina resistente, dándole la forma (cúbica) y tamaño correspondiente, uniendo las piezas como el modelo. Pueden pintarse con diferentes colores para que resulten atractivos para niños y niñas. Si se tiene la posibilidad, estos bloques pueden ser de madera. Con ayuda de una carpintería de la comunidad, realizar los cortes y lijarlos para mayor seguridad.

RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante educar a niños y niñas en el esfuerzo, disfrutando lo que se hacen y no tanto en el ganar siempre o en ser el mejor en todo. Una competitividad positiva permite que niñas y niños asuman que los errores no son malos, sino que enseñan a mejorar y crecer. Para generar esta competitividad, evitar comparaciones, valorar el esfuerzo y no sólo los resultados, animar actitudes de cooperación y ayuda a los/as demás; y enseñarles a aprender de los errores y no a castigarlos por ellos.



ALGUNOS DESAFÍOS DE CONSTRUCCIÓN Y PISTAS PARA LOS JUEGOS DE BLOQUE A BLOQUE

DESAFÍO	PISTAS DE SOLUCIÓN 1	PISTAS DE SOLUCIÓN 2
		
		
		
		
		

26. ABECEDARIO SAURIO (ROMPECABEZAS TRIDIMENSIONAL EN CADENA)

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Razonamiento lógico espacial, coordinación visomotora, orientación y estructuración espacial, reconocimiento de letras (abecedario).

QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Muestre las piezas del rompecabezas y permita que niños y niñas jueguen libremente reconociendo las letras en cada una de las piezas.
- ♣ Anime al niño o niña a armar el juego siguiendo las letras del abecedario, orientando cuando lo requiera.
- ♣ Desarme el juego y anime al niño o niña a armarlo nuevamente, para que adquiera mayor destreza.
- ♣ Establezca juegos grupales donde un niño o niña arme la mitad de la figura y otro/a la otra mitad.
- ♣ Anime a niñas y niños a inventar historias sobre el rompecabezas.

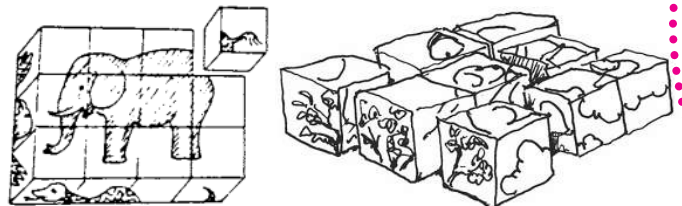


Especificaciones del material

Juego de madera 34 cm x 2 cm x 12 cm, pintado con colores primarios y letras (abecedario) en las piezas.

QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Una forma sencilla de elaborar juegos en tres dimensiones son los rompecabezas de bloques. Para elaborarlos se necesitan cajas uniformes, láminas con dibujos, carpicola y tijeras. Tener cuidado de hacer coincidir la dimensión de las láminas con las del grupo de cajas, se necesitarán seis tipos de láminas para formar figuras en cada lado de los cubos. Colar las láminas en la superficie de las cajas.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Elaborar los materiales con recursos del medio o material de reciclaje tiene muchas ventajas, primero que no tiene un costo elevado, ayuda a conservar el medio ambiente al reutilizar los desechos, se adapta a las características culturales al construir el propio material y lo más importante fortalece el vínculo afectivo y el valor del juego.

27. FORMA POR FORMA (SHAPE BY SHAPE)

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Razonamiento lógico, observación, comparación y clasificación, orientación y organización espacial.

QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Distribuya las piezas fuera de la bandeja del juego para que niños y niñas las exploren, describan sus características de color, forma y tamaño.
- ♣ Anime a que jueguen libremente con las fichas de colores, creando figuras, combinando las formas y colores (sin ningún modelo previo).
- ♣ Posteriormente pida que seleccionen una tarjeta de desafío y anímelos a que construyan la figura de la tarjeta.
- ♣ Aliente a rotar, voltear las piezas de cualquier manera para completar la imagen del desafío.
- ♣ Permita que el niño o niña realice tantos intentos como pueda para lograr construir la imagen del modelo. Si en un tiempo considerable no lo logra puede ayudarlo con las pistas de solución al reverso de la tarjeta.
- ♣ Una vez que niñas y niños logran desafíos simples, pasar a otros desafíos más complejos, desafíos calculando el tiempo, retos de dos equipos etc.
- ♣ Prepare concursos por grupos venciendo los desafíos de las tarjetas.
- ♣ Anime a imaginar y crear historias con las figuras que van armando.



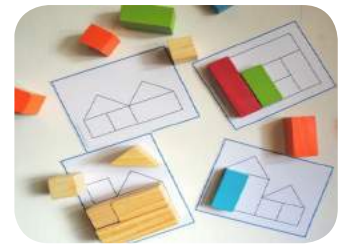
Especificaciones del material

Una bandeja de juego, 14 piezas de forma (6 anaranjadas y 8 amarillas de plástico rígido) 60 cartas con desafíos y pistas para las soluciones.

QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se puede elaborar rompecabezas de formas con piezas (cajas) de diferentes formas y tamaños, sólo se necesitan cajas de diferentes formas, colores, hojas de papel y marcadores.














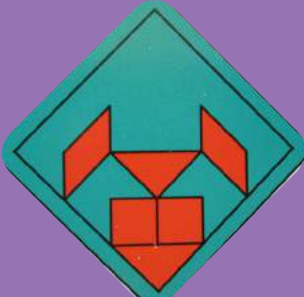

Crear diseños de objetos o paisajes y dibujarlos en hojas de papel para crear desafíos que posteriormente deberán coincidir y armarse con las piezas.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

De preferencia para la elaboración de materiales lúdicos, utilizar colores diversos para que llamen la atención de los niños y niñas. Desde los primarios: rojo, amarillo y azul, creando contraste entre los colores.

ALGUNOS DESAFÍOS DE FORMAS Y PISTAS PARA LOS JUEGOS DE FORMA POR FORMA

DESAFÍO	PISTAS DE SOLUCIÓN 1	PISTAS DE SOLUCIÓN 2
		
		
		
		
		



28. LETRA A LETRA

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Observación, selección, integración, orientación espacial, reconocimiento de letras y palabras, expresión y comprensión lectora, percepción global.



QUÉ SE PUEDE HACER

Juego grupal, o en parejas, que consiste en conseguir 10 cartas leyendo correctamente las palabras descritas en los círculos de las cartas.

♣ Primero se mezclan las cartas y se colocan en un solo montón, boca arriba, en el centro del juego. El montón debe estar a la vista de los niños y niñas que juegan.

♣ El niño o niña que haya mezclado las cartas y colocado el montón, debe tapar con su mano la primera carta para que nadie la vea. Cuando todos los niños o niñas estén listos, quita la mano y el juego empieza.

♣ Todos los niños y niñas deben mirar la primera carta y compiten por leer y decir correctamente la palabra escrita en el círculo negro (círculo más externo)

♣ El primer niño o niña que identifique y diga la palabra correctamente gana la carta.

♣ Cuando un niño o niña consigue una carta, la pone boca abajo delante de él o ella. El reverso



Especificaciones del material

Juego de 100 cartas circulares con 300 palabras en papel cuche, full color.



de la carta tiene un color de los tres grupos de palabras (negro, rojo, azul). Este color indica en qué círculo hay que buscar la palabra de la siguiente carta, que ha quedado a la vista de todos en el montón.

♣ Si dos o más niños o niñas dicen la palabra correcta al mismo tiempo, se juega una ronda de desempate. Se separa una carta y los empatados compiten buscando la palabra del color del reverso de la última carta que salió.

♣ Si todos los niños o niñas se quedan atascados en la misma palabra, se descarta la carta y se busca una nueva palabra en la siguiente carta.

♣ Prepare concursos por grupos de niñas y niños venciendo los desafíos de las cartas.

♣ Anime a niñas y niños a elaborar sus propias cartas, con palabras en su idioma u otro idioma que desean practicar.

♣ Puede realizar variaciones y complementos en el juego, por ejemplo, que lea la palabra y elabore una oración, o cree una rima con otra palabra, etc.





QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

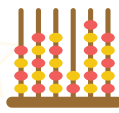
Elaborar juegos de letras es muy sencillo, sólo se necesita cartulinas de colores, letras o marcadores para escribir las letras, tijeras, pegamento y cinta de embalaje transparente para hacer más duradero el juego.

En base al modelo puede hacer un juego similar con tarjetas circulares o también tiras léxicas, en otro idioma, para que niños y niñas formen palabras y formen oraciones.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Para animar a los niños y niñas en el aprendizaje de la lectura, motivar el aprendizaje de palabras, mostrándole continuamente letras y palabras que encuentra en su entorno. Motive a que lea los carteles de la calle, marcas de refresco, etiquetas o envases de lo que consume en casa, que practiquen leyendo la globalidad de las palabras.



29. DÓMINO DE RELACIÓN

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Atención y concentración, razonamiento lógico, establecimiento de relaciones, percepción e integración visual, orientación espacial (arriba, abajo, derecha e izquierda).



QUÉ SE PUEDE HACER

Pueden participar de dos a más participantes por juego (hasta 6) o formar equipos de dos niños o niñas.

