

Taller

de juegos

educativos

para niños



AUTORA: María Marín Aguayo

Septiembre 1996 Madrid-España



Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento -No Comercial CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

INTRODUCCIÓN

La infancia es una etapa básica para el desarrollo del ser humano que se caracteriza por:

- Los grandes cambios físicos que conllevan un avance motórico
- La construcción de la identidad personal
- El paulatino progreso en autonomía e independencia de los adultos.
- El descubrimiento del medio a través de la observación y experimentación
- La gran curiosidad que se traduce en la búsqueda de nuevas informaciones.

La educación debería constar no solamente de la información sobre el mundo (conocer, memorizar...) sino también del desarrollo de la imaginación y la expresión tanto corporal como emotiva.

Todos estos aspectos se interrelacionan de manera que apuntan a una formación integral del niño basada así en el desarrollo de todas sus capacidades: perceptivas, motrices, emotivo-sociales e intelectuales.

Como vía o medio de este desarrollo, lo ideal es utilizar la actividad natural del niño: El juego. ¿Por qué? :

- Porque es motivador para el niño
- Porque es motor de aprendizaje
- Porque a través de él, el niño se entiende y representa mejor a sí mismo, a los otros y al mundo que le rodea, observando y explorando.

El juego es a su vez un medio de comunicación importante y de expresión de emociones y sentimientos con sus iguales.

Teniendo en cuenta los diversos aspectos de la personalidad a desarrollar, hemos clasificado los juegos en:

- Sensoriales
- Motóricos
- Emotivo-sociales
- Intelectuales
- De trabajo con la atención.

Así lo que se pretende es:

- a) Que el niño conozca sus capacidades y limitaciones de todos los aspectos de su personalidad.
- b) El desarrollo y ampliación intencional de todas ellas.
- c) El conocimiento de juegos por parte de los niños como medio de disfrute para su utilización como actividad de ocio.

Todos los niños del mundo juegan. Si favorecemos q través del mismo, el desarrollo de la armonía, el movimiento, las relaciones humanas, el contacto con el propio cuerpo, así como el desenvolvimiento emotivo, formaremos un futuro ser humano constructivo, coherente, seguro de sí mismo y solidario. **Un hombre con cuerpo de atleta, corazón de poeta y mente de sabio.**

JUEGOS DE DESARROLLO SENSORIAL

Objetivo: Desarrollo de la discriminación sensorial, visual, auditiva, táctil y gustativa.

1. ¿Que has cambiado?._Un niño se sitúa frente a otro en el centro de un corro. Se observan minuciosamente de pies a cabeza durante unos minutos. Al terminar el tiempo, se dan la espalda y varían algún detalle de su indumentaria. Vuelven a colocarse frente a frente, ganando el primero que descubre el detalle modificado por su oponente. Puede hacerse igualmente por equipos.

2. ¿Que había?._Se coloca un número de objetos diversos sobre una mesa. Todo lo expuesto, se cubre, procurando que ninguno de los niños haya podido verlo. Realizadas las operaciones que se han señalado, los alumnos se situarán alrededor de la mesa. Descubrimos los objetos permitiendo a los niños que puedan contemplarlos durante unos breves instantes. Se vuelven a cubrir y los participantes se marchan a su lugar para escribir la lista de lo que había sobre la mesa. Una vez entregadas las relaciones, se comprueba quien acertó mayor nº y se le proclama vencedor.

3. ¿Qué sonó?._Se usa un nº de objetos determinado de materiales diversos(vidrio, madera, hierro, papel,etc.), y un instrumento para golpearlos. Los niños se proveen de papel y lápiz y se disponen a escuchar los sonidos al ser golpeados sin darles oportunidad para verlos. Cada vez que se escucha un sonido, ellos deben anotar el tipo de material que lo ha producido.

4. La caza del ruidoso._Todos los que tomen parte deben vendarse los ojos anulando este sentido. Uno, determinado previamente, que llamaremos "El ruidoso", se sitúa en un lugar del terreno con cascabeles o campanillas atados a los pies y manos y los ojos descubiertos. Este jugador podrá desplazarse libremente, pero únicamente en posición de cuadrupedia, para que sus movimientos sean más lentos. Todos los jugadores, que tienen los ojos tapados, tratan de cazar al "ruidoso". Si alguno lo consigue, se cambia con él.

5. ¿Qué te doy?._El niño que actúa se coloca con las manos atrás y vuelto de espaldas al profesor. Este le entrega un objeto y le hace la pregunta ¿qué te doy?, a la que deberá contestar con el nombre del objeto recibido, cuya identificación hará palpándolo. Cuando el que está actuando falla, le sustituye otro niño. Gana el que tiene mayor nº de aciertos.

6.- Carrera de obstáculos a ciegas: En el lugar de juego se traza un recorrido de obstáculos que sirva de guía a los participantes. Al final se sitúa una meta, en la que habrá algún objeto identificable por el tacto que servirá para dar noticia a los participantes de que han finalizado. A todos los niños que toman parte se les vendan los ojos y, a la voz del profesor toman la salida procurando llegar los primeros a la meta.

7.- cuestión de paladar: Cada jugador debe recordar que gusto tienen los alimentos o golosinas que se colocarán en la lista de competición. Se proporciona a los jugadores papel y lápiz, y a continuación se les dicta la lista de alimentos y golosinas y luego otra lista de sabores de todos esos alimentos citados, pero no por el mismo orden sino salteados, para dificultar la realización del juego. Por ejemplo:

queso	amargo
mermelada	ácido
limón	acre
caramelo	pastoso
naranja	azucarado
pepinillo	jugoso
.....

