

***Colección Educación Física***

# **LOS JUEGOS EN LA MOTRICIDAD INFANTIL DE LOS 3 A LOS 6 AÑOS**

Francisco Ruiz Juan  
Antonio García López  
Francisco Gutiérrez Hidalgo  
José Luis Marqués Escámez  
Rosalia Román García  
Manuel Samper Márquez



**INDE**

Copyrighted material

Hidden page

Hidden page

Hidden page

# Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años

**Segundo ciclo de Educación Infantil**

Francisco Ruiz Juan  
Antonio García López  
Francisco Gutiérrez Hidalgo  
José Luis Marqués Escámez  
Rosalía Román García  
Manuel Samper Márquez



**INDE**

Publicaciones

This One



T5S2-C2R-LQBR

Copyrighted material

Primera edición, 2003

© 2003, INDE Publicaciones

Pl. Sant Pere n.º 4 bis, baixos 2.ª  
08003 Barcelona - España  
Tel. 93 3199799 - Fax 93 3190954  
E-mail: editorial@inde.com  
<http://www.inde.com>

© 2003, Los autores

ISBN: 84-95114-93-3

Dep. Legal: Z-1618-2003

Impreso en España

Imprime: INO Reproducciones, S.A.

Políg. Miguel Servet, nave 13 - 50013 Zaragoza

# Índice

|                                                                                                                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>PRÓLOGO</b> .....                                                                                                                                                                | 7  |
| <b>INTRODUCCIÓN</b> .....                                                                                                                                                           | 9  |
| <b>CONCEPTUALIZACIÓN</b> .....                                                                                                                                                      | 13 |
| 1. Introducción .....                                                                                                                                                               | 13 |
| 2. Clasificación de los juegos .....                                                                                                                                                | 15 |
| <b>EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD EN LA ETAPA<br/>DE EDUCACIÓN INFANTIL</b> , Virginia Viciano Garófano .....                                                                             | 17 |
| 1. Introducción .....                                                                                                                                                               | 17 |
| 2. La motricidad y su relación con el desarrollo evolutivo del niño en la<br>etapa de Educación Infantil .....                                                                      | 20 |
| 2.1. La importancia de la motricidad en la etapa de Educación Infantil<br>y su relación con el desarrollo pedagógico, psicológico y socio-<br>lógico del niño de estas edades ..... | 20 |
| 2.2. La importancia de la motricidad en la etapa de Educación Infantil<br>según diversos especialistas .....                                                                        | 24 |
| 3. El currículo básico de la Educación Infantil y su relación con el juego<br>y la motricidad .....                                                                                 | 27 |
| 4. El papel del juego y las habilidades motrices en Educación Infantil .....                                                                                                        | 30 |
| 4.1. Las habilidades motrices a desarrollar en la etapa de Educación<br>Infantil .....                                                                                              | 30 |
| 4.2. El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes ...                                                                                                             | 34 |
| 5. Hacia una metodología lúdica en la etapa de Educación Infantil a través<br>de los principios educativos .....                                                                    | 41 |

**DESARROLLO DE LOS JUEGOS****Categoría N° 1:**

|                                                                                    |                  |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <b><u>Juegos para el desarrollo del Control y la conciencia corporal .....</u></b> | <b><u>51</u></b> |
| <u>A.T.P.E. ....</u>                                                               | <u>53</u>        |
| <u>Esquema corporal .....</u>                                                      | <u>70</u>        |
| <u>Lateralidad .....</u>                                                           | <u>85</u>        |
| <u>Respiración .....</u>                                                           | <u>100</u>       |
| <u>Relajación .....</u>                                                            | <u>115</u>       |
| <u>Sensopercepciones .....</u>                                                     | <u>130</u>       |

**Categoría N° 2:**

|                                                                |                   |
|----------------------------------------------------------------|-------------------|
| <b><u>Juegos para el desarrollo de la Locomoción .....</u></b> | <b><u>145</u></b> |
| <u>Desplazamientos .....</u>                                   | <u>147</u>        |
| <u>Salto .....</u>                                             | <u>162</u>        |

**Categoría N° 3:**

|                                                                  |                   |
|------------------------------------------------------------------|-------------------|
| <b><u>Juegos para el desarrollo de la Manipulación .....</u></b> | <b><u>177</u></b> |
| <u>Lanzamientos .....</u>                                        | <u>179</u>        |
| <u>Recepciones .....</u>                                         | <u>194</u>        |

**Categoría N° 4:**

|                                                            |                   |
|------------------------------------------------------------|-------------------|
| <b><u>Juegos para el desarrollo de los Giros .....</u></b> | <b><u>209</u></b> |
|------------------------------------------------------------|-------------------|

**Categoría N° 5:**

|                                                                  |                   |
|------------------------------------------------------------------|-------------------|
| <b><u>Juegos para el desarrollo de la Espacialidad .....</u></b> | <b><u>227</u></b> |
|------------------------------------------------------------------|-------------------|

**Categoría N° 6:**

|                                                                  |                   |
|------------------------------------------------------------------|-------------------|
| <b><u>Juegos para el desarrollo de la Temporalidad .....</u></b> | <b><u>247</u></b> |
|------------------------------------------------------------------|-------------------|

|                                        |                   |
|----------------------------------------|-------------------|
| <b><u>LISTADOS DE JUEGOS .....</u></b> | <b><u>271</u></b> |
|----------------------------------------|-------------------|

|                                                |                   |
|------------------------------------------------|-------------------|
| <b><u>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</u></b> | <b><u>281</u></b> |
|------------------------------------------------|-------------------|

## *Prólogo*

El trabajo que aquí se presenta, que como muy bien dicen sus autores, pretende completar una serie temática acerca de los juegos en la educación básica que abarque de los 3 a los 14 años de edad, en lo que se refiere al título que nos ocupa “Los juegos en la Motricidad Infantil de los 3 a los 6 años”, entendemos cobra una dimensión mucho mayor, ya que además de servir para completar una serie temática, lo que está haciendo, es realizar una valiosa aportación no sólo en el terreno del desarrollo motor en edades tempranas, es decir, en el segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil. La conformación de la propuesta en cuanto a la organización de los juegos al clasificarse también por áreas o ámbitos de experiencia, va a permitir que se trascienda la mera aplicación al desarrollo motor del niño en beneficio de una dimensión mucho más globalizadora, como sugiere el currículo de esta etapa educativa.

Las casi 400 propuestas que recoge esta obra, y el soporte informático puesto a disposición del lector, hacen de este manual una herramienta de incalculable valor para toda aquella persona que vaya a servirse de esta aportación, ya que le va a permitir agilizar enormemente la preparación de sus sesiones en función de los objetivos perseguidos, gracias a su división en apartados, a su organización interna, y sobre todo, a la posibilidad que permite la configuración de este soporte, de continuar enriqueciendo la aportación inicial al poderse sumar más propuestas, marcando el verdadero carácter interactivo y participativo que tanto añoramos y no siempre conseguimos.

Para finalizar estas palabras de reconocimiento por este interesantísimo trabajo, invitamos a todos los que se ocupan de estas apasionantes edades de crecimiento, a la utilización de las tan divertidas y educativas propuestas que alberga esta obra, con el convencimiento de que “A ser persona se llega a través del juego, y no es casualidad que en muchas ocasiones las mejores personas suelen ser las que más hayan jugado y lo sigan haciendo”.

Así que ánimo, y a jugarrrrrrrrrrr...

**José-Luis Conde Caveda**  
Universidad de Granada



# Introducción

Con esta obra completamos nuestra serie sobre el tema de los juegos en la educación básica, abarcando desde los 3 a los 14 años (este volumen desde los tres a los seis años, y los dos anteriores desde los 6 a los 12 –*Los Juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*– y de los 12 a los 14 –*Los Juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años. Primer ciclo de la E.S.O.*–).

En el presente volumen, y en el CD ROM adjunto en él, recogemos un material que aunque es susceptible de mejorar y completar en todos sus aspectos y dedicado al tramo educativo que discurre entre los 3 y los 6 años, Segundo Ciclo de la Educación Infantil, pretende profundizar en un campo de vital importancia para la motricidad infantil como es el juego. Para ello nos planteamos tres objetivos básicos:

- Llegar al conocimiento de los diferentes juegos existentes para desarrollar los diferentes contenidos de la motricidad infantil.
- Facilitar la intervención educativa de todos aquellos profesionales que intervienen en la motricidad infantil.
- Conocer y utilizar nuevas tecnologías que mejoren nuestra intervención en el campo de la motricidad infantil.

Esta obra es fruto del trabajo de investigación realizado por los autores, constituidos como grupo de trabajo permanente, toda vez que estamos convencidos del papel tan importante que la utilización de los juegos tienen en el desarrollo integral de nuestros alumnos (vertientes cognitiva, afectiva, social, motriz y ética).

Las razones para realizar el presente trabajo podemos seguir resumiéndolas con los dos mismos argumentos de nuestras anteriores obras (García y otros, 1998 y 2002):

1. Trabajar sobre el desarrollo de juegos viene determinado por las investigaciones científicas, desarrolladas por Pierre Parlebas y otros investigadores en el campo de la Actividad Física, sobre la transferencia positiva que los juegos tienen en la “performance” del niño y de la niña, cuando se acercan a las formas jugadas, deportes colectivos y viceversa (sociomotricidad).

2. Por otro lado, los aspectos educativos, lúdicos, motivadores, el valor cultural que tienen, la riqueza de acción motriz que poseen, la permeabilidad en sus reglas, las posibilidades de desarrollar en niños y niñas la creatividad, etc., hacen del juego el medio ideal para el desarrollo de la motricidad infantil.

Pero deberíamos añadir que la propuesta que presentamos se basa en la idea eje de tratar globalizadamente los contenidos motrices de esta etapa a través del juego, es decir, que consideramos que podemos realizar un tratamiento de todos los contenidos motrices de las distintas áreas o ámbitos de experiencia desde una perspectiva globalizada en torno a seis grandes categorías que se desprenden de los distintos Diseños Curriculares, según se analiza en el capítulo siguiente.

El presente libro recoge cerca de 400 juegos que abarcan todos los contenidos motrices que aparecen en los distintos decretos que establecen las enseñanzas correspondientes a la Educación Infantil, introducidos en una base de datos (en formato Microsoft Access 97 –Versión 8.0– y Microsoft Access 2000 –Versión 9.0–) para que sirva de ayuda y de fuente de información a los profesores que trabajen en esta etapa, facilitándoles de esta manera su labor educativa. Esta base de datos nos permite seleccionar juegos en función de:

- La edad adecuada para llevara a cabo el juego.
- Lugar de práctica del juego.
- Material que se utiliza.
- Objetivo (formulado en término de capacidad) que desarrolla.
- Organización del grupo/clase.
- Contenidos presentes en cada juego:
  1. Control corporal y conciencia corporal.
    - 1.1. Actividad tónico postural equilibrada (A.T.P.E.).
    - 1.2. Esquema corporal.
    - 1.3. Lateralidad.
    - 1.4. Respiración.
    - 1.5. Relajación.
    - 1.6. Sensopercepciones.
  2. Locomoción.
    - 2.1. Desplazamientos.
    - 2.2. Saltos.
  3. Manipulación.
    - 3.1. Lanzamientos.
    - 3.2. Recepciones.
  4. Giros.
  5. Espacio
    - 5.1. Espacialidad.
  6. Tiempo.
    - 6.1. Temporalidad.

Con estos criterios, el usuario de este material (tanto impreso como en CD ROM), puede seleccionar los juegos a utilizar en cualquier Unidad Didáctica, pre-

tendiendo, por nuestra parte, que sea una herramienta más que el profesor pueda utilizar para planificar su trabajo en el aula.

Utilizando esta base de datos con Microsoft Access 97 o 2000, permite, de una forma totalmente interactiva, *cribar* los juegos, en función de las características que el usuario ha decidido, para seleccionar los juegos que reúnen esos requisitos e imprimirlos por impresora si así lo desea.

Por otro lado, la posibilidad de ir aumentando la base de datos con nuevos juegos que enriquezcan la presente aportación nos parece muy interesante. Es una invitación que hacemos a todos aquellos que utilicen el presente material. Igualmente, se encuentra abierta a nuevas orientaciones y propuestas de mejora, producto de la investigación, que sirvan para desarrollar los contenidos específicos del área.

Hemos pretendido presentar la obra de una manera funcional ya que, en todo momento, intenta ser un instrumento de ayuda para todos los docentes de esta etapa. Si conseguimos que a alguno le sirva de ayuda habremos alcanzado el objetivo que nos propusimos al iniciarla.

Este libro ha sido realizado por:

- Francisco Ruiz Juan.
- Antonio García López.
- Francisco Gutiérrez Hidalgo.
- José Luis Marqués Escámez.
- Rosalía Román García.
- Manuel Samper Márquez.

Con la especial colaboración de Virginia Viciano Garófano, autora del capítulo "*EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL*",

Y la inestimable ayuda de:

- Ana Lucía López Robles
- Elisa Pérez Lidueña
- Eulalia Ambit Cánovas
- Laura Asensio Galindo
- Laura Lozano Herrera
- Mar Fornieles Cirre
- María Dolores Davón Fernández
- María Esther Arriola Aguilar
- Yolanda Vico Olmedo.

alumnas de Magisterio, especialidad de Educación Infantil, que en ese momento formaban parte de nuestro grupo de trabajo y nos ayudaron en la recopilación de los juegos presentes en este libro y participaron en su puesta en práctica y posterior depuración, ya que sin su desinteresada colaboración esta obra no hubiera podido realizarse. Por todo ello les expresamos nuestro más sincero agradecimiento.

\* En la mayoría de las ocasiones que utilizamos los términos genéricos “alumnos”, “niños”, “individuos”, “maestros” y “profesores” nos estamos refiriendo indistintamente a alumnas y alumnos, niños y niñas, maestras y maestros, profesoras y profesores, siempre que no indiquemos de forma específica lo contrario. Los esfuerzos por utilizar un lenguaje no sexista nos sitúan a menudo ante el dilema de estar continuamente señalando esta diferencia, utilizar el signo @, o realizar esta aclaración previa que permite una mayor fluidez en la lectura. En el presente documento, hemos optado por esta última.

# Conceptualización

- |                                                                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. INTRODUCCIÓN.</li><li>2. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.</li></ol> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 1. INTRODUCCIÓN

La presente obra es una recopilación de 390 juegos, producto del análisis bibliográfico y de la investigación y puesta en práctica, relacionados con la actividad física, organizados de forma sistemática, atendiendo a la clasificación que aparecerá posteriormente y que a su vez se presentan en una base de datos en formato Access, que se adjunta en CD ROM.

La base de datos es de fácil manejo y utilización. Cada juego aparece ilustrado para favorecer su interpretación, estando destinados a todos aquellos que trabajan en el ámbito físico-deportivo. En el estudio de cada juego hemos distinguido quince apartados que a continuación pasamos a describir brevemente:

- **Nombre del juego:** Hemos procurado que cada juego aparezca con un título que pueda ajustarse exhaustivamente al concepto básico que en él se desarrolla de tal forma que sea fácil un acercamiento a la idea principal.
- **Etapas:** En esta edición hemos centrado nuestro trabajo en el periodo evolutivo 3-6 años, correspondiente a la Educación Infantil.
- **Ciclo:** Todos los juegos pertenecen al segundo ciclo de Educación Infantil.
- **Edad:** Se especifica la edad más apropiada para poder desarrollar el juego.
- **Lugar:** Se especifican los lugares más apropiados para que el juego pueda ser efectuado en las mejores condiciones.
- **Material:** Una de las posibilidades que ofrece este trabajo es poder realizar una selección de los juegos en función del material de que podamos dispo-

ner. A pesar de todo, hemos seleccionado los juegos considerando que el material requerido fuera de fácil adquisición y común en los centros.

- **Objetivo a desarrollar:** Los objetivos están formulados en términos de capacidad de tal forma que se puedan tener presentes en todo momento los aspectos que se persiguen alcanzar y sobre los que hay que incidir.
- **Bloque de contenidos:** Es evidente que existen multitud de clasificaciones sobre los juegos en función de los aspectos considerados. Nosotros hemos optado por clasificarlos, y agruparlos en seis categorías, según la clasificación que realiza Viciano en el capítulo siguiente, basándose en Conde y Viciano (1997).
- **Contenidos:** Aquí se especifica, dentro de las seis grandes categorías en que hemos clasificado los juegos, el tipo de contenido principal que se pretende desarrollar con cada uno de ellos.
- **Áreas o Ámbitos de experiencia:** Nos referimos en este apartado a las distintas áreas o ámbitos de experiencia en que los distintos decretos que fijan los currículos para educación infantil dividen sus contenidos:
  1. Identidad y autonomía personal.
    - 1.1. El cuerpo y la propia imagen.
    - 1.2. Juego y movimiento.
    - 1.3. Autonomía y vida cotidiana.
    - 1.4. Cuidado de uno mismo.
  2. Medio físico y social.
    - 2.1. Los primeros grupos sociales.
    - 2.2. La vida en sociedad.
    - 2.3. Los objetos.
    - 2.4. Animales y plantas.
  3. Comunicación y representación.
    - 3.1. Lenguaje oral.
    - 3.2. Aproximación al lenguaje escrito.
    - 3.3. Expresión plástica.
    - 3.4. Expresión musical.
    - 3.5. Expresión corporal.
    - 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio.
- **Organización:** Se indican, en este apartado, cuales son los agrupamientos necesarios para poder llevar a cabo los juegos (gran grupo, pequeño grupo, tríos, por parejas o individuales). Estos agrupamientos son a nivel orientativo ya que, en función de la realidad en que nos encontremos, pueden verse

sometidos a modificaciones. La importancia de este apartado puede estar en la previsión del material, espacios y tiempos necesarios para realizarlo.

- **Gráfico:** Hemos visto conveniente introducir en cada juego un gráfico que pueda ayudar a comprender el mismo. De esta forma, después de una primera lectura del texto escrito, resultará más sencillo recordar los juegos mediante una rápida visualización de las ilustraciones que lo acompañan, lo cual disminuirá el tiempo de preparación de las sesiones.
- **Desarrollo:** Sin querer extendernos mucho, hemos realizado una breve y clara descripción de cómo debe desarrollarse el juego y dónde todos los aspectos a tener presentes queden recogidos.
- **Reglas:** Se aportan las reglas básicas del juego que hay que tener presentes y en base a las cuales se desarrollará el mismo.
- **Variantes:** En este apartado se indican algunas variaciones, cambios, modificaciones que pueden realizarse y que pueden llevar a enriquecer algunos juegos, tanto que, incluso, podrían considerarse juegos distintos, con lo que nos encontramos que la base de datos recoge bastantes más de los 390 juegos iniciales.

## 2. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Al estudiar como se puede clasificar el juego nos encontramos ante una ardua tarea. Los juegos se pueden agrupar de muchísimas formas, según los criterios y los objetivos que se persiguen.

Desde esta óptica, podemos encontrar clasificaciones sociológicas, clasificaciones psicológicas, clasificaciones que atienden a la estructura interna de la praxis lúdica, según el grado de autoridad, según el grado de competición, según la participación, según la dimensión social, según el tipo de movimiento, según la dificultad motriz, según el material,...

No estando muy de acuerdo con ninguna de estas clasificaciones, puesto que los juegos es muy difícil encasillarlos, dado que suelen ser multifuncionales (Trigo, 1994), es decir que un mismo juego pueden tener varios objetivos distintos, nosotros hemos optado por clasificar y agrupar los juegos en función de seis categorías, según la clasificación que realiza Viciano en el capítulo siguiente, basándose en Conde y Viciano (1997), de los bloques que marcan la mayoría de los Decretos que fijan las enseñanzas correspondientes a la Educación Infantil en las distintas Comunidades Autónomas y del objetivo principal que creemos desarrolla el juego. Esto no quiere decir que todo el mundo tenga que estar de acuerdo con esta clasificación, pero es una más y a nosotros nos ha parecido adecuada para esta obra.

Dicha clasificación se divide en las siguientes categorías y contenidos:

1. Control corporal y conciencia corporal.
  - 1.1. Actividad tónico postural equilibrada (A.T.P.E.).
  - 1.2. Esquema corporal.
  - 1.3. Lateralidad.
  - 1.4. Respiración.
  - 1.5. Relajación.
  - 1.6. Sensopercepciones.
2. Locomoción.
  - 2.1. Desplazamientos.
  - 2.2. Saltos.
3. Manipulación.
  - 3.1. Lanzamientos.
  - 3.2. Recepciones.
4. Giros.
5. Espacio
  - 5.1. Espacialidad.
6. Tiempo.
  - 6.1. Temporalidad.

# ***El juego y la motricidad en la etapa de Educación Infantil***

**Virginia Viciano Garófano**

1. INTRODUCCIÓN.
2. LA MOTRICIDAD Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO EVOLUTIVO DEL NIÑO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL.
3. EL CURRÍCULO BÁSICO DE LA EDUCACIÓN INFANTIL Y SU RELACIÓN CON EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD.
4. EL PAPEL DEL JUEGO Y LAS HABILIDADES MOTRICES EN EDUCACIÓN INFANTIL.
5. HACIA UNA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DE LOS PRINCIPIOS EDUCATIVOS.

## **1. INTRODUCCIÓN**

En nuestros días es cada vez mayor la preocupación por la utilización de metodologías para la enseñanza de los distintos Contenidos Curriculares en la etapa de Educación Infantil, resultando paradójico, ya que ésta, era considerada hasta hace poco como una etapa en la que en lo único de lo que se debían preocupar los educadores era en guardar a los niños, atender sus necesidades primarias e introducirlos en determinados hábitos de conducta. De esta manera, actualmente nos encontramos en nuestro país con diferentes métodos editoriales (método floppy, método pecosete/pecoseta, proyecto chispa, etc.) que intentan a través de la presentación de diferentes Materiales Curriculares basados en el Diseño de la Etapa de Educación Infantil, el desarrollo óptimo del currículum para dicha etapa. Sin embar-

go, dichos Métodos trabajan desde una perspectiva muy pasiva y estática, poco acorde con los intereses y motivaciones de los alumnos y con los propios criterios que dicta la ley (M.E.C., 1991 a y b) con respecto a la etapa de Educación Infantil. Es por esta razón, que en este capítulo defendamos una metodología basada en el juego y en la acción como elementos fundamentales para la consecución de los aprendizajes, e intentemos demostrar que esta metodología es más educativa que la metodología editorial.

Como posteriormente justificaremos, existe una gran relación entre la intervención motriz temprana y el desarrollo de las capacidades integrales (cognitivas, afectivas, sociales, etc.) del niño en esta etapa educativa. Estos resultados nos llevan a las ideas vertidas por Piaget & Inhelder, quienes aluden que el niño en la etapa educativa Infantil tiene una inteligencia esencialmente práctica que pasa por el progresivo dominio de lo motriz, vehículo desde donde se deben construir los aprendizajes. Para estos autores *"la actividad es el proceso por el cual las estructuras cognitivas se desarrollan; es decir, el proceso por el cual funcionan"* (Piaget & Inhelder, 1982).

Por otro lado y analizando los factores que inciden en la construcción de los aprendizajes nos encontramos con la motivación como uno de los elementos determinantes en su adquisición. La motivación la podemos sintetizar como *"la razón que dirige la conducta, o estado de atención y activación que un alumno dispensa a una tarea"* (Sage cit. por Ruiz Pérez, 1994).

En multitud de ocasiones el aprendizaje va a estar muy relacionado con la actitud o interés que muestre el alumno hacia la tarea que está desempeñando, y este interés nos lleva al principio del aprendizaje significativo de Ausubel et. al. (1983), que además de señalar la importancia del interés en la adquisición de los diferentes conocimientos, basa éste en la opinión de que el aprendizaje reside en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial con lo que el alumno ya sabe. De esta manera, el aprendizaje será significativo cuando se ponga al niño en condiciones de relacionar los aprendizajes nuevos con los conceptos que ya se poseen y con las experiencias que se tienen, lo que constata que cuanto más experiencias se ofrezcan a los niños desde edades tempranas, más significativo será el aprendizaje. Si como hemos dicho anteriormente el niño en esta etapa educativa tiene una inteligencia eminentemente práctica, será desde esta perspectiva desde donde se deberán afrontar estos aprendizajes.

La idea apuntada anteriormente enlaza con aquella referida por Wallon, de que *"en la Educación Infantil es esencial aprender a encontrar la verdad actuando sobre la realidad"* (Wallon, 1980). Para corroborar esta hipótesis acerca de la vivenciación de los aprendizajes para que éstos sean mejor procesados, nos podemos centrar en los trabajos recogidos por Oña (1994), que parecen señalar que los componentes verbales de las tareas tienden a olvidarse con más rapidez que los componentes motores.

Si a la idea anteriormente expresada le añadimos que muchos aprendizajes se procesan mejor cuanto a mejor control esté sometido el movimiento corporal, dado que el gasto de energía física en la tarea al ser menor capacita un máximo de energía en la solución relacionada con el pensamiento (VerLee, 1986), estaremos corroborando la importancia no sólo de utilizar una metodología educativa con un alto componente sensorio-motor, sino también que una correcta formación física podrá facilitar cualquier proceso de aprendizaje.

Desde esta perspectiva, toda metodología basada en el principio del movimiento y en el principio lúdico, como más tarde analizaremos, respetará la importancia del cuerpo y de la educación a través de él. Por tanto, nuestro trabajo intenta centrarse en la educación, utilizando el cuerpo y el movimiento como una herramienta de primer orden para el aprendizaje de cualquier tipo de contenido curricular, sea conceptual, procedimental y/o actitudinal.

En el presente capítulo, comenzaremos justificando la importancia de la motricidad en la etapa de Educación Infantil, a partir de su fundamentación psicopedagógica y de los argumentos que esgrimen autores de reconocido prestigio tanto en el terreno de la psicología como en el de la pedagogía, en torno a la necesidad de una Educación basada en el tratamiento corporal para esta etapa educativa, la cual vamos a abordar desde un planteamiento metodológico lúdico, en el cual, la Educación Física la contemplaremos tanto como con una finalidad en sí misma, es decir, encaminada al desarrollo de las habilidades expresivas y motrices del niño, así como desde un medio con el cual trabajar el resto de los contenidos curriculares de esta etapa.

En este mismo orden de cosas, justificaremos la necesidad de una educación a través del movimiento, desde el Diseño Curricular de Educación Infantil, referido en el Real Decreto 1330/1991 de 6 de Septiembre. B.O.E. 7 de Septiembre de 1991. (M.E.C. 1991 a) y Real Decreto 1333/1991 de 6 de Septiembre. B.O.E. 9 de Septiembre de 1991. (M.E.C. 1991 b), por los que se establecen los aspectos básicos de dicho Currículo.

Por otro lado se hará un breve repaso a las Habilidades Motrices que se desarrollan en la Etapa de Educación Infantil, y en segundo lugar se planteará la forma de abordarlas a través del Juego, una vez justificada la importancia de éste en la maduración de las áreas no sólo motriz, sino también intelectual, afectiva, psico-sexual y social.

Este planteamiento nos conducirá a la necesidad de sugerir una metodología lúdica no sólo para el desarrollo de las Habilidades Motrices y Expresivas del niño, sino también para acometer el resto de los contenidos del Currículum, los cuales, como ya hemos mencionado los abordaremos utilizando la Educación Física como un medio a través del cual se globalizarán e interdisciplinarizarán dichos contenidos curriculares.