- ♣ Establezca turnos de participación de los jugadores/as.
- ♣ A cada niño/niña o equipo se le reparten 7 fichas (si son 4 niños/as o equipos), si son menos niños o niñas, las fichas sobrantes se colocan al centro de la mesa volteadas.
- ♣ Debe iniciar la ronda el niño/niña o equipo que obtuvo el primer turno, colocando una de sus fichas al centro del juego.
- ♣ Continúa el siguiente niño/niña/equipo, colocando una de sus fichas en uno de los extremos abiertos, de tal forma que la imagen de uno de los lados de la ficha coincida y "tenga relación" con la figura del extremo donde está colocando su ficha.
- ♣ Una vez que el niño/niña/equipo ha colocado la ficha en su lugar, termina su turno y pasa al siguiente niño/niña/equipo.
- ♣ Si el niño/niña/equipo no posee una ficha que coincida, o en este caso tenga relación con la figura, debe sacar una ficha de las piezas sobrantes, si esta tampoco coincide, tendrá que pasar el turno al siguiente niño/niña/equipo.
- ♣ Gana el juego el primer niño/niña/equipo que se queda sin fichas.
- ♣ Una vez que tengan mayor destreza con el juego, establezca competencias grupales y en pareja
- ♣ Anime a niñas y niños a crear sus propios dominós desde pares idénticos, hasta fichas con imágenes de relaciones más complejas.



Especificaciones del material

28 piezas de plástico, resistentes de fácil manipulación e impresas a full color.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Los dominós, son uno de los juegos más sencillos de elaborar, se pueden hacer con papel, cartulina, incluso con piedras pintadas, para construir el juego con diferentes motivos y temas, hay por ejemplo: dominós de colores, de sinónimos, de figuras idénticas, de números, de letras, de palabras y significados, de operaciones matemáticas, etc.

Es un juego simple que puede adecuarse a cualquier tema o contenido que se quiera desarrollar.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Los niños y niñas desde edades tempranas aprenden a establecer relaciones entre los objetos, desde el uso, características y/o propiedades que puedan poseer. La niñez es una etapa propicia para romper relaciones estereotipadas, por ejemplo, romper la relación del color rosado o lo emocional o lo femenino; o atribuir a que pelota es juguete de niño. Desde este tipo de juegos generar la reflexión sobre las relaciones que cada niño o niña identifica.

30. LÓGICO COLORES

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Observación, comparación, discriminación, razonamiento lógico, reconocimiento de figura y color, establecimiento de relaciones.

QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Permita que niñas y niños se familiaricen con las fichas, los colores y dibujos, anime a los niños y niñas a describir las figuras, con todas las características que puedan identificar.
- ♣ Distribuya las fichas entre los niños y niñas que participan del juego, pueden ser dos o conformar dos equipos de más niños.
- ♣ Indique que las fichas deben colocarse haciendo coincidir con los colores de la columna superior, por ejemplo la primera columna (rojo, amarillo azul), deberá colocarse la ficha que se identifiquen estos colores en la vestimenta o accesorios de la imagen.
- ♣ Deberán turnarse entre los equipos o parejas, hasta completar todo el tablero.
- ♣ Anime a niñas y niños a crear sus propios juegos de asociación de colores, figuras geométricas con características que identifiquen en su entorno.

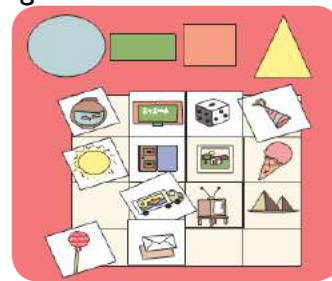


Especificaciones del material

Tablero de madera con figuras de color y 16 piezas contextualizadas.

QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Los juegos de asociación colores y figuras geométricas son fáciles de elaborar, sólo se necesita cartulina, colores y dibujos de diferentes objetos. Elabore un tablero con cuatro columnas y cuatro filas, cuatro tarjetas básicas con ilustraciones de figuras geométricas (círculo, rectángulo, cuadrado, triángulo) y 16 tarjetas con ilustraciones de imágenes que contengan principalmente una de las formas geométricas.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Los juegos de asociación permiten desarrollar el pensamiento lógico, base para el razonamiento matemático; juegos como adivinanzas, juegos de palabras, estimulan esta habilidad en los niños y niñas.

31. CACHO MATEMÁTICO

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Razonamiento lógico matemático, agilidad y cálculo mental, manejo de tensiones, toma de decisiones.



QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Se organizan grupos de juego, (pueden participar entre 4 a 6 niños o niñas) y un/a árbitro.
- ♣ Es importante nombrar a un/a árbitro del juego, que tenga mayor agilidad mental para los cálculos y verificación de las jugadas.
- ♣ Al inicio de cada juego se conversa y se establecen aclaraciones sobre el procedimiento aritmético a desarrollar en cada rueda de juego.
- ♣ Se habilitará una planilla para el registro de los logros de las y los participantes del juego.
- ♣ Se puede iniciar con cálculos simples como:
 - ♠ Sumas (de tres o los cinco dados), para ver quién de los/as participantes obtiene sumando el número más alto.
 - ♠ Restas (con dos dados) restando el dado mayor del menor.
 - ♠ Sumas y restas (con tres dados) por ejemplo sumando dos mayores y se resta el menor, (con cinco dados) sumando tres menores, luego sumando dos mayores y se restan los resultados.
 - ♠ Operaciones combinadas de suma y multiplicación (con cinco dados), por ejemplo, se suman los tres mayores, se suman dos menores y se multiplican los resultados
- ♣ Lo importante es establecer acuerdos sobre las operaciones aritméticas que se deben realizar al inicio del juego.
- ♣ Permitir que los niños y niñas establezcan otras opciones de juego y reglas de juego con más jugadas.



Especificaciones del material

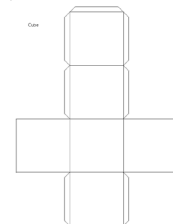
Cubilete con cinco dados (dos de color).



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Los dados son muy fáciles de conseguir en el medio y su construcción también es muy simple. Una variación para este juego, puede ser la elaboración de dados de mayor tamaño, sólo se necesita cartulina o cartón, tijeras, marcadores y pegamento.

Cortar la cartulina o el cartón en el modelo básico para elaborar un cubo, uniendo las puntas, pueden ser cartulinas de colores y con el marcador colocar los puntos al dado. Con un dado grande se puede por ejemplo en dos jugadas realizar sumas, restas, etc.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante desarrollar la autonomía de los niños y niñas durante el juego, una forma de hacerlo, es dejar que al inicio cada uno y una establezcan las reglas de juego procurando y explicando que pueda beneficiar a todos los participantes.

32. GEOPLANO

Edad de 3-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Reconocimiento de formas, observación, organización espacial, coordinación visomotora.

QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Se conforman grupos de niñas y niños y se pide que describan las características del material: forma, material, dimensiones y función.
- ♣ Anime a que los niños y niñas armen libremente diferentes figuras en el geoplano, colocando las ligas o lanas de color.
- ♣ Pida que en grupos exploren las posibilidades de formas geométricas que se pueden diseñar y formen modelos que posteriormente los demás niños y niñas del grupo deberán imitar.
- ♣ En grupo pídale que identifiquen las formas y figuras que armaron y que libremente creen historias con las figuras.
- ♣ Posteriormente pida que se armen figuras de acuerdo a un tema o actividad que se desea reforzar, por ejemplo, formas geométricas (cuadrado, triángulo, rectángulo, etc). números, letras, fechas con direcciones (arriba, abajo, derecha, izquierda).
- ♣ Pida que en cada elaboración de formas, describan las características de las figuras, por ejemplo, cuántos cuadrados del plano se utilizaron, cuándo ángulos tiene la figura, etc.
- ♣ Anime a que niñas y niños construyan sus propios geoplanos.



Especificaciones del material

Juego de madera (20 x 20 cm) con ligas o lanas de colores.

QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Para elaborar un geoplano se necesita un trozo de madera o cartón de alta densidad (o doble), de 20x 20 cm, una regla, un lápiz, 64 chavos pequeños (de 1,5 cm) o palitos de fósforo, lanas de color o ligas delgadas. Primero se dibuja en la madera o cartón una cuadrícula de 5x5 cm y en cada una de las intersecciones de los trazos se coloca un clavo o palito de fósforo, procurando que este fijo y no pueda moverse fácilmente. Se pueden hacer muchas variaciones de geoplanos desde circulares, con formas predeterminadas, etc.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Las niñas y niños aprenden mejor cuando utilizan todos sus sentidos, por eso es importante que toquen, escuchen, miren, se muevan, prueben y sientan cuando están aprendiendo algo nuevo.

33. JUEGO DE CORRESPONDENCIA (SWISH)

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Observación y clasificación, orientación espacial, lateralidad, comparación y relación, discriminación visual, correspondencia, visualización.



Especificaciones del material

Juego de 60 cartas de celofán impresas a color.