Cada jugador, debe anotar correctamente el sabor que corresponde a cada alimento. Examinada su lista se le anotará un punto por cada acierto.

8.- ¿Qué contienen?.-Se preparan unos frasquitos conteniendo distintas materias aromáticas. El niño que actúa los va oliendo y debe decir lo que contiene cada uno. Cuando han actuado todos, el profesor da la solución, siendo ganadores los que hayan obtenido mayor número de aciertos.

9.- Alfombra mágica: se sube a uno de los jugadores con los ojos vendados a una tabla que sostienen por sus extremos otros dos jugadores a solo diez cm. del juego. Quien está sobre la tabla se afirma sobre los hombros de un cuarto participante, quien va agachándose lentamente, mientras los otros balancean suavemente la tabla. Esto produce la sensación de estar elevándose al que está con los ojos vendados. Para reforzar esta sensación. Si se esta en una sala baja podría hacer tocar su cabeza con un libro en el momento en que su apoyo está más agachado, de maneara de haber producido la sensación de tocar el techo con la cabeza.

También, en este momento puede desestabilizarse el tablón y urgirlo a que se lance rápidamente.

AUTOEVALUACIÓN: Cada niño responderá a las siguientes preguntas:

- ¿Qué juegos me han costado más? ¿Por qué?
- ¿En qué juegos he tenido menos dificultad o me han costado menos?. ¿Por qué?
- ¿Qué juegos me han gustado más y cuales menos?
- ¿Qué puntuación me pondría en cada juego teniendo en cuenta una escala del 1 al 10?

JUEGOS DE DESARROLLO MOTRIZ

A.- LOS REFLEJOS: Velocidad y precisión en los movimientos.

OBJETIVO: *Que los niños conozcan su velocidad de reacción (reflejos), aceptando sus posibilidades y limitaciones, y disponiéndose a mejorarla.*

1.- Colocados los participantes en parejas, uno de ellos lanza desde corta distancia y con poca fuerza una pelota, que el segundo participante ha de esquivar.

2.- En parejas, uno de los participantes se sienta en el suelo con las piernas cruzadas. El otro jugador se coloca detrás de él y da una fuerte palmada a cuyo sonido responde su compañero poniéndose de pie lo más rápidamente posible. Se repite tantas veces como se desee. Se cambian los papeles de los dos jugadores.

3.- Situados todos en posición de carrera, al oír la palmada del coordinador realizar el arranque de salida lo más velozmente posible.

4.- De dos en dos, situados de pie con los ojos cerrados, un participante avanza el pie izquierdo con respecto al derecho de tal manera que el talón del primero toque la punta del segundo, y así sucesivamente hasta llegar al lugar donde está situado el segundo participante (2m aproximadamente).

5.- Juego del balón prisionero. Se hacen dos equipos con los participantes. De cada equipo un jugador será el portero. El juego consiste en eliminar jugadores dándoles con el balón. Los jugadores que son dados, se eliminan teniendo que irse a la portería de su equipo. En la medida que los jugadores de un equipo tienen los reflejos suficientes como para en vez de ser dados por el balón, éste es atrapado por el jugador, entonces alguien de su equipo situado en la portería queda salvado y vuelve al campo. Gana el equipo que elimina a todos los jugadores del equipo contrario.

6.- Juego del matao. Los jugadores situados en ambos extremos del campo de juego, son los encargados de matar (dar con el balón) al resto de los jugadores situados en el centro del campo. El juego empieza con dos jugadores en las porterías provisionalmente. En cuanto matan al primer jugador pasan al centro del campo. El juego acaba cuando todos los participantes han sido "mataos" (dados con el balón).

7.- juego llamado "1-2-3-4-5-partes del cuerpo". Toda la gente caminando y el instructor dice en voz alta un número y una parte del cuerpo. Los participantes rápidamente se reúnen en grupos de acuerdo al número planteado, uniéndose por la parte del cuerpo que el instructor dijo.

B.- HÁBITOS EN EL MOVIMIENTO.- Con estos juegos vamos a ver el gusto o disgusto que los niños sienten por determinados movimientos y posturas corporales.

OBJETIVO: *Que los niños conozcan cuales son sus posturas y movimientos favoritos y aprendan a disfrutar de cualquier postura y expresión corporal.*

1.- El fotógrafo.- Uno de los participantes hace el rol de fotógrafo que ha de fotografiar una variedad de posturas sentados para una importante revista. Cada participante irá adoptando una postura determinada que deberá mantener hasta que el fotógrafo acabe con el último participante. A continuación el último se convierte en el fotógrafo y así sucesivamente. La primera postura que cada niño debe adoptar ha de ser la suya propia.

2.- El espejo.- En parejas, de pie, uno de ellos toma el rol de espejo: es decir repite a la vez los movimientos propuestos por el otro. Luego se alterna el rol del espejo. El coordinador puede sugerir tipos de movimientos (gestos ridículos, amables, etc.)

3.- Los personajes.- El coordinador de los juegos va diciendo personajes a los que los niños tienen que ir imitando en su forma de caminar. Todos van caminando, y al terminar una vuelta, se hace el cambio de personaje. Cuando se lleven varias vueltas, el coordinador nombrará a un niño y éste dirá el personaje que todos deberán imitar.

4.- Aransansan.- Se hace en gran grupo. Hay una coordinadora que al son de la canción irá realizando distintos movimientos de contradicción motriz y los demás irán imitando:

* Sentados frente a una mesa con los puños cerrados e índices extendidos que se apoyan en la mesa. El índice izquierdo sube y baja verticalmente golpeando la mesa mientras el índice derecho se desplaza sobre la mesa de izquierda a derecha y a la inversa. Ambos movimientos se desincronizan. Se aceleran con dobles y triples golpeteos.