## **2. LA MOTRICIDAD Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO EVOLUTIVO DEL NIÑO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

Si partimos de la base de que la motricidad va a jugar un papel imprescindible en el desarrollo integral del niño/a, tanto a nivel intelectual, afectivo, psico-sexual como social desde los primeros momentos de su vida, y que esta evidencia puede condicionarnos a realizar una profunda reflexión acerca de la metodología educativa más indicada para abordar la adquisición de los aprendizajes en la Etapa de Educación Infantil, nos podremos situar frente a la perspectiva del origen de este capítulo.

En este sentido, el presente apartado, lo dividiremos en dos subapartados. En el primero de ellos realizaremos una sucinta fundamentación desde el campo de la Pedagogía, la Sociología y la Psicología, acerca de la importancia de la Motricidad en la etapa educativa infantil, y en el segundo, haremos referencia a una serie de autores de reconocido prestigio, tanto del campo de la Psicología como de la Pedagogía, que a través de sus estudios, han dejado constancia de la importancia que debe conferírsele a la Educación Física en edades tempranas.

### **2.1. La importancia de la motricidad en la etapa de Educación Infantil y su relación con el desarrollo pedagógico, psicológico y sociológico del niño de estas edades**

Entre las disciplinas que realizan interpretaciones conceptuales acerca del fenómeno educativo nos encontramos con la Psicología, la Pedagogía y la Sociología, disciplinas en las que a continuación nos basaremos para fundamentar la importancia de la Motricidad en la Etapa de la Educación Infantil.

Frente a las teorías innatistas que apuntan que el germen del desarrollo está en el hombre desde el nacimiento y se transmite de padres a hijos a través de los genes, y las teorías ambientalistas, que señalan el ambiente como origen de toda transformación, se encuentra la posición constructivista, caracterizada por el protagonismo que se le da al sujeto en la adquisición de sus logros cognitivos y sociales, partiendo de la interacción genética y ambiental.

Para Gervilla (1995), el aprendizaje es un proceso constructivo interno, un proceso de reorganización cognitiva, donde el alumno aprende cuando se produce un "conflicto cognitivo", tras el cual asimila los nuevos aprendizajes; acomoda y reorganiza sus esquemas mentales, y se adapta a las nuevas situaciones.

En este sentido, entre las conductas que el niño es capaz de realizar solo, y las que es incapaz de realizar, existen otras que el niño puede llevar a buen término si

cuenta con la ayuda de otra persona. Así pues, la actividad conjunta del adulto y del niño determinará el verdadero aprendizaje, ya que lo que el niño aprenda en colaboración con otra persona podrá ser capaz de realizarlo más adelante de manera independiente.

Pero para que esto suceda, es necesario que el adulto-educador tenga en cuenta que es un mediador entre el alumno y los nuevos aprendizajes, debiendo preparar un ambiente que favorezca la predisposición activa del alumno para el aprendizaje, proporcionando materiales que sean potencialmente significativos para éste, adaptándolos a sus niveles de desarrollo, intereses y motivaciones, y presentándolos adecuadamente.

Otro aspecto socializador a tener en cuenta además del que provoca el adulto en el niño, es el que produce la figura del "igual". Estas relaciones con los iguales estarán muy marcadas por el tipo de relaciones que el niño previamente haya establecido con los adultos.

La relación con "el igual" se da en un momento en que las figuras de apego comienzan a concederle mayor autonomía dedicándoles menos tiempo.

Sintetizando las ideas anteriores y como apunta Riviere: *"Cada vez parece más claro que el niño, no sólo interactúa gracias a unas estructuras cognitivas y afectivas que ya posee, sino que estas mismas estructuras tienen su origen en la interacción social"*. (Riviere, 1985).

En cuanto al desarrollo cognitivo del niño en estas edades, conviene resaltar los tres períodos que Piaget & Inhelder (1982) distinguen, con objeto de justificar desde esta parcela de la Psicología, la importancia de la Educación Física en el diseño curricular de la Etapa Educativa Infantil:

### ***Período Sensorio-Motor (0-2 años)***

Según Gessel (1984), *"Las transformaciones que tienen lugar durante el primer año de vida, exceden con mucho, a las de cualquier otro período, si se excluyen las del período de gestación"*.

Entre algunas de las características que definen el período sensorio-motor, según Oña (1987), y que van a determinar el tipo de intervención que podamos realizar, destacamos las siguientes: velocidad y profundidad de cambios en comparación con etapas posteriores, dominio de lo motriz, manifestación de los atributos del polo inferior de la evolución que se superarán progresivamente a lo largo del período, y que son; la falta de control, el globalismo de sus comportamientos y estructuras, la falta de autonomía, la indefensión, el egocentrismo radical, y la inestabilidad que provoca cambios rápidos, incontrolados y dificultad atencional.

Por todo lo anteriormente señalado, podemos concluir que el niño en la etapa sensorio-motora denota una inteligencia esencialmente práctica. El paso de las con-

ductas reflejas a las conductas voluntarias no se da automáticamente. Las respuestas del entorno o de las personas cercanas al niño inciden de forma determinante en este proceso.

Con ello se quiere resaltar que durante este período dominan en él, las actividades relativas a los sentidos y al movimiento del propio cuerpo. Estas actividades, en primera instancia, serán estimuladas tanto por el medio como por la propia intervención del adulto, que deberá reconducir la dificultad atencional, dependencia e indefensión del pequeño, a través de actividades que demanden su interés y le sean realmente motivadoras; en las que se consiga que se sienta querido, protegido, apoyado y estimulado.

En este sentido, los programas de intervención que proponemos para este período, respetan las peculiaridades y características madurativas del niño en su proceso de desarrollo, siendo la intervención del adulto más determinante durante los primeros meses de vida, para pasar progresivamente a propuestas donde el pequeño deba resolver por sí mismo.

### ***Período Simbólico-Pre-Conceptual (2-4 años)***

Aparece en este período la capacidad representativa; esta capacidad representativa se va a dar a través de la utilización del simbolismo. La comprensión de la realidad, la intervención en el medio, las relaciones con los demás y la conciencia de uno mismo, se van a ver profundamente afectadas por esta capacidad representativa.

Comienza también en este período un proceso de reconstrucción de los esquemas de acción, pero esta vez en el plano mental, lo que provoca numerosos desequilibrios y dificultades.

Resumiendo las características principales que definen este período, destacamos las siguientes:

- **Globalismo:** La actuación conductual del sujeto se realiza implicando a todas sus estructuras. Lo cognitivo no puede desligarse aún de lo conductual o lo motriz. Esta actuación se reproduce también dentro de una misma conducta, razón por la que se exige la globalización en los contenidos del currículo básico de la Educación Infantil con protagonismo del movimiento.
- **Egocentrismo.** Más relativo en comparación a la radicalidad del período anterior por su mayor relación con “los iguales”, pero planteando problemas tales como los de la dificultad para situarse en el punto de vista del otro, inadaptación de lo que se dice a las necesidades de los que le escuchan, no sentir necesidad de justificar sus razonamientos ni de buscar posibles contradicciones en su lógica.
- **Simbolismo:** El simbolismo hará que prime el juego y el pensamiento fantástico. El simbolismo es el inicio del camino hacia los conceptos, es por

ello que hablemos más bien en este período de preconceptos, que constituyen esquemas representativos concretos y se basan en imágenes que evocan los ejemplares característicos de una clase, no estando éstos jerarquizados, ni las clases muy especificadas. Las peculiaridades antes apuntadas ponen de manifiesto el carácter todavía no lógico del niño, haciendo que con los preconceptos se utilice un razonamiento transductivo, es decir, de lo particular a lo particular, y no inductivo (de lo particular a lo general), o deductivo (de lo general a lo particular), lo que pone de relieve la ausencia de reversibilidad y ordenación lógica.

- **Inestabilidad:** Aunque existe un avance con respecto al período anterior, aún se mantiene una atención lábil, necesitando de actividad y cambio continuo.

#### *Período Intuitivo-Preoperatorio (4-6 años)*

Durante este período la función simbólica logra su máxima expresión. El juego gana en riqueza de elementos simbólicos, en variedad temática y en participación.

Mediante la coordinación sucesiva de las relaciones representativas, el niño va a ir alcanzando un progresivo grado en su capacidad de organizar el mundo que le rodea, pudiendo centrarse ya en dos dimensiones sucesivas.

No obstante, hay que tener en cuenta que aún estamos ante un pensamiento egocéntrico con una serie de limitaciones respecto a un pensamiento propiamente lógico.

Entre las características de este período, podemos destacar más que las limitaciones, los logros, ya que el niño de 4 a 6 años, a lo largo de esta Etapa va buscando coherencia y conexiones causales y temporales a sus explicaciones, superando la yuxtaposición, el sincretismo (razonamiento no deductivo que pasa directamente de una premisa a una conclusión), la centración (proceso mediante el cual el niño selecciona y atiende preferentemente un único aspecto de la realidad, siéndole difícil coordinar diferentes perspectivas), y la irreversibilidad.

A medida que va avanzando el período, y cada vez con mayor facilidad, los niños disponen de un cierto nivel de competencia cognitiva que les posibilita ir comprendiendo, organizando y comunicando la realidad de manera eficaz. Esta tendencia hacia la reversibilidad lleva al niño a aprender a formar categorías con los objetos, a clasificarlos según sus semejantes y ordenarlos según sus diferencias, pudiendo considerarse como logros de este período, las identidades y las funciones; donde un objeto continúa siendo el mismo a lo largo de diversas transformaciones, produciéndose estos avances gracias a la capacidad progresiva de los niños de relativizar su propio punto de vista y coordinar diversas perspectivas.

Con lo analizado hasta el momento, esperamos que desde la perspectiva de los períodos evolutivos del niño en edades tempranas (0-6 años), quede sobradamente justificada la intervención motriz dentro del Currículo de esta Etapa Educativa.

## **2.2. La importancia de la motricidad en la etapa de Educación Infantil según diversos especialistas**

Haciendo un repaso a las aportaciones psicopedagógicas más notables que pretenden justificar la importancia de lo corporal en las primeras edades del desarrollo del niño, comenzaremos en el campo de la Psicología por Piaget (1985), al que podemos considerar como uno de los padres de la psicología infantil, quien apuntaba reiteradamente hacia una estrecha y directa relación entre la actividad cognitiva y la actividad motriz a lo largo de todos los periodos evolutivos.

Según este autor, en las primeras actividades del bebé, los reflejos, (movimientos involuntarios), tornan a hacerse voluntarios. A falta de la palabra es por el movimiento como el niño indica, señala, hay identidad entre lo mental y lo físico. Más adelante, el inicio de la representación tiene para Piaget un componente fundamentalmente físico, al aparecer la misma, mediante mecanismos de imitación. Esta representación creciente consiste en gran parte en una interiorización progresiva de las acciones, hasta entonces ejecutadas de forma puramente material (sensoriomotriz). El niño pequeño, antes de que se produzca el proceso de representación, unifica los procesos mentales y físicos, por lo que un incremento de la actividad física lo supone también mental.

Más adelante, en el periodo preoperatorio la imitación se realiza a base de una actividad que dentro de la Educación Física tiene un lugar preferente; nos referimos al juego simbólico.

El juego simbólico según Piaget (1985), aparece aproximadamente al mismo tiempo que el lenguaje, pero independiente de éste, y desempeña un papel considerable en el pensamiento de los pequeños como fuente de representaciones individuales (a la vez cognoscitivas y afectivas) y de esquematización representativa igualmente individual.

El juego simbólico pues, tiene una importancia fundamental en el desarrollo cognitivo porque contribuye a los primeros pasos de la inteligencia desde las actividades motrices. El contenido del juego es una representación de un suceso que habitualmente el niño ha vivido, pero que no está presente, y es precisamente esa distancia entre objeto referente y la actividad que lo refiere, lo que supone implícitamente la capacidad mental del niño.

Durante el periodo preoperatorio, la contribución de la actividad física al desarrollo del niño se orienta hacia la adquisición de la inteligencia práctica a través

de acciones separadas de su concreta ejecución dando lugar, gracias a la contribución de estas acciones, a los primeros pasos de las operaciones mentales.

Para Piaget la relación entre acción y operación no sólo encuentra analogías en la lógica de funcionamiento, sino que para él, tienen el mismo origen: *"Las operaciones no son otra cosa que acciones interiorizadas, cuyos impulsos eferentes no llegan a constituir movimientos externos"* (Flavell, 1984).

Por lo tanto, podemos decir que el proceso de creación del pensamiento, se gesta en cada una de las fases evolutivas, permitiendo ver los procesos de pensamiento adulto como acciones sensoriomotoras que se han ido complicando sucesivamente, así pues con un gran protagonismo del movimiento.

Siguiendo con otros autores como Wallon (1979; 1980; 1981 y 1984), quien centra su estudio en el aspecto psicobiológico del crecimiento, pone de manifiesto las estrechas relaciones que hay entre la actividad física y otras facetas de la personalidad como puede ser la faceta afectiva, considerando la motricidad y la emotividad como un todo relacionado. Según este autor, con la emoción nace una actividad que no es ya la respuesta directa del organismo a los estímulos del medio, sino que es una puesta en forma plástica del aparato psicomotriz, con ocasión de las situaciones exteriores. De estas consideraciones, se desprende que las emociones se traducen en contracturas musculares de carácter tónico dando como resultado una postura, un estado, un movimiento, que es de los que se ha ocupado tradicionalmente la Educación Física. Para Wallon (1980), la intervención del movimiento es necesaria para que la conciencia despierte a la sensación y posteriormente a la intuición de lo real. Esta intuición de lo real, no es más que el elemento previo para pasar en una fase posterior a la inteligencia práctica, entendida ésta como organización de objetos, acciones y circunstancias donde todo se fusiona permitiendo una funcionalidad nada despreciable para la actividad educativa.

En el campo de la pedagogía y reseñando las opiniones de los autores más representativos que consideraron vital la Educación de lo corporal en el proceso de formación de la personalidad del niño/a podemos citar a Rousseau, Pestalozzi, Montessori, etc.

Las aportaciones de Rousseau (Ed. 1985), referentes a la consideración de la importancia que se le debe otorgar a la educación del movimiento, van orientadas a superar la educación hasta entonces libresca e intelectualista, que no encontraba en estas edades tarea educativa, ya que al no saber el niño/a leer ni escribir, se creía que no se podía transmitir conocimiento alguno. Esta concepción se ve superada por un sistema pedagógico que encuentra en el substrato físico del niño la materia prima de la educación.

Para Rousseau, el papel de la Educación del cuerpo y el movimiento en las primeras edades tiene dos finalidades: educar el movimiento y educar la sensación, siendo esta última, la primera fase del proceso de conocimiento. En el camino del conocimiento es necesaria la sensación y para que ésta se enriquezca debe ligarse al

movimiento, realizando la fusión de ambos, sensación y movimiento, a través de las actividades del niño con fin utilitario, y del ejercicio físico.

El planteamiento educativo de Rousseau no olvida que el ser humano es integral y que por lo tanto, no sólo la facultad intelectual debe ser formada a partir de estos ejercicios sensoriales y de observación, sino que sabe de la influencia que tienen los ejercicios corporales sobre los aspectos volitivos de la persona.

Pestalozzi (cit. por Almenzar et. al., 1993), continuador de la obra de Rousseau, no profundiza en los aspectos pedagógicos tanto como en los de carácter metodológico. Este autor otorgaba una gran importancia a la Educación Física en la educación desde las primeras edades, proponiendo actividades, que iban más allá del desenvolvimiento en el medio natural, basando su significación en función de un orden de cara a un resultado, considerando que sólo la práctica ordenada era capaz de conseguir el desarrollo, es decir, abogando por una sistematización. Este planteamiento se expone en sus numerosas publicaciones, donde plantea el tratamiento que debe darse desde las primeras adquisiciones en el ámbito físico, y que nos recuerdan en cierta medida al actual tratamiento que se le da a las habilidades psicomotoras básicas.

La aportación de este autor es la de establecer la premisa de una educación física bien conducida, de lo cual se deduce que para Pestalozzi no basta el ejercicio físico por sí solo para que se produzcan los beneficios pretendidos tanto en la moral y la voluntad como en lo intelectual y cognoscitivo; será necesario pues, que los ejercicios se sometan a un orden, a un método predeterminado, de lo contrario los resultados no irán más allá de lo estrictamente físico.

La aportación principal de la pedagoga contemporánea María Montessori (cit. por Almenzar, 1998), a la educación física en edades tempranas, es su original método perfectamente precisado y terminado. La originalidad de este método reside en la forma de plantear los procesos de aprendizaje que podemos resumirlos en la siguiente cita:

*El método se basa en la necesidad que tiene el niño de moverse dentro de una libertad con límites y en su enfrentamiento personal con los materiales y experiencias que desarrollan su inteligencia, así como también sus aptitudes psicológicas y físicas.* (Orem, 1974).

Estos principios del método: la necesidad de libertad parcial y de enfrentamiento al material traen consigo las siguientes consecuencias pedagógicas:

- De la necesidad de libertad, Montessori se aleja del modelo convencional, acercándose a lo que ella llama "carácter socrático", en el que se actúa, más mediante la observación que mediante la intervención verbal.
- De la necesidad de enfrentarse al material se exige que el niño sufra la experiencia práctica, para lo que Montessori centra sus propuestas en experiencias sensoriales, diseñando unos materiales que favorezcan el desarrollo sensorial, pero que al fin y al cabo son el vehículo para la formación de la abstracción.

Estas experiencias sensoriales se dan estructuradas, ordenadas de manera racional y lógica en un espacio y un tiempo, y en continua relación con el objeto. Los órganos aplicados sobre los objetos estructurados asimilan su propia estructura y proporcionan el conocimiento. Esta aplicación se realiza mediante el movimiento, también secuencializado y ordenado a través de un programa de experiencias que hacen referencia básicamente a la motricidad fina (utilización de la mano), aunque también trate la motricidad gruesa y las coordinaciones generales del cuerpo, de manera no tan definida y refinada. No obstante, la valoración de su aportación es la transferencia que puede tener el tratamiento de la mano al tratamiento del resto del cuerpo.

### **3. EL CURRÍCULO BÁSICO DE LA EDUCACIÓN INFANTIL Y SU RELACIÓN CON EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD**

Una vez establecida la aportación psicopedagógica de los autores con más renombre y que más han contribuido a la consideración de la importancia de la educación del movimiento desde las primeras etapas, nos vamos a centrar en la justificación de la importancia de lo corporal en el análisis del Diseño Curricular Base que para esta etapa determina la L.O.G.S.E. (M.E.C., 1989).

El nuevo concepto de Educación Infantil propugnado por la L.O.G.S.E. ha de entenderse como una consecuencia lógica de las distintas transformaciones que nuestra sociedad ha experimentado en las últimas décadas a nivel social, económico, laboral, etc. Desde este punto de vista, la dicotomía Educación Preescolar/Educación Infantil debe quedar superada no sólo en cuanto a mero cambio nominal para admitir el carácter educativo-formativo que esta etapa debe asumir para hacer frente al modelo de escuela consagrado en la L.O.G.S.E. (Gallego, 1994).

Esta ley ya establece en su artículo 7 que la etapa educativa tiene por finalidad contribuir al desarrollo *físico*, intelectual, afectivo, social y moral de los niños/as.

En su artículo 8, se expone que la Educación Infantil contribuirá a desarrollar en los niños/as las siguientes capacidades:

- Conocer su cuerpo y sus posibilidades de acción.
- Relacionarse con los demás a través de distintas formas de expresión y comunicación.
- Observar y explorar su entorno natural, familiar y social.
- Adquirir progresivamente una autonomía en sus actividades habituales.

Como podemos observar, el desarrollo de las capacidades anteriormente expuestas están íntimamente relacionadas con la importancia que pretendemos otorgar justificadamente a la educación corporal en estas edades.

En el artículo 9, donde se establecen los contenidos de ambos ciclos, también se vislumbra la importancia de la necesidad del tratamiento de lo corporal. En este sentido, se establecen para el Primer Ciclo contenidos centrados en el desarrollo del movimiento, en el control corporal, en las primeras manifestaciones de la comunicación y el lenguaje, en las pautas elementales de la convivencia, en el descubrimiento del entorno, etc.

Con relación al Segundo Ciclo, los contenidos irán orientados hacia el aprendizaje del uso del lenguaje, al descubrimiento de las características físicas y sociales del medio en el que vive, a la elaboración de una imagen positiva y equilibrada de sí mismo, a la adquisición de hábitos de comportamiento que le permitan una autonomía personal, etc.

Todos estos contenidos, la ley sugiere que sean abordados metodológicamente a través de actividades organizadas que tengan interés y significado para el niño. Y este aprendizaje será *significativo* en la medida en que se ponga al alumno en condiciones de relacionar los aprendizajes nuevos con los conceptos que ya posee, y con las experiencias que tiene (Gervilla, 1995). Para esta autora, los principios psicopedagógicos que subyacen en el Diseño Curricular Base de la actual reforma se enmarcan en una concepción constructivista del aprendizaje.

Según el M.E.C. (1989), la intervención educativa debe tener como objetivo prioritario el posibilitar que los alumnos realicen aprendizajes significativos por sí solos. Aprender significativamente, supone modificar los esquemas de conocimiento que el alumno posee. Por tanto, el modificar los esquemas de conocimiento que el alumno posee, implica una intensa actividad por parte del alumno, y esta actividad no es otra cosa que acción, movimiento.

El aprendizaje significativo como habíamos mencionado, es el aprendizaje en el que el alumno desde lo que sabe (preconceptos) y gracias a la manera como el profesor presenta la nueva información (función mediadora), reorganiza su conocimiento del mundo (esquemas cognitivos), pues encuentra nuevas dimensiones, transfiere ese conocimiento a otras situaciones o realidades, descubre los principios de los procesos que lo explican (significatividad lógica), lo que le proporciona una mejora en su capacidad de organización comprensiva para otras experiencias, sucesos, ideas, valores y procesos de pensamiento que va a adquirir escolar o extraescolarmente (Torres, et. al., 1991).

Por tanto, ya no llama la atención la vinculación de todos estos elementos del currículo con la acción, con el movimiento. Esa misma acción o intensa actividad por parte del alumno que preconiza el aprendizaje significativo.

Para apoyar estas afirmaciones a continuación nos centraremos en señalar algunos aspectos relacionados con los elementos del Currículo (Objetivos, Conteni-

dos, Orientaciones Metodológicas y Criterios de Evaluación) que resaltan la importancia de la acción para la consecución de los aprendizajes en estas edades.

En cuanto a los **objetivos** planteados en el Diseño Curricular de la Etapa de Educación Infantil (M.E.C., 1991b), muchos de ellos van a estar orientados a desarrollar la capacidad de descubrir, conocer y controlar progresivamente el propio cuerpo, a actuar de forma cada vez más autónoma en las actividades habituales, a establecer relaciones sociales en un ámbito cada vez más amplio, a establecer vínculos fluidos de relación con los adultos y con sus iguales, a observar y explorar el entorno inmediato con una actitud de curiosidad y cuidado, a representar y evocar aspectos diversos de la realidad vividos, a enriquecer y diversificar las posibilidades expresivas mediante la utilización de recursos y medios al alcance, etc. Todos estos objetivos, como podemos observar, están muy relacionados con la intervención del movimiento y su educación para llevarlos a buen término.

En cuanto a los **contenidos**, aunque se presenten divididos en áreas y bloques temáticos, la propia ley advierte que no han de concebirse como departamentos estancos, sino contemplarlos desde un criterio de globalidad. Por otra parte, una de las tres áreas está totalmente orientada a la comunicación y la representación y los bloques de contenidos de las dos restantes se encuentran muy relacionados con la educación de lo corporal.

Si atendemos a las **Orientaciones Metodológicas** sugeridas para esta etapa educativa, seguiremos viendo relaciones donde se implica la acción en la consecución del conocimiento. Resumiendo algunos de estos principios metodológicos, tomamos palabras de Espinosa & Vidanes (1991), quienes apuntan: *"de sus aprendizajes y de su desarrollo. Esta actividad tendrá un carácter constructivo en la medida en que a través del juego, la acción y la experimentación descubra propiedades y relaciones y vaya construyendo sus conocimientos. La actividad física y mental del niño es una de las fuentes principales"*. De esta forma el juego se considerará como un instrumento de aprendizaje no aislado que sirve como vehículo para la adquisición de los contenidos de cada área, evitando las formas de transmisión de los aprendizajes no adecuados a los intereses y motivaciones de los niños, evitando de esta forma la falsa dicotomía entre juego y trabajo escolar. El juego y la actividad física será pues, un instrumento de trabajo a partir del cual se irán incardinando todos los contenidos del currículo a un nivel y expectativa adecuada.

Finalmente sobre la **Evaluación** ya hemos mencionado que se trata sobre todo de una evaluación de capacidades y no de saberes, donde se tiene en cuenta todo el proceso de adquisición de los aprendizajes y no sólo los resultados. Además, el movimiento, la acción, en estas etapas de aprendizaje donde todavía el lenguaje no ha ocupado su hegemonía absoluta, servirá de herramienta evaluadora de primer orden, siempre que entendamos que no se evaluarán exclusivamente conceptos, sino también capacidades. De este modo, la respuesta motriz del niño servirá para corroborar si ha integrado los aprendizajes recibidos, ya que su manifestación motriz y expresiva, dejará ineludible constancia de este hecho.

## **4. EL PAPEL DEL JUEGO Y LAS HABILIDADES MOTRICES EN EDUCACIÓN INFANTIL**

Llegados a este punto, consideramos explicar detalladamente qué Habilidades Motrices se trabajan en la Etapa de Educación Infantil desarrollando cada una de ellas y en qué consisten para poder entender posteriormente los instrumentos metodológicos a partir de los cuáles trabajarlas.

Por ello, el presente apartado lo subdividiremos a su vez en otros dos. En el primero de ellos nos referiremos a las Habilidades Motrices a desarrollar en la Etapa de Educación Infantil, y en el segundo, nos centraremos en el papel del Juego en dicha etapa educativa.

### **4.1. Las habilidades motrices a desarrollar en la etapa de Educación Infantil**

Una vez que hemos justificado la importancia de la Educación Física en la etapa de Educación Infantil, en este apartado, vamos a intentar aproximarnos (y de este modo enlazar con los instrumentos metodológicos a aplicar en esta etapa educativa), a las Habilidades Motrices que se deben desarrollar en Educación Infantil.

Por ello, a continuación presentamos una clasificación de Habilidades Motrices a desarrollar en dicha etapa de Conde & Viciano (1997), intentando explicarla posteriormente para que quede clara.

Si analizamos estudios longitudinales acerca de la evolución de la motricidad por parte de diversos autores que han derivado en escalas de desarrollo, podemos apreciar que todos estos estudios han seguido unas pautas muy similares de observación sobre la conducta motriz del niño. Estas pautas de observación, se han centrado en el desarrollo de tres aspectos que es necesario reseñar:

1. El referido a la Evolución del *Control Corporal*, por el que el niño a partir de su sucesiva adquisición de tono muscular en los diversos segmentos corporales, puede ir adoptando posturas cada vez más autónomas, lo que le irá permitiendo reconocer cada vez mejor su cuerpo, tomando progresivamente una mayor conciencia de él.

2. El referido a la evolución de la *Locomoción*, que se consigue cuando el niño llega a adquirir un tono muscular adecuado que le permita realizar determinados ajustes posturales a partir de los cuales pueda comenzar a desplazarse con autonomía (reptación, gateo, trepa, etc.).

3. El referido a la evolución de la *Manipulación*, lo que le distingue de otras especies animales, permitiendo que la conquista del mundo se pueda conseguir de forma mucho más resolutive. Esta capacidad de utilizar las manos con tanta destreza, es lo que ha permitido al ser humano dar un salto cualitativo con respecto a otras especies.