- ♣ Para comprobar que el swish es correcto, el niño o niña toma las cartas y las coloca una sobre otra, verificando que los puntos coincidan con los círculos. Si el swish es correcto se reponen dos cartas del montón. Si no es correcto las cartas se devuelven al juego.
- ♣ Si en algún momento los niños y niñas que participan en el juego consideran que no existe ninguna correspondencia, se pueden cambiar cartas de las 16 dispuestas en el juego.
- ♣ El juego termina cuando no quedan más cartas en el montón y ya no se pueden hacer más swish con las cartas en la zona de juego.
- ♣ El niño o niña que haya conseguido más cartas es el ganador o ganadora.



QUÉ SE PUEDE HACER



El juego de correspondencia swish, consiste en juntar dos o más cartas, una sobre otra, de manera que las figuras (puntos) entren perfectamente en círculos del mismo color. Las cartas pueden rotarse o voltearse, pero tienen que coincidir los puntos con los círculos, no puede quedar ningún punto o círculo sin pareja. Cada carta que se consiga corresponder correctamente vale un punto. En lo posible el juego debe realizarse en una superficie plana de color claro para identificar más fácilmente las cartas.

- ♣ Para empezar distribuir 16 cartas en filas de cuatro, una vez que se ha colocado la última carta inicia el juego. Todos los jugadores deben empezar a buscar correspondencia y cuando lo logren gritan: swish.
- ♣ Los niños y niñas que participan en el juego, no pueden tocar las cartas mientras buscan los swish, deberán voltearlas y girarlas mentalmente





QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Para elaborar el juego de correspondencia swish, se necesita: plástico transparente, marcadores de colores y tijeras. Cortar el plástico y copiar la ubicación de los puntos y círculos del modelo, teniendo cuidado de formar correspondencia entre dos tarjetas.

Una variación fácil de realizar este juego puede ser la lotería de posiciones, para este material sólo se necesita cartulina, marcadores y tijeras

Preparar plantillas con dibujos de círculos y puntos en diferentes posiciones en 9 recuadros. Aparte recortar fichas con dibujos iguales a las plantillas.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es bueno enseñarles a los niños y niñas que las preguntas son importantes, que nunca están demás y cuando tengan dudas o no comprendan algo, no tengan temor de preguntar. Ayudarles a encontrar las respuestas sin dárselas inmediatamente, para que adviertan que atendiendo ciertas claves muchas veces pueden encontrar por sí mismos las respuestas a sus interrogantes.

34. JUEGO DE COINCIDENCIA (BINGO CON ZINGO)

Edad de 3-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Reconocimiento de imágenes y palabras, asociación, observación, concentración y memoria, relación letra y sonido, esperar y seguir turnos.

QUÉ SE PUEDE HACER

El juego grupal que consiste en llenar las tarjetas de juego con las correspondientes fichas.

- ♣ Mezcle las fichas y colóquelas en el caja de zingo a la vista de todos los niños o niñas en partes iguales (de un mismo color; si juega en español color azul o inglés anaranjado).
- ♣ Cada niño o niña que participa del juego elige una tarjeta de zingo del color de la jugada.
- ♣ Una persona se hará cargo de la caja de zingo, deslizando la palanca hacia adelante y hacia atrás para sacar dos fichas a la vez.
- ♣ Cuando un niño o niña ve una ficha que corresponde a una imagen de su tarjeta de juego tiene que decir en voz alta el nombre de la ficha, tomarla y colocarla encima de la imagen correspondiente de su tarjeta.
- ♣ En caso de que 3 jugadores o más necesiten la misma ficha, se llevará el primero que haya nombrado en voz alta la ficha.
- ♣ El primer niño o niña en llenar su tarjeta de juego grita ZINGO y gana.
- ♣ Motive a los niños y niñas a crear sus propios bingos con diferentes temáticas.



Especificaciones del material

Juego con 72 fichas a doble cara (español e inglés), 6 tarjetas bilingües.

QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Los juegos de bingo son muy sencillos de realizar, sólo se necesitan cartulinas o almanaques pasados, tijeras, cartones y dibujos de acuerdo al tema de bingo que se desee realizar. Por ejemplo bingo de alimentos.

Juego De Bingo De Grupos Alimenticios Del Chef Solus
El Cartón De Bingo

Vegetales	Frutas	Granos	Proteína	Lácteos
Alochofa	Albaricoques	Arroz Integral	Bistec	Crema Agria
Berenjena	Banana	Cereal	Comarón	Helado
Brócoli	Bayas	Galletas	Cangrejo	Leche 1%
Calabacín	Cerezas	Horros de Avena	Crema de Mari	Leche 2%

RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante participar con los niños y niñas en el juego velando que todas y todos puedan participar activamente, motivando al juego grupal, el cumplimiento de reglas y valores que se pueden reforzar jugando.

35. SÉ LEER Y ESCRIBIR

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Observación, atención y clasificación, memoria sensorial, visual y auditiva, expresión y comprensión verbal, control ocular, argumentación.

QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Permitir que niñas y niños se familiaricen con las fichas y dibujos del juego.
- ♣ Colocar todas las fichas a la vista de niñas y niños y animarles a buscar la ficha que se indique, por ejemplo, identificar la ficha de vaca, de la oveja, etc.
- ♣ Utilizar el juego para ejercitar la memoria, colocar las fichas boca arriba permitiendo que niñas y niños vean y recuerden la mayor cantidad de imágenes, tapar las imágenes y preguntar sobre todos los ítem que recuerden haber visto.
- ♣ Utilizar las fichas como juego de memoria, animando a los niños y niñas a aparear las fichas iguales.
- ♣ Pida a los niños y niñas que clasifiquen las fichas de acuerdo alguna característica que identifiquen, por ejemplo animales, plantas, personas, etc.
- ♣ Una vez que niñas y niños ya conocen todas las fichas, jugar a las adivinanzas con las imágenes, por ejemplo que alguno saque una ficha y haga la mímica o sonido de la imagen y el grupo adivine la figura.
- ♣ Anime a niñas y niños a elaborar cuentos, a partir de tres o cuatro fichas que les toque al azar, puede hacerlo individualmente o de manera grupal.
- ♣ Motive para que niñas y niños creen sus propias tarjetas con imágenes y jueguen con ellas.



Especificaciones del material

Juego de 90 fichas plastificadas con imágenes del contexto, full color en cartulina triplex.

QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

- Las tarjetas con imágenes son muy sencillas de diseñar, sólo se necesita cartulina, tijeras, pegamento e imágenes o dibujos que puedan realizar los niños y niñas de su contexto.
- Motivar que creen tarjetas con diferentes temáticas: naturaleza, medio ambiente, salud e higiene, alimentación, etc. para jugar y reflexionar con ellas y ellos sobre los temas que se abordan.

RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante recordar que niñas y niños aprenden con el ejemplo, a través del ejemplo se enseñan actitudes como el cuidado de la salud, la buena convivencia, la tolerancia a la frustración, cómo resolver problemas y el gusto por la lectura. Por eso es importante leer junto a los niños, sacar cálculos de cuentas o simplemente resolver problemas cotidianos en voz alta con ellos y ellas.

36. JUEGO DE DISFRACES

Edad de 3-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Expresión verbal, representación simbólica, argumentación, empatía, autoconciencia, reconocimiento de emociones, adaptabilidad, innovación.



QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Permitir que niñas y niños jueguen libremente con los disfraces, imitando sonidos, movimientos de los personajes que representan.
- ♣ Frente a un espejo que niñas y niños puedan realizar los movimientos que representan.
- ♣ Crear situaciones problematizadoras que puedan representar en grupo y generen un mensaje, por ejemplo: la gallina que necesita ayudar a sus pollitos a cruzar el río, el perro que se siente alegre cuando llegan sus cuidadores, el zorro que enfermó por comer demasiado, etc.
- ♣ Representar cuentos o fábulas de libros que permitan comprender el mensaje y animar a los niños y niñas a representar en grupo.
- ♣ Motivar a niñas y niños a crear propios disfraces con materiales disponibles.



Especificaciones del material

Juego de tres disfraces: Perro, cóndor, gallina.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Es muy sencillo elaborar disfraces sólo se necesitan telas de colores, aguja, hilo, cartulinas, y/o pintura no tóxica para un mayor detalle de la caracterización. Se puede iniciar elaborando las orejas de animales, con cartulinas de colores de acuerdo al animal que se desea representar.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

La representación se personajes facilita que niñas y niños expresen y proyecten pensamientos y emociones, motive a que realicen juegos grupales prestando atención a sus sentimientos y apoyando cuando lo requieran.

37. COLCHONETA BÁSICA DE COLORES

Edad de 3-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Dominio motriz grueso, equilibrio estático y dinámico, esquema corporal, coordinación corporal.



QUÉ SE PUEDE HACER

Las colchonetas tienen múltiples uso como:

- ♣ Ejercicios corporales de movimiento por ejemplo, dar volteretas, girar con el cuerpo, saltos, etc.
- ♣ Ejercicios de relajación y respiración en posición de echados, sentados.
- ♣ Para elaborar circuitos donde niñas y niños deban realizar alguna destreza motriz
- ♣ Superficie de juego, donde niñas y niños se reúnan para desarrollar algún juego.