* Sentados con las manos sobre las rodillas. Mano izquierda va sobre la nariz. A la vez mano derecha a oreja izquierda. Ambas manos van sobre las rodillas. Mano derecha a la nariz y a la vez mano izquierda a la oreja derecha, etc. Repita acelerando los movimientos cada vez.

* De pie. Mano derecha apoyada en el vientre. Mano izquierda sobre la cabeza. Mientras desplaza la mano derecha en el sentido de las agujas del reloj, la mano izquierda sube y baja sobre la cabeza en perfecto sentido vertical. Invierta luego el giro de la mano derecha y continúe como en el momento anterior. Cambie posteriormente el emplazamiento de ambas manos y proceda. Por último, realice el mismo ejercicio mientras mueve la cabeza de izquierda a derecha y a la inversa.

* Parados sobre un pie. La pierna que queda sin apoyo describe movimientos circulares, mientras ambos brazos se alzan lateralmente a

nivel horizontal de los hombros y luego caen. Posteriormente, se alzan a la misma altura pero hacia adelante. Se alterna la pierna. etc.

* Efectuando el ejercicio anterior agregue movimientos circulares de cabeza tratando de mantener el equilibrio. Cuando domine esto repita, pero cerrando los párpados.

5.- Yo tengo un tic, tic, tic.- Consiste en efectuar movimientos rítmicos al son de una canción y de su mensaje. Esta canción dice: "yo tengo un tic, tic, tic, he llamado al doctor y me ha dicho que mueva la cabeza tic, tic, tic, (el niño mueve tres veces la cabeza). Yo tengo un tic, tic, tic, he llamado al doctor y me ha dicho que mueva los ojos tic, tic, tic (el niño mueve la cabeza y los ojos). Yo tengoy así sucesivamente distintas partes del cuerpo se van sumando.

6 -El imán 1.- Se ubican por parejas, frente a frente, entonces, la mano de uno se pone a 10 cm. de la cara del otro, e imaginan que la mano tiene cierto tipo de imán. Entonces donde vaya la mano de uno va la cara del otro participante y como consecuencia todo el cuerpo del otro. Y juegan libremente desplazándose, enrollándose, etc. Y luego cambian el rol.

AUTOEVALUACIÓN: Cada niño responderá a las siguientes preguntas:

- a.- ¿Qué juegos me han costado más? ¿Por qué?
- b.- ¿En qué juegos he tenido menos dificultad o me han costado menos? ¿Por qué?
- c.- ¿Qué juegos me han gustado más y cuales menos?
- d.- ¿Qué puntuación me pondría en cada juego teniendo en cuenta una escala del 1 al 10?.

C.- EL CUIDADO EN LOS MOVIMIENTOS : Perfección en la armonía y ritmo corporal en los desplazamientos.

OBJETIVOS:

1) Que los niños conozcan cuál es su capacidad en el cuidado de los movimientos y los perfeccionen.

2) Que caigan en cuenta de cuáles son las posturas más adecuadas tanto en estática como en dinámica y las efectúen con un buen sentido del equilibrio y gracia.

JUEGOS:

1.- Los niños de pie, se imaginan una línea que va desde su cabeza hasta el suelo, comprendiendo de inmediato si su cabeza está mal colocada, el pecho hundido, el abdomen fuera de sitio o el bajo vientre escondidos y los glúteos fuera de línea. No se trata de corregir las malas posiciones simplemente se observa y se memorizan detalles,

posteriormente dibujan el cuaderno como imaginan su silueta vista de perfil.

Marcar los puntos incorrectamente emplazados para comprender qué se debe corregir. Ahora hacerlo de pie corrigiendo todos los defectos. Cuando crea haber adoptado la posición correcta colóquese de pie tratando de pegar sus talones y espalda contra una pared. Observe y siga corrigiendo.

2.- Siéntese en una silla como lo hace habitualmente. recurrir a la línea imaginaria de antes para tener noción de los errores de posición. Ahora corrija. Por ultimo pegue los glúteos y la espalda en el respaldo de su silla. Repita varias veces.

3.- Recuéstese. Afloje los músculos. Observe que partes del cuerpo quedan en mala posición o crean fuertes tensiones. Ponga atención en la posición de su cabeza y espalda. Corrija. Repita varias veces.

4.- Caminar como lo hace habitualmente. Observe los errores de posición. Camine luego tratando de mantener la postura correcta que fijó en el ejercicio anterior.

5.- Caminar , sentarse y levantarse nuevamente para retomar el andar. Haga todo eso como acostumbra. Efectúe las mismas operaciones pero en base a las correcciones del caso.

6.- Manteniendo la postura adecuada, abra y cierre una puerta. Observe si se sale de las posturas correctas. Repita varias veces.

7.- Caminar e inclinarse para tomar un objeto del suelo. Caminar otra vez y volver a inclinarse para dejar el objeto. Observe si se sale de las posturas correctas. Repetir varias veces.

8.- Caminar y luego saludar a los participantes. Conversar brevemente con ellos. Caminar nuevamente . Observar en que momentos se sale de las posturas correctas. Repetir varias veces.

9.-De pie y con un libro en la cabeza, caminar lentamente, manteniendo siempre las posturas correctas.

10.- Caminar y sentarse siempre con el libro en la cabeza. Pararse y dar velocidad luego a los movimientos.

11.- de pie girar sobre sí mismos . Caminar hacia adelante y hacia detrás . Desplazares lateralmente unos pasos a la derecha y luego hacia la izquierda. Dar velocidad a los mismos movimientos. Repetir la serie varias veces.