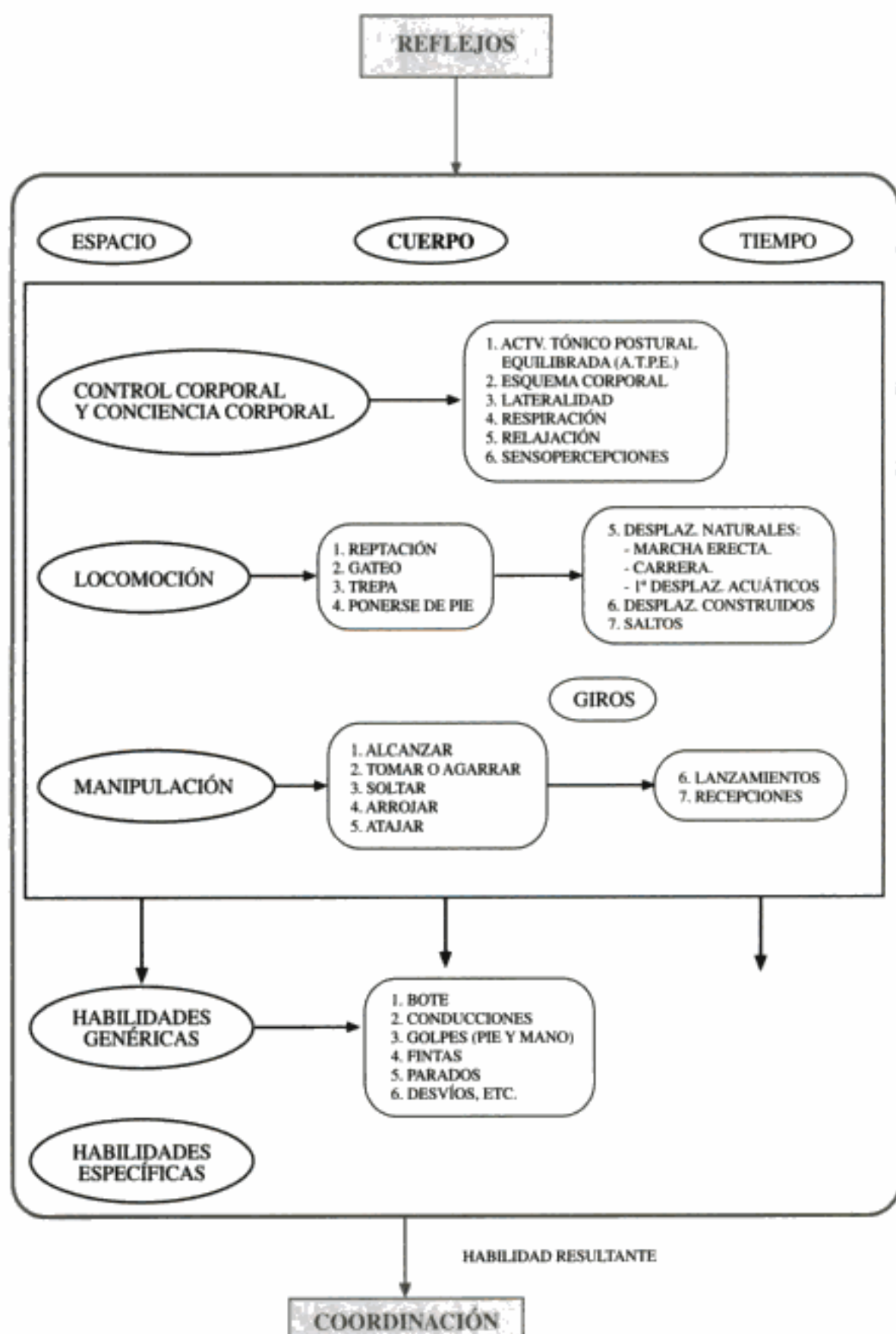
Estos aspectos analizados por los estudiosos de la evolución del desarrollo del niño, son la base de la que deberemos partir si queremos entender de forma coherente cómo evoluciona la motricidad de éste. Por este motivo, las diversas adquisiciones motrices que vaya haciendo el niño, tendrán relación con cada uno de estos tres aspectos.

Son numerosos los intentos de organizar la motricidad del ser humano, lo que ha llevado a que actualmente existan numerosas clasificaciones, hoy denominadas de Habilidades Motrices, donde se intenta temporalizar el desarrollo motor del niño, cayendo muchas veces en la complejidad de su entendimiento por la terminología utilizada en unas y otras clasificaciones, por los criterios que cada autor ha asumido para organizar el movimiento de una u otra forma, y cómo cada uno ha entendido cuándo esas adquisiciones aparecían, sin tener en cuenta que el momento de su aparición va a depender de otros factores que no es únicamente el cronológico, sino por el ambiente en el que crezca el niño, el tipo de estimulación recibida, etc.

Por todo esto, las escalas siempre deben ser utilizadas prudentemente, sirviéndonos más como una orientación del desarrollo del niño, que como una ley universal.

El intento de clasificar esas adquisiciones (habilidades motrices) que cada autor denomina y ordena de una u otra manera, conduce a interpretar erróneamente la motricidad como algo parcelado en compartimentos estancos, sin relación de unas adquisiciones con otras. Esta interpretación también nos puede llevar a errores metodológicos, al hacernos excesivamente analíticos a la hora de trabajar estas habilidades, sin caer en consideración de que la motricidad es un todo y que por ello, una vez que entendamos sus partes, deberemos volverlas a unir para trabajarlas. Esta consideración metodológica, comulga con el Principio de Globalización.

A continuación, y con la intención de ceñirnos en los tres grandes aspectos de organización de la motricidad (Control y Conciencia Corporal, Locomoción y Manipulación), que diversos autores realizan, organizaremos las distintas adquisiciones motrices en función de una clasificación cuyo punto de partida sean estos aspectos y que creemos puede ayudar a evitar la excesiva parcelación que con otras clasificaciones podamos interpretar. Esta parcelación a nivel formal, también puede dar lugar a una visión excesivamente compartimentada a la hora de impartir los contenidos que esas habilidades motrices desarrollan, aspecto del que debemos huir (Conde & Viciano, 1997).



Como podemos observar en el cuadro adjunto, los primeros movimientos que realiza el niño nada más nacer, son los movimientos reflejos. Estos movimientos se caracterizan por ser involuntarios; y podemos decir, serán la base a partir de la cual se constituya toda la motricidad del niño.

A partir de estos reflejos, todas las adquisiciones motrices, tienen su origen en los tres aspectos que anteriormente hemos mencionado. Lo que se ha hecho, ha sido intentar incluir cada una de esas adquisiciones que se van convirtiendo en habilidades en el aspecto o categoría que le corresponde. De esta forma, en Control y Conciencia Corporal, tendrían cabida todas aquellas habilidades referentes al dominio del cuerpo y su mejor conocimiento (A.T.P.E., Esquema Corporal, Lateralidad, Respiración, Relajación y Sensopercepciones). Del mismo modo, en la segunda categoría (Locomoción), se parte de los movimientos elementales locomotores, considerados como los primeros movimientos voluntarios (reptación, gateo, trepa y ponerse de pie), y que derivan de determinados movimientos reflejos. Estos movimientos elementales, van tomando un criterio de especificidad derivando en lo que denominaremos Desplazamientos Naturales (Marcha Erecta, Carrera y Primeros Desplazamientos Acuáticos), Desplazamientos Construidos y Saltos.

En la tercera categoría que denominamos de Manipulación, se situarán todas aquellas adquisiciones que parten del reflejo de Prensión o reflejo de Grasping, y que del mismo modo que en la segunda categoría, deriva en movimientos elementales manipulativos (alcanzar, tomar o agarrar, soltar, arrojar y atajar). Al igual que con la categoría de Locomoción, estos movimientos elementales manipulativos, van tomando especificidad, para evolucionar hacia adquisiciones más complejas, que se han denominado Lanzamientos y Recepciones, habilidades que se derivan de los movimientos de arrojar y atajar principalmente, pero en un grado de maduración mayor.

Entre las Habilidades de Control y Conciencia Corporal, Locomoción y las de Manipulación, se sitúan los Giros, al tener componentes de los tres parámetros.

Estas tres categorías (Control Corporal y Conciencia Corporal, Locomoción y Manipulación), a su vez derivan en lo que se denominan Habilidades Genéricas (Bote, Conducciones Golpeos, etc.), que son habilidades para cuyo dominio se necesita un grado mayor de madurez, y donde aparecen integradas en la misma habilidad, varias de las habilidades anteriormente mencionadas; así, por ejemplo, el Bote, es una habilidad resultante de lanzar y recibir sucesivamente de manera coordinada, después de haber contactado la pelota contra el suelo.

De las Habilidades Genéricas nacen las Habilidades Específicas, habilidades propias de cada uno de los deportes, y en las que no vamos a entrar por considerar que no deben trabajarse en esta etapa, aunque las signifiquemos en nuestro mapa conceptual, con objeto de respetar las opiniones de aquellos autores que creen en una muy temprana especialización.

Este elenco de habilidades, en cada una de sus categorías, se dan siempre en un espacio y en un tiempo; esta relación entre espacio-tiempo y habilidad, es indivisible, ya que toda habilidad se realiza en un espacio y en un tiempo determinado. El conocimiento del espacio (Espacialidad) y del tiempo (Temporalidad) y cómo el niño los domine, va a implicar que el resto de las habilidades se ejecuten mejor.

Dada la importancia que le estamos confiriendo al buen dominio del espacio y del tiempo, se deberán tratar como habilidades aparte, aunque estén presentes en todas las demás. Dentro de la habilidad Temporalidad, se incluye una habilidad que se deriva de ésta, y a la que denominamos Ritmo, que aunque no aparece en la clasificación, se debe considerar dentro de la Temporalidad.

Por último, situamos una habilidad madre o concurrente llamada Coordinación, que determina el grado de perfección al que se ha llegado con el resto de las habilidades. Así podemos decir que una persona coordinada, es aquella que tiene un desarrollo adecuado de todas y cada una de las habilidades anteriores.

## **4.2. El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes**

Todos los pedagogos están de acuerdo en que la mejor situación para aprender, resulta ser aquella en donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para el aprendiz, que éste no la puede diferenciar del juego, o la considera como actividad integrada: juego-trabajo (Zapata, 1989).

De las palabras anteriormente referidas, se desprende la importancia que tendrá el juego para el desarrollo integral del niño, no sólo desde el punto de vista motor, sino también desde la perspectiva intelectual, afectiva, como social. De esta manera, según Marín (1995), el juego en la infancia, tendrá un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje. En la misma línea Molina (1990) nos dice que el juego es, fundamentalmente un medio de aprendizaje. A partir del juego se pueden hacer llegar al niño aprendizajes que de otro modo no serían interesantes para él, ya que el juego es una actividad que le produce placer, y por tanto, estará dispuesto a aprender todo lo que sea necesario para tener éxito en sus juegos. De esta forma el niño, a través de sus juegos no sólo se divierte o "pasa el rato", sino que consigue una serie de objetivos que mediante ninguna otra actividad podría alcanzar: consigue hacerse al mundo exterior (socialización), conquista su independencia y el conocimiento de sí mismo como ser activo, aprende procesos y los observa, etc. Álvarez (1983), afirma que toda práctica didáctica que intente centrarse en el niño, que contemple los intereses de los alumnos, que quiera ser activa y participativa, creativa y gozosa, tendrá

que considerar el juego como elemento pedagógico de primordial importancia. Hay que añadir como afirman Gutiérrez et. al. (1997), cómo resalta la importancia del juego infantil en la vida del ser humano por lo gratificante que resulta para el niño, convirtiéndose en un recurso indiscutible en esta etapa. Según estos autores, el educador debería utilizar esta tendencia natural del pequeño para planificar las actividades educativas.

A pesar de las excelencias del juego como instrumento educativo de primer orden, en la sociedad en la que vivimos donde el juego se vincula como lo opuesto al trabajo, hace que este instrumento sea dejado de lado por el educador, al pensar que el juego es para el descanso del trabajo. Esto provoca que exista poca aceptación y reconocimiento del valor del juego, por la rigidez de los aprendizajes escolares, que otorgan poco tiempo de juego en la escuela. En esta misma línea, Ortega & Lozano (1996), opinan igualmente que la escuela tradicional ha relegado al juego a una posición marginal, debido a una diferenciación intrínseca entre juego y aprendizaje, levantando una creencia falsa de rigor psicológico sobre la inutilidad instrumental de los juegos. Estos autores opinan que: *"La introducción del juego en la escuela infantil debe pasar de la despenalización a la estimulación; de la tolerancia a la optimización; de la ignorancia a la investigación. Los procesos de desarrollo y aprendizaje que tienen lugar dentro de ellos aconsejan dedicar más tiempo, observación y reflexión para incorporarlo al proyecto educativo del centro sin desvirtuar su natural potencialidad educativa. Todo ello exige un educador predispuesto profesionalmente a vivir en un marco de aula y de centro que incluya una actitud juguetona, distendida y de respeto por los juegos concretos que los niños desean realizar espontánea y libremente"* (Ortega & Lozano, 1996). De Borja (1985) nos dice: *"El juego puede representar un cambio en la mentalidad y forma de actuar de no pocos maestros y escuelas que tradicionalmente han venido calificándolo como actividad opuesta al trabajo, como actividad que no conduce a nada más que a la pérdida de tiempo y por tanto repudiada en la clase y en la escuela"*.

Debemos recordar, como afirma Blández (2000), palabras textuales de la ley que dice: *"La actividad lúdica es un recurso especialmente adecuado en esta etapa. Es necesario romper la aparente oposición entre juego y trabajo que considera a este último asociado al esfuerzo par aprender, y el juego como diversión ociosa"*.

Igualmente, en la mayoría de las familias, el juego es considerado como una pérdida de tiempo, un pasar el rato, una distracción, limitándose en gran medida su utilización, manifestándose casi exclusivamente en situaciones aisladas, donde el niño juega solo, o con el juguete, sin la participación familiar tan necesaria, ya que los padres llegan a casa demasiado cansados del trabajo, como para "perder el tiempo" jugando con el niño.

*"¿Por qué hacer jugar al niño?, ¿Por qué pretender organizar las actividades lúdicas de un pequeño y esforzarse por programárselas de modo adecuado? Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, que un niño se lo*

*pase francamente bien de cuando en cuando, existe un hecho que muchas veces se olvida y que honradamente creo que es un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser, y de hecho son, transferidos a otras situaciones no lúdicas. Es decir las habilidades que el niño va desarrollando mediante el juego pueden ser utilizadas en otras circunstancias cotidianas, sean escolares, sean domésticas, sean de grupo, etc. Y la intensa motivación del niño promedio hacia el juego, merced a todos los motivos antes apuntados, permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador de muchos aprendizajes. Por este motivo, el juego es una actividad infantil capaz de desarrollar las habilidades generales del niño y facilitarle la satisfacción de las exigencias del medio social en que vive. El juego es un instrumento trascendental de aprendizaje"* (Toro, 1979).

Como opinan Gallardo y Toro (1993), el juego contribuye a la transmisión del acervo cultural y los valores sociales y culturales de nuestra sociedad y de ahí su importancia en la familia, la escuela y la comunidad; y es precisamente en el juego entre compañeros en donde el niño hace un auténtico aprendizaje para la convivencia social.

Todas estas reflexiones, nos hacen llegar a la conclusión que para aprender mejor, el proceso debe ser lo más divertido posible, motivante por excelencia, sin tener por ello que perder su rigor educativo. Como dice Echevarría (1980): *"En la pedagogía moderna el juego desempeña una función educadora importante y peculiar. El lema de aprender jugando se ha convertido en un lugar común. El juego sería la actividad principal durante una etapa de la existencia humana."* Enlazamos con las palabras de Leif & Brunelle (1978) quienes dicen que: *"Todo el propósito de la pedagogía debe ser pues, llevar a los niños a obtener en el trabajo tanto placer como el que les produce el juego"*.

La vida infantil no la podemos concebir sin el juego. Jugar es la principal actividad de la infancia que responde a la necesidad del niño de hacer suyo el mundo que le rodea. Antes de los seis años, según Garaigordobil (1990), el niño normalmente ha jugado un promedio de 17.000 horas y esta actividad es uno de los principales y más efectivos motores de su desarrollo. A esta afirmación le incluimos la siguiente reflexión: *"si el niño juega tantas horas al día sin aparente cansancio, ¿por qué no educarlo aprovechando el juego no sólo como fin en sí mismo, sino como medio para la construcción de sus aprendizajes?"*. En este sentido, somos de la opinión que las dificultades en los aprendizajes escolares, tienen su origen en la metodología utilizada por el educador, tan lejos siempre de lo que al niño le motiva. En este sentido se deberán centrar los esfuerzos para conseguir que el niño se divierta aprendiendo y sea feliz con lo que aprende, pudiendo aplicar todo este bagaje a su vida diaria. Tomando palabras de García et. al. (1998): *"Debemos concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de auto-realización. Supone una oportunidad inmejorable para el mejor y más equilibrado desarrollo de las personas, haciéndolas más felices y más humanas"*.

Según Gutiérrez et. al. (1997), el juego se trata de un recurso para el aprendizaje que cuenta con la ventaja de ser muy motivador, por lo que se puede emplear como medio para favorecer aprendizajes, sin que ello suponga ningún esfuerzo para el niño. Su valor no está solamente en la motivación, sino en que es una actividad significativa, desarrollando experiencias globalizadoras, puesto que las actividades lúdicas se relacionan con los tres ámbitos de experiencias.

Para Bruner (1984) cit. por Ortega & Lozano (1996), el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo. Él consideraba el marco lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos. Un análisis global de los componentes psicológicos del juego nos muestra que el marco lúdico funciona como un ámbito de desarrollo y aprendizaje en el que los factores cognoscitivos, motivacional y afectivo-social caminan juntos en un todo que lo convierte en estímulo permanente de la actividad, el pensamiento y la comunicación (Ortega & Lozano, 1996). Usando palabras textuales de González et. al. (1993): *"Hay que hacer una distinción entre el juego espontáneo y el juego dirigido. Mientras el juego espontáneo no tiene una finalidad fuera del juego en sí, el juego dirigido tiene una mayor orientación hacia aprendizajes concretos, siendo ésta la forma más usual de enseñanza en la escuela infantil"*.

Para Puig (1994), La fuerza motivadora que los niños imprimen a sus juegos está relacionada con la curiosidad natural del ser humano. Por eso, juego y aprendizaje necesariamente deben estar relacionados. Esta autora considera al juego como la actividad fundamental, por excelencia de la infancia; como un instrumento de exteriorización de la actividad infantil, en la que encontramos siempre emoción, vértigo y alegría. Nos dice: *"por un parte, tiene una gran trascendencia en la dimensión psicomotriz, intelectual, afectiva y social del niño y por otra es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano"*. *"Teniendo en cuenta la rica diversidad de juegos, es aconsejable que no se les considere únicamente como instrumento facilitador del aprendizaje, ni únicamente como descanso y recreación, sino que se observe, propicie y desarrolle toda clase de juegos como medio de maduración y aprendizaje, pues constituyen un elemento básico en su desarrollo global como individuo"* (Puig, 1994). De igual manera comenta Ortega (1990) que un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del individuo si con él se posibilitan procesos que ejerciten sus capacidades.

En esta misma línea y tomando palabras textuales de Raabe (1980): *"Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediamente separado del entorno natural y del entorno social. Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación. Institución que penetra la sociedad entera, el juego constituye un factor de comunicación más amplio que el*

*lenguaje verbal; abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos”.*

Este autor comenta que debido a su aspecto institucional, al carácter arbitrario de sus reglas y a su forma de transmisión casi obligatoria, a la estructura jerarquizada del grupo de jugadores, el juego constituye una microsociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social.

Según Molina (1990), son muchas las capacidades que se pueden desarrollar a través del medio lúdico. Así, nos encontramos las siguientes mejoras:

- Desarrollo motor (físico): el ejercicio que el niño activo necesita le viene dado por el juego de la mejor manera. El juego favorece: el control postural, la ejercitación de los músculos, el conocimiento del propio cuerpo, etc.
- Desarrollo psicológico: el juego desempeña una función catártica, liberando al niño de sus tensiones internas y favoreciendo la formación de una personalidad equilibrada.
- Desarrollo mental: a nivel mental, la actividad lúdica fomenta el desarrollo de la imaginación, creatividad y fantasía, así como la inteligencia y mejora el rendimiento escolar.
- Desarrollo social: el juego es el paso previo y definitivo para la plena socialización del niño. Desde su nacimiento, el niño va integrándose en el mundo de los adultos, va conquistando su independencia, a través de la actividad lúdica. En los juegos sobre todo cooperativos, el niño ha de pensar en los demás, aceptando sus actitudes y propuestas de juego y reaccionando con flexibilidad ante las mismas. Es decir, el niño en los juegos va abandonando paulatinamente las formas de comportamiento egocéntricas.
- Desarrollo del lenguaje: en el juego con los demás, o de imitación de otras personas, es evidente que el niño necesita del lenguaje para comunicarse y expresar sus ideas (y qué mejor forma para desarrollar la capacidad lingüística que hablando)”.

Podemos ir comprobando la importancia que llega a tener el juego como instrumento educativo, por lo que debemos introducirlo en la escuela. Sin embargo, y como afirma Lamour (1991): “La historia no nos ofrece ningún sistema educativo esencialmente centrado en el juego, aunque los fundamentos ligados a las virtudes propias de la actividad lúdica sean los siguientes:

- El juego es espontáneo (se elimina el esfuerzo de aprender).
- El juego es actividad.
- El juego es gasto de energía.
- El juego es catarsis (canalizando los instintos).
- El juego es una formación de la persona.

Según Martínez (1998), junto a la perspectiva de la escuela activa basada en la actividad infantil lúdica y exploratoria, existe una orientación más tradicional en la

que el niño tiene un papel más pasivo, en el sentido que debe escuchar, estudiar, trabajar y aprender todo aquello que el maestro le transmite. Entre ambas orientaciones, la diferencia fundamental es que mientras una se apoya en la acción física y directa como medio de conocimiento, la otra se apoya en el verbalismo y la capacidad de abstracción infantil. En la primera, el juego es el procedimiento para hacer más atractivo el proceso de adquisición de conocimiento, de iniciarse y ejercitarse en las diferentes materias del currículum. En una orientación pedagógica más tradicional, el juego se utiliza como un descanso en la ardua tarea que supone el proceso de adquisición del conocimiento. En este sentido, Zapata (1989), afirma que la educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que sume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación y que en lo grupal, recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño.

La negativa, según Gutiérrez et. al. (1997) a concederle el lugar de honor que le corresponde puede responder, entre otras, a estas razones:

- Desconocimiento teórico sobre el juego.
- Inseguridad del educador o educadora ante el trabajo con grupos, utilizando propuestas menos rígidas.
- Falta de recursos lúdicos.
- Ausencia de repertorio de juegos.
- Falta de experiencia.
- Concepto que tenga del juego.

Blández (2000) comenta que cuando se quiere conceptualizar la idea de juego, se le otorga rápidamente el carácter lúdico, pero se le rehuye como medio de aprendizaje cognitivo. En consecuencia se asocia el juego a las clases de Educación Física, porque en ellas el alumno se "divierte" y se "desfoga", mientras que en las matemáticas, la lengua, etc., aprende cosas más "serias" e "importantes", en las que lo lúdico no tiene cabida.

Según Guitart (1996), si estamos de acuerdo en que el jugar es una actividad natural de la niña y del niño, y que en la escuela se juega, también tendremos que aceptar que, como actividad que forma parte de la manera de ser del alumnado y que, además se lleva a término también en horario escolar, nos interesa conocerla, aprovecharla y desarrollarla.

Construir este espacio lúdico en la escuela no es tarea fácil, pues los enseñantes aún continuamos padeciendo una deformación conceptual respecto del juego: Para unos, es sinónimo de "pérdida de tiempo", algo improductivo que aleja al niño del estudio; para otros, suponen un medio didáctico, afirmando que el juego es el método más importante de aprendizaje.

No sólo el profesor tiene que estar predispuesto para incluir el juego en la escuela, sino también como afirman Carbonell et. al. (1996): *"Para potenciar el*

*juego en la escuela es necesario no sólo que los maestros de parvulario lo quieran llevar a cabo, sino también que la escuela se preocupe en impulsarlo y evaluarlo y en poner los recursos humanos, económicos y materiales que se requieren”.*

Se puede caer en la idea simplista de que el juego supone momentos de descanso para el educador y que manifiesta la poca relevancia de su trabajo cuando se ocupa en el juego, pero a esto se puede responder con las palabras de Medina cit. por Gutiérrez et. al. (1997) que dice: *“pensar en una escuela lúdica es mucho más difícil, pues en ella cada día debe resultar un reencuentro, donde docentes y alumnos vivencien la alegría de trabajar juntos, de disfrutar de cada actividad placentera, donde las frustraciones también se harán presentes y la competencia tendrá lugar; pero donde los aprendizajes serán mutuos, donde se requerirá del esfuerzo y la responsabilidad de docentes, padres, alumnos y todos aquellos comprometidos en el proceso de aprendizaje”.*

Medina cit. por Gutiérrez et. al. (1997), señala que si a ese procedimiento placentero y natural, al que el niño responde espontáneamente, le agregamos la intención lúdica y el objetivo claro del docente, el perfeccionamiento humano se dará más placenteramente porque habríamos adaptado un método de trabajo que el propio a la vida infantil: el juego.

Como se aprecia, no faltan las razones para hacer recaer sobre el instinto lúdico todo el peso de una pedagogía de conductas motrices. Al respecto, Puig (1994), nos comenta la razón por la que no se acepta al juego como se debiera: *“Hay que tener muy presente que la pedagogía tradicional rechaza el juego porque considera que no tiene carácter formativo; sin embargo las nuevas pedagogías fomentan la actividad lúdica como medio de educación, de maduración y de aprendizaje”.* Al respecto, Molina (1990) dice: *“Observamos la importancia que tiene la actividad lúdica en la vida del niño y a considerar, además, la posibilidad de desarrollar una enseñanza basada en el juego (principio lúdico de la Escuela Nueva)”.*

Según Álvarez (1983), la presencia del juego en la escuela debe ir más allá del patio e inunda toda la actividad de los niños, ya sea como elemento motivador, ya como actividad escolar encaminada al aprendizaje (con la misma categoría que las actividades de lápiz y papel), o simplemente, como desarrollo de la capacidad de goce y disfrute de las propias y ajenas capacidades físicas, afectivas e intelectuales.

Según Puig (1994), La psicología como la pedagogía conceden, hoy en día, una gran importancia al juego del niño. Por ello debe incrementarse y respetarse todo espacio de juego, sobre todo en la escuela. Hoy en día y como afirma Lavega (1995), el juego debe entenderse bajo la concepción del binomio juego-educación, dualidad ambivalente, compleja pero conciliable.

El juego representa según Zapata (1990), un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño; en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. Por ello en los programas de educación preescolar, el juego

debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora.

Investigaciones recientes avalan al juego como instrumento educativo por excelencia. Así, nos encontramos trabajos como los de Ortega & Lozano (1996), donde centran su investigación en la etapa de Educación Infantil y comprueban la potencialidad educativa de los juegos para el desarrollo y el aprendizaje infantil. Recogemos textualmente palabras de dichas autoras que dicen: *"Hoy la investigación psicoevolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber complejos y profundos mediante situaciones de juego espontáneas y cargadas de sentido cultural"* (Ortega & Lozano, 1996).