Especificaciones del material

Colchoneta de 130 X 65 X 10cm. Rellena con espuma compacta de alta duración y forro de lona lavable colores



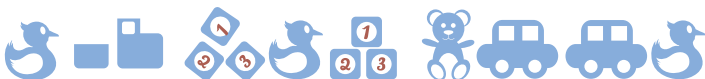
QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se pueden utilizar diversos materiales que pueden ser utilizarlos como colchonetas, desde telas y mantas. Ver que los materiales sean suaves y si se puede rellenarlos con esponja o retazos de tela.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

El movimiento corporal facilita la integración de los sentidos y el aprendizaje, por eso es importante los movimientos durante el juego. Es importante promover juegos donde tengan que mover todo el cuerpo como bailes, ejercicios, etc.



38. JUEGO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS (MOTRICIDAD GRUESA)

Edad de 3-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Dominio motriz grueso, equilibrio, estático y dinámico, esquema corporal, coordinación corporal, reconocimiento de formas y colores.



QUÉ SE PUEDE HACER

Las figuras geométricas para la motricidad gruesa tienen múltiples funciones:

- ♣ Ejercicios corporales de movimiento, donde niñas y niños deban pasar por las figuras
- ♣ Ejercitar posiciones y ubicación espacial durante el juego, por ejemplo: pasar por debajo, por encima, por la derecha, izquierda, sólo por los cuadrados, o los triángulos, etc.
- ♣ Elaborar circuitos donde niñas y niños deban realizar alguna destreza motriz, combinando colchonetas y otros obstáculos.



Especificaciones del material

Juego de esponja compacta de 3 piezas con forro de tela lavable, cuadrado, triángulo, círculo (60cmx50 cms).

QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se pueden utilizar diversos materiales para elaborar las figuras geométricas, desde cartón, telas, esponjas, etc.

Sólo se necesitan los moldes de las figuras calculando el tamaño por donde deben pasar los niños y niñas, crear circuitos con otro tipo de obstáculos, por ejemplo barreas con palos de escoba, sillas, etc.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Durante el juego es importante brindar espacios seguros donde niñas y niños puedan moverse asegurando que no se lastimen y no existían riesgos de accidentes.

39. PARQUE COMBINADO

Edad de 3-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Dominio motriz grueso, equilibrio estático y dinámico, esquema corporal, coordinación corporal, esperar turnos, compartir juego.



QUÉ SE PUEDE HACER

- ♣ Permitir que niñas y niños jueguen libremente.
- ♣ Animar a jugar en el parque cantando canciones.
- ♣ Elaborar circuitos donde niñas y niños deban subir por el parque y pasar obstáculos saltando, rodando, girando, etc.
- ♣ Animar a esperar turnos para jugar.



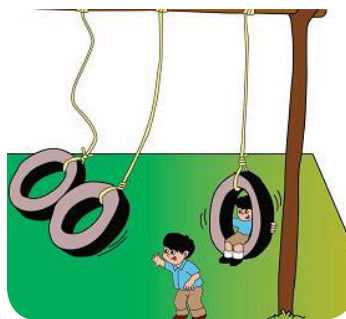
Especificaciones del material

Resbalín con escaleras de madera infantil.



QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Hay muchas formas de realizar parques simples por ejemplo con llantas en desuso, se pueden utilizar como túneles o columpios.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Asegurar que cuando elaboramos los materiales sean resistentes y no generen un riesgo para la seguridad de los niños y niñas



40. TEATRIN INFANTIL

Edad de 3-6 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Expresión verbal, representación simbólica, argumentación, empatía, reconocimiento de emociones.

QUÉ SE PUEDE HACER



- ♣ Permitir que niñas y niños jueguen libremente en el teatrín con títeres, imitando sonidos, movimientos de los personajes que representan.
- ♣ Crear situaciones problematizadoras que puedan representar en grupo y generen un mensaje.
- ♣ Representar con los títeres cuentos o fábulas de libros que permitan comprender el mensaje y animar a los niños y niñas a representar en grupo.
- ♣ Motivar a niñas y niños a crear propios cuentos y títeres con materiales disponibles.



Especificaciones del material

Teatrín infantil de madera, pintado con colores y motivos infantiles.



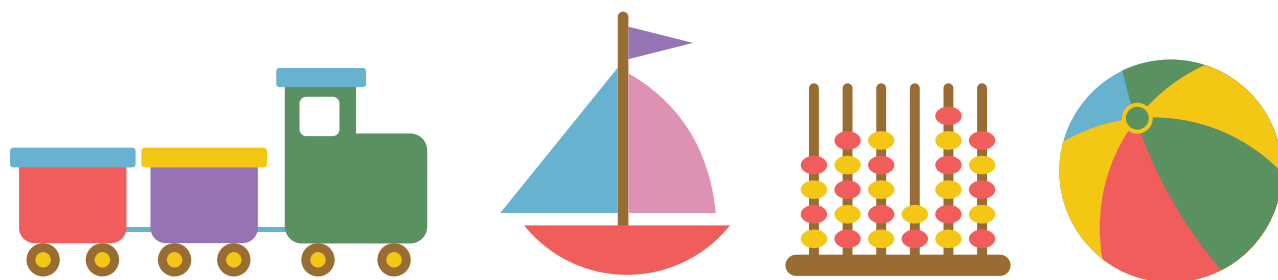
QUÉ MÁS SE PUEDE HACER CON LO QUE TENEMOS

Se pueden hacer diferentes tipos de teatrines desde más simples con cajas grandes y telas de colores



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Motivar a los niños y niñas a representar actividades grupales, promoviendo la expresión de emociones.



GUÍA DE ACTIVIDADES Y JUEGOS GRUPALES (SIN MATERIALES)

SEGUNDA PARTE

1. EL CIEGO Y EL LAZARILLO

Edad de 6-12 años



PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

♣ El/ la maestro/a o facilitador/a prepara el espacio en un lugar más o menos grande, colocando algunos obstáculos y anima a que los/as participantes estén atentos a este espacio.

♣ El juego se hace en silencio. Los/as niños/as participantes eligen a un compañero o compañera y se colocan en parejas, designándose papeles (A y B).

♣ Primero un niño o niña cierra los ojos e interpreta el papel del «ciego» A, mientras que B, con los ojos abiertos, representa el papel del «lazarillo». Es B quien tiene que encontrar la mejor manera de guiar a su compañero/a A, en el espacio delimitado (tomándole del brazo o de los hombros), sin hablar y de la manera más segura (evitando a las otras parejas de los demás niños y niñas, evitando tropezones o caídas). El objetivo es el de desplazarse con toda confianza y responsabilidad por el espacio delimitado.

♣ Después se invierten los papeles y B hace de ciego/a y A de lazarillo

♣ Una vez que la pareja ha tomado confianza mutuamente, se pueden agregar obstáculos para rodearlos (sillas sobre las cuales subirse, etc.), disminuir el espacio disponible, cambiar de parejas, etc.

♣ Es útil realizar esta actividad varias veces en diferentes ocasiones ya que la confianza se crea progresivamente.

♣ Posterior a la actividad generar la reflexión en el grupo sobre cómo se sintieron. Algunas preguntas

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Fortalecemos los vínculos y confianza entre niños y niñas participantes del juego, a través del movimiento y el apoyo de un/a guía, atravesando obstáculos.

QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Confianza, empatía, control de emociones e impulsos, adaptabilidad, respeto mutuo, conciencia corporal.



para la reflexión:

- ♣ ¿Cuál ha sido el papel más fácil de realizar? ¿Y el más difícil?
- ♣ ¿Cómo se han sentido los A? ¿y cómo los B?
- ♣ ¿Cuál es la mejor manera de guiar (por dónde tomarlo)?
- ♣ ¿Ha sido difícil mantenerse concentrado en su compañero/a y en el resto del grupo?



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Recordar a niños y niñas participantes que es un juego que se hace en silencio y que la seguridad es muy importante. Las parejas no deben chocarse. La meta no es la de poner a los jugadores en situación de desafío (obstáculos) sino de generar seguridad y confianza frente al otro.

2. PERSONA A PERSONA

Edad de 3-12 años



OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollamos la confianza en el otro y fortalecemos la construcción de relaciones positivas, a través del contacto físico y conciencia corporal de los movimientos de niñas y niños participantes del juego.

QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Confianza, cooperación, concentración, lateralidad.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Las niñas y niños participantes del juego se colocan de pie en círculo, formando parejas A y B.
- ♣ El/la maestros/a o facilitador/a explica el juego y da las instrucciones que las parejas deben seguir al pie de la letra. Por ejemplo: «mano derecha en la rodilla izquierda». Cada uno (A y B) pone su mano derecha en la rodilla izquierda del otro. Luego «pie izquierdo, codo derecha» y así sucesivamente hasta que los jugadores no tengan más posibilidades de mover las manos ni los pies.
- ♣ Al final el/la maestros/a o facilitador/a dice «persona a persona», y los/as jugadores/as cambian de pareja.
- ♣ El juego vuelve a comenzar con las nuevas parejas formadas.
- ♣ Cuando el juego ha sido comprendido, un niño o niña asume el rol del maestro/a o facilitador/a y da las instrucciones.
- ♣ El propósito es que todos roten y cumplan los diferentes papeles.
- ♣ Posterior a la actividad generar la reflexión en el grupo sobre cómo se sintieron. Algunas preguntas para la reflexión:
 - ♠ ¿Cómo se han sentido?
 - ♠ ¿Les ha parecido difícil seguir las instrucciones?
 - ♠ ¿Ha sido difícil físicamente?