JUEGOS DE DESARROLLO EMOTIVO-AFECTIVO-SOCIAL

A.- LAS PASIONES:

Objetivo: El progresivo dominio y manejo de las pequeñas pasiones cotidianas como enojos, celos, temores al ridículo....

1.- El juego de la lapa. - Los participantes se colocarán por parejas. Uno de ellos hace de lapa y adopta los roles correspondientes ha de empujar suavemente la cara hacia atrás del compañero, apoyándole una mano en medio del rostro. El otro hará un trabajo primero de conexión (sintiendo lo desagradable que es esta sensación e incluso indignación) y en segundo lugar un trabajo de desconexión emotiva para no sentir ésta sensación.

2.- La difamación.- Se ubican en parejas , de pié y de espaldas. Cada uno, por turno, adopta el rol de un abogado en un juicio, como en las películas y su pareja es el acusado . El abogado dice al acusado lo que piensa de él, lo que cree de él y qué cosas más le molestan de él . Es importante que las críticas sean sin inhibiciones, pero manteniendo una actitud lúdica. Terminada la crítica, los jugadores se dan la vuelta, se toman por los hombros y se dicen, por turno, los aspectos positivos que ven el uno del otro. Según el tipo de manifestación que tengan al finalizar el juego, se apreciará el grado de integración obtenida.

3.-Mimica.- Se dividen los participantes en dos equipos (o más en caso de ser equipos numerosos) y un juez. El juez se instala entre los equipos, que deben estar bien separados. El juez hace una lista de diez palabras. Un representante de cada equipo recibe al mismo tiempo, y en secreto la primera palabra, la que cada uno debe representar ante su equipo, sin hablar ni mostrar el objeto que representa . Cuando el equipo descubre cual es la palabra, manda a otro representante a por otra palabra y así sucesivamente hasta que todos los participantes del equipo representan alguna palabra. Al primero que primero termina la lista, se lo declara vencedor.

4.- La fiesta.- Cada participante ha de subirse a una tarima o una silla y hacer una actuación en dicha fiesta. Unos cantar, otros contar chistes, otros una pequeña representación etc. (El trabajo consiste en desconectar de la sensación de temor o de ridículo).

5.- El juego de la risa.- En parejas y con la manos estrechadas, uno de los participantes ha de hacer reír al otro y este último ha de luchar por no reírse utilizando la técnica de la desconexión emotiva.

6.- Las prendas: El juego de partida puede ser cualquiera en el que se cometan falta por ejemplo el de las adivinanzas. Cada vez que uno de los jugadores no acierte una adivinanza deberá entregar una prenda. Se entiende por prenda cualquier pequeño objeto. Al finalizar el juego de partida todos los participantes se sientan en corro, y el director pone ante el un pañuelo, las prendas que han pagado los que cometieron alguna falta o error, y pregunta a los demás qué penitencia se le debe imponer al propietario de cada prenda. A partir de aquí la imaginación de los jugadores es la que decide, para que los demás puedan recuperar dicha prenda. Como sugerencia, se puede poner esta lista:

- .Contarles a todos su vida en cinco minutos.
- .Deletrear palabras al revés.
- .Subirse a una silla y cacarear tres o cuatro veces como una gallina poniendo un huevo
- .Apagar una vela silbando
- .Decir el abecedario al revés
- .Imitar las voces de uno o varios animales
- .Hacer una declaración de amor a uno de los jugadores presentes
- .Recitar una poesía
- .Decir una frase que no contenga ninguna t ni ninguna .
- .Contar desde 1000 hasta el 778 .

AUTOEVALUACIÓN: Cada niño responderá a las siguientes preguntas:

- a.- ¿Qué juegos me han costado más? ¿Por qué?
- b.- ¿En qué juegos he tenido menos dificultad o me han costado menos?. ¿Por qué?
- c.- ¿Qué juegos me han gustado más y cuales menos?
- d.- ¿Qué puntuación me pondría en cada juego teniendo en cuenta una escala del 1 al 10?.

RECOMENDACIONES:

- 1.- Una técnica de desconexión emotiva muy útil para utilizar en todos estos juegos es mirar a la otra persona desde arriba, tensando los musculos que mueven las orejas desde atrás, hasta lograr que el otro adquiriera características de objeto.
- 2.- Después de cada juego es muy importante el intercambio sobre las dificultades y los descubrimientos así como si es posible el tomar nota por parte de los participantes.
- 3.- El coordinador de los juegos ha de incentivar un clima de relación grato y que excluya todo exceso o grosería. No se trata de trabajar grandes pasiones, sino pequeñas molestias emotivas que están en la base de aquellas, manejando así poco a poco el interesante sistema de la desconexión.

B.- LAS EMOCIONES: Hábitos emotivos

objetivo: 1) *Conocer las propias emociones para sentirse más libres.*

2) *Canalizar los diferentes estados de ánimo para poder expresarlos adecuadamente.*

3) *El manejo de las emociones puras: Alegría, tristeza, miedo....*

1.-El anónimo .- Los jugadores se sientan en círculo, todos provistos de papel y lápiz. Cada uno escribe lo que no le contaría a nadie. Aquello íntimos que le provoca gran tensión con la imagen de sí. Lo puede hacer de modo que no sea identificable la escritura (escrito con la mano izquierda, cambiando la letra, con letra mayúscula etc.) El coordinador recogerá los papeles, los mezclará y volverá a repartir azarosamente. Por turno, cada jugador irá leyendo en voz alta el papel que recibió y expresará que salida positiva ve a la situación.