Otra investigación que hay que señalar y que ha sido motivo de tesis doctoral, es la llevada a cabo por Veiga (1998), donde se afirma nuevamente la relación tan directa entre juego y aprendizaje.

Igualmente otra investigación que ha sido motivo de Tesis Doctoral, es la realizada por Viciano (2000), donde se constata científicamente que utilizando un Programa Metodológico lúdico basado en tres herramientas metodológicas como son los Juegos, los Cuentos y las Canciones motrices, dirigido hacia la optimización del proceso de enseñanza/aprendizaje de los contenidos curriculares, el niño asimila mejor dichos contenidos que abordados desde metodologías más pasivas.

Retomando palabras de Martínez (1998): *"Por investigaciones que se han llevado a cabo, sabemos que el juego proporciona un clima especial para que se produzcan aprendizajes. En este sentido, el juego posee un valor educacional. Ahora bien, el juego encaminado a obtener aprendizajes específicos en el marco de las materias del currículum debe ser cuidadosamente planificado"*.

Podemos concluir este apartado diciendo que al asumir que el juego puede proporcionar los materiales a partir de los cuales se incidan en aprendizajes escolares, supone convertir a dicha institución (al juego), en un centro de investigación permanente.

## **5. HACIA UNA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DE LOS PRINCIPIOS EDUCATIVOS**

Como ya hemos referido en el análisis del Currículo de la Educación Infantil, la metodología que se sugiere para esta Etapa Educativa, es una metodología basada en el Juego, la acción, la experimentación y la indagación.

Una vez que hemos justificado el papel del Juego en la Etapa de Educación Infantil y su necesidad de Inclusión en el Currículo de dicha Etapa, nos vamos a

centrar en la propuesta de una Metodología Lúdica donde podamos globalizar e interdisciplinarizar los contenidos curriculares a partir de una intervención didáctica basada en el movimiento y el juego.

En este sentido, para justificar aún más profundamente la urgencia de una Metodología Lúdica para esta etapa educativa, vamos a comenzar resumiendo sucintamente los conceptos de Globalización e Interdisciplinariedad, para pasar a exponer los principios que caracterizan la Etapa de Educación Infantil, y que evidencian la necesidad de una Metodología Lúdica para estas edades.

*Globalización:* La expresión globalización designa el hecho psicológico por el cual el niño percibe el todo antes que las partes que lo constituyen. Equivale a conocimiento global, y está centrado en la capacidad sincrética e integradora del niño. Tras lo anteriormente expuesto, podemos definir la globalización como la enseñanza encaminada a la percepción de totalidades, por lo que la enseñanza se organizará con un criterio totalizador y unitario (Gervilla, 1992).

*Interdisciplinariedad:* La interdisciplinariedad es el conjunto de las interacciones existentes y posibles entre las disciplinas, en el ámbito de los conocimientos, de los métodos o del aprendizaje de los mismos (Cobo, 1986).

A continuación, pasamos a realizar la fundamentación de las características que determinan la Educación Infantil, con el fin de evidenciar la presencia de determinadas relaciones fundamentales en el proceso educativo del niño en edades tempranas, los cuales vamos a agrupar en torno a unos principios pedagógicos, que teniendo todos relación entre ellos, se supeditan a uno que constituye su nexo de unión. Este principio es el principio de Aprendizaje Significativo, sobre el que se fundamenta el aprendizaje constructivo, con el que se conectan principios como; el principio de interacción del niño con el medio, el principio de actividad, el principio de juego, el principio de interés, el principio de actividad asociada, etc.

### ***Principio de Aprendizaje Significativo***

Ausubel (1983), afirma que la Esencia del aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial con lo que el alumno ya sabe. De esta manera, el aprendizaje será significativo cuando se ponga a éste en condiciones de relacionar los aprendizajes nuevos con los conceptos que ya se poseen y con las experiencias que se tienen; de este modo se da significado al material, objeto de aprendizaje, y se construyen los propios conocimientos.

Torres et. al. (1991), sintetizan lo que es el Aprendizaje Significativo con las siguientes palabras: *"El Aprendizaje Significativo, es el aprendizaje en el que el alumno desde lo que sabe (preconceptos), y gracias a la manera como el profesor le presenta la nueva información (función mediadora), reorganiza su conocimiento del*

*mundo (esquemas cognitivos), pues encuentra nuevas dimensiones, transfiere ese conocimiento a otras situaciones o realidades, descubre el principio y los procesos que lo explican (significatividad lógica), lo que le proporciona una mejora en su capacidad de organización comprensiva para otras experiencias, sucesos, ideas, valores y procesos de pensamiento que va a adquirir escolar o extraescolarmente”.*

### ***Principio de Interacción del Niño con el Medio: Principio Vivencial***

El principio Vivencial se basa en que la vida de los niños es la fuente fundamental de aprendizaje.

Según Gervilla (1995), entendemos por vivencia *“un fenómeno psíquico por el que el sujeto experimenta una situación determinada, de modo que él sea un elemento constitutivo más de la situación”*. En la vivencia, según esta autora, el sujeto se implica tanto que llega a interiorizar lo experimentado, contribuyendo a formar su carácter y personalidad. Conviene pues, proporcionar al niño muchas y buenas vivencias.

La Reforma Educativa hace alusión en repetidas ocasiones a este principio, como se desprende de las siguientes palabras: *“En los primeros años de la vida, el niño inicia la aproximación al mundo y realiza sus primeros aprendizajes. Va construyendo su desarrollo en continua interacción con el medio...a fin de conseguir el objetivo primordial de la Educación Infantil, que es el de estimular el desarrollo de todas las capacidades físicas, intelectuales y sociales”* (M.E.C. 1989).

### ***Principio de Actividad***

La intervención activa del niño es el mejor instrumento para el desarrollo de su personalidad, distinguiéndose los años de la infancia por una actividad viva, siendo lo que les caracteriza: hacer, crear, moverse, ensayar, experimentar, vivir, a fin de aprender constantemente por la realidad. De esta afirmación se deduce que en el proceso de pensamiento del niño la lógica concreta de la acción precede a la lógica de la especulación pura o abstracta. Para Wallon (1980), en la pedagogía Infantil es esencial aprender a encontrar “la verdad” actuando sobre la “realidad”.

El principio de actividad es un principio que orienta y facilita la comprensión por el niño de los procesos fundamentales para la adquisición de nociones, además de la utilización de las mismas como hipótesis para la acción, otorgándole la capacidad para definir o dirigir nuevas ideas o acciones.

La trascendencia del principio de actividad al currículo Infantil es la de suscitar el espíritu de curiosidad, de observación, de imaginación, y rigor, despertando la conciencia del mundo en que vive el niño, formando progresivamente en su mente ideas característicamente implicadas en todo fenómeno y cambio natural. Por todo

esto los contenidos de experiencia no pueden presentarse a modo de saberes preelaborados, de una manera cerrada, sino abierta, como un reto.

### ***El Principio del Juego***

En Educación Infantil, el principio lúdico desempeña una importancia fundamental, ya que el juego es una necesidad vital para el niño. Según palabras de Bertrand Russell, el juego es la base existencial de la infancia.

Según Mujina (1983), el juego origina cambios cualitativos en la psique infantil, puesto que tiene para el niño un carácter semiótico y estimula el desarrollo de sus estructuras intelectuales. El juego es la forma de exteriorización infantil por excelencia. En el juego, el niño hace lo que puede hacer, que es, justamente, lo que debe hacer. La actividad existente en el juego tiene siempre características formativas, y lo formativo está siempre en el juego de un modo particular. Por ello habrá que rechazar la idea de que la falta de sujeción a normas fijas en una actividad cuya trama ofrezca variedad y libertad creadora signifique desatino o desorden.

Es imprescindible destacar la función motivadora del juego. Para Gervilla (1995), existe una transferencia positiva de la motivación por el juego a las actividades escolares. Cuando se despierta y favorece la curiosidad, se ha conseguido iniciar al niño en el aprendizaje escolar.

*“Considerando la importancia decisiva del juego sobre el desarrollo y el aprendizaje infantil, éste debe ser utilizado en nuestras aulas como base de las actividades diarias, relacionando los centros de interés o unidades de trabajo con actividades lúdicas encaminadas a conseguir determinados aprendizajes”* (Gervilla, 1995).

### ***Principio de Interés***

*“No se trata de buscar recursos precisos que recaben la atención y dedicación del niño a las tareas, con independencia del verdadero interés que educa, sino facilitar en éste la preparación y reflexión de la significación de sus necesidades, experiencias y capacidades previas, en la adecuada interacción del niño con el medio”. “Desde esta perspectiva, la escuela desempeña un insustituible papel en la promoción del interés a través del encauzamiento de energías e impulsos del niño y su transformación en hábitos de actividades estables...”* (Medina, 1989).

Para que el aprendizaje sea significativo para el niño, éste debe respetar en todo momento el principio de interés, por lo que las actividades que se le presenten deben reunir en todo momento estos dos ingredientes: que sean motivantes y que sean interesantes, elementos que deben ser considerados en su amplio y profundo sentido.

La Escuela por lo tanto, deberá acercar lo interesante al niño, fomentar su interés para que éste no decaiga, sino para que se potencie. Para ello, habrá de proporcionarle situaciones motivantes que desplieguen su actividad: juego, movimiento, lenguaje, diversión, situaciones que enriquezcan sus sentidos, que le ayuden a explorar, a descubrir, etc.

Esta amalgama de situaciones implica la exigencia de un talante dinámico con respecto al educador, dinamismo que exigirá flexibilidad para ser capaz de modificar y adaptar las programaciones en función de los intereses del niño y las necesidades de éste en cada momento de su desarrollo.

### ***Principio de Actividad Asociada***

El aprendizaje o vivencia de carácter social ha de realizarse en el medio social, así como mencionábamos que el aprendizaje intelectual se obtenía a través de la interacción física o simbolizada entre el niño y su medio. No obstante, no sólo se socializa al niño internándole en el ámbito de una específica realidad social, sino ofreciéndole un modo concreto, peculiar y propio de estar inserto en esa realidad social. En este sentido interviene la Educación Escolar.

En el marco escolar, a diferencia de los procedimientos de aprendizaje o instrucción social centrados en la pura asimilación de nociones que incitan al niño al individualismo, los procedimientos activos y de colaboración; así como trabajos cooperativos para la solución de pequeños problemas de la vida de la escuela, dramatización de situaciones, personificación de roles de miembros de la comunidad, juegos, actividades extraescolares, son procedimientos consecuentes con el principio de actividad asociada que estamos refiriendo, potenciando el papel de la escuela como elemento socializador.

### ***Principio de Creatividad***

Quizás la definición más hermosa que sobre la creatividad se ha escrito, ha sido la realizada por Poveda (1981), quien aseveró que la creatividad era mirar donde todos han mirado y ver lo que nadie ha visto. Para Sillamy cit. por Gervilla (1995), la creatividad es la disposición de creer que existe un estado potencial en todos los individuos y en todas las edades, estrechamente dependiente del medio socio-cultural.

La investigación acerca del desarrollo intelectual del niño ha puesto de manifiesto que en cada estadio de su desarrollo, el niño presenta una visión característica del mundo y un modo peculiar de explicárselo a sí mismo: cualquier idea puede ser representada de un modo útil en las formas de pensamiento típicos de los niños de cada edad. No obstante, y según Gervilla (1995), de todos es conocido que, si en

todos los individuos y en todas las edades existen un estado potencial, una disposición para crear, para descubrir, es la Escuela Infantil la encargada de poner al niño en contacto con el medio socio-cultural, la cual con la colaboración de los padres (Gervilla, 1989), le facilitará los recursos necesarios para que sus aprendizajes sean óptimos.

### ***Principio de Globalización***

A principios de siglo, Piaget ya había caracterizado el pensamiento infantil de global a sincrético, siendo el conocimiento global un conocimiento visto en sus aspectos más generales, más imperfecto y superficial si se quiere, y el conocimiento sincrético; un conocimiento más reflexivo, formal, pleno y sistemático.

En virtud de esta manera de pensar que va de lo global a lo sincrético, el niño percibe los objetos como un todo, llega al conjunto con facilidad y no así a los detalles, y cuando distingue aspectos de la totalidad, lo hace por yuxtaposición, siéndole complejo percibir relaciones. En función de estos fundamentos psicológicos aquí concretados, se hace necesario buscar un procedimiento didáctico basado en esa función globalizadora del niño.

Todo individuo tiende a ver aquello que atrae su interés, y el niño como se siente interesado por todo, realiza percepciones generales "en bloque". Su visión es sincrética. El sincretismo como ya vimos, es un razonamiento no deductivo que pasa directamente de una premisa a una conclusión. Este pensamiento sincrético, hace que la visión del pensamiento global preceda a la visión del detalle. De este modo el niño hará percepciones generales, en bloque, para inmediatamente centrarse en la parcela que le interesa, razón por la que manifestamos que se pase de un pensamiento global a otro sincrético.

Las características de la enseñanza Globalizada las podemos resumir, según Gervilla (1989), en los siguientes aspectos:

- Deberá estar centrada en cada uno de los niños: Enseñanza individualizada.
- Deberá estar en estrecha vinculación con sus intereses.
- Pondrá al alcance del niño la totalidad objetiva de la realidad material de la vida.
- Su entorno social y cultural respetará en todo momento los intereses y las motivaciones del niño.
- Se procurará desarrollar al máximo las capacidades que día a día el niño va poniendo en juego.
- No habrá en este tipo de enseñanza distinción analítica de aprendizajes.
- El profesor deberá partir del estudio de la mente infantil. Las actividades no se rompen por sectores, sino que se persiguen unos objetivos globalizadores de carácter inmediato y práctico.

- Se deberá preparar para el niño un ambiente rico en estímulos nuevos e incitantes.
- La observación ocupará un lugar importante en el desarrollo del niño, y por eso siempre que sea posible, se observará aquello que interese "in situ".
- La metodología requerirá de una cuidada preparación en la que se seguirán unos pasos concretos que no den pie a la improvisación.
- Los intereses y conductas que manifiesten los niños ante los objetivos que se hayan marcado, darán la pauta a seguir en dicho proceso.

El procedimiento didáctico basado en este principio de globalización, según Gervilla (1995), da al traste con la tercera regla cartesiana, según la cual, debemos conducir adecuadamente nuestros pensamientos comenzando por las cosas más simples, para ascender poco a poco, de forma gradual, al conocimiento de las cosas más complejas. Si analizamos detenidamente este principio cartesiano, podemos observar que se encuentra muy en la línea de los paradigmas positivistas y de los modelos tradicionales de formación del profesorado, que se han centrado en el desarrollo del hemisferio izquierdo, y han llevado a parcelar la educación hasta tal punto, que hoy en día se hace extremadamente difícil poner en práctica nuevas teorías y modelos, debido a lo encastrado que se encuentra el sistema educativo actual, el cual no sólo necesitaría de una profunda revisión desde sus bases, en todos y cada uno de sus estamentos, sino, y lo que es más complejo, una sincera voluntad política de cambio que trascendiera la demagogia, y se operativizara en acciones, con objeto de que estas nuevas tendencias pudieran comenzar a encontrar el espacio donde sólo es posible el cambio: la Escuela y la Familia.

Para concluir con el principio de globalización, podemos afirmar que en el Diseño Curricular Base (M.E.C., 1989), se entiende que este principio supone ante todo, que el aprendizaje no se produzca por la suma o acumulación de nuevos conocimientos de los que ya posee la persona que aprende, sino que sea el producto del establecimiento de múltiples conexiones y relaciones entre lo nuevo y lo ya sabido, experimentado o vivido. Este principio es pues un proceso global de acercamiento del individuo a la realidad que quiere conocer, y que será tanto más fructífero cuanto que permita que las relaciones que se establezcan y los significados que se construyan, sean amplios y diversificados.

Así pues, adoptar un enfoque globalizador que priorice la detección y resolución de problemas interesantes para los niños, contribuirá a poner en marcha un proceso activo de construcción de significados que parta necesariamente de la motivación y de la implicación de los pequeños en sus procesos de aprendizaje.

En toda la fundamentación sobre los principios que caracterizan la etapa de Educación Infantil, se ha analizado el papel conductor del profesor, pero vinculando claramente esa dirección a las características, intereses y motivaciones de los niños en edades tempranas.

Como hemos podido observar en la descripción de los principios que caracterizan la Etapa de Educación Infantil, se desprende una actitud frente al currículum predominantemente activa, de alto componente lúdico y creativo, que incite al movimiento y que fomente la interacción, la participación, el interés; todas ellas, características que nos hacen justificar sobradamente la necesidad de una metodología lúdica para este periodo, por reunir los elementos que conforman el comportamiento del niño en la etapa educativa Infantil.

Concluimos este capítulo tomando algunas de las ideas de Gervilla (1995) a las que hemos incluido otras nuestras, con el planteamiento de una Metodología Lúdica en la etapa de Educación Infantil, para conseguir entre otras muchas cosas que el niño: Explore y describa, goce de la recreación, desarrolle su imaginación, impulse su capacidad creadora, exteriorice pensamientos, impulsos y emociones, realice cosas que en el mundo adulto no puede, se vaya familiarizando con las normas, mejore sus facultades generales, consiga mayor equilibrio emocional, sienta interés por aprender, relacione sus aprendizajes con su vida cotidiana, desarrolle armónicamente sus áreas cognitiva, afectiva, psicosexual y social, aprenda conceptos de una forma no traumática, aprenda actitudes y valores para la paz, la solidaridad, la convivencia, etc., en definitiva, disfrute del conocimiento que le ayudamos a construir para ser feliz.

# ***Desarrollo de los juegos***



# ***Categoría n.º 1***

## ***Juegos para el desarrollo del Control y la conciencia corporal***

**Etapas:** EDUCACIÓN INFANTIL

**Ciclo:** 2º

**Edad:** De 3 a 5

**Lugar:** Patio, gimnasio y aula

**Material:** Según juego

**Organización:** Pequeño grupo, gran grupo, parejas, trío e individual

**Bloque de Contenidos:** CONTROL Y CONCIENCIA CORPORAL

**Contenidos:** ATPE

Esquema Corporal

Lateralidad

Respiración

Relajación

Sensopercepciones

### **Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

#### **1. Identidad y autonomía personal**

- ☐ 1.1. El cuerpo y la propia imagen
- ☐ 1.2. Juego y movimiento
- ☐ 1.3. Autonomía y vida cotidiana
- ☐ 1.4. Cuidado de uno mismo

#### **2. Medio físico y social**

- ☐ 2.1. Los primeros grupos sociales
- ☐ 2.2. La vida en sociedad
- ☐ 2.3. Los objetos
- ☐ 2.4. Animales y plantas

#### **3. Comunicación y representación**

- ☐ 3.1. Lenguaje oral
- ☐ 3.2. Aproximación al leng. escrito
- ☐ 3.3. Expresión plástica
- ☐ 3.4. Expresión musical
- ☐ 3.5. Expresión corporal
- ☐ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Según juego

**Reglas:** Según juego

**Variante:** Según juego



# Juegos de A.T.P.E.

## Juego n.º 1

### EL BARQUITO AVERIADO

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Bancos.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Objetivos:** Desarrollar un progresivo control del cuerpo en diferentes situaciones de juego.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

**1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

**3. Comunicación y representación**

☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Se colocan varios bancos por el terreno de juego simulando que son barcos que navegan por el mar. Cada grupo de alumnos se sentará en su barco correspondiente. A ritmo de la canción representarán con las distintas partes del cuerpo las diversas acciones.

**Canción:**

Viajamos en un barco que está averiado (bis).

Cogeremos los remos, uno con cada mano (bis).

¡Atención!, ¡Atención!, a lo lejos se ve una isla (bis).

Todos levantados, dejamos los remos y nos ponemos de puntillas (bis).

Como no la vemos (bis);

De puntillas encima del barco nos ponemos (bis).

¡A remar, a remar! (bis).

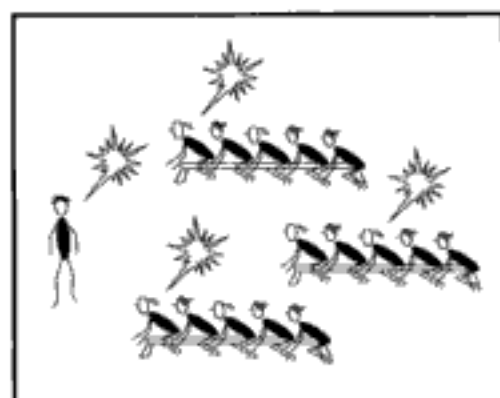
Hacia delante y hacia detrás que a la isla tenemos que llegar (bis).

**Acciones tipo:**

- Mover los brazos simultáneamente.
- Mover los brazos sin mover los pies.
- Mover los brazos hacia delante y hacia detrás.
- Mantener el equilibrio estando de puntillas
- Mantener el equilibrio estando de puntillas encima del banco.

**Reglas:** No bajarse del barco. Estar atento a las acciones que se están cantando.

**Variantes:** Desarrollar nuevas acciones.



## Juego n.º 2

## EL BOSQUE DIVERTIDO

**Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Aros.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Desarrollar un progresivo control del cuerpo en diferentes situaciones de juego.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

☑ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☑ 1.2. Juego y movimiento

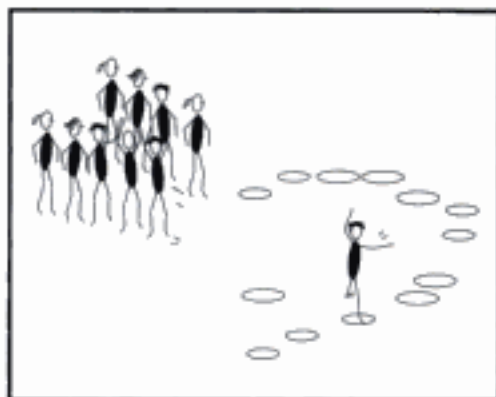
☑ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

3. Comunicación y representación

☑ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** El maestro o maestra dará un aro a cada niño o niña y les pedirán que lo dejen en el suelo, sin que queden superpuestos.

Luego el maestro situará en un extremo de la clase a los alumnos y comenzará a contarles una historia: "Somos un grupo de niños/as que vamos de excursión al bosque y nos hemos perdido. Era un bosque muy famoso porque muy poca gente ha conseguido salir de aquí"; tiene un camino muy estrecho y peligroso (los aros) y si te sales de él caes a un precipicio muy profundo, además cada vez que pasa gente como el suelo está muy blando se desmoronaba un poquito parte del caminito (se van quitando aros) y para conseguir cruzar los precipicios hay que pegar grandes saltos.

**Reglas:** No se pueden tocar los aros.**Variantes:** Colocar obstáculos entre los aros (bancos, cuerdas ...) imitando ramas, etc. Llevar en las manos objetos en equilibrio (pelotas, aros, globos).

## Juego n.º 3

## LOS MALABARISTAS

**Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Pelotas, picas, saquitos de arena.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Practicar diferentes formas de equilibrio estático y dinámico.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

☑ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☑ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☑ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

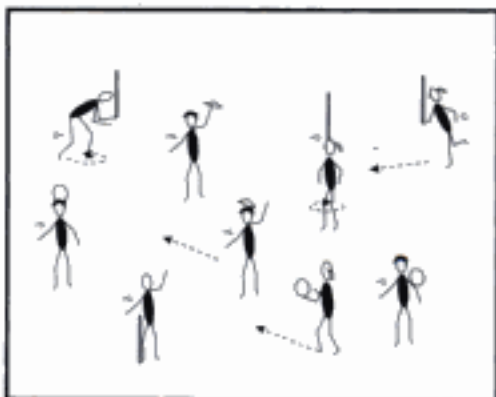
**Desarrollo:** El educador dará a cada niño el material (pelotas, picas...) con el que hacer los malabares.

El juego consiste en que:

- Cada niño colocará el material de diferentes posiciones en su cuerpo, teniendo cuidado para que no caiga al suelo.
- Después se hará un circuito o recorrido manteniendo los diferentes materiales en equilibrio.

**Reglas:** El niño que pierda el equilibrio, se le caiga el material o se salga del circuito, tiene que volver a empezar con el mismo material.**Variantes:** Utilizar otros materiales (globos, hojas de papel, etc).

Efectuar el recorrido andando, corriendo, a pata coja, etc.



## Juego n.º 4

## LAS OLIMPIADAS

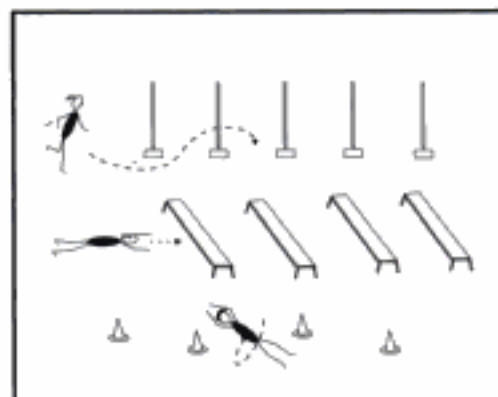
**Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Conos, bancos, estafetas.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Adquirir confianza tónico-posturalantes diferentes situaciones lúdicas.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

**3. Comunicación y representación**

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** El maestro comenzará la clase contando la siguiente historia:

"Somos gimnastas y vamos a tener que lograr superar una serie de pruebas, para ganar las olimpiadas".

Comenzamos calentando como si fuéramos deportistas:

- Andamos en el sitio 30"
- Ahora corremos 30"
- Nos ponemos a la pata coja sobre el pie derecho y saltamos en el sitio sin desplazarnos a los 30" cambiamos de pie.
- Después con los dos pies.
- Ahora que hemos calentado la situación se complica porque van a aparecer los obstáculos de la olimpiadas:
- En primer lugar: El Zig-Zag (tenemos que pasar ese tramo lo más rápido posible derribarlos).
- En segundo lugar: El Rastreo (hay que pasar por debajo de los bancos sin tocarlos)
- En tercer lugar: La Rueda (hay que rodar entre conos sin desviarnos y sin derribarlos)

El grupo que lo haga lo antes posible gana la olimpiada.

Mientras que cada componente del grupo realiza el recorrido el resto de compañeros cantan la siguiente canción:

"Desde aquí y hasta el final rodando ha de llegar, y ni los puedo derribar ni me puedo desviar, lo tengo que hacer lo más rápido posible para así ganar".

**Reglas:** No se puede salir hasta que cada componente del grupo realice el recorrido completo.

**Variantes:** Los obstáculos pueden ser los propios alumnos.

### Juego n.º 5 LA INUNDACIÓN

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Zancos, aros, bancos.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Mejorar el equilibrio en diferentes superficies de apoyo.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

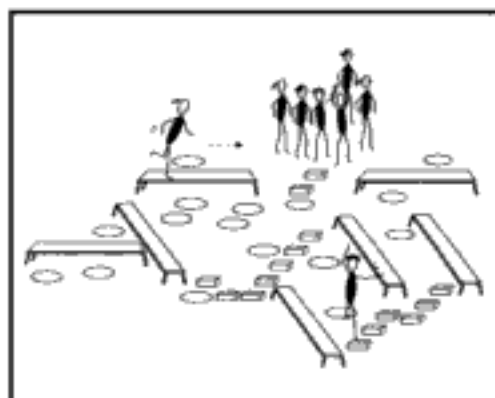
✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**Desarrollo:** El maestro cubrirá toda la superficie de zancos, aros y bancos, después situará a los niños en un extremo de la clase y les hará imaginar: que ha estado lloviendo, y que ha llovido tanto que la calle se ha inundado, pero los bomberos han puesto piedras (zancos) y tablas (bancos) para que podáis llegar a casa, pero tened ¡cuidado! porque si os caéis, está un poco profundo (aros) y os mojareis, entonces tendréis que volver al cole.