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante comenzar dando instrucciones fáciles para que las y los participantes comprendan el principio del juego y no estén intimidados por el contacto físico cercano, respetando y nunca obligar a los participantes a jugar juntos si no lo desean.



3. EL ESPEJO

Edad de 6-12 años



OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollamos la armonía y fortalecemos la percepción de las y los demás a través de sincronización de movimientos y la comunicación no verbal.

QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Comunicación no verbal, empatía, sincronización de movimientos, reconocimiento de emociones.

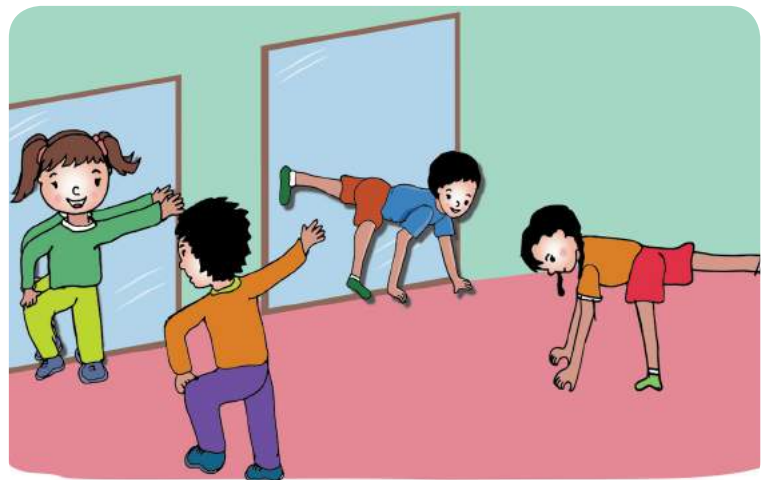


PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Se prepara a las niñas y niños participantes de pie alineados uno frente al otro y en silencio.
 - ♣ Se explica que A hará de modelo y B el espejo. En silencio, A hace un gesto lento y preciso y B lo imita al mismo tiempo. B debe estar concentrado para tratar de anticipar los gestos de A y para ser un verdadero espejo. A, por su cuenta, debe asegurarse de que B pueda seguirlo. Por lo tanto no hará ningún gesto demasiado complicado al principio.
 - ♣ Lo importante es desarrollar una buena comunicación no verbal.
 - ♣ Cuando el juego ha sido comprendido, invertir los roles.
 - ♣ Se puede pedir que cuenten una historia con gestos, por ejemplo cómo despertó en la mañana, etc. que el otro/a deberá imitar
 - ♣ Para fortalecer la cooperación en grupo y la adaptación, es aconsejable cambiar de pareja.
- Posterior a la actividad generar la reflexión en el grupo sobre cómo se sintieron. Algunas preguntas para la reflexión:
- ♣ ¿Qué papel les ha gustado realizar? ¿El modelo que dirige o el espejo que sigue?
 - ♣ ¿Les ha parecido fácil o difícil encontrar gestos,

crear historias?

- ♣ ¿Ha sido más fácil hacer este ejercicio con ciertas personas?
- ♣ ¿Para qué creen que nos ayuda este juego?



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante recordar a los niños y niñas que necesitan cooperación para que puedan las parejas imitar y realizar los movimientos. Cuanta más armonía haya entre los niños y niñas, se fortalece la relación y el sentimiento de apoyo frente al otro.

4. EL TRENCITO CIEGO

Edad de 3-12 años



OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollamos la confianza y trabajo en equipo a través de la comunicación corporal y la representación del cuerpo en el espacio y con las y los demás.

QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Confianza, comunicación, concentración, visualización, responsabilidad del grupo, respeto por el otro.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Los niños y niñas se colocan uno detrás de otro en grupos de cuatro o cinco y se toman de los hombros.
- ♣ El último será la locomotora y debe tener los ojos abiertos; los demás serán los vagones y tienen los ojos cerrados (o eventualmente tapados con un pañuelo).
- ♣ El último jugador debe conducir el tren dando señales no verbales por medio del tacto:
 - ♠ Para avanzar derecho, aprieta con las dos manos simultáneamente los hombros del jugador precedente, que hace seguir el mensaje recibido, hasta que el primero lo reciba y avance;
 - ♠ Para ir hacia la derecha, aprieta el hombro derecho;
 - ♠ Para ir hacia la izquierda aprieta el hombro izquierdo;
 - ♠ Para detenerse, saca las dos manos de los hombros (no hay más contacto).
- ♣ La meta del juego es la de caminar en un espacio delimitado sin que los trenes choquen.
- ♣ Para hacer el juego más difícil, es posible hacer un recorrido con obstáculos en el cual cada trencito debe bordear los obstáculos sin tocarlos.
- ♣ Hacer el mismo juego pero trotando, o hacer trenes más largos, con más jugadores.
- ♣ Posterior a la actividad generar la reflexión en el grupo sobre cómo se sintieron. Algunas preguntas para la reflexión:

- ♠ ¿Cuál fue su rol preferido?
- ♠ ¿Cuál fue la posición más fácil? ¿o difícil?
- ♠ ¿Fue difícil tener confianza con los ojos cerrados?
- ♠ ¿Cuál fue la estrategia para no chocar con los otros trenes?



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

El maestro/a o facilitador/a debe insistir en la concentración, la precisión de los mensajes que deben ser captados por el grupo. Ejercitando que niños y niñas reciban el mensaje lo comprendan y lo transmitan



5. EL CÍRCULO

Edad de 6-12 años



OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollamos respeto por el otro, a través de la cooperación de los integrantes del grupo siguiendo un mismo fin.



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Respeto, confianza, cooperación, estratégica, equilibrio.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Un grupo de seis a ocho niñas y niños (como máximo para comenzar), se colocan de pie en círculo, hombro con hombro.
- ♣ Luego hacen un medio giro hacia la derecha, de manera que se encuentran uno detrás del otro. Cada uno apoya su mano exterior en el hombro externo del niño o niña que está delante. Con la mano interior cada uno sostiene bajo la rodilla la pierna interna levantada del niño o niña que está detrás. El objetivo del grupo es el de desplazarse hacia adelante en equilibrio sin que nadie apoye su pierna interna en el suelo.
- ♣ Se puede hacer lo mismo con la pierna externa levantada.
- ♣ O saltando sobre la pierna interna o externa.
- ♣ Posterior a la actividad generar la reflexión en el grupo sobre cómo se sintieron. Algunas preguntas para la reflexión:
 - ♣ ¿Cómo ha sido el contacto físico con los demás?
 - ♣ ¿Había un líder o un guía? ¿Cómo actuó?
 - ♣ ¿Qué estrategia han puesto en práctica?
 - ♣ ¿Se han cuidado unos a otros?



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante explicar el respeto por el otro a través del contacto físico, no forzando en ningún momento a realizar la actividad si alguien se siente incomodo/a.



6. EL ARO MÁGICO

Edad de 6-12 años



PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Para este juego se necesitan aros de plásticos, 2 a 4 según el tamaño del grupo.
- ♣ Los niños y niñas de pie en círculo se toman de la mano.
- ♣ Posteriormente se pide a dos jugadores que se suelten las manos, se introduce un aro y se les pide tomarse nuevamente de la mano, de manera que el aro se encuentre suspendido entre los dos jugadores.
- ♣ Se procede de la misma manera con otros dos jugadores.
- ♣ El objetivo es hacer pasar los aros de un jugador a otro sin soltarse las manos.
- ♣ Se pueden pasar los aros por los pies y por la cabeza.
- ♣ Deberán pasar el cuerpo con agilidad a través del aro y pasarlo al siguiente de manera rápida y armoniosa.
- ♣ Cuando los jugadores han comprendido el mecanismo, se puede agrandar el grupo y agregar más aros o cuerdas.
- ♣ Posterior a la actividad generar la reflexión en el grupo sobre cómo se sintieron. Algunas preguntas para la reflexión:
 - ♠ ¿Cómo se han sentido?
 - ♠ ¿Cuál ha sido la estrategia para que los aros

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Fortalecemos sentimientos de cooperación y unión entre niñas y niños a partir de movimiento y la coordinación de equipo.



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Cooperación, respeto, trabajo en equipo, cohesión.

avancen rápidamente?

♠ Han ayudado a sus vecinos?

♠ ¿Para qué nos sirve este juego?



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Animar a los niños y niñas para que se ayuden y encuentren estrategias que les permitan ir más rápido. La motivación estará siempre presente si de manera permanente se plantean nuevos desafíos a los grupos.



7. UN NUEVO INVENTO

Edad de 6-12 años



OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Fortalecemos la interacción en grupal, complementariedad, creatividad y expresión corporal, a través de la expresión de gestos, sonidos y movimientos coordinados.



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Trabajo en equipo, complementariedad, expresión y coordinación corporal, cooperación.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Los niños y niñas se colocan en grupos (de 4 a 6 por grupo) de pie en círculo.
- ♣ Un primer niño o niña se coloca al centro del grupo, inventa un movimiento, que debe estar acompañado de un sonido o ruido, que deberá reproducir constantemente, por ejemplo, sentado y moviendo los brazos como nadando y repitiendo un sonido en particular.
- ♣ Un segundo niño o niña se une al primero/a con un sonido y un movimiento diferentes pero que se integra de alguna manera con el primero. Coincidiendo por ejemplo con el movimiento de los brazos del primero/a. Un tercer niño o niña se une al grupo y así sucesivamente hasta que todos los niños y niñas estén integrados/as

creando una especie de “invento loco”.