2.-Posiciones corporales y estados mentales

Los niños deben representar como si estuvieran en un teatro diversos personajes entre los que se encuentran: un padre que acaba de tener un hijo, mis padres me han regañado y estoy triste, me voy a d enfermo (poner situaciones de estados de ánimo de gozo y de tristeza). Lo importante es hacer rescatar a los niños si hay diferencias en la postura de los cuerpos dependiendo de si estoy contento o triste.

3.- Colocados los participantes en postura de tristeza total, decir cosas lo más agradables y alegres que conciba, como contar chistes. Mantener esas actitudes y procurar sentir alegría. Ahora proceda a la inversa. Repita e introduzca variantes. Los niños, dentro de lo lúdicamente posible han de caer en cuenta la dificultad de sentir alegre con determinadas posturas o sentir triste con otras.

4. Siéntese. se coloca l niño frente a cualquier objeto y se le pide que cuente al resto de los amigos una historia, primero lo mas triste posible y segundo lo mas divertida posible. Los oyentes deben tratar de sentir la historia desde una postura de contento. Observe si es capaz de producir sucesiva mente ambos estrados de animo. De no ser posible, ayúdese asumiendo las posturas corporales que están relacionadas con ellos Recuerde que existe una inercia de algunos minutos, hasta que la actitud moviliza la emoción correspondiente. Repita varias veces, hasta que pueda cambiar con fluidez de lo trágico a lo cómico, con respecto al mismo objeto .

5. -Psicodramas. Cada niño ha de representar un situación vivida por el con la ayuda de los compañeros que elija, es importante que el final sea feliz, si es necesario se cambia el verdadero.

AUTOEVALUACIÓN: Cada niño responderá a las siguientes preguntas:

- a.- ¿Qué juegos me han costado más? ¿Por qué?
- b.- ¿En qué juegos he tenido menos dificultad o me han costado menos?. ¿Por qué?
- c.- ¿Qué juegos me han gustado más y cuales menos?
- d.- ¿Qué puntuación me pondría en cada juego teniendo en cuenta una escala del 1 al 10?.

C.-INTUICIÓN

objetivo: *El desarrollo del sexto sentido "la intuición" (percepción clara íntima e instantánea de una verdad sin el apoyo de la razón).*

1. Si fuera... ¿que sería? .- Un jugador o varios eligen secretamente un personaje que deberá adivinar otro participante utilizando la intuición. una vez puestos de acuerdo los que eligen el, personaje, el otro tendrá que adivinar cual es este personaje, adquiriendo sobre él mismo toda la información posible por medio de preguntas que irá formulando.

Por ejemplo.:

Napoleón. Si fuera un libro, sería...un libro de batallas. Si fuera un medio de transporte, ¿que sería? sería un caballo.

2. Telegrama veloz. Ante todo debe elegirse un director de juego, que será el encargado de dar las palabras que deberán componer el telegrama.

Esto se hace del siguiente modo: el director piensa cinco o seis palabras, que puede hacerse con la cantidad de palabras que se desee, las anota, y luego las lee al resto de los jugadores.

Apenas oídas las palabras del juego, todos los participantes deben redactar con ellas un telegrama que tenga sentido y lo más rápidamente posible.

Es obligatorio utilizar todas las palabras que proponga el director de juego

3.- El mago. Los jugadores se ubican de tres entres. Un jugador toma el rol de mago y comienza adivinar la vida, pasado presente y futuro, de otro jugador sentado junto a él, quien no debe hacer gestos de afirmación ni negación, limitándose a escuchar. El tercer jugador, toma nota de todo lo dicho y las entrega al mago, sugiriéndole que las relacione con su propia vida .

4.- Proverbios en mímica.- Tratar de adivinar qué cosas representan los otros, sin que ellos le digan de que se trata en cada ocasión. Podrán representar animales, objetos, personajes o bien situaciones (imitar a un perro rascándose las pulgas, un gato lavándose la cara, imitar un señor gordo que no puede inclinarse para atarse el cordón del zapato, cara de llevarse un susto, etc) o películas conocidas, pero sin palabra alguna.

5.- El ahorcado.- Para este juego se precisa papel y lápiz. Se juega por parejas. Uno de los jugadores pone la palabra en un papel y el otro tiene que adivinarla si no quiere quedar ahorcado. Se hace del siguiente modo: el jugador que tiene que poner la palabra, elige por ejemplo "cafetera". Entonces tiene que escribir solamente la primera letra de ésta palabra, y a continuación tantas rayas como letras falten para completar la palabra. El otro jugador debe ir diciendo letras para ir colocándolas encima de cada raya hasta completar la palabra. Cada vez que falle, diciendo una letra que no esté en la palabra, se ira ahorcando por medio de una raya en el patíbulo, y luego formando el muñeco que lo representa a él por medio de rayas.

6.- El asesino: Están sentados en ronda. Se entrega un papelito doblado (para que nadie lo vea) a cada uno (uno de estos tiene una cruz). El que recibe el papelito con la cruz es el asesino. Este tiene que tratar de matar a cada uno, guiñando un ojo; pero que el resto no se de cuenta. Los que han sido asesinados dicen: "He muerto", y entregan el papelito. Si uno de los que está vivo observa al matando a otro, puede delatarlo. En el caso de que se equivoque, él también queda muerto. El juego termina cuando el asesino a matado a todos o cuando es descubierto.

AUTOEVALUACIÓN: Cada niño responderá a las siguientes preguntas:

- a.- ¿Qué juegos me han costado más? ¿Por qué?
- b.- ¿En qué juegos he tenido menos dificultad o me han costado menos?. ¿Por qué?
- c.- ¿Qué juegos me han gustado más y cuales menos?
- d.- ¿Qué puntuación me pondría en cada juego teniendo en cuenta una escala del 1 al 10?.