**Reglas:** No desviarse del recorrido.

No pisar los charcos.

**Variantes:** Llevar diferentes objetos en las manos.



3. Comunicación y representación

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

### Juego n.º 6 HORMIGAS PEGAJOSAS

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio

**Material:** Tizas

**Organización:** Pequeño grupo.

**Objetivos:** Desarrollar un progresivo control del cuerpo en diferentes situaciones de juego.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**Desarrollo:** El maestro dibujará cuatro diagonales en el suelo y justo en el punto de corte colocará un aro que será el hormiguero.

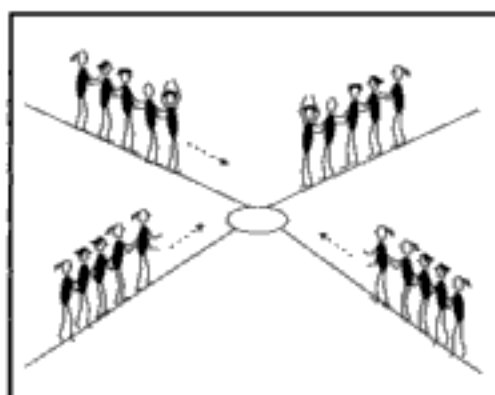
Se harán 4 grupos y se les explicará a los niños que son hormigas que se dirigen a su hormiguero y como sólo la primera conoce el camino, pues la 2ª se enganchará a la 1ª, la 3ª a la 2ª y así sucesivamente haciendo una cadena (por eso son tan pegajosas).

También se les explicará que no son las únicas que van al hormiguero, que hay más grupos de hormiguitas que se dirigen a él, pero sólo un grupo cabe dentro, por lo que si no llegan las primeras no podrán entrar.

**Reglas:** El paso de las hormiguitas pegajosas es de pie con pie, por lo que se pueden salir del caminito si pierden el equilibrio, si esto ocurriera el grupo de hormiguitas y tendría que comenzar de nuevo. Si se rompe la cadena también se vuelve al principio.

**Variantes:** Dificultar el camino con pequeños obstáculos.

Hacer el camino a la pata coja, a saltos...



3. Comunicación y representación

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

### Juego n.º 7 LOS TRAPICISTAS

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Cuerdas largas.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Adquirir confianza en el desarrollo de diferentes situaciones de equilibrio.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**Desarrollo:** Cada niño colocará su cuerda extendida en el suelo. Son trapecistas de un gran circo y vamos a tener que cruzar sobre ellas. Las pasarán andando al mismo tiempo que cantan esta "Canción":

Soy trapecista y por el aire voy

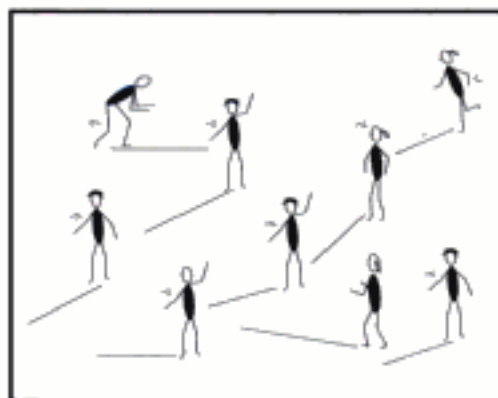
Por eso encima de una cuerdecita muy fina estoy,  
la cruzaré andando, a pata coja, corriendo y saltando  
porque sobre mis pies yo mando.

Sin mirar a los laditos

Por que si me caigo habré perdido.

**Reglas:** No desviarse de la dirección que marca la cuerda.

**Variantes:** Pasarla corriendo, de espaldas, etc.



3. Comunicación y representación

### Juego n.º 8 EL BORRACHO

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Tizas, cuerdas.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Adquirir confianza tónico-posturalantes diferentes situaciones lúdicas.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**Desarrollo:** El maestro trazará diferentes líneas en el suelo, los niños tendrán que ir andando sobre ella, y cuando el maestro diga alto, ellos pararán y repetirán lo que éste está haciendo.

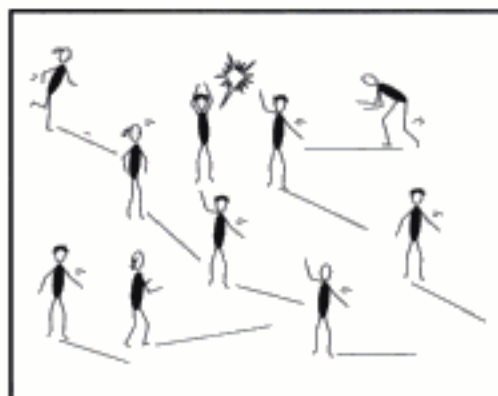
El maestro dice "sois unos borrachos y yo que soy el policía os he parado para haceros unas pruebas así que alto":

- Pie con pie y sin saliros de la línea
- A pata coja, tocar con una mano el ojo, la nariz y la boca.
- Con un codo tocar la rodilla.
- Andar hacia atrás con cuidado y no pisar
- Taconear muy deprisa y muy fuerte

Se puede hacer sobre superficies elevadas.

**Reglas:** Respetar las indicaciones del maestro.

**Variantes:** Se puede hacer sobre superficies elevadas.



3. Comunicación y representación

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

## Juego n.º 9

## EL TREN CHUC, CHUC

Edad: 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Bancos, conos, tizas y vallas pequeñas con protección.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Objetivos:** Adquirir confianza tónico-posturalantes diferentes situaciones lúdicas.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

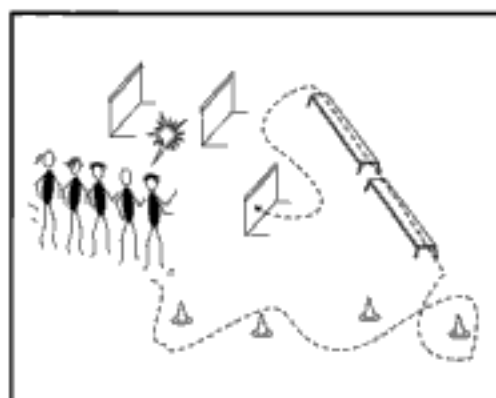
- ☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

- ☒
- 1.2. Juego y movimiento

- ☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

- ### 3. Comunicación y representación

- ☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio



**Desarrollo:** El maestro señalará un camino en el suelo, este lo tendrá que recorrer el tren chuc, chuc... el camino tendrá unas dificultades porque habrá curvas peligrosas, subidas y también tendrán que pasar por debajo de algunos túneles (vallas pequeñas con protección).

Los niños uno detrás de otro irán moviendo los dos brazos simultáneamente a la vez que recorren el camino andando, corriendo, saltando o a la pata coja pero sin salirse del camino (que será la raya pintada en el suelo) el camino tiene curvas, así que tendrán que ir en zig-zag (sin derribar los conos) subirse en los bancos cuando haya subida y andar en cucullas cuando pasen por debajo del túnel:

Al mismo tiempo deberán cantar la siguiente canción:

"Somos el tren chuc-chuc

si quieres también puedes subir tú.

Es un tren divertido y gracioso

Pero a veces pasa por sitios muy peligrosos.

Que bien me lo paso en el tren chuc, chuc

Si quieres también puedes subir tú"

**Reglas:** No derribar los conos.

No caer de los bancos.

No desviarse del circuito.

**Variante:** Variar los circuitos a realizar por el tren.

## Juego n.º 10 EL REMOLINO

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio

**Material:** Casette, música.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Objetivos:** Practicar diferentes formas de equilibrio estático y dinámico.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.6. Relaciones, medidas y

**Desarrollo:** Todos los niños harán una cadena cogidos de las manos.

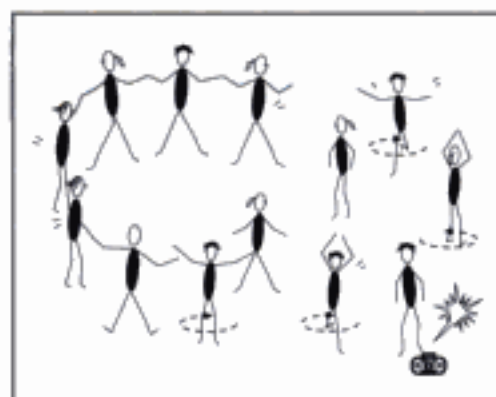
El primero los irá guiando al ritmo de la música (música suave andando, música rápida, corriendo, música lenta andamos muy despacio), cuando la música pare, todos los niños se sueltan de las manos, abren los brazos y comienzan a dar vueltas hasta que la música vuelva a sonar, porque entonces de nuevo tendrán que volver a ocupar su sitio en la cadena.

El niño que dando vueltas pierda el equilibrio y se caiga ya no podrá formar parte de la cadena principal, sino que formará otra cadena, la cadena de "Los Remolinos desequilibrados".

**Reglas:** No perder el equilibrio.

No mantener mucho tiempo los remolinos.

**Variantes:** Cambiar el ritmo de los remolinos (rápidos, lentos).



## Juego n.º 11 LOS GIMNASTAS

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Casette, música, tiza, bancos y colchonetas.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Practicar diferentes formas de equilibrio estático y dinámico.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.6. Relaciones, medidas y  
representación en el espacio

**Desarrollo:** El maestro será el entrenador y los niños los gimnastas. Así, el maestro se situará frente a los niños y les mostrará una serie de ejercicios que ellos tendrán que realizar.

Ejercicio n.º 1 : Apoyarnos sobre dos partes del cuerpo (ejemplo: 2 piernas, 2 manos, 2 rodillas).

Ejercicio n.º 2: Ahora sobre una e ir cambiando de apoyo.

Ejercicio n.º 3 : Apoyados sobre una pierna, mantener el equilibrio.

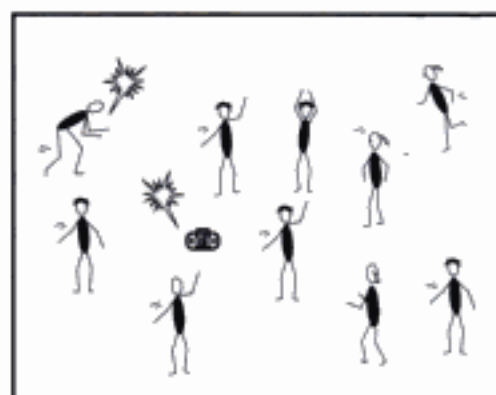
Ejercicio n.º 4: Dibujar una línea y por parejas, intentar derribar al compañero para que se salga de la línea.

Ejercicio n.º 5: Aprovechando todas las líneas dibujadas en el suelo saltar de una a otra, caer con un solo pie manteniendo el equilibrio.

Ejercicio n.º 6: Saltar de los bancos al suelo y caer con los dos pies.

**Reglas:** Obedecer las indicaciones del maestro.

**Variantes:** Variar los ejercicios a realizar.



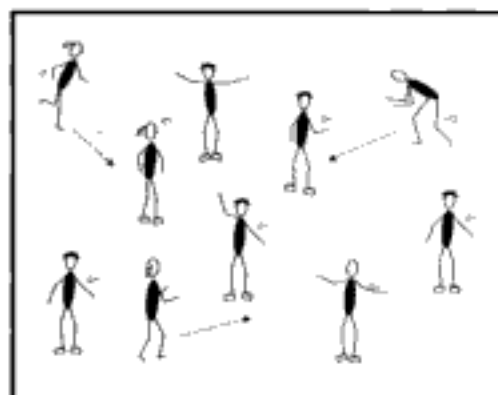
**Juego n.º 12****LOS GIGANTES Y LOS ENANOS****Edad:** 5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Zancos.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Desarrollar un progresivo control del cuerpo en diferentes situaciones de juego.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Se hacen dos grupos: los gigantes que serán los niños que se pondrán un zanco en cada pie y los enanos que no se los han puesto.

Seis enanos tendrán que pillar a los gigantes. Como los gigantes serán más lentos tendrán una ventaja, que será la de salvar su vida abriendo los dos brazos y diciendo "Gi", entonces quedarán paralizados y no podrán moverse hasta que otro gigante le toque una mano diciendo: "Gante", entonces podrá continuar jugando.

**Reglas:** Los que llevan zancos deben andar con mucho cuidado.**Variantes:** Aumentar o disminuir el número de enanos.

Variar las formas de salvar.

Variar los límites del terreno de juego.

**Juego n.º 13****BOLA CHEDAS****Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Casete, música, zancos.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Practicar diferentes formas de equilibrio estático y dinámico.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Todos los niños están andando dentro de una zona delimitada sobre unos zancos al ritmo de la música; cuando esta pare de sonar, el profesor dirá una de las sílabas que componen la palabra "BOLACHEDAS" a la que le corresponde una diferente postura:

BO: a la pata coja con el cuerpo inclinado hacia delante.

LA: a la pata coja con el cuerpo inclinado hacia detrás.

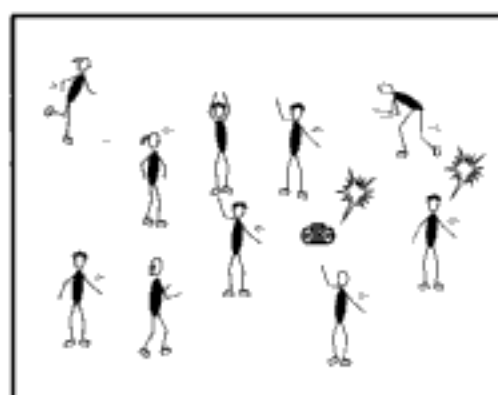
CHE: las piernas abiertas y los brazos en cruz.

DAS: en cuclillas.

El niño que se equivoque de postura tendrá que recorrer a pata coja el contorno que delimita la zona de juego.

**"BOLACHEDAS"** Si te equivocas te la quedas.**Reglas:** No vale salirse de la zona delimitada.

No vale perder el equilibrio en alguna postura y caer.

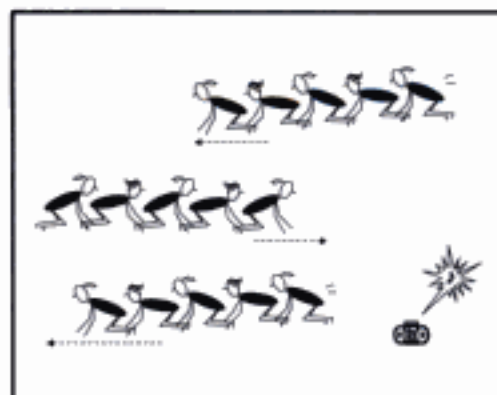
**Variantes:** Cambiar las palabras y posturas.

## Juego n.º 14

## CANGREJO LISTEJO

**Edad:** 5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Casette, música.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Practicar diferentes formas de equilibrio estático y dinámico.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**Desarrollo:** Todos los niños de rodillas y cogidos unos a otros por los tobillos, andarán hacia atrás al ritmo de la música, si la música va lenta, el cangrejo andará lento; si la música aumenta el ritmo, el cangrejo también y si la música es rápida o muy rápida el cangrejo andará rápido.**Reglas:** No soltar las manos de los tobillos del compañero.

No ir a distinto ritmo de la música.

**Variantes:** Aumentar o disminuir el número de alumnos que juegan.**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

## Juego n.º 15

## EL FORZUDO

**Edad:** 5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Cuerdas, aros, bancos, cintas adhesivas, colchonetas.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Adquirir confianza en el desarrollo de diferentes situaciones de equilibrio.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**Desarrollo:** Localizaremos distintas zonas de juego con distintas superficies y alturas, lo que simboliza los distintos niveles:

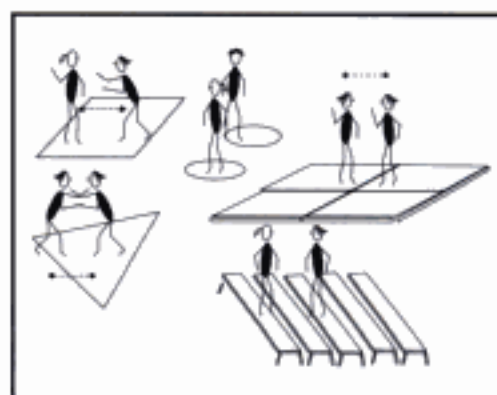
1 cuadrado de 1x1, 2 aros, 3 cuerdas formando un rectángulo, 4 colchonetas, 5 bancos.

Por parejas irán pasando todas estas zonas, pero sólo una de los componentes será quien gane. Ese componente quedará clasificado para intentar derribar al componente ganador de otra pareja; al final sólo quedará un componente y será el ganador porque será el más forzudo.

Respetar las reglas impuestas en cada zona.

No pegar; sólo derribar.

En grandes grupos hacer un cuadrilátero que entre toda la clase, al final sólo podrá quedar un participante.

**Reglas:** Respetar las reglas impuestas en cada zona. No pegar; sólo expulsar de la zona.**Variantes:** En grandes grupos hacer un cuadrilátero que entre toda la clase, al final sólo podrá quedar un participante.**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

## Juego n.º 16

## LOS TRANSPORTISTAS

**Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Pelotas, libros, globos, picas, blocs.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Adquirir confianza en el desarrollo de diferentes situaciones de equilibrio segmentario.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

**3. Comunicación y representación**

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

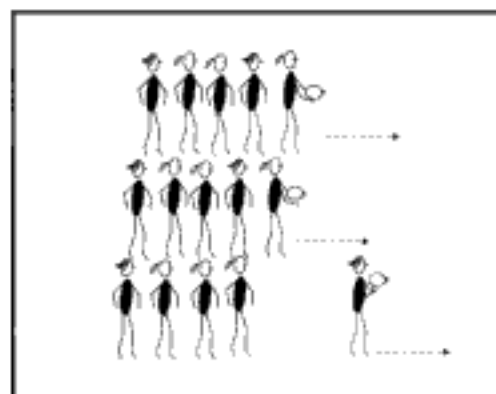
**Desarrollo:** Se dividirá en 4 grupos, cada uno de los que deberá transportar diferentes objetos de un lugar de la clase a otro, la actividad se complica cuando al transportar ciertos objetos, estos requieren transportarlos de una forma especial como:

- La pelota: rodando por el suelo dándole patadas.
- Un libro: sobre la cabeza.
- Un globo sobre las manos sin sujetarlo y hay que hacerlo corriendo.
- Un bloc y sobre este un estuche: con una mano y a pata coja.
- Una pica: sobre una mano.

Ganará aquel equipo que antes transporte el material de forma correcta.

**Reglas:** No hacer trampas.

Transportar el material correctamente.

**Variantes:** El recorrido se puede dificultar si los niños tienen que atravesar superficies de distintas alturas.

## Juego n.º 17

## RESCATE

**Edad:** 5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Bancos, pelotas, picas, aros, zancos.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Adquirir confianza en el desarrollo de diferentes situaciones de equilibrio estático y dinámico.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

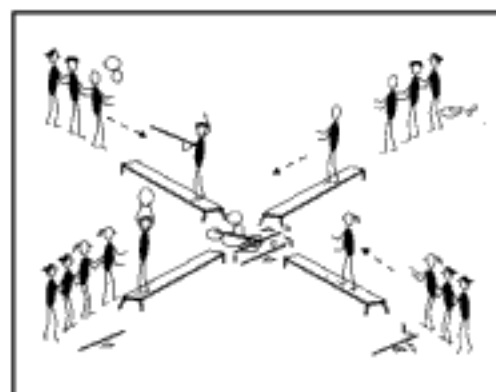
✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**3. Comunicación y representación**

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** El maestro explica que un barco se está hundiendo y los alumnos deben rescatar su valiosa mercancía. Para ello se ha construido 4 puentes que en forma de cruz llevan desde el barco a tierra firme. En el centro se sitúa la valiosa mercancía.

Al final de cada puente habrá un grupo, y aquel que más cosas de la mercancía del barco ponga a salvo, habrá ganado.

**Reglas:** No puede haber más de un niño sobre el puente.  
No correr por encima del puente.**Variantes:** Se puede hacer que los niños salven la mercancía pasando por el puente en distintas posturas (a pata coja, de rodillas, de puntillas, de talón).

## Juego n.º 18

### EL ARO DIVERTIDO

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Aros, cassette, música.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Adquirir confianza en el desarrollo de diferentes situaciones de equilibrio estático.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☑ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☑ 1.2. Juego y movimiento

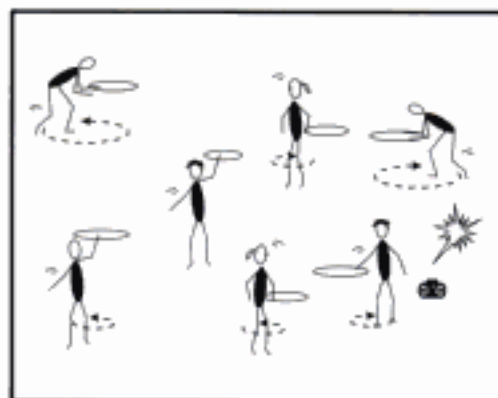
3. Comunicación y representación

☑ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** El maestro situará a los alumnos repartidos por toda la clase con un aro en la mano. Los niños se desplazarán por toda la sala siguiendo el ritmo de la música, la cual será algunas veces lenta, suave y otras muy rápida. El baile lo realizaremos siguiendo a otro compañero que tenga al aro del mismo color que el nuestro; cuando la música pare nuestro cuerpo deja de bailar y se quedará totalmente inmovilizado en la posición que nos hemos quedado.

**Reglas:** No seguir bailando cuando no haya música.

**Variantes:** En vez de llevar aros, se pueden llevar pelotas.



## Juego n.º 19

### EL VALET

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Casette y música.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Mejorar las posibilidades de equilibrio estático a través de diferentes situaciones lúdico-motrices.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☑ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☑ 1.2. Juego y movimiento

☑ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

3. Comunicación y representación

☑ 3.5. Expresión corporal

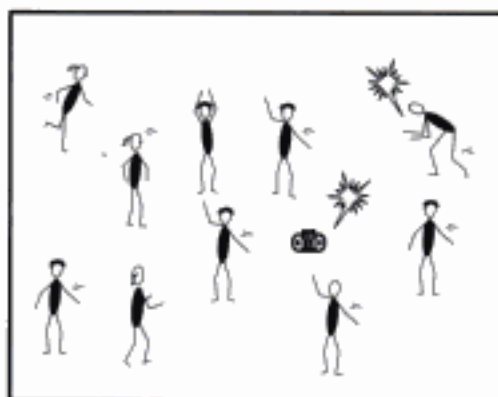
☑ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Estamos en clase de baile y el maestro es coreógrafo que indica los pasos para representar el baile para la fiesta de fin de curso; estos pasos los representa cada cual en su sitio:

- 1º Nos ponemos de puntillas.
- 2º Nos ponemos de puntillas y abrimos los brazos en cruz, lo subimos sobrepasando la cabeza y que se unan y damos dos vueltas.
- 3º Con las plantas de los pies en el suelo levantamos una pierna todo lo que podamos manteniéndola 5".
- 4º Cambio de pierna.
- 5º Nos ponemos de puntillas y realizamos la misma operación, primero una pierna la subimos, y nos mantenemos de puntillas con la otra 5" y luego cambiamos.

**Reglas:** Representar los pasos correctamente. Ensayar los pasos.

**Variantes:** Se pueden realizar todos los pasos seguidos, dando lugar a situaciones de equilibrio dinámico.



**Juego n.º 20****CORRE QUE VIENE GLOTÓN****Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Tizas.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Adquirir confianza tónico-postural ante diferentes situaciones lúdicas.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

**3. Comunicación y representación**

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Se dibuja en el suelo una especie de laberinto o un camino con calles que se comunican entre sí; un niño es glotón lo que quiere decir que tiene mucha hambre; así que para satisfacerla tiene que comer y su comida serán otros niños.

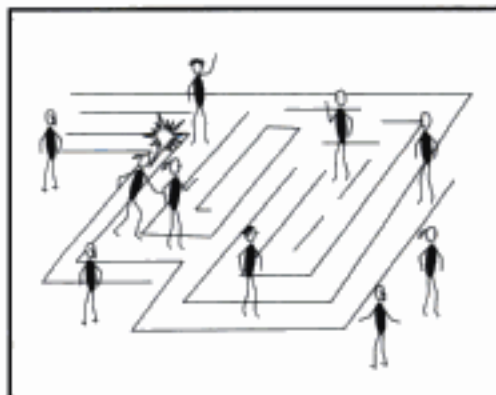
Gloton se identificará diciendo "corre que viene gloton"

Cuando este toque a otro niño, inmediatamente este también se convierte en gloton, así sucesivamente hasta que sólo quede un niño que no ha sido comido el cual será gloton en la próxima partida.

**Reglas:** No salirse de las líneas.**Variantes:** Poner obstáculos en el camino como bancos de diferentes tipos.

Establecer zonas para salvar.

Se puede correr a la pata coja.

**Juego n.º 21****ARRE CABALLITO****Edad:** 5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Cuerdas, zancos, aros, sobres pequeños, bancos.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Mejorar las posibilidades de equilibrio estático y dinámico a través de diferentes situaciones lúdico-motrices.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

**3. Comunicación y representación**

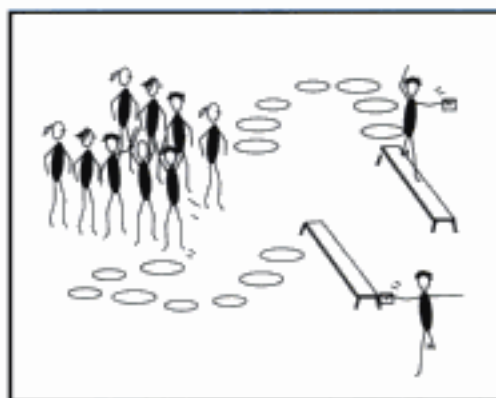
✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** El maestro explica a los niños que son jinetes que tienen que llevar el correo de un lugar a otro, para ello se simula un par de caminos, los cuales se caracterizan con los porque están contruidos (cuerdas, aros, tacos, bancos, etc).

Se divide al grupo en dos subgrupos, cada cual llevará el correo por uno de los caminos; los niños tendrán que atender al maestro porque este les dirá como de rápido tienen que cabalgar, según lo tarde que sea; si van bien de tiempo dirá: "jinetes al trote", y los niños recorrerán el camino andando, pero si se les hace tarde el maestro dirá "jinetes al galope" y estos aumentarán el ritmo y pasarán el camino corriendo. El grupo que antes haya llevado el correo ganará.

**Reglas:** No se pueden desviar del camino. No se pueden desobedecer las órdenes del maestro.

Un jinete no sale hasta que su compañero haya dejado la carta.

**Variantes:** – Pueden recorrer el camino de puntillas, a pata coja, saltando con los dos pies.  
– Utilizar picas como caballos.

## Juego n.º 22

## EL GLOBITO PACHÍN

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Globos, tizas, cuerdas.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Desarrollar una adecuada actitud tónico-postural en diferentes situaciones de juego motriz.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** En cuatro grupos todos los niños dentro de su círculo delimitado con tizas o cuerdas. El/la maestro o maestra tirará al centro de cada grupo un globo muy travieso "el globito pachín".