- ♣ Cuando los niños y niñas estén integrados en los pequeños grupos, pedimos que pongan un nombre a los inventos que crearon y le den una utilidad, animando a jugar con su imaginación.
- ♣ Posterior a la actividad generar la reflexión en el grupo sobre cómo se sintieron. Algunas preguntas para la reflexión:
 - ♠ ¿Cómo se han sentido?
 - ♠ ¿Ha sido fácil o difícil sincronizar o complementarse con el grupo?
 - ♠ ¿Para qué nos ayuda este juego?



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Animar a los niños y niñas a crear nuevos movimientos que se integren y complementen en grupo y no sólo movimientos o sonidos individuales y puedan pensar colectivamente.

8. IMITANDO ANIMALES

Edad de 6-12 años



OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Fortalecemos la cooperación en grupo y el pensamiento estratégico a través del desarrollo de la expresión corporal y la reflexión grupal.

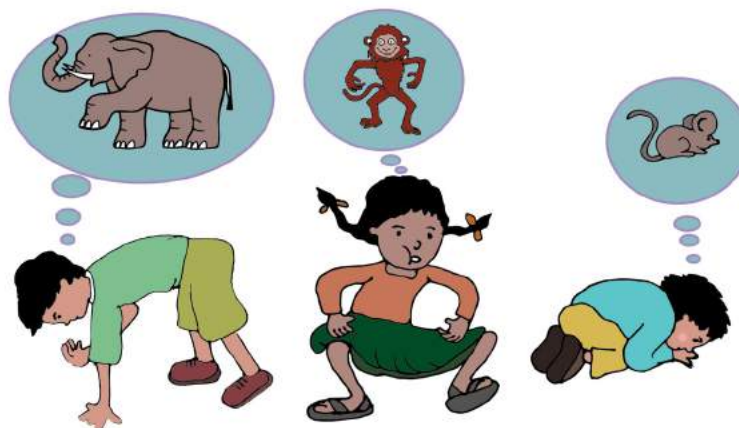


QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Cooperación grupal, autoestima, reflexión estratégica, creatividad.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ El/la maestro/a facilitador/a prepara una lista de animales que niños y niñas conozcan del contexto y que tengan diferentes tamaños. Puede anotar en tarjetas que después niños y niñas deberán sacar o en dibujos (en caso de que aún no sepan leer).
 - ♣ Formar grupos de 5 a 6 niños o niñas; varios grupos pueden hacer la actividad al mismo tiempo.
 - ♣ Repartir una tarjeta por niño o niña, teniendo cuidado de que los demás no vean o sepan qué animal le toca a cada participante.
 - ♣ Una vez que cada niño o niña conoce su animal, lo guarda en secreto.
 - ♣ El objetivo es que cada grupo se ponga en línea según el orden del tamaño de los animales (de mayor a menor).
- ♣ Y la única regla es que los niños y niñas no pueden hablar, sólo pueden comunicarse entre ellos de manera no verbal, haciendo la mímica de los animales (movimientos, gestos, etc.).
 - ♣ Cuando un grupo haya terminado y estén alineados según el tamaño de los animales, se pide que el último participante diga el nombre del animal de su vecino y así sucesivamente.
 - ♣ Una variación a este juego por ejemplo es imitar personajes, deportes, etc. y clasificarlas por orden alfabético, por tamaño, etc.
 - ♣ Posterior a la actividad generar la reflexión en el grupo sobre cómo se sintieron. Algunas preguntas para la reflexión:
 - ♣ ¿Cómo se han sentido?
 - ♣ ¿Ha sido fácil o difícil comunicarse sin hablar con el grupo?
 - ♣ ¿Para qué nos ayuda este juego?



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Animar a los niños y niñas a comunicarse entre ellos sin utilizar las palabras y puedan desarrollar su creatividad a través de otros sistemas de comunicación. No es importante el resultado, sino el proceso de esta actividad.

9. SEGUIR AL LIDER /LIDERESA

Edad de 6-12 años



PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ En grupos de 7 a 10 niños y niñas se pide que elijan a un líder o lideresa del grupo.
- ♣ El niño o niña elegido/a se levanta y el resto de los niños y niñas le siguen, imitándole conforme se mueve por el espacio, saltando, dando palmadas con las manos, moviendo la cabeza, saludando con la mano, etc.
- ♣ Se pide que en grupo se elija un/a nuevo/a líder/lideresa y se continúe con el juego.
- ♣ Se motiva a que sigan el juego durante varios días hasta que todos los niños y niñas hayan

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Fortalecemos la pertenencia, responsabilidad y confianza grupal a través de la imitación de movimientos con la identificación de un líder o lideresa.

QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Confianza, imaginación, pertenencia grupal.

tenido la ocasión de ser el líder o lideresa.

- ♣ Posterior a la actividad generar la reflexión en el grupo. Algunas preguntas para la reflexión:
 - ♠ ¿Cómo se han sentido?
 - ♠ ¿Ha sido fácil o difícil ser líder o lideresa?
 - ♠ ¿Para qué nos ayuda este juego?



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante motivar en niños y niñas desde edades tempranas habilidades de liderazgo, con actividades lúdicas, generando sentimientos de seguridad y empatía para guiar a un determinado grupo.



10. HACEMOS MÚSICA CON EL CUERPO

Edad de 6-12 años



PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ El/la maestro/a facilitador/a anima a niños y niñas a crear música con sonidos que produzcan con partes de su cuerpo. Indica algunas formas posibles de producir sonidos con el cuerpo como: aplaudiendo, dando palmadas en las piernas, chasqueando los dedos, etc.
- ♣ En grupos de 6 a 7 niñas y niños pueden crear una melodía, empezando por cinco tiempos de sonidos que cada uno/a produzca. Se escoge alguien que inicie la melodía y que los/as demás puedan dar continuidad.
- ♣ Se pueden realizar sonidos con más tiempos y animar que recuerden e imiten una secuencia de diferentes sonidos.
- ♣ Lo importante es que los niños y niñas creen sonidos diferentes, utilizando las diferentes partes del cuerpo y que pongan atención al sonido inicial para crear una melodía grupal.
- ♣ Posterior a la actividad generar la reflexión en el grupo. Algunas preguntas para la reflexión:
 - ♠ ¿Cómo se han sentido?
 - ♠ ¿Ha sido fácil o difícil crear sonidos con el cuerpo e integrales en una sola melodía grupal?
 - ♠ ¿Para qué nos ayuda este juego?



OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollamos la creatividad y sincronización a través del juego grupal y complementario.

QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Cooperación grupal, creatividad, imaginación.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante motivar a niños y niñas a experimentar todos los sentidos, una forma es desarrollar el ritmo a través de la creación de sonidos armónicos, suaves y secuenciales.



11. APLAUSO MISTERIOSO

Edad de 6-12 años



PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ En grupos de 7 a 10 niñas y niños se pide que se coloquen en círculo y que elijan una persona, o dos si el grupo es grande y que las personas elegidas salgan del salón.
- ♣ Cuando la persona ha salido, el grupo elige a un líder/ lideresa. El líder o lideresa empieza un ritmo con las palmas que todos/as los demás deben imitar.
- ♣ La persona que ha salido es traída de nuevo al centro del círculo y debe descubrir quién es el líder o lideresa.
- ♣ El líder o lideresa debe cambiar de ritmo o el movimientos cada tiempo corto y el resto del grupo debe seguirle. Por ejemplo el líder/ lideresa comienza aplaudiendo de una forma, luego cambia de ritmo, después cambia a

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollamos la creatividad y sincronización a través del juego grupal y complementario.



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Cooperación grupal, creatividad, imaginación.

golpearse un hombro y luego a chasquear los dedos, etc.

♣ El niño o niña que adivina tiene hasta tres oportunidades (dependiendo del tamaño del grupo). Una vez que el que adivina encuentra al líder o lideresa o bien que se le terminen las oportunidades, otra persona sale de la sala y se elige a un nuevo líder o lideresa.

♣ Posterior a la actividad generar la reflexión en el grupo. Algunas preguntas para la reflexión:

♠ ¿Cómo se han sentido?

♠ ¿Ha sido fácil o difícil adivinar quién era el líder o lideresa?

♠ ¿Para qué nos ayuda este juego?



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante desarrollar en niños y niñas desde edades tempranas, sentimientos de seguridad y oportunidad de dirigir a las y los demás en una actividad. Con este tipo de actividades niñas y niños fortalecen la sensación de ser importantes y guía para las y los demás.



12. FORMAS EN GRUPO

Edad de 6-12 años



PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Pedir a los niños y niñas que resuelvan como grupo uno o más de los siguientes desafíos. Explicar que usarán sus cuerpos para hacer formas con sus cuerpos en grupos.
- ♣ Desafíos para las formas: (cuadrado, triángulo, círculo, etc) para letras, para figuras de animales, etc.
- ♣ Aminorar a que en grupo puedan conectarse utilizando sus rodillas, codos, dedos de los pies, nudillos o cualquier otra parte del cuerpo.
- ♣ Hacer un desafío de forma en grupo para otro grupo. Intercambiar desafíos con otro grupo. Resolver el desafío del otro grupo.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollamos la cooperación grupal y solución de problemas a través del juego y resolución de desafíos grupales.

QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Cooperación grupal, solución de problemas, imaginación.

- ♣ Hacer un cuadrado, círculo, rectángulo o triángulo en grupo con los ojos cerrados (todos).
- ♣ Posterior a la actividad generar la reflexión en el grupo. Algunas preguntas para la reflexión:
 - ♠ ¿Cómo se han sentido?
 - ♠ ¿Cómo resolvieron los desafíos?
 - ♠ ¿Todos participaron? ¿Quién ayudó a guiarles?
 - ♠ ¿Qué fue lo difícil en esta actividad?
 - ♠ ¿Para qué nos ayuda este juego?



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante motivar en niños y niñas que den opciones para resolver por ellos mismo problemas simples, guiándoles mencionado las opciones y posibles resultados.



13. SENTARSE Y PARARSE EN GRUPO

Edad de 6-12 años



PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Se organiza a los niños y niñas en parejas, cada pareja se para espalda con espalda con los brazos enlazados y deben sentarse y pararse de esa forma sin caerse.
- ♣ Se puede variar la actividad aumentando el tamaño del grupo a tres, cuatro o más, hasta que se pueda. Con grupos grandes tratar de alternar los niños que miren hacia el centro del círculo y los que miren hacia fuera, o experimentar con distintas formas de sostenerse unos con otros.
- ♣ Al explicar las reglas, asegurarse que tengan cuidado para evitar caerse y explicar que es mejor soltarse antes que caerse.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Fortalecemos sentimientos de apoyo y cooperación entre pares, a través del juego compartido y grupal.



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Cooperación, solidaridad, integración, dominio corporal.

- ♣ Posterior a la actividad generar la reflexión en el grupo. Algunas preguntas para la reflexión:
 - ♠ ¿Cómo se han sentido?
 - ♠ ¿Sintieron el apoyo de su compañero/a para ponerse de pie?
 - ♠ ¿Qué fue lo difícil en esta actividad?
 - ♠ ¿Para qué nos ayuda este juego?



Recomendaciones y consejos

Es importante enseñar a los niños y niñas la solidaridad, una forma es haciendo que él o ella ayude a los demás. Los niños y niñas podrán sentirse valorados, Ayudando a otros a través de trabajos voluntarios apropiados a la edad.



ALGUNOS JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES BOLIVIANOS¹

1 Juegos tomados del texto “Juegos infantiles tradicionales de Bolivia”. (Instituto Boliviano de Lexicografía y otros Estudios Lingüísticos) y a partir de la observación e interacción con niños y niñas en las sesiones lúdicas.

1. LOBO LOBITO

Edad de 3-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Juego grupal, destrezas motrices.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Se organiza a los niños y niñas en grupo.
- ♣ Mediante sorteo, uno de los niños o niñas representa al "lobo", el resto a las "ovejas".
- ♣ Previamente, los participantes que representan a las "ovejas", tomados de las manos, forman un círculo alrededor del "lobo", que se halla de cuclillas. A tiempo de iniciar la ronda, cantan el siguiente estribillo:

*Hay que lindo es pasar por aquí,
cuando el lobo está durmiendo,
Lobo, lobito, ¿qué estás haciendo?*

- ♣ En ese instante, todos los niños y niñas se ponen de cuclillas, mientras el lobo responde de distintas maneras, por ejemplo:

Estoy poniéndome las medias.

Estoy peinándome.

Estoy durmiendo, etc.

- ♣ Después de repetir tres o cuatro veces el estribillo inicial, el lobo responde, tratando de pronunciar con voz ronca:

Estoy afilando mi cuchillito

- ♣ Y se establece el siguiente diálogo con el grupo que representa las ovejas

¿Para quién es el cuchillito?

Para mis ovejitas.

¿Quiénes son tus ovejitas?

¡Ustedes!

- ♣ Entonces, todas las ovejas escapan en distintas direcciones, mientras el lobo trata de atraparlas. La primera oveja capturada representará al lobo cuando se reinicie nuevamente el juego.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Para desarrollar este juego, procurar un lugar amplio y seguro, limitando el área donde los niños y niñas puedan correr libremente sin riesgo de caerse y chocarse o alejarse del grupo.



2. AGUA, TIERRA, AIRE

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA
Socialización, expresión y coordinación corporal, razonamiento y memoria.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Se organiza a los niños y niñas en grupo 5 a 10 por grupos.
- ♣ Un/a participante por sorteo, dirige el juego.
- ♣ Previamente los/as participantes se sientan en el suelo, sin un orden establecido.
- ♣ El niño o niña que dirige el juego se pone de pie frente a los/as demás agarrando un objeto en la mano, como una pelota (u otro objeto parecido). El juego se inicia cuando el niño o niña que dirige lanza la pelota a cualquier otro jugador/a, a tiempo de decir, en voz alta: “agua”, “tierra” o “aire”. Éste, a su vez, al atrapar la pelota, debe, rápidamente decir el nombre de un animal que vive en el agua, en la tierra o que vuela, como, por ejemplo: gato, oveja, etc.,
- ♣ Esta acción se repite, cambiando la indicación de ¡agua!, ¡tierra! o ¡aire!, con diferentes jugadores. Los niños o niñas que se equivocan quedan fuera del juego.
- ♣ El juego concluye cuando quedan muy pocos participantes.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Para desarrollar este juego, animar a los niños y niñas a no repetir los nombres de los animales y cada acción debe realizarse con rapidez.

3. EL ARO/RUEDA

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Socialización, dominio y coordinación motriz.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Formar grupos de 2 a 5 niños o niñas (pueden ser más). Para este juego cada niña o niño debe contar con una rueda (aro) y un guiador.
- ♣ Establecer un recorrido, con un punto de partida y una meta.
- ♣ El juego se inicia cuando los/as participantes, al mismo tiempo, impulsan el aro con el guiador y rápidamente recorren el campo determinado.
- ♣ Gana el juego el primer participante que logra cruzar la meta, sin dejar caer la rueda.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Desarrollar actividades divertidas y desafiantes con niñas y niños les anima y mantiene alerta, reactivando su energía para las tareas que tienen que afrontar.



4. CARRERA DE SAQUILLOS

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA
Socialización, dominio y coordinación motriz, competencia.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Formar grupos de 5 niñas y niños (pueden ser más). Para este juego cada niña o niño debe contar con bolsa o costal.
- ♣ Establecer un recorrido con un punto de partida y una meta.
- ♣ El juego se inicia cuando los participantes arrancan de la línea de partida, al mismo tiempo y recorren el campo, saltando, teniendo las extremidades inferiores dentro de un costal, que sujetan con las manos a la altura de las caderas.
- ♣ Gana el juego el/a participante que logra alcanzar primero la meta.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante motivar a niños y niñas a fijarse metas que ellos y ellas pueden alcanzar. Así experimentarán el valor del logro y disfrutarán de los elogios. Aprenderán que tener desafíos y enfrentarlos, les hacen sentirse valiosos.



5. CARRERA DE TRES PIES

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Socialización, colaboración, dominio y coordinación motriz, competencia.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Formar parejas entre niñas y niños.
- ♣ Para este juego cada pareja debe contar con una cuerda o soga.
- ♣ Establecer un recorrido, con un punto de partida y una meta.
- ♣ Quitar además. Las piernas de los participantes se atan de la siguiente manera (la derecha de uno, a la izquierda del otro, o viceversa). de tal modo que la marcha se realice coordinadamente sobre los tres puntos de apoyo.
- ♣ Los/as participantes arrancan de la línea de partida, al mismo tiempo y recorren el campo, cuidando de no caer. Gana el juego la pareja que logra alcanzar primero la meta.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Durante el juego motivar que se formen parejas entre un niño y una niña, para generar integración y eliminar progresivamente los estereotipos sexistas existentes alrededor de las prácticas lúdicas. Motivar constantemente relaciones de comprensión, aceptación y respeto a las diferencias sin que exista un trato desigual entre niñas y niños.

6. GALLINITA CIEGA

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA
Socialización, colaboración,
equilibrio.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Formar grupos de 4 a 7 niños o niñas.
- ♣ Previamente se determina el campo de juego.
- ♣ Un niño o niña por sorteo, representa a la “gallinita ciega” y se venda los ojos y se le hace girar varias veces hasta que se marea; mientras el resto de los participantes se dispersa.
- ♣ El juego se inicia cuando la “gallinita ciega” a tientas intenta atrapar a uno de los niños o niñas; los cuales, con el propósito de desorientarla, hacen sonar piedritas, aplauden o le tocan.
- ♣ El juego concluye cuando ella o él atrapa a uno de los participantes.
- ♣ Para continuar el juego, el niño o niña atrapado/a toma el lugar de la “gallinita ciega”.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante durante este juego delimitar el espacio y supervisar el juego, para garantizar que niñas y niños estén seguros y no haya riesgos de lastimarse.