D.- RELACIÓN O SOCIALIZACIÓN

Objetivo: 1) Desarrollo de las relaciones interpersonales.

2) Perdida del temor en las relaciones con sus iguales.

3) Establecimiento de relaciones cooperativas.

1.-Empapelamos.-El coordinador pondrá diferentes tipos de música (unas mas lentas, otras mas rápidas.)depende del tipo de música por el que nos guiamos, debemos hacer unas acciones u otras.

Antes de realizar el ejercicio, debemos empapelar todo el suelo y, de esta manera, haremos los siguientes ejercicios todos a la vez según vaya diciendo el coordinador.

1.Individualmente, cogemos papel de periódico y hacemos una pelota de papel.

2.La lanzamos al aire, una y otra vez.

3.La lanzamos a los otros.

4.Hacemos con los papeles una gran montaña y nos enterramos en ella.

5.Encestamos las papeles todos juntos en una papetera.

2.-El imán 2.- Se ubican por parejas, frente a frente imaginan que hay un imán ubicado en el centro del pecho. Entonces uno guía al otro, a una señal del coordinador del juego, sin parar el juego, cambian de rol. La idea es, que el que guía, atiende a no chocar con el resto de los que están en el juego.

3.- Los atributos.- En gran grupo, cada participante representa a través de una estatua, lo que considera el atributo personal que menos le gusta y mediante otra estatua la cualidad personal de sí mismo que más le gusta.

4.-Las estatuas.- Se forman tres grupos. El grupo 1 es la arcilla, y su actitud es de disposición. No puede realizar ningún movimiento. El grupo 2, son los escultores, son los encargados de modelar con los cuerpos del grupo 1. No pueden realizar ningún movimiento sin orden previa. El grupo 3 son los gestores de la estatua, este grupo piensa que estatua quiere realizar y da las instrucciones al grupo 2 para que realice. Ellos no pueden hacer gestos, solo hablar.

INSTRUCCIONES

grupo 1: no se mueve solo.

grupo 2: no aporta nada, solo sigue las instrucciones

grupo 3: solo habla, no realiza gestos ilustrativos.

Luego se va alternando hasta que todos los grupos realicen las tres alternativas.

5.- El juego de la cerilla.- El juego consta de dos partes. Los participantes están sentados en círculo.

Primera parte: Los participantes se van pasando una cerilla, y al entregárselo al compañero que está sentado al lado tiene que decir lo siguiente: " Esto es una cerilla, esta es su cabecita (aquí tiene que señalar la parte de arriba de la cerilla) y estas son sus patitas (aquí tiene que señalar la parte de abajo de la cerilla). Esta primera parte finaliza al acabar la ronda.

Segunda parte: Se realiza igual que la primera parte, pero esta vez los participantes tiene que decir la frase colocando la lengua entre los dientes y presionando hacia afuera el labio inferior.

6.- Los nombres.- Dos personas sostienen una tela grande. El resto de los participantes se dividen en dos grupos. Cada grupo se coloca detrás de cada lado de la tela sin poder verse. Luego se acerca unjo de cada grupo y se coloca con la cara de frente a la tela (tocando con la nariz en la misma). Una vez que estén ubicados uno frente al otro (con la tela en medio), se levanta la tela rápidamente y cada uno tiene que decir el nombre de la persona que está en frente suyo. El que pierde se va al grupo del participante que ganó.

JUEGOS DE DESARROLLO INTELECTUAL

A.- LAS IMÁGENES

Objetivos: 1) *El desarrollo de la capacidad creadora.*

2) *El fomento de la agilidad mental en la generación de imágenes*

3) *Ganar en brillo, colorido, permanencia y dominio de las imágenes.*

1.- Los ciegos: Se colocan por parejas. Uno de ellos cierra los ojos mientras el otro crea una figura con todo su cuerpo. Una vez que ya la ha creado, el que está con los ojos cerrados debe averiguar a través del tacto como es la figura con todos sus detalles. Una vez que la tiene representada, se ubica en la misma posición. Y recién ahí, abre los ojos y coteja con su pareja si está correcta. Luego se cambian el rol. Este juego se repite tres o cuatro veces. Luego si hay el adecuado encaje, se repite, pero de cuatro en cuatro, es decir, dos cierran los ojos y descubren la posición de los otros dos.

2.- El objeto imaginario.- Se ubican sentados en círculo, entonces uno crea un objeto imaginario (abstracto o concreto) con las manos y le agrega un sonido cualquiera. Se lo pasa al de al lado, éste lo manipula y luego lo pasa y así siguiente. Después se hace más complejo, entonces se pasa el objeto y el que lo recibe lo transforma en otro y lo sigue pasando y así sucesivamente.

3.- La estatua conjunta.- Uno de los participantes se ubica en el centro o adelante y representa una figura con todo su cuerpo y se queda inmóvil, como una estatua. Nadie tiene porqué saber lo que esa persona quiere representar. Entonces alguien del grupo pasa adelante y se agrega a la figura según lo que él creyó ver en esa imagen. Ya tenemos algo más completo. Luego pasa otro y se agrega así, hasta conformar una imagen definida y conjunta. Este juego se puede repetir dos o tres veces. Cada uno al final cuenta los que quiso representar y ver si coincide con lo que el primero quería.

4.- Los objetos.- Cada participante crea un objeto cualquiera (coche, camión, mesa etc) con todo su cuerpo, y el resto tiene que adivinar qué es.