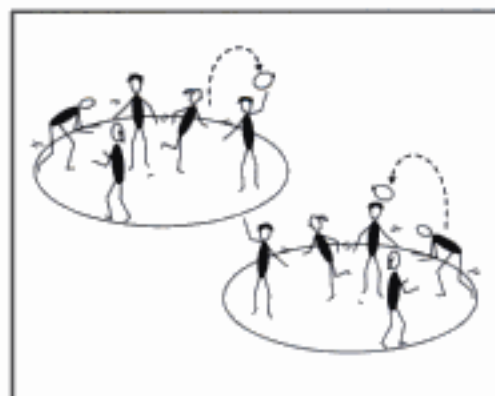
El juego consistirá en que el globo no podrá caer al suelo ni tampoco salir del círculo, así que los niños lo tendrán que mantener en el aire, para ello podrán dar al globo con el brazo, manos, pies, rodillas; el último grupo que pierda el control del globo habrá ganado.

**Reglas:** No salir del círculo.

El globo no puede salir del círculo ni tocar el suelo.

**Variantes:** Aumentar o disminuir el espacio de juego.

Con dos globos a la vez.



## Juego n.º 23

## COLORINES

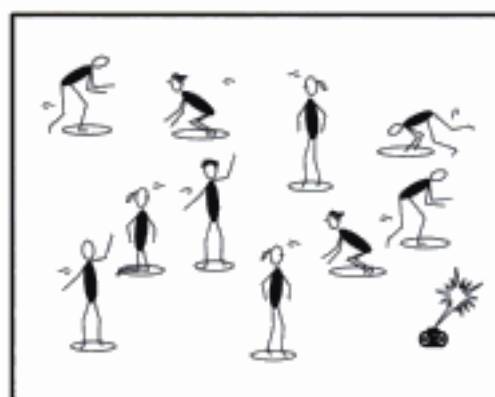
**Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Casete, música, aros grandes.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Desarrollar una adecuada actitud tónico-postural en diferentes situaciones de juego motriz.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Todos los niños se mueven por la clase al ritmo de la música.

Por todo el espacio se han repartido aros de diferentes colores; el juego consiste en que cuando el profesor pare la música y diga el nombre de un color, los niños tendrán que ocupar el aro de dicho color; pero la dificultad se encuentra en que cada color tiene que ser ocupado con una postura determinada.

El azul: de rodillas. El rosa: de puntillas. El amarillo: de talones. El rojo: con una pierna dentro y otra fuera. El verde: de cuchillas. El blanco: apoyando las palmas de las manos y con las piernas fuera.

**Reglas:** Cumplir las normas e indicaciones del profesor. No equivocarse de color de aro.

Cada aro no podrá ser ocupado por más de cuatro personas.

**Variantes:** Limitar el número de aros.

### Juego n.º 24 EL DESFILE

**Edad:** 5

**Lugar:** Patio o gimnasio

**Material:** Casette, música, colchonetas, bancos, cuerdas, picas.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Desarrollar una adecuada actitud tónico-postural en diferentes situaciones de juego motriz.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

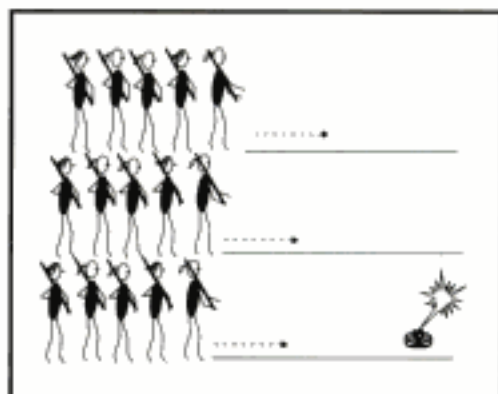
**Desarrollo:** Somos militares y estamos representando un desfile militar, simularemos que en una mano llevamos un fusil, que será una pica y los pasos serán los siguientes:

- Sobre una cuerda pasaremos con un pie junto a otro.
- Sobre un banco, con la cabeza alta, marcaremos el paso levantando las rodillas todo lo que se pueda.
- Sobre las colchonetas, con los dos pies juntos pasaremos pegando saltitos con el cuerpo muy recto.

**Reglas:** No salirse de las líneas.

No caer de los bancos.

**Variantes:** Variar el ritmo del desfile.



### Juego n.º 25 PASAR POR EL ARO

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Aros y colchonetas.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Dominar diferentes posturas corporales en distintas situaciones de equilibrio.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

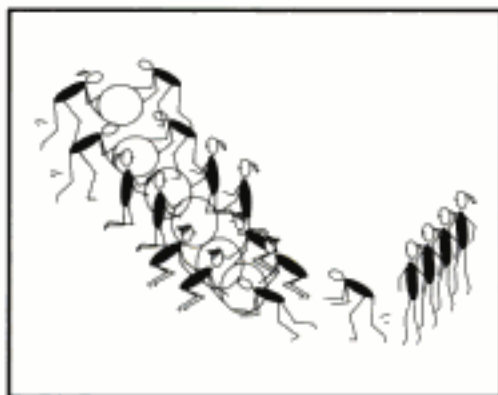
☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Hay que atravesar un gran túnel, para ello dividiremos al grupo en dos; 1º un grupo será el encargado de sostener los aros, y el otro grupo de pasar por el túnel.

El juego consistirá en que cada dos niños sostendrán un aro, el cual situarán a diferentes alturas del suelo, según a la altura que se encuentre, al niño tendrá que sobrepasar de cuclillas, de rodillas, de puntillas o de pie.

**Reglas:** No tocar los aros al pasar.

**Variantes:** Variar el tamaño de los aros.



## Juego n.º 26

### BOMBA

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio

**Material:** Pelotas.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Objetivos:** Dominar diferentes posturas corporales en distintas situaciones de equilibrio.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

**1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

**3. Comunicación y representación**

☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Se divide la clase en cuatro grupos, cada uno tiene que desactivar un número de bombas igual al número de componentes que forman el grupo.

El juego consistirá en que cada grupo se pondrá en fila sobre una línea recta dibujada en el suelo y tendrán que ir pasando la bomba (la pelota) de uno al último, que será quién la lleve hasta un pozo (una caja) para que la bomba explote.

Los pases se podrán hacer de diferentes formas:

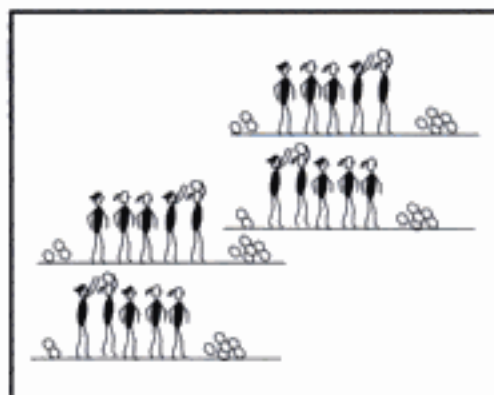
- Con los dos pies sobre el suelo, pasar la pelota por encima de las cabezas.
- A la pata coja pasar la pelota por debajo.

El grupo que antes explote todas las pelotas habrá ganado.

**Reglas:** No hacer trampa a la hora de pasar la pelota.

No saltar ningún componente.

**Variantes:** Variar las formas de pase.



## Juego n.º 27

### EL ARO BAILÓN

**Edad:** 5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Casette, música, aros.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Desarrollar una adecuada actitud tónico-postural en diferentes situaciones de juego motriz.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

**1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

**3. Comunicación y representación**

☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Al ritmo de la música bailaremos el aro.

- Si la música es lenta, bailaremos el aro despacio.
- Si la música es con marcha, bailaremos el aro deprisa.

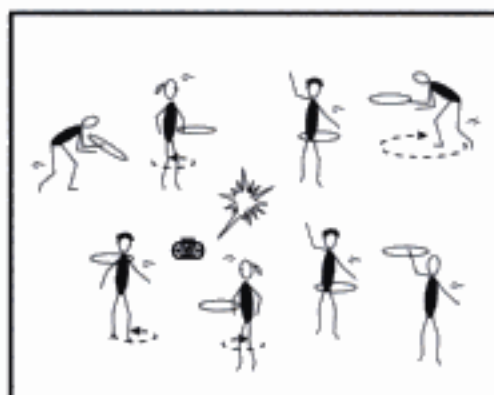
**Reglas:** Mantener el aro en equilibrio para que no se caiga.

**Variantes:** El aro se puede bailar con distintas partes del cuerpo:

- Con el pie.
- Con el brazo.

Y en distintas posiciones:

- De puntillas.
- De talón.



### Juego n.º 28 LOS GATOS

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio

**Material:** Casete, música, bancos.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Desarrollar una adecuada actitud tónico-postural en diferentes situaciones de juego motriz.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

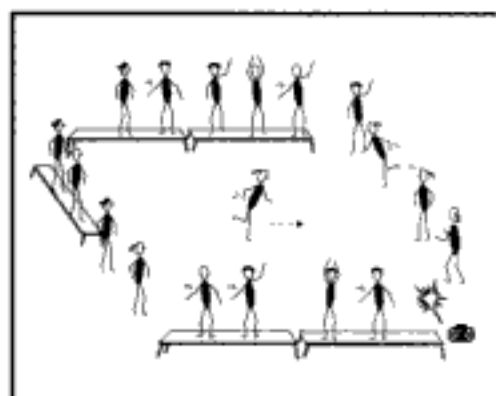
**Desarrollo:** Los bancos dispuestos en cuatro filas (dos paralelas a dos).

Un niño queda en medio, y todos los demás encima de los bancos moviéndose al ritmo de la música, cuando ésta pare todos tienen que rotar (cambiar de banco), cuando el niño que se la queda maúlle, los niños que todavía no están subidos en un banco echarán a correr dentro de la zona que forman los bancos, conforme vayan siendo cogidos se irán convirtiendo en gatos.

**Reglas:** No hacer trampa.

No caerse del banco, porque sino automáticamente quedas convertido en gato.

**Variantes:** Variar el número de alumnos que se la quedan.



### Juego n.º 29 EL ARCO IRIS

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** pelotas, aros, cuerdas.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Dominar diferentes posturas corporales en distintas situaciones de equilibrio.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

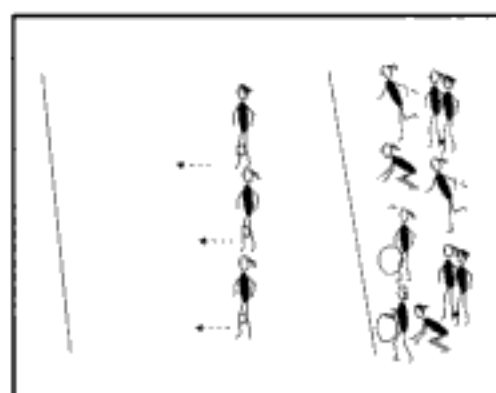
**Desarrollo:** Todos los niños en un extremo de la clase cada uno se han puesto un color del arco iris.

El juego consistirá en que cuando el maestro o maestra diga un color, los niños que lo tengan tendrán que dirigirse hacia el otro extremo tal y como se les ha ordenado.

- El amarillo, cogen las pelotas, se las ponen entre las rodillas y tienen que llegar dando saltos.
- El rojo, cogen los aros y los rulan.
- El azul, se ata la pierna con su compañero.
- El naranja, tiene que ir en cuclillas.
- El violeta, a pata coja.

**Reglas:** No desobedecer las órdenes del profesor.

**Variantes:** Variar las actividades a realizar.



## Juego n.º 30

### LAS RANAS

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio

**Material:** Cinta adhesiva, cartulina y bolígrafo.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Dominar diferentes posturas corporales en distintas situaciones de equilibrio.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

**1. Identidad y autonomía personal**

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

**2. Medio físico y social**

**3. Comunicación y representación**

☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Se hace un círculo grande en el suelo, cada niño llevará una pegatina en forma de rana cada una con un color diferente.

El juego consiste en que las ranitas deben obedecer las órdenes del profesor, porque será quién les diga lo que tienen que hacer y cómo.

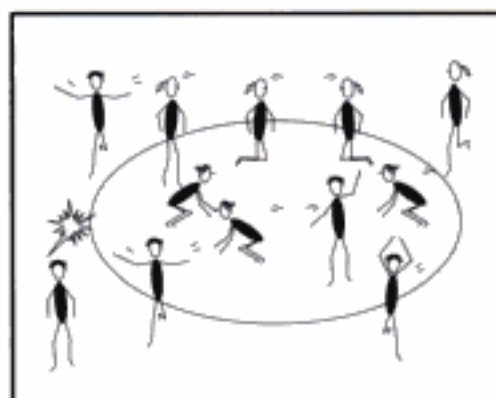
El profesor dice:

- Ranas amarillas dentro del círculo.
- Ranas rojas fuera del círculo a pata coja.
- Ranas verdes dentro del círculo de rodillas.
- Ranas azules dentro del círculo en cuclillas.

**Reglas:** No equivocarse de color.

Obedecer las órdenes del maestro.

**Variantes:** Los logotipos también se pueden clasificar con otros animales.



## Juegos de esquema corporal

### Juego n.º 31

#### PIES POR MANOS

**Edad:** 5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Una pelota mediana.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Valorar la importancia de los segmentos corporales.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

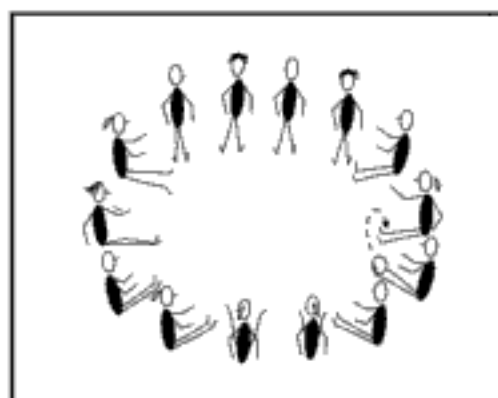
☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

**Desarrollo:** Los jugadores sentados en círculo en el suelo con las piernas extendidas y los pies juntos. Quien inicie el juego se colocará la pelota entre los tobillos. Este jugador levantará ambas piernas, teniendo mucho cuidado para no tirarla al suelo, y se la pasará al compañero de al lado dejándosela en sus pies para que este realice la misma acción.

**Reglas:** Si un jugador deja que se caiga la pelota al suelo, deberá cogerla, colocarla entre los tobillos y continuar.

**Variantes:** Idem, pero de los pies se pasa a las manos y de las manos a los pies del compañero.



3. Comunicación y representación

### Juego n.º 32

#### GESTOS

**Edad:** 3-4

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Utilizar los segmentos corporales para comunicarse.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

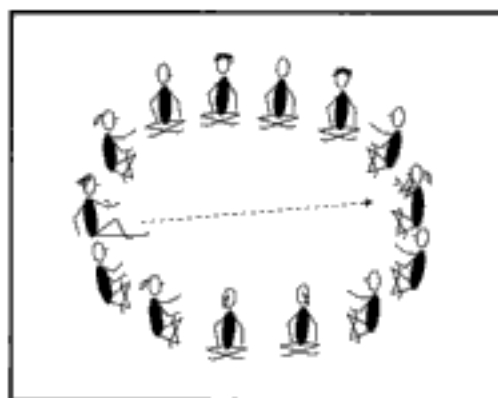
☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

**Desarrollo:** Los niños sentados en círculo. El primer jugador lanza una sonrisa o gesto y la envía a otro. Para recogerla deberá devolverle otro gesto: cerrar la boca con las manos, tras recoger el gesto deberá enviarlo a otro compañero.

**Reglas:** No devolver la sonrisa o gesto al mismo jugador que te la enviado.

**Variantes:** Podemos utilizar sólo las manos, solo la cara o ambas a la vez.



3. Comunicación y representación

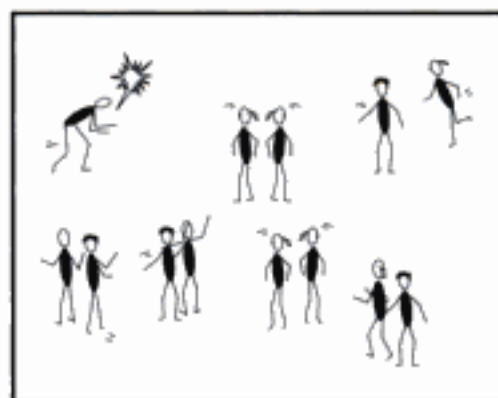
☒ 3.5. Expresión corporal

## Juego n.º 33

## PARTE CON PARTE

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Distinguir las distintas partes corporales en sí mismo y en los demás.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**Desarrollo:** El maestro dará las ordenes que inmediatamente deberán realizar las parejas: de espaldas, frente a frente, mano con hombro del compañero... Cuando la orden sea "frente a frente", las parejas se cambian.**Reglas:** Estar atentos a las indicaciones del maestro.**Variantes:** Se podrán introducir todas las órdenes que se quieran para ir aumentando la dificultad: sentados en el suelo, tumbados boca arriba...

3. Comunicación y representación

## Juego n.º 34

## EL REGALO SORPRESA

**Edad:** 3-4**Lugar:** Aula.**Material:** Cámara de fotos, caja sorpresa.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Manifestar mediante distintos segmentos corporales estados de ánimo.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**Desarrollo:** El maestro contará a los niños una historia que les permita expresar distintos sentimientos y emociones. A modo de ejemplo:

– Colocamos una caja en el centro de la clase y decimos: "hoy hemos recibido una caja, mirad que bonita es ¿qué habrá dentro?, es una sorpresa". El maestro les echará una foto, para que después observen su cara de sorpresa. "Pero...el regalo tiene una tarjeta que dice: es para...¿hay algún niño o niña que se llame así?, ¿no?, que pena, mirad todos en el espejo la carita de pena que tenemos.

A partir de esta u otras historias podemos introducir nuevos elementos.

**Reglas:** El maestro realizará fotografías en los momentos de máxima expresividad de los niños.**Variantes:** Tantas como historias que causen sorpresas o distintos estados de ánimo.

3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

### Juego n.º 35

#### MI CUERPO

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Papel continuo, tizas, pinturas de dedos.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Disociar por separado las distintas partes del cuerpo y asumir la totalidad del conjunto.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.3. Expresión plástica

**Desarrollo:** Un miembro de la pareja se tumba en el papel continuo, mientras el otro señala con tiza o pintura la silueta de su compañero. Una vez realizada la figura se cambian las parejas. Después se iniciará una conversación en la que los niños identificarán los distintos segmentos corporales mostrándoselos a sus compañeros.

Se podrán ir añadiendo segmentos poco a poco y según la zona del cuerpo donde se quiera hacer más incidencia. Por ejemplo: en la cara pintar la nariz, la boca, los ojos...

**Reglas:** El niño que está tumbado en el suelo deberá permanecer inmóvil mientras el otro pinta la silueta.

**Variantes:** La silueta puede quedar desnuda o vestida según la estación del año. También la podemos recortar, pintar, fijar en la pared y tomarla como referencia de su crecimiento.



### Juego n.º 36

#### SOY UN ROBOT

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula o patio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Reconocer los distintos segmentos corporales en sí mismo y en los demás.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

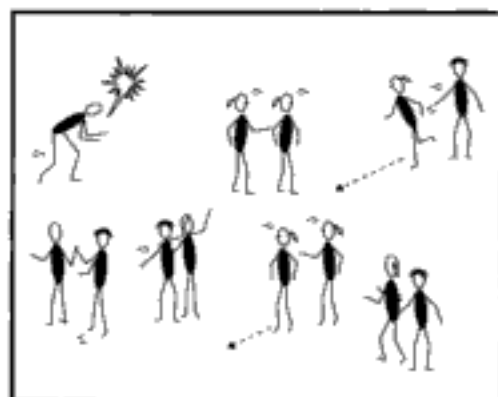
3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Un niño de la pareja hace de robot y este tiene un botón con el que se pone en marcha y otro con el que se para. Estos dos botones estarán de forma imaginaria en dos sitios distintos del cuerpo. El compañero tendrá que averiguarlo tocando los distintos segmentos corporales del robot (empezando por la cabeza). Cuando toque la parte del cuerpo que lo pone en movimiento este comenzará a andar, parándose al tocar el segmento que hace que se pare. Al finalizar la actividad, el explorador nombrará las partes del cuerpo que ha tocado y el movimiento realizado.

**Reglas:** El robot se pondrá en marcha solo cuando se toque el botón correcto.

**Variantes:** Situar distintos botones por todo el cuerpo con funciones diferentes: saltar, doblar los segmentos corporales, correr...



### Juego n.º 37

#### EL HECHIZO

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Un muñeco de trapo.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Descubrir las posibilidades de movimiento de las diferentes partes del cuerpo a través de las articulaciones.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Los niños repartidos por todo el espacio. El maestro situado de forma que todos lo puedan ver. Este sujetará el muñeco en sus manos y lo irá moviendo al par que los niños imitan los movimientos del muñeco. Cuando el muñeco no se mueve, los niños permanecen inmóviles.

Al finalizar el maestro preguntará a los niños sobre las sensaciones que han tenido.

**Reglas:** Permanecer inmóviles cuando el muñeco este quieto y respetar las indicaciones del maestro.

**Variantes:** Clase repartida en dos grupos, el maestro con dos muñecos, uno en cada mano, una parte de la clase imita a un muñeco y otra parte de la clase al otro muñeco.



### Juego n.º 38

#### ME PONGO COMO TÚ

**Edad:** 5

**Lugar:** Aula o gimnasio.

**Material:** Vendas.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Saber localizar los distintos segmentos corporales tanto de su cuerpo como del otro.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

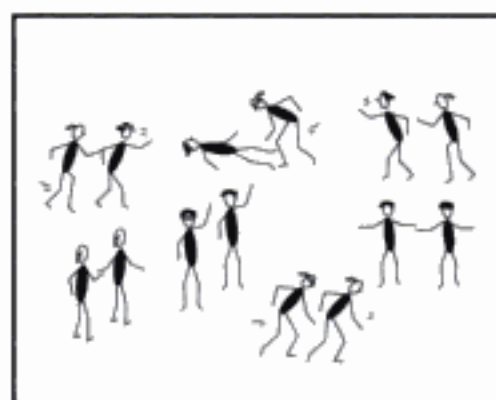
3. Comunicación y representación

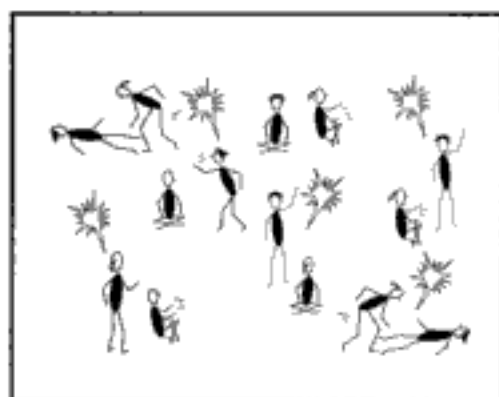
☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Los niños situados por parejas. Uno de ellos con los ojos tapados; el otro adoptará una postura. El niño o niña con los ojos tapados intentará descubrir a través del tacto la postura del otro, una vez que la ha averiguado deberá realizarla. El niño o niña con los ojos vendados se quitará la venda y comprobará si la postura que adopta es similar a la de su compañero.

**Reglas:** El niño/a que adopta la postura inicial no puede moverse o modificarla en forma alguna.

**Variantes:** Podemos trabajar en pequeños grupos, de tal forma que la mitad realicen posturas y la otra mitad con los ojos vendados intenten imitarlas.



**Juego n.º 39****VEO, VEO****Edad:** 3-4**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Identificar los segmentos corporales en si mismo y en los demás.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**    **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen**3. Comunicación y representación**☒ 3.1. Lenguaje oral**Desarrollo:** Uno de los niños adoptará la postura que quiera. Su pareja se situará sentado y frente a él; y nombrará todos los segmentos corporales que ve, como son y que prendas le cubren. Cambio de rol.**Reglas:** Decir sólo los segmentos corporales que están a la vista.**Variantes:** Nombrar las partes corporales que no se ven.**Juego n.º 40****TENGO UN TICS****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Reconocer los distintos segmentos corporales.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**    **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.4. Expresión musical☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Los niños de pie y en círculo cantando a la vez que gesticulan la letra de la canción:(cada vez que oímos “tics” se repite el movimiento anterior).

“Hoy he ido al doctor y me ha dicho que mueva UN DEDO, por que tengo un tics, tics, tics (bis).

Hoy he ido al doctor y me ha dicho que mueva UNA MANO, por que tengo un tics, tics, tics (bis).

Hoy he ido al doctor y me ha dicho que mueva EL CODO, por que tengo un tics, tics, tics” (bis).

Esta canción se puede prolongar con todas las partes del cuerpo.

**Reglas:** Respetamos las ordenes de la canción.**Variantes:** Se pueden introducir todos los segmentos corporales que se deseen e ir aumentando en dificultad.

### Juego n.º 41 JUAN PEQUEÑO

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Identificar los distintos segmentos corporales.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.4. Expresión musical

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Los niños de pie y en círculo cantando a la vez que gesticulan la letra de la canción:

"Juan Pequeño cuando baila

baila, baila, baila. Juan pequeño cuando baila, baila con... (se señala con el dedo)

con un dedo, dedo, dedo (bis)

así baila Juan Pequeño

Juan Pequeño cuando baila

baila, baila, baila Juan pequeño cuando baila, baila con... (se señala con el pie)

con un pie, pie, pie (bis)

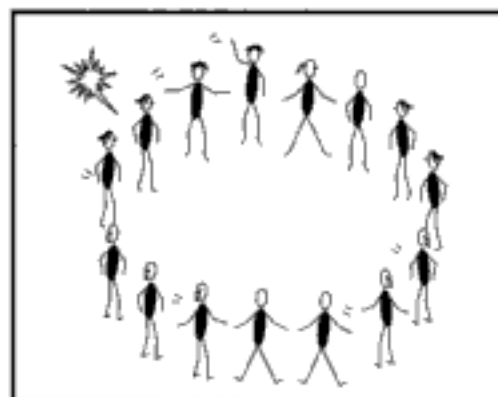
así baila Juan Pequeño...

Así hasta introducir todos los elementos del cuerpo que veamos conveniente".

**Reglas:** Respetar los movimientos que ordena la canción.

**Variantes:** Podemos trabajar sólo una parte del cuerpo: segmentos superiores...

Podemos introducir varias partes a la vez.



### Juego n.º 42 ESCULTORES

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Ladrillos de plástico.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Utilizar los distintos segmentos corporales.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

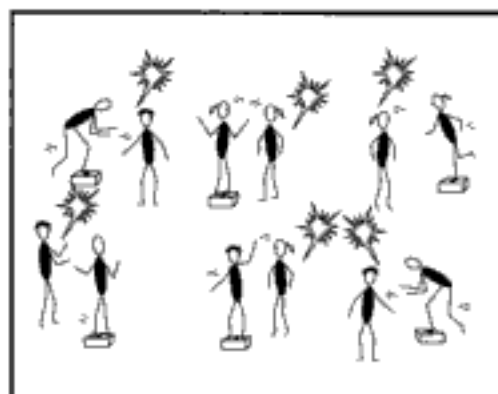
3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Los niños situados en parejas, uno hará de escultor y otro de futura escultura, este último situado encima del ladrillo. El escultor le irá dando las indicaciones hasta conseguir la figura deseada. Luego la explicará a todo el grupo y cambio de rol.