7. EL GATO Y EL RATÓN

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Socialización, colaboración, dominio y coordinación motriz, competencia.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Formar grupos de 6 a 10 niños y niñas.
- ♣ Mediante sorteo, uno de los niños o niñas representa al “gato”; otro/a, al “ratón” y el resto de los participantes a la casa del “ratón”.
- ♣ Previamente, los participantes que representan a la casa del “ratón”, tomados de las manos, forman un círculo alrededor de éste, mientras el “gato” queda fuera.
- ♣ El juego se inicia cuando el “gato” intenta ingresar a la casa del “ratón” con el fin de atraparlo.
- ♣ Simultáneamente, el “ratón” en su intento de escapar, sale y entra del círculo y el resto de los niños, con el propósito de ayudarlo, obstaculizan el paso al “gato” levantando y bajando los brazos. El juego concluye cuando el “gato” atrapa al “ratón”.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Reforzar en el juego sentimientos de apoyo y colaboración entre los niños y niñas, si bien los juegos están orientados para recrear, es importante generar espacios de reflexión después de cada juego, donde niñas y niños puedan expresar sus sentimientos y pensamientos en relación a la actividad.



8. HUEVO COLLO

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Socialización, colaboración, atención, dominio y coordinación motriz.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Formar grupos de 6 a 10 niños o niñas.
- ♣ Previamente todos los/as participantes, menos uno (excluido por sorteo) forman, de cuclillas, un círculo teniendo la cara hacia el centro del mismo.
- ♣ El juego se inicia cuando el niño o niña, que se halla fuera del círculo, da vueltas alrededor del círculo con un pañuelo en la mano.
- ♣ En el momento menos pensado, cautelosamente, deja caer el pañuelo detrás de alguno de los otros/as niños/as, tratando de que no lo advierta hasta completar una vuelta. Si logra su objetivo, el jugador marcado con el pañuelo queda eliminado del juego. Entonces, todos los participantes exclaman: “huevo collo”.
- ♣ Pero, si el/la niño/a que está de cuclillas se da cuenta, recoge el pañuelo y persigue (siempre alrededor del círculo) al que se lo puso, con la intención de quemarlo. Si lo logra, éste es el “huevo collo”. El niño que escapa puede evitar ser quemado si logra dar una vuelta alrededor del círculo y ocupar el lugar del que lo persigue.
- ♣ El juego concluye cuando la mayoría de los participantes se elimina.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Es importante motivar a los niños y niñas a recuperar y jugar con juegos tradicionales, esto fortalece la identidad cultural y autoestima social. Motivar para que puedan expresarse en su propio idioma y compartir jugando.

9. LIGA LIGA

Edad de 6-12 años



QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Socialización, dominio y coordinación motriz.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Formar grupos de 3 niños o niñas.
- ♣ Para iniciar el juego se necesita un elástico de aproximadamente tres metros.
- ♣ Previo sorteo, dos niñas o niños se ponen de pie frente a frente y se colocan la liga a la altura de los tobillos, los niños o niñas se distancian para que el elástico quede tenso.
- ♣ El juego consiste en que los/as participantes, por turno, saltan por encima de la liga a distintas alturas del cuerpo, como ser: pie-, pantorrilla, rodilla, cadera, cintura, etc., realizando diferentes figuras, como, por ejemplo: saltar de un lado al otro lado de la liga, saltar pisando la liga, saltar haciendo zig zag, saltar cruzando los pies, etc.
- ♣ La niña o niño que se equivoca cede el lugar a otra/o de las participantes.
- ♣ Una vez vencidas todas las pruebas, los niños o niñas añaden nuevas reglas para que el juego sea más difícil. Por ejemplo saltar cantando una canción, saltar sin reír, saltar haciendo algún cálculo matemático, etc.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

En el juego motivar que se formen equipos y se establezcan retos que tanto niñas y niños puedan atravesar.



10. PELOTA QUEMADA

Edad de 6-12 años

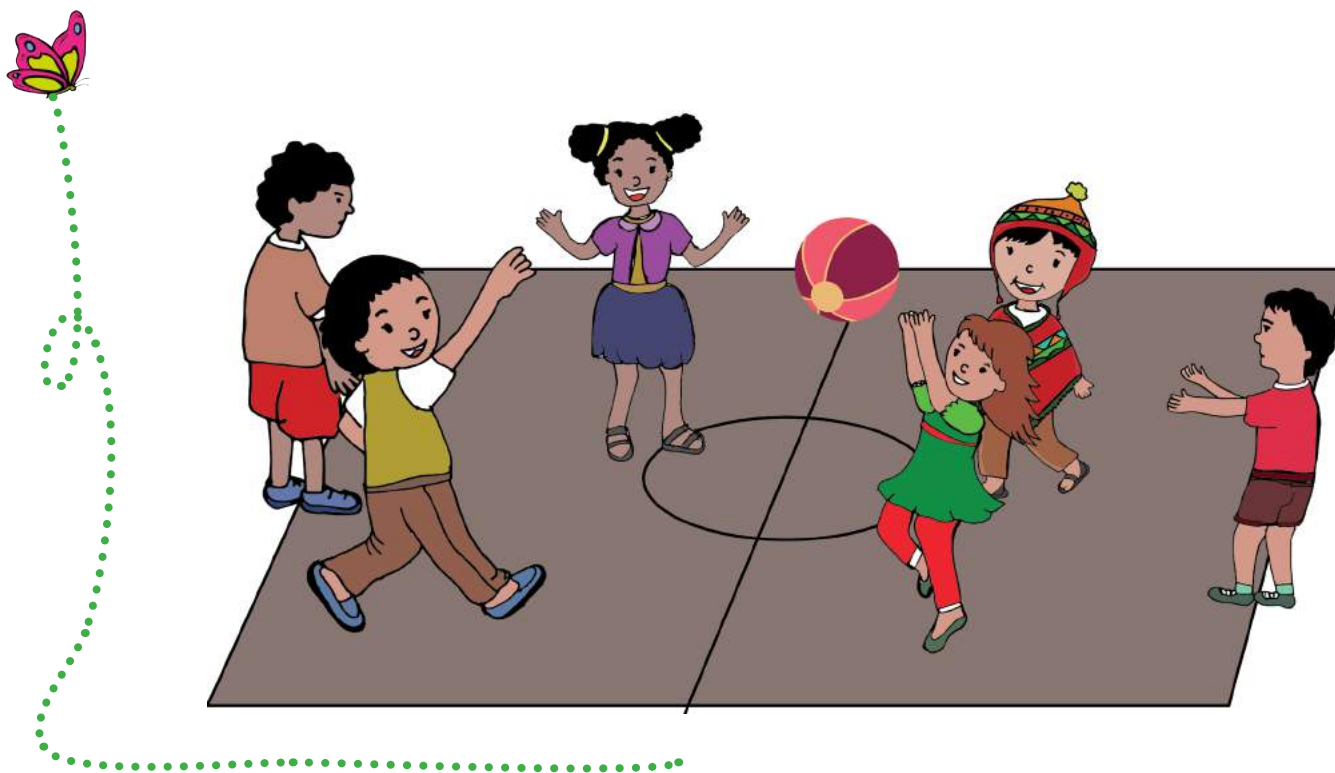


QUÉ HABILIDAD SE DESARROLLA

Socialización, juego grupal, destreza motriz.

PASOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- ♣ Formar dos equipos con 8 a 10 niños y niñas en cada equipo.
- ♣ Los dos equipos se ubican uno frente del otro a tres o cuatro metros de distancia y determinan el campo de juego.
- ♣ Luego lanzan por turno una pequeña pelota contra los adversarios quienes deben evitar recibir el golpe, si la pelota toca a uno de ellos, entonces éste es eliminado.
- ♣ Gana el juego el equipo que se queda con uno o más jugadores y el contrario sin ninguno.



RECOMENDACIONES Y CONSEJOS

Durante el juego es importante fortalecer en los equipos que antes de la competencia y que gane uno u otro equipo, lo importante es que todos/as se diviertan y participen; para este fin cambiar roles continuamente, motivar la participación, formar grupos equitativos.



Referencias bibliográficas

- ▶ Currículo de Juegos de Paz. Juegos de Paz. Juegos Cooperativos. Boston, 1998.
- ▶ DIACONIA. Manual de intervención del programa educativo ludotecas. Perú, 2009
- ▶ Educarural. Manual de uso de material lúdico didáctico para la Educación. Perú
- ▶ Fundación de Apoyo Infantil Región Centro, A.C. ¿Cómo crear ambientes divertidos para el aprendizaje y desarrollar las actividades con los preescolares?. Manual para educadoras. México. 2004
- ▶ Instituto Boliviano de Lexicografía y otros Estudios Lingüísticos (IBLEL). Juegos infantiles tradicionales de Bolivia. Lexicón de voces enciclopédicas. Bolivia, 2002
- ▶ Ministerio de Educación (2014). Unidad de Formación Nro. 6 “Producción de Materiales Educativos”. Cuadernos de Formación Continua. Equipo PROFOCOM. La Paz, Bolivia.
- ▶ Save the Children. Manual de juegos y actividades. Ideas para trabajar con niños durante o después de una emergencia. 2008.
- ▶ Terre des Hommes. Correr, reírse y moverse para crecer juntos. Juegos con meta psicosocial. 2007

Visión Mundial®