5.- El viajero incansable.- Los participantes sentados en corro, se predisponen a realizar un viaje imaginario. Por turno van tomando en sus manos un objeto llamativo mientras describen el viaje que imaginan. El siguiente participante al tomar el objeto da continuidad al relato anterior con sus propias imágenes.

6.- Novela en cadena.-Uno de los jugadores da el título de una novela y a continuación otro jugador empieza a escribirla. Aunque solo sea dos líneas, lo escrito tiene que estar relacionado con el título dado. Después, dobla el papel de forma que no se pueda ver lo escrito y lo pasa al jugador siguiente. Este escribe dos líneas más y vuelve a doblar el papel, pasándolo a su vez al siguiente jugador. Cuando el papel ha dado la vuelta a la mesa ya se puede leer la novela completa.

7.-Palabras revueltas.- Uno de los jugadores debe actuar como director. Este realiza lo siguiente: Elige de un libro o de un periódico cinco, seis o más palabras y las dicta a los demás jugadores. Estos las anotan, y, a continuación escriben un cuento en el cual se incluyen de forma obligatorio esas palabras. Ejemplo: Las palabras ciervo, valiente, trampa, vez, sierra, y muchacho.

8.-El dibujo misterioso.- Para este juego se precisa disponer de un papel grande y un rotulador. Dos jugadores, puestos de acuerdo previamente desafían al resto a que adivinen lo que van a dibujar. Comienzan a trazar rayas que tendrán que ser poco reconocibles. El resto de los jugadores viendo esas rayas, tendrán que adivinar cual es el dibujo que están haciendo, que a medida que los demás se vayan dando por vencidos, irán añadiendo nuevos trazos de modo que el dibujo será cada vez más visible y reconocible.

9.- La fotografía sugerida.- Se le da a los niños una fotografía para que la vean cinco minutos. A continuación una hoja de papel para cada dos personas. Mientras uno escribe, el otro le va contando las ideas que le sugiere esa fotografía en forma de palabras. El director del juego habrá anotado en principio, la más relacionadas con la fotografía y el resto de los participantes tendrá que coincidir de alguna manera con las ideas sugeridas por el director del juego.

10.- Adivina qué pasó.- Uno de los participantes o bien el coordinador cuenta el final de una historia. El resto ha de imaginar que pudo pasar. Para confirmar si eso ocurrió o no puede formular preguntas al coordinador que responderá solo con los monosílabos si o no. Así poco a poco podrán ir sabiendo sucesos de la historia e ir reconstruyendo entre todos la misma.

11.- La historia encadenada.- Se trata de dar un comienzo a una historia, y los demás sentados en corro habrán de continuar hasta formar una historia completa. El último deberá relatar de nuevo toda la historia.

12.- Pregunta por pregunta.- El juego consiste en mantener una conversación solo a base de preguntas. El que interroga primero elige la pregunta para coger desprevenido al siguiente y así sucesivamente, por ejemplo: ¿Cómo te llamas? ¿De verdad no lo sabes? ¿Cuántos años tienes? ¿Porqué lo preguntas? etc.

4.- Posesiones incompatibles.- Un pastor llega a la orilla de un río, llevando consigo todas sus posesiones, que consisten en un lobo, una oveja, y una col. Debe pasar a la otra orilla, pero el bote disponible es muy pequeño y solo puede llevarlo a él y uno de sus bienes. Por desgracia comprende que no puede dejarlos juntos en ninguna de las dos orillas, pues la oveja se comería a la col y el lobo devoraría a la oveja. Sin embargo, tras pensárselo un poco, el pastor se salió con la suya. ¿Cómo lo logró?

5.- La historia de Juan Y María.- Pepe entra a la habitación donde se encontraban Juan y María con la angustiada sorpresa de encontrarlos muertos en el suelo del cuarto. A su alrededor hay un charco de agua y cristales rotos. Mírfuz, mientras permanece escondido y asustado debajo de la cama. ¿cual fue el motivo de la muerte de Juan y María ?

6.- El vaso de agua.- Se trata de adivinar como colocar boca abajo un vaso de agua lleno sin derramar ni una gota.

7.- ¿Cuál es el animal que es dos veces animal?.

8.- La lógica y los paracaídas.- Hace algún tiempo un pirata aéreo pidió y obtuvo a cambio de libertad el avión que tenía secuestrado y a sus ocupantes- dos millones de dólares y un par de paracaídas. Horas más tarde, se puso uno de ellos y se arrojó al vacío. ¿Cuál es el razonamiento lógico que le llevó a solicitar dos paracaídas?.

9.- Cómo cruzar al gato.- Una familia compuesta por el padre (80 kg. de peso), la madre (igual de peso) y dos hijos gemelos (40 kg. cada uno), se enfrenta con el problema de cruzar un río, en una barca cuya capacidad máxima de carga son precisamente 80kg. No llevas ninguno, pero si los acompaña un gato. ¿Cómo lograron cruzar todos a la otra orilla?.

10.- Una bola distinta: Hay ocho bolas de hierro, idénticas en apariencia. Sin embargo, una de ellas pesa 10g. menos que cada una de las restantes. Se trata de encontrar en solo tres pesadas realizadas en una balanza de dos platos, la bola más liviana entre las ocho. ¿Cual será el procedimiento?

11.- Sesión de baile: cuatro amigas (Eva, María, Carmen y Trini) salen a bailar con cuatro amigos (Pablo, Raquel, Dimanan y Cosme). A lo largo del baile, las cuatro chicas habrán bailado entre otras las siguientes piezas; un vals, un rock, un bolero y un tango. A la salida , hicieron las siguientes afirmaciones.

Eva: disfruté más bailando el vals con Pablo, que el Rock con Raúl.