**Reglas:** La escultura deberá respetar las ordenes del escultor.

**Variantes:** Somos fotógrafos y colocamos a un niño, animal o cosa para una foto.



### Juego n.º 43 LAVACOCHE

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Identificar distintos segmentos corporales en si mismo y en los demás.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

2. Medio físico y social

☒ 2.3. Los objetos

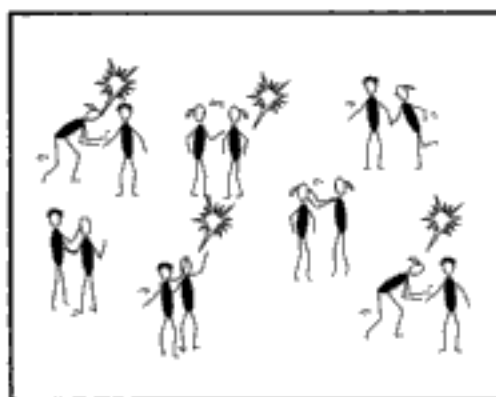
3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Los niños situados por parejas y frente a frente. Uno actuará como si fuese un coche, identificando sus segmentos corporales con las partes del cuerpo (las orejas son los espejos del coche, las piernas las ruedas...). El lavacoches tendrá que ir frotando con cuidado todas las partes del coche que el maestro o los mismos niños proponen.

**Reglas:** Frotar con cuidado y sólo las partes del coche que previamente se hayan establecido.

**Variantes:** Somos lavamotos, lavacohetes, lavaaviones, lavabarcos...



### Juego n.º 44 ÉSTE ES MI AMIGO

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Nombrar los distintos segmentos corporales en el cuerpo del compañero.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

2. Medio físico y social

3. Comunicación y representación

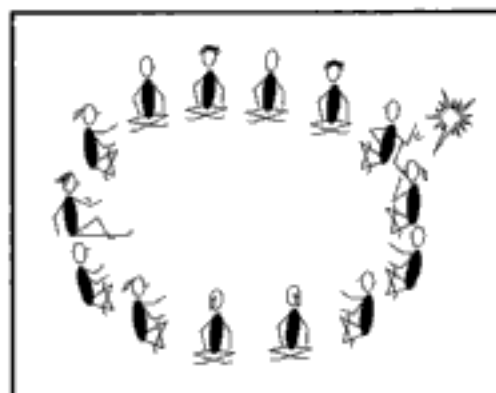
☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Las parejas cogidas de la mano y todas formando un círculo. Una pareja comienza presentando a su compañero: "éste es... y ésta es su mano". Así sucesivamente hasta completar el círculo. Una vez completado el círculo con una parte del cuerpo se comenzará con otra y así hasta que el maestro lo determine.

**Reglas:** Repetar los turnos de presentación.

**Variantes:** Las presentaciones pueden hacerse de forma individual.

Cada individuo presenta a su compañero y una parte distinta del cuerpo a la presentada por la pareja anterior.



### Juego n.º 45 DE DOS EN DOS

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Distinguir y tomar conciencia de las distintas partes del cuerpo.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** El grupo se sentará formando dos círculos concéntricos, de manera que se vean frente a frente. Un miembro de la pareja le dará las ordenes al otro: "levanta un brazo", "cierra los ojos"...y este deberá realizarlas. Luego cambio de rol. Cuando el maestro lo estime cambio de parejas.

**Reglas:** Las ordenes deberán ser claras y sencillas.

**Variantes:** Aumentar el número de indicaciones a realizar seguidas.

Las ordenes las da el maestro.



### Juego n.º 46 SÍ O NO

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Reconocer los distintos segmentos corporales mediante expresión corporal.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

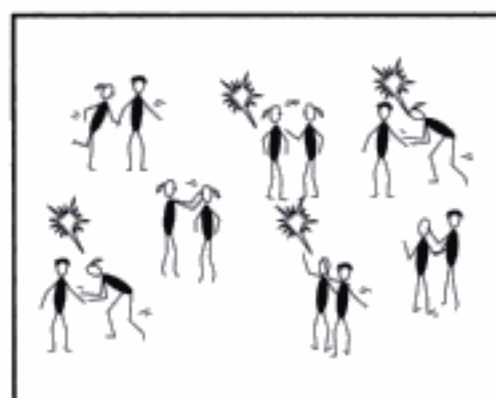
3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Los niños sentados por parejas. Uno piensa en un segmento o una parte de su cuerpo e intenta comunicarlo a su compañero por gestos evitando señalar. Si lo acierta cambio de rol.

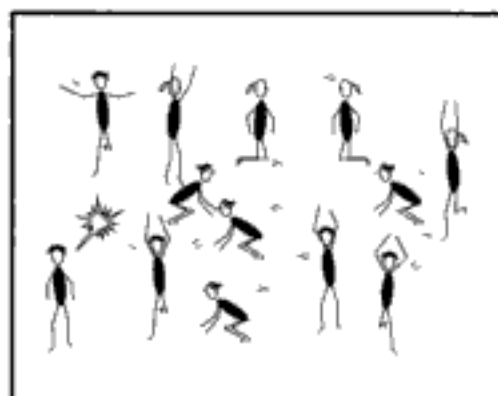
**Reglas:** No es posible la comunicación oral por el miembro que gesticula.

**Variantes:** Podemos variar la organización y realizar este juego en tríos, pequeños grupos, gran grupo...



## Juego n.º 47

## GIGANTES Y ENANOS

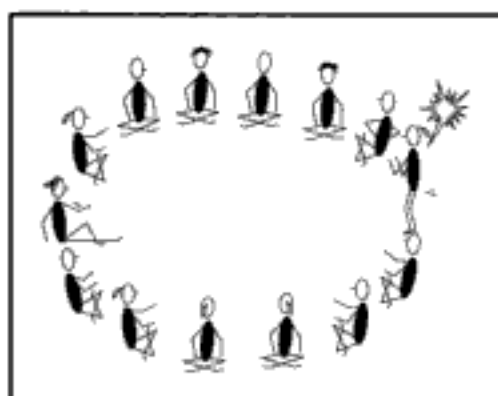
**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Experimentar distintas posturas corporales.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**    **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** El maestro contará a los niños una historia donde estos serán enanitos (andarán en cuclillas y agachados) o gigantes (con brazos y piernas estiradas). Los niños a la vez que el maestro relata irán interpretando los personajes que éste narra.**Reglas:** Respetar los distintos momentos de la narración y actuar de acuerdo con ellos.**Variantes:** Podemos contar cuentos de animales y que los niños los interpreten.

## Juego n.º 48

## POR LAS MAÑANAS ME LAVO

**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Identificar segmentos corporales en sí mismo y en el compañero.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**    **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Los niños sentados en círculo, uno comenzará el juego diciendo: "por las mañanas cuando me levanto me lavo...ojos, nariz, manos...". Todos los demás niños del círculo deberán repetir esta acción. Insistiremos en que los niños realicen gestos para comunicarse con el gran grupo.**Reglas:** Procurar que el niño que está actuando no repita zonas corporales.

Respetar los turnos.

**Variantes:** Para aumentar la dificultad se puede comenzar diciendo la frase del compañero y a continuación la propia.

### Juego n.º 49

#### TE COMO

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Reconocer los distintos segmentos corporales en los demás.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

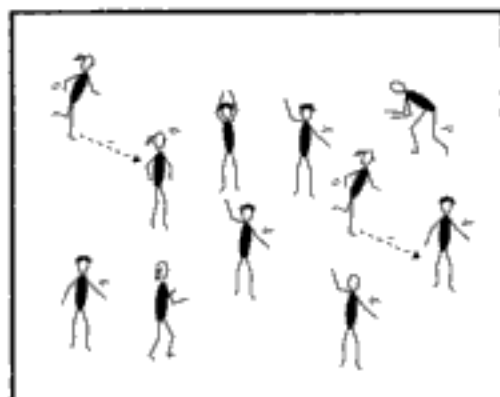
3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Un niño se la queda y actúa como tigre, león, pantera...este deberá decir en voz alta un segmento o zona corporal y perseguir a los demás con el objetivo de tocar (comerse) la zona o segmento corporal que ha dicho. El niño tocado se la queda.

**Reglas:** Tocar sólo la zona corporal o segmento que previamente se ha comentado.

**Variantes:** El niño tocado no se la queda y sigue corriendo pero con el segmento o zona corporal "enferma o dañada" por la agresión del tigre o león.



### Juego n.º 50

#### DE MADRES A HIJOS

**Edad:** 3-4

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** El necesario para tener música de fondo.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Tomar conciencia de las distintas posibilidades de movimiento del cuerpo.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

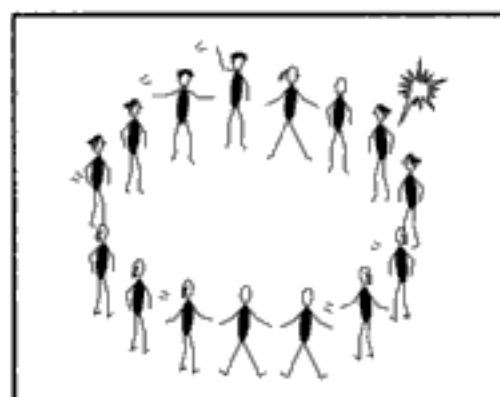
**Desarrollo:** Todos los niños de pie y formando un círculo. Un niño o niña hace de madre. La madre será el niño o niña que realice los movimientos que todos los demás deberán imitar al son de la música.

**Reglas:** Cada madre actuará durante 2 minutos o menos.

Poner en movimiento el mayor número posible de segmentos y zonas corporales.

**Variantes:** La madre puede ser el maestro/a.

Utilizar distintas músicas de fondo, lenta, rápida y realizar los movimientos en función de ellas.



## Juego n.º 51

## CAZADOR Y LIEBRES

**Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** El necesario para tener música de fondo.**Organización:** Gran grupo**Objetivos:** Interiorizar la imagen motriz de los miembros superiores e inferiores.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento

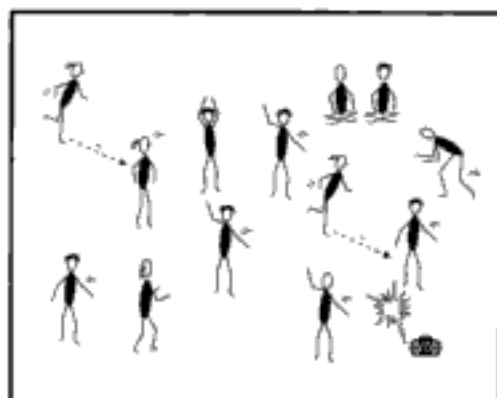
3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Se eligen cinco cazadores entre los niños y todos los demás serán liebres. Los cazadores que llevarán una gorra para ser identificados tendrán que cazar a las liebres tocándolas solamente en las piernas o en los brazos, mientras estas corren y saltan al ritmo de la música. La liebre tocada se retirará a un lugar previamente establecido por el maestro.

**Reglas:** Las liebres cazadas permanecerán en su sitio hasta que vuelva a comenzar el juego con otro cazador. Sólo se es cazado si te tocan en las piernas o en los brazos.

**Variantes:** El cazador sólo podrá cazar liebres cuando para la música y únicamente dando tres pasos, las liebres al parar la música se quedan inmóviles.



## Juego n.º 52

## ¿TE ACUERDAS?

**Edad:** 3-4**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Saber localizar los distintos segmentos corporales tanto de su cuerpo como del otro.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.1. Lenguaje oral

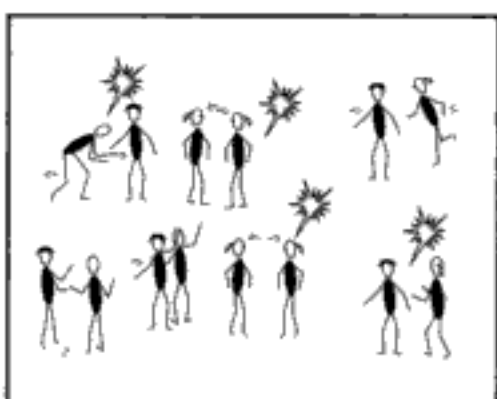
**Desarrollo:** Un niño situado delante del otro. Uno de ellos con los ojos cerrados o vendados; el otro tocará cuatro zonas o segmentos corporales a su compañero. El niño o niña con los ojos vendados deberá decir en voz alta las zonas o partes del cuerpo que le ha tocado su compañero. Cambio de rol.

**Reglas:** No mirar ni abrir los ojos.

Cada segmento corporal sólo se podrá tocar una vez.

**Variantes:** Aumentamos o disminuimos el número de zonas corporales a tocar y recordar.

Para aumentar la dificultad podremos decir a los niños que respeten el orden en el que le han tocado las distintas zonas de su cuerpo.



### Juego n.º 53 POSTURAS

**Edad:** 3-4

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Reconocer los distintos segmentos corporales en los demás.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

✓ 3.1. Lenguaje oral

✓ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Los niños situados por parejas. Uno de ellos realizará una postura inhabitual y procurando ocultar alguna zona o algún segmento corporal. El otro niño deberá nombrar en voz alta los segmentos o zonas corporales que no puede ver. Cambio de rol.

**Reglas:** El niño que realiza la postura no podrá moverse y el otro niño estará situado de frente a él.

**Variantes:** Las posturas las podemos hacer imitando a objetos cotidianos, animales, números...



### Juego n.º 54 MARIONETAS

**Edad:** 5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Descubrir las posibilidades de movimiento de las diferentes partes del cuerpo a través de las articulaciones.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

✓ 3.5. Expresión corporal

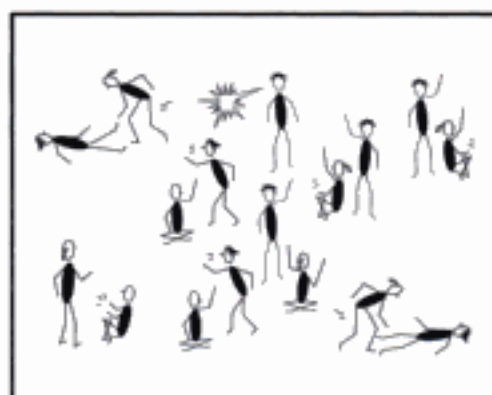
**Desarrollo:** Un niño de la pareja sentado e imaginando que es una marioneta y tiene un hilo enganchado en cada articulación. El niño que está en pie tiene en sus manos los hilos que mueven la marioneta; este la moverá hasta llegar a una postura aleatoria o previamente establecida por el maestro. Cambio de rol.

**Reglas:** La marioneta sólo se mueve cuando el niño su compañero mueve los hilos.

No realizar movimientos bruscos.

**Variantes:** Podemos organizar a los niños por tríos y cada niño maneja dos marionetas.

Una marioneta es manejada por dos niños.



## Juego n.º 55

## EL CORONEL.

**Etapas:** EDUCACIÓN INFANTIL**Ciclo:** 2º**Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Bloque de Contenidos:** CONTROL Y CONCIENCIA CORPORAL**Contenidos:** Esquema Corporal.**Objetivos:** Interiorizar la imagen motriz de los miembros superiores e inferiores.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

2. Medio físico y social

3. Comunicación y representación

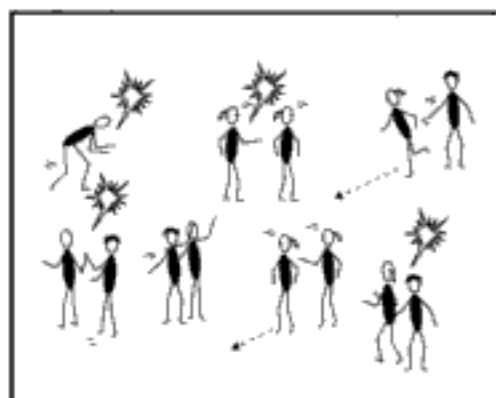
✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 3.1. Lenguaje oral

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Un miembro de la pareja actuará como coronel y el otro como soldado. El coronel ordenará al soldado que ande, que pare, que corra, que salte a la pata coja... Cada vez que el coronel ordene que pare el soldado "cansado" se excusará al coronel diciendo me duele esta pierna, me duele este brazo, me duele la cabeza... y no puedo seguir más. A la orden del maestro cambio de rol.

**Reglas:** Los niños no deberán cansar demasiado a los soldados.**Variantes:** Organizamos la clase en pequeños grupos y un niño actúa de coronel y todos los demás de soldados.

## Juego n.º 56

## EL ESPEJO

**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Localizar los distintos segmentos corporales tanto de su cuerpo como del otro.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

2. Medio físico y social

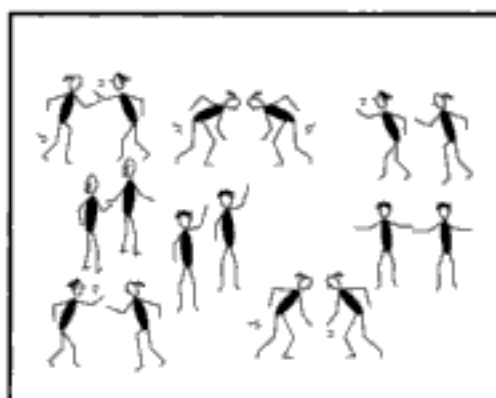
3. Comunicación y representación

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 3.5. Expresión corporal

✓ 1.2. Juego y movimiento

**Desarrollo:** Los niños situados uno frente al otro. Un niño moverá sus segmentos corporales y el otro (el espejo) deberá realizarlos al par y sin tocar al compañero que tiene enfrente.

**Reglas:** Comenzar el juego moviendo los segmentos corporales lentamente.**Variantes:** El espejo realiza los movimientos con el lado contrario al que está moviendo su compañero.

## Juego n.º 57

### LA UNIÓN

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** El necesario para tener música de fondo.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Reconocer los distintos segmentos corporales en sí mismo y en los demás.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

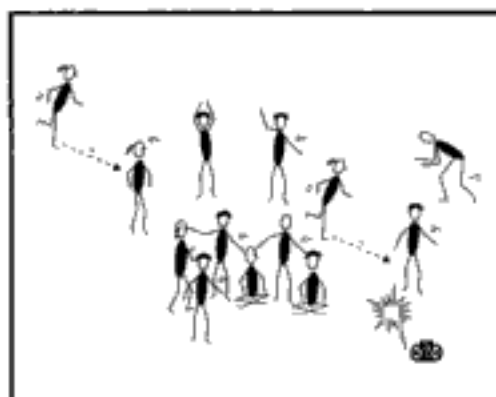
3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Todos los niños repartidos por el espacio. El profesor pondrá la música y todos comenzarán a moverse por toda la pista o gimnasio. Cuando la música pare todos los niños deberán unirse por el segmento corporal previamente establecido por el maestro.

**Reglas:** No unirse antes de que pare la música.

Correr y moverse sin buscar compañeros mientras suena la música.

**Variantes:** Los niños divididos en pequeños grupos, cada grupo se une por un segmento o zona corporal distinta. Gana el grupo que antes se una.



## Juego n.º 58

### LA SELVA

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Descubrir las posibilidades de movimiento de las diferentes partes del cuerpo.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

☒ 2.4. Animales y plantas

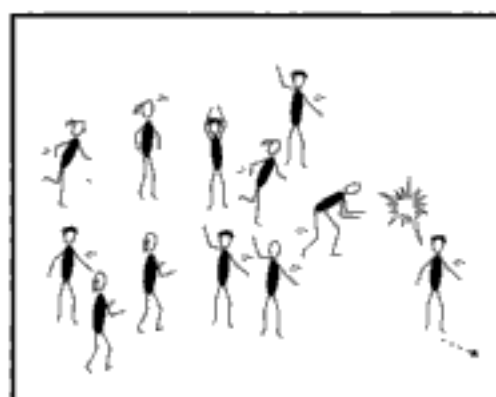
3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** El maestro contará a los niños que estamos en la selva, y vamos a vivir una gran aventura. En esta aventura vamos a utilizar nuestro cuerpo y segmentos corporales para salvar los peligros y obstáculos que nos encontremos: "empezamos a andar, me pincho y me duele la rodilla derecha, tengo que curármela; sigo andando y tengo que subir con las manos por una liana para subirme a un árbol; me hago daño en la mano derecha...".

**Reglas:** Respetar la historia y las indicaciones del maestro/a.

**Variantes:** Podemos contar la aventura en el desierto, en el mar, en una isla perdida...



## Juego n.º 59

## EL PILLO

**Edad:** 5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Aprender a observar los movimientos de los distintos segmentos corporales en sí mismo y en los demás.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

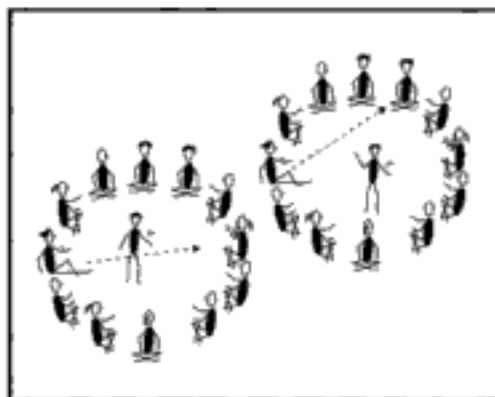
1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Los grupos sentados en el suelo. Un miembro del grupo actuará como policía y el otro como pillo. El policía no conocerá que miembro del grupo es el pillo, que tendrá que "matar" a los demás miembros del grupo realizando un gesto con una zona o segmento corporal previamente establecido por el maestro.

Si el policía caza al pillo, cambio de rol.

**Reglas:** Los miembros del grupo no podrán desvelar la identidad del pillo.**Variantes:** Podemos utilizar todos los segmentos corporales para "matar" y todo tipo de gestos previamente establecidos.

## Juego n.º 60

## ¿QUIÉN MANDA?

**Edad:** 5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Saber localizar los distintos segmentos corporales tanto de su cuerpo como del otro.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Un miembro del grupo actuará como director, otro como observador y desconocerá la identidad del director. Una vez sentados todos el director hará movimientos que todos los niños a la vez que él irán imitando. El observador deberá descubrir quien es el director.**Reglas:** Todos los niños del grupo realizarán las acciones del director a la vez para evitar que el observador le descubra.**Variantes:** Realizamos movimientos sólo con los segmentos superiores, sólo con los inferiores o con todo el cuerpo.

## Juegos de lateralidad

### Juego n.º 61

#### LOS VÉRTICES

**Edad:** 5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Objetivos:** Reconocer la lateralidad corporal a través de diferentes situaciones motrices.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

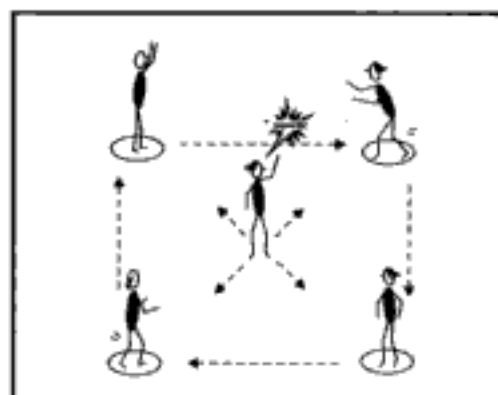
✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

**Desarrollo:** Cuatro de los niños se colocan simulando ser los vértices de un cuadrado. Otro se sitúa en el centro del cuadrado. A la señal del niño que está en el centro, los vértices se desplazan en un mismo sentido (derecha o izquierda) y el del centro intentará ocupar uno de dichos vértices.

**Reglas:** El que se quede sin vértice pasa a quedársela en el centro.

**Variantes:** Utilizar los vertices de otras figuras geométricas.



3. Comunicación y representación

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

### Juego n.º 62

#### LANZA Y LANZA

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio

**Material:** Balones blandos de diferentes colores.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Identificar la dominancia lateral de una parte del cuerpo sobre la otra.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

**Desarrollo:** Se distribuyen balones de diferentes colores (rojo, azul y verde) por todo el terreno de juego. Todos los niños desplazándose por el espacio y a la señal del maestro deberán coger una pelota, lanzarla hacia arriba, recogerla y volver a dejarla inmóvil en el suelo.

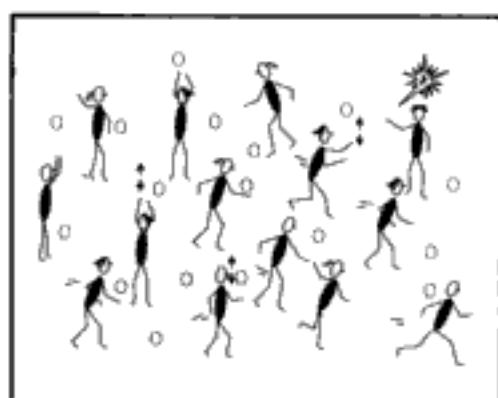
Si la pelota es roja se lanzará con la mano derecha.

Si la pelota es azul se lanzará con la mano izquierda.

Si la pelota es verde se lanzará con la mano que se quiera.

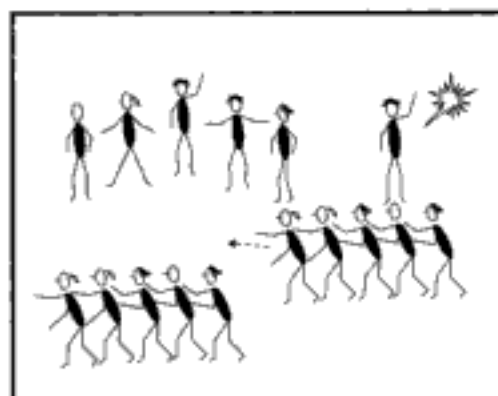
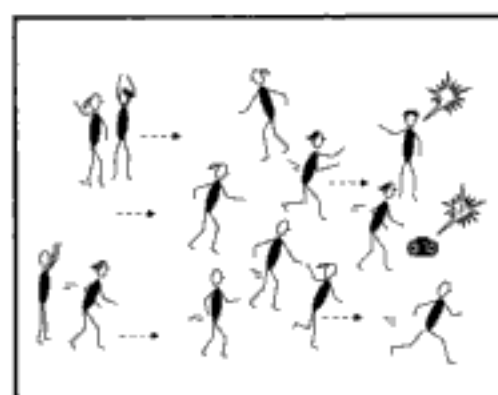
**Reglas:** Respetar siempre los colores y las acciones a realizar.

**Variantes:** Lanzar contra algún objeto concreto.



3. Comunicación y representación

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Juego n.º 63****FORMAMOS UN TRENECITO****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Favorecer la progresiva dominancia lateral del niño a través del juego.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.2. La vida en sociedad☒ 2.3. Los objetos**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Grupos de 4-5 niños cogidos por la cadera simulando viajar en un tren. A la señal del maestro se simula llegar a una parada y se deberá saludar a la gente que allí está esperando.**Reglas:** Los alumnos deberán saludar a la vez hacia el lado que indique el maestro.**Variantes:** Saludar con los pies.**Juego n.º 64****AERÓBIC MUSICAL****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Música.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Afirmar la lateralidad corporal a través de experiencias motrices y musicales.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social****3. Comunicación y representación**☒ 3.4. Expresión musical☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Los niños se sitúan por todo el espacio. Cuando suene la música todos se desplazarán hacia un lado, cuando deje de sonar se pararán y cuando vuelva a sonar se desplazarán hacia el otro lado.**Reglas:** El sentido del desplazamiento inicial lo indicará el profesor previamente.**Variantes:** Realizar el juego en pequeños grupos y cogidos de la mano del compañero.

### Juego n.º 65 ME ACUESTO

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Colchonetas.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Desarrollar las diferentes posibilidades de acción del lado dominante y no dominante.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** A la señal del maestro los niños simularán que tienen sueño y se acostarán en la cama (colchoneta) del color que éste indique.