María: Cuando bailaba el vals con Damián nos quedamos solos en la pista

Carmen: Cosme me dio un pisotón mientras bailábamos el bolero.

Trini:nunca más volveré a bailar un bolero con Pablo.

Cuando bailaron el tango ¿Como estaban formadas las parejas?

12.-La evasión: A solicita que le aten fuertemente los brazos a la espalda con una larga cuerda, de unos tres metros, de forma que no tenga ninguna posibilidad de acceder a los nudos, y pide unos momentos para liberarse, lo que hará, si lo dejan solo en la habitación contigua. Así lo hacen y en pocos instantes A regresa sonriente con la cuerda en la mano. ¿Como consiguió liberarse?

AUTOEVALUACIÓN: Cada niño responderá a las siguientes preguntas:

- a.- ¿Qué juegos me han costado más? ¿Por qué?
- b.- ¿En qué juegos he tenido menos dificultad o me han costado menos? ¿Por qué?
- c.- ¿Qué juegos me han gustado más y cuales menos?
- d.- ¿Qué puntuación me pondría en cada juego teniendo en cuenta una escala del 1 al 10?.

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN

Objetivos: 1º) *Trabajar la atención como herramienta del desarrollo de la memoria y de la capacidad de aprendizaje.*

2º) *Desarrollo de la atención como estrategia para el avance de todos los aspectos de la personalidad.*

1.-La caja musical: La clave son las notas musicales: do, re, mi, fa, sol, la, si. El coordinador debe decir que objeto meterá dentro de la caja musical. Por ejemplo un DOMINÓ. Es decir que cada objeto debe comenzar con una nota musical. Los otros jugadores van nombrando objetos para meter en la caja, y el coordinador, de acuerdo a la clave les dirá si cabe o no cabe, hasta que uno vaya cayendo en cuenta de cual es la clave.

2.- El mercadillo de Chini-chino.- El coordinador dice la siguiente frase: "En el mercadillo de chini-chino algunas cosas hay y otras no", así por ejemplo hay mesas pero no hay sillas. El resto de los jugadores ubicados todos en circulo irán diciendo que cosas hay y que cosas no en el mercadillo hasta que acierten la clave gracias a las contestaciones que les vaya dando el coordinador.

La clave es: CHIN-i ; CHIN-o o sea en el mercadillo hay todas las cosas que no contengan en la palabra ni "i" ni "o" .

3.-El juego de la frontera. Es similar a los dos anteriores. Se trata de descubrir la clave con la que se puede pasar la frontera. Esta clave pueden ser varias: Se pasa la frontera con alguna prenda u objeto o gesto del jugador que esté situado a la derecha del que juega en ese momento; o puede ser con estas mismas cosas pero del jugador de la

8.- El ojo mágico: Un jugador se coloca en el centro de una ronda, mirando un punto fijo, cada uno de los jugadores, comienza a realizar movimientos sin desplazarse de su lugar. El que está al centro, sin cambiar el centro de mira debe describir el movimiento de cada jugador. Al terminar el juego, se sugiere hacer algunos comentarios sobre el estado de atención y su registro tratando de mantener este estado.

9.- La corriente eléctrica: se elige por sorteo al jugador. Los demás jugadores se sientan en círculo y se cogen de la mano. el jugador elegido se sitúa en el centro del círculo, y debe vigilar muy bien las manos tomadas de los demás jugadores, para detectar la corriente eléctrica que va a pasar por ellas. Así, los jugadores, se cogen de las manos y se pasan la corriente unos a otros, apretándose las manos por turno. El que está en el centro tiene que captar el gesto que los jugadores hacen cuando le aprietan la mano al compañero que está a su derecha o a su izquierda. Al ver el gesto tiene que gritar: ¡Corriente vista!. Si es cierto, el jugador que ha pasado la corriente o sea el que ha apretado la mano de su compañero tiene que aceptarlo así y entonces será él quien pasará a ocupar el centro del círculo.

AUTOEVALUACIÓN: Cada niño responderá a las siguientes preguntas:

- a.- ¿Qué juegos me han costado más? ¿Por qué?
- b.- ¿En qué juegos he tenido menos dificultad o me han costado menos?. ¿Por qué?
- c.- ¿Qué juegos me han gustado más y cuales menos?
- d.- ¿Qué puntuación me pondría en cada juego teniendo en cuenta una escala del 1 al 10?

BIBLIOGRAFIA

AMMAN LUIS A.(1991): Autoliberación. Plaza y Valdés S.A. México

V.V.A.A. Recopilación de documentos pedagógicos humanistas. México-España

CAMPS NATURE "LA POTION MAGIQUE". Bélgica.

BARBARA SHER (1996): Juegos estupendos con juguetes improvisados. Martínez Roca S. A. Barcelona.

P. VIVES. (1985). Juegos de ingenio. Ediciones Martínez Roca S. A. Barcelona

SILO. (1989) . Humanizar la tierra. Plaza y Janes editores S. A. Barcelona.

AUGUSTO E. PILA TELEÑA (1988). Educación físico- deportiva. Edita Augusto E. Pila Teleña.

TONY RAMIREZ (1990). Juegos para después del colegio. Edicomunicación S. A. Barcelona.

GONZÁLEZ, E; ALVAREZ, C. Y DE PABLO, P. (1993): El juego y la educación. Escuela Española. Madrid.

GONZÁLEZ E. Y GONZÁLEZ M.J. (1993). Padres, educadores y el juego del niño. Escuela Española. Madrid.

MOYLES, J.R.(1990). El juego en la Educación Infantil y Primaria. MEC-Morata. Madrid.