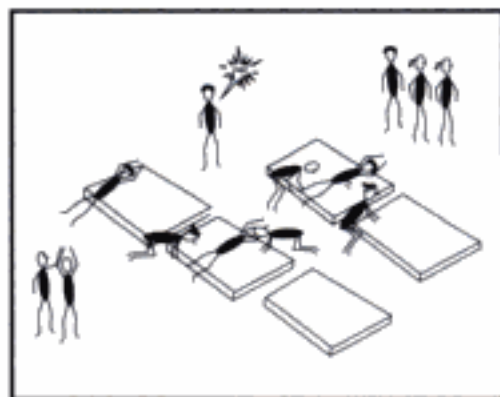
– Rojo: Colchonetas situadas a la izquierda.

– Azul: Colchonetas situadas en el centro.

– Verde: Colchonetas situadas en la derecha.

**Reglas:** Tener presente el color que indica el maestro.

**Variantes:** ¿Quién es capaz de llegar antes a la colchoneta señalada?



### Juego n.º 66 LA CESTITA

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Cesta de mimbre y balones de diferentes colores.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Objetivos:** Conocer y valorar las posibilidades manipulativas del lado dominante y no dominante.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

☒ 2.3. Los objetos

3. Comunicación y representación

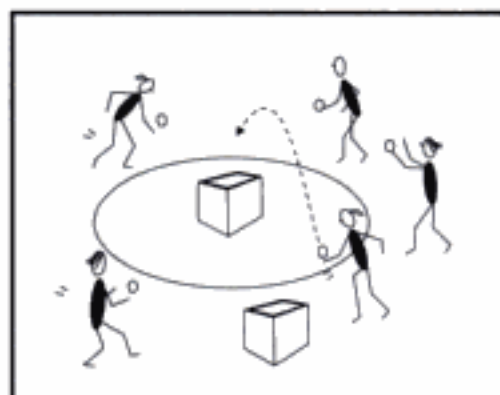
☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Se forman grupos de 5 a 6 niños que se sitúan alrededor de un círculo en cuyo centro se coloca una cesta.

Cerca de los alumnos también se sitúa una caja con balones de dos colores. Los alumnos deberán intentar introducir los balones en la cesta, los de un color con un brazo y los de otro color con el otro. ¿Con qué brazo acierto más pases?

**Reglas:** No sobrepasar la línea de lanzamiento.

**Variantes:** Alejar o acercar el círculo alrededor de la cesta.



## Juego n.º 67

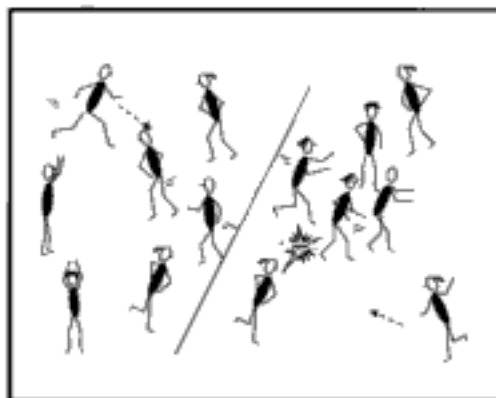
## FUEGO Y AGUA

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Reconocer la lateralidad corporal a través de diferentes situaciones motrices.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal 2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Se divide el espacio en dos grandes zonas separadas por una línea. Una de ellas se denominará "fuego" y la otra "agua". Según indique el maestro fuego o agua los participantes deberán situarse a derecha o izquierda de la línea.**Reglas:** Desplazarse lo más rápido posible a una u otra parte de la línea.**Variantes:** Hacer lo contrario de las indicaciones realizadas por el profesor.

## Juego n.º 68

## LOS COLORES DIVERTIDOS

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Balones pequeños de color verde y amarillo.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Adquirir una progresiva lateralidad en diferentes situaciones lúdicas de la vida cotidiana.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal 2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana☒ 2.3. Los objetos

3. Comunicación y representación

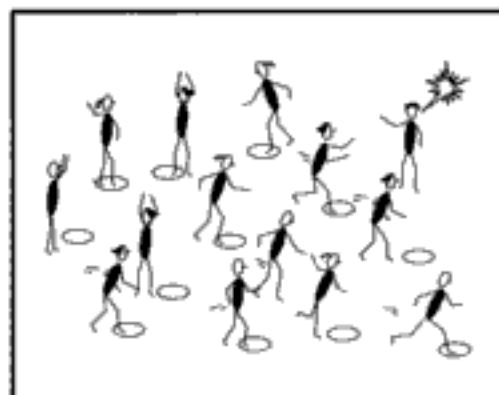
☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Se forma un grupo de 5-6 niños, colocados en círculo. Cada jugador tendrá un balón pequeño de color verde en una mano y otro de color amarillo en la otra.

Realizar las instrucciones que indique el profesor (por ejemplo: Tocarse la cabeza con la mano verde).

**Reglas:** Estar atento a las indicaciones del profesor.**Variantes:** Tocar partes corporales de otros compañeros o tocar diferentes lugares del espacio de juego.

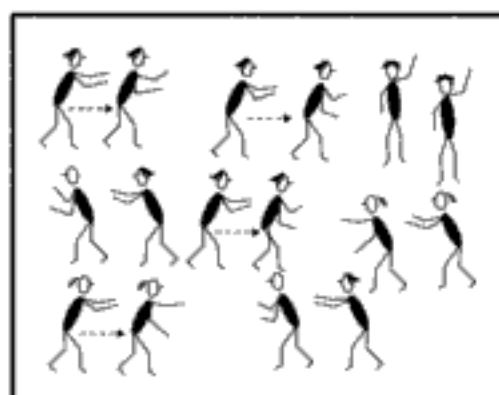
## Juego n.º 69

## LÍO-LÍO

**Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Aros de colores.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Contribuir al correcto conocimiento y desarrollo de la lateralidad, permitiendo una mayor autonomía en las acciones habituales.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Se distribuyen aros de colores por el espacio de juego. Colocar las partes del cuerpo en el aro del color que el maestro indique (pierna derecha en aro azul).**Reglas:** No realizar posiciones que implique peligrosidad.**Variantes:** Realizar el juego por parejas.

## Juego n.º 70

## MI AMIGO DICE ...

**Edad:** 5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Reconocer la lateralidad corporal a través de diferentes situaciones motrices.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**3. Comunicación y representación**☒ 3.1. Lenguaje oral☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Los niños se sitúan por parejas y distribuidas por todo el espacio de juego. Uno de la pareja se la queda y deberá ir ordenando al compañero diferentes acciones a realizar tanto con el lado dominante como con el no dominante (Por ejemplo: Levanta la rodilla derecha).**Reglas:** Las acciones deben ser adecuadas a las posibilidades de los niños.**Variantes:** Hacer lo contrario a lo que diga el compañero.

## Juego n.º 71

## UNO, DOS, CAMBIO DE COLOR

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Pañuelos.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Reconocer la lateralidad corporal a través de diferentes situaciones motrices.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

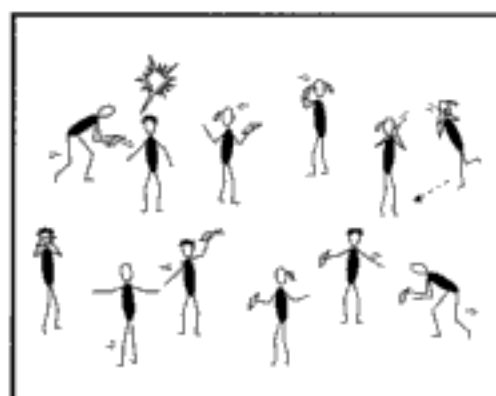
✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**Desarrollo:** Los niños distribuidos por el espacio de juego y con un pañuelo atado en un brazo realizarán las acciones que indique el maestro:

- "Uno": Levantar el brazo del pañuelo.
- "Dos": Levantar el brazo sin pañuelo.
- "Blanco": Levantar la rodilla del lado donde está el pañuelo.
- "Verde": Levantar la rodilla del lado donde no está el pañuelo.

**Reglas:** Estar atentos a las indicaciones del profesor.**Variantes:** Cambiar el pañuelo de brazo o de segmento corporal.

3. Comunicación y representación

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

## Juego n.º 72

## EL GUÍA

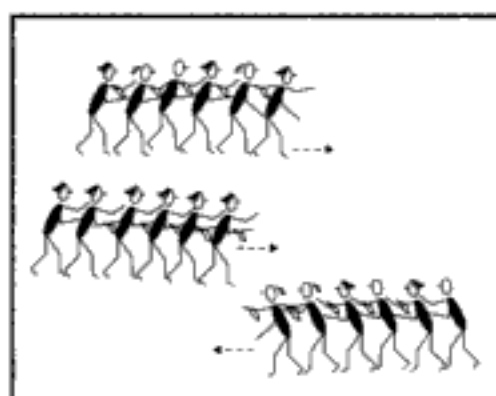
**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Pañuelos.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Identificar el lado corporal dominante a través de diferentes situaciones de juego motriz.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**Desarrollo:** Se forman grupos de 5 a 6 niños que estarán cogidos por los hombros y formando una fila. Todos irán con los ojos cerrados y con un pañuelo atado en el mismo brazo, menos el último que será el "guía". Cuando el guía golpee con las dos brazos sobre los hombros del de delante, cuando se golpee sobre el hombro del brazo con pañuelo se girará hacia ese lado y al contrario con el brazo sin pañuelo.**Reglas:** Hacer los golpes de forma clara y lenta.**Variantes:** Cambiar el sentido de desplazamiento (de espaldas).

3. Comunicación y representación

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

### Juego n.º 73 CÁMARA RÁPIDA

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Aros y balones plandos.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Desarrollar la lateralidad corporal bajo una perspectiva lúdica y motivante.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

**1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

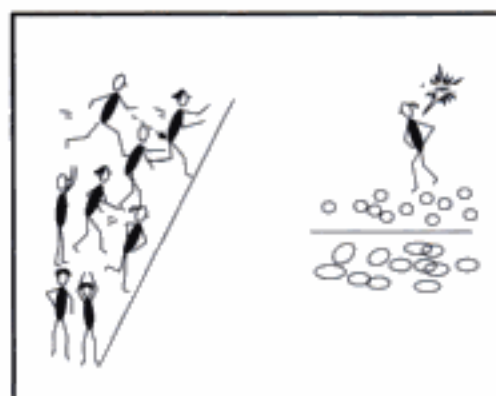
**3. Comunicación y representación**

☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Todos los niños en fila sobre una línea pintada en el suelo. A una distancia determinada de la línea se colocan balones (lado derecho) y aros (lado izquierdo). A la señal del maestro (rojo o azul) dirigirse hacia el lado indicado para coger los aros o los balones según corresponda.

**Reglas:** Conseguir llegar lo más rápido posible.

**Variantes:** Desplazarse de diferentes maneras (a pata coja, cuadrupedia...).



### Juego n.º 74 VIAJEROS AL TREN

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio

**Material:** Sin material.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Objetivos:** Mejorar la lateralidad bajo una perspectiva lúdica y atractiva para el niño.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

**1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

☒ 2.2. La vida en sociedad

**3. Comunicación y representación**

☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Se forman grupos de 5 a 6 niños que formarán un círculo. Se cogerán de las manos y se desplazarán según dice la canción:

"El tren se va a marchar.

Tres pasos a un lado (derecha),

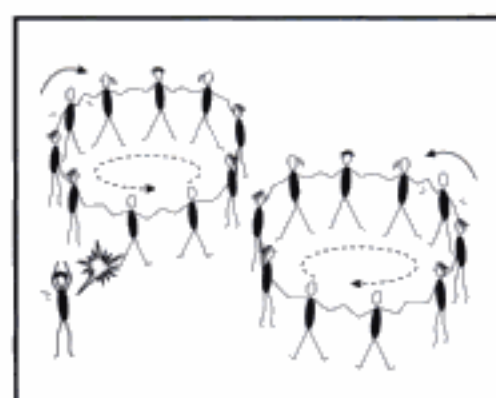
dos pasos al otro (izquierda),

un paso a delante

y otro hacia atrás".

**Reglas:** Seguir el orden indicado por el maestro.

**Variantes:** Realizarlo a pata coja o dando saltos con los pies juntos.

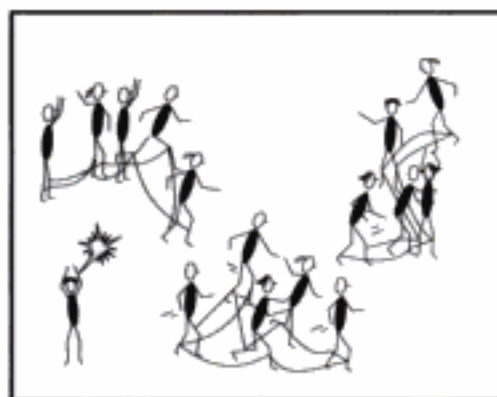


## Juego n.º 75

## TODOS A LA VEZ

**Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Cuerdas de colores.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Utilizar el juego motriz como procedimiento para el desarrollo de la lateralidad infantil.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Se forman grupos de 5 a 6 niños que estarán atados por una cuerda en los tobillos. A la señal los niños podrán mover la pierna correspondiente al color que se indique.**Reglas:** Los colores coincidirán con las cuerdas que llevan atadas los niños.**Variantes:** Saltar con la pierna que se indique.

Organización por parejas, tríos, etc.

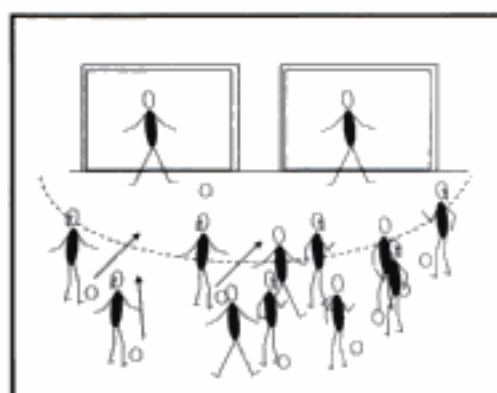


## Juego n.º 76

## CHUTA-GOL

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Porterías de colores y balones blandos.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Reconocer la lateralidad corporal a través de diferentes situaciones motrices.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Se colocan dos porterías en frente de los alumnos (azul y verde). Los niños deberán lanzar hacia la portería del color que indique el maestro.**Reglas:** Respetar las consignas dadas por el maestro.**Variantes:** Lanzar a la portería contraria.

Lanzar con la mano.



## Juego n.º 77

## LA YENCA

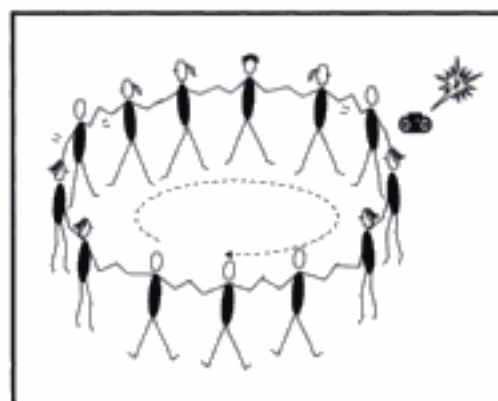
**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Música.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Desarrollar la lateralidad infantil a través de la expresión musical y corporal**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**Desarrollo:** Desplazarse según indica la siguiente canción:

Izquierda, izquierda,

derecha, derecha,

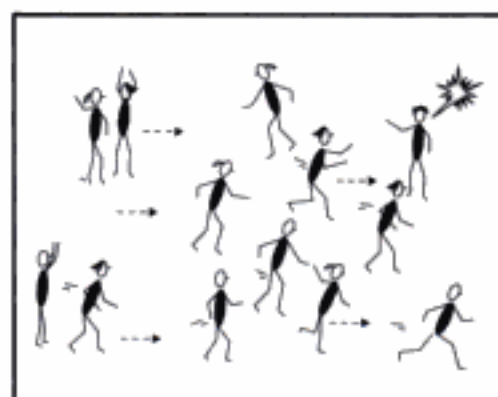
delante, detrás,

1, 2, 3 ...

**Reglas:** Atender las consignas que aparecen en la canción.**Variantes:** Coger de la mano al compañero.**3. Comunicación y representación**☒ 3.4. Expresión musical☒ 3.5. Expresión corporal☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

## Juego n.º 78

## UN DÍA EN EL CAMPO

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Reconocer la lateralidad corporal a través de diferentes situaciones motrices.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**Desarrollo:** El profesor deberá contar una historia sobre un día en el campo en la que se realicen diferentes acciones (comer, coger flores, golpear una pelota ...). Los niños deberán representar con gestos la historia narrada por el profesor.**Reglas:** Realizar la historia, primero con el lado dominante y después con el no dominante.**Variantes:** Variar las acciones de la historia a narrar.**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

## Juego n.º 79

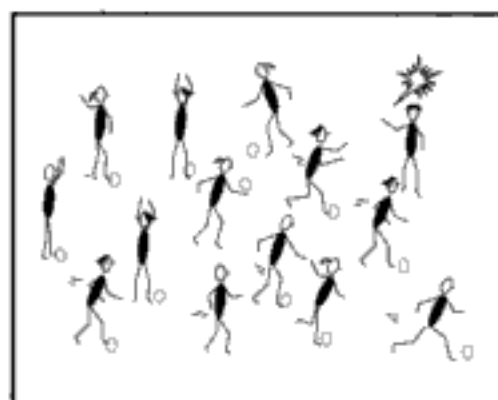
## RUEDO QUE TE RUEDO

**Edad:** 5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Balones blandos.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Ampliar el campo de experiencia infantil mediante la afirmación de la lateralidad corporal.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**Desarrollo:** Rodar una pelota por la pista con diferentes partes del cuerpo. A la señal del maestro situarse donde éste indique (derecha, izquierda, delante, detrás).**Reglas:** Respetar las premisas indicadas por el maestro.**Variantes:** Realizar lo contrario a lo que diga el maestro.**3. Comunicación y representación**

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

## Juego n.º 80

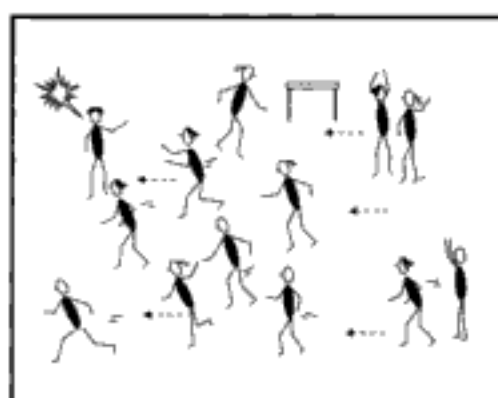
## EL DEDITO MÁGICO

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Adquirir una progresiva autonomía en las acciones habituales mediante un desarrollo adecuado de la lateralidad.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**Desarrollo:** Los alumnos deberán tocar con el segmento que se indique el objeto que el maestro nombre en la siguiente canción:"Con mi dedito mágico, mágico,  
yo toco la pared.Con mi dedito mágico, mágico,  
yo toco la mesa".**Reglas:** Los alumnos deberán tocar los objetos señalados alternativamente con ambas manos.**Variantes:** Cambiar los segmentos corporales.**3. Comunicación y representación**

✓ 3.4. Expresión musical

✓ 3.5. Expresión corporal

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

## Juego n.º 81

## LANZO Y RECOJO

**Edad:** 5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Balones blandos.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Desarrollar la lateralidad corporal bajo una perspectiva lúdica y motivante.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

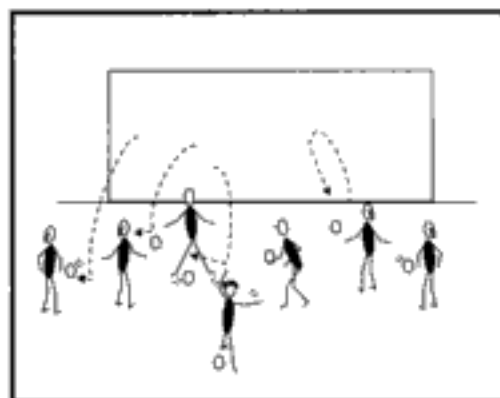
✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**Desarrollo:** Lanzar un balón blando contra una pared y recibirlo con la misma extremidad con la que se lanza.**Reglas:** Se deberá alternar los lanzamientos con el lado dominante y no dominante.**Variantes:** Cambiar los segmentos con los que se lanza el balón.

Recibir con el segmento contrario al que se lanza.



3. Comunicación y representación

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

## Juego n.º 82

## TIRO DE FERIA

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Bancos, aros, conos, picas, pelotas pequeñas, etc.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Desarrollar el mayor número de experiencias motrices tanto con el segmento dominante como con el no dominante.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

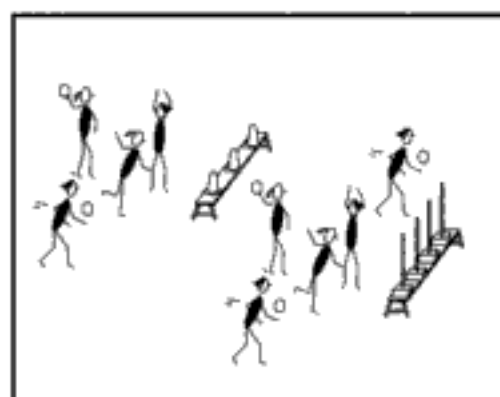
✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**Desarrollo:** Se coloca un banco con diferentes objetos (picas, aros, conos, etc). Los alumnos deberán lanzar al blanco con un balón blando intentando tirar el mayor número de objetos.**Reglas:** Alternar un lanzamiento con el lado dominante con otro del no dominante.**Variantes:** Variar la distancia de lanzamiento.

Variar el móvil de lanzamiento.



3. Comunicación y representación

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

Hidden page

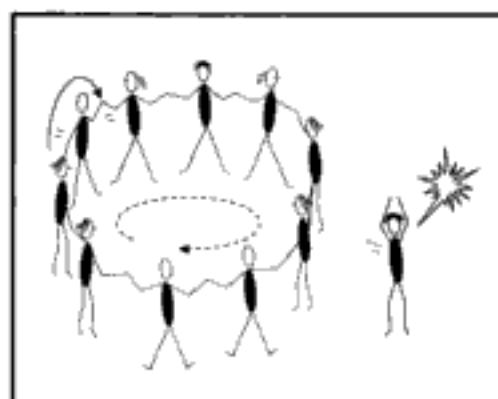
## Juego n.º 85

## LA MONEDA VIAJERA

**Edad:** 5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Monedas o botones.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Utilizar el juego motriz como procedimiento para desarrollar la lateralidad.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.3. Los objetos**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Los jugadores situados en círculo extienden los brazos con las palmas hacia arriba delante de ellos. La mano izquierda se coloca debajo de la derecha del compañero. Uno de los jugadores pone la moneda sobre la palma de su mano derecha y, girando el codo, la pasa a la derecha de su compañero. Éste lo imita para que la moneda recorra todo el círculo.**Reglas:** Colocar correctamente las manos y no moverlas.**Variantes:** Realizar el juego sin tocar la mano del compañero.

Cambiar el sentido de giro.

Con dos monedas a la vez.



## Juego n.º 86

## EL CAZADOR Y LOS TRES CONEJITOS

**Edad:** 5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Reconocer la lateralidad corporal a través de diferentes situaciones motrices.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.4. Animales y plantas**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Los niños se colocan en círculo sentados en el suelo. En el centro se situará el cazador (director del juego). Cuando el cazador apunta a algún conejito, éste debe levantar las dos orejas (colocando las manos sobre las orejas moviéndolas). El conejito que se encuentra a su izquierda levantará la oreja izquierda y el que se encuentra a su derecha levantará la oreja derecha.**Reglas:** Estar atentos al cazador y reaccionar rápidamente.**Variantes:** Mover otras partes del cuerpo.

### Juego n.º 87 EL GUANTE

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Guantes.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Desarrollar el mayor número de experiencias motrices tanto con el segmento dominante como con el no dominante.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Cinco jugadores se quedan a pillar al resto. Éstos llevarán como distintivo un guante en la mano izquierda, la cual sólo pueden utilizar para pillar. Gana el último jugador pillado.

**Reglas:** Gana el último jugador pillado.

**Variantes:** Utilizar una varita u otro objeto como distintivo para pillar.



### Juego n.º 88 SIN UN BRAZO

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio

**Material:** Globos.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Reconocer la lateralidad corporal a través de diferentes situaciones motrices.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 2.3. Los objetos

3. Comunicación y representación

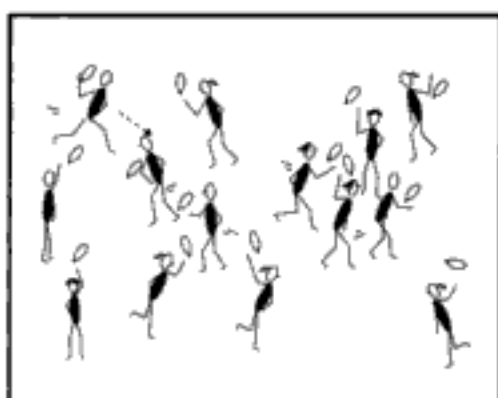
✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Cada jugador llevará un brazo escondido por dentro de la ropa sin poder sacarlo en ningún momento. Con el brazo libre se golpeará un globo evitando que este caiga al suelo. ¿Cuántos golpes seguidos consigo?

**Reglas:** Esconder primero un brazo y después el otro.

**Variantes:** Utilizar otras partes del brazo para golpear el globo (Dedos, codo, hombro).

Utilizar diferentes partes de las piernas (pie, rodilla, etc).



Hidden page

## Juegos de respiración

### Juego n.º 91

#### LAS VELAS

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula o gimnasio.

**Material:** Velas, plastilina.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Experimentar la espiración de distintas intensidades.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

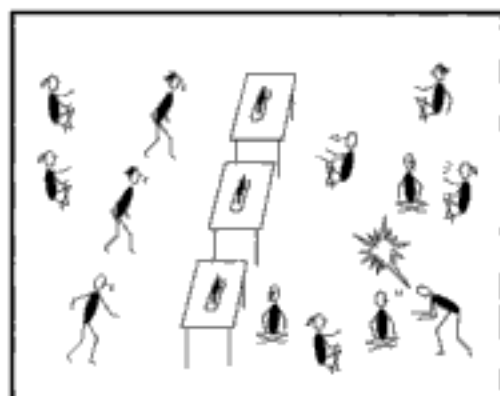
1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

**Desarrollo:** El maestro encenderá las velas colocadas sobre una base de plastilina. Los niños situados a una distancia de medio metro aproximadamente intentarán apagar el mayor número de velas posible.

**Reglas:** Respetar las distancias asignadas por el maestro.

**Variantes:** Soplamos a botellas de plástico. Variamos la distancia de colocación y el número de velas.



3. Comunicación y representación

### Juego n.º 92

#### POMPAS DE JABÓN

**Edad:** 5

**Lugar:** Patio.

**Material:** Latas o vasos, agua y jabón.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Experimentar ritmos de respiración lentos y rápidos.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

**Desarrollo:** Los niños se colocan sentados en círculo. A cada uno se le llena la mitad de un vaso con agua jabonosa. Con un extremo de la pajita se moja en el agua y se sopla muy lentamente sacando la pajita del agua por el otro extremo intentando hacer pompitas de jabón. Los niños con las pajitas intentan hacer pompas al ritmo que marca el maestro: lento-rápido.

**Reglas:** Respetar las indicaciones del maestro.

**Variantes:** Idem con agua coloreada.



3. Comunicación y representación

### Juego n.º 93

#### EL GLOBO

**Edad:** 5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Globos.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Tomar conciencia de la frecuencia respiratoria.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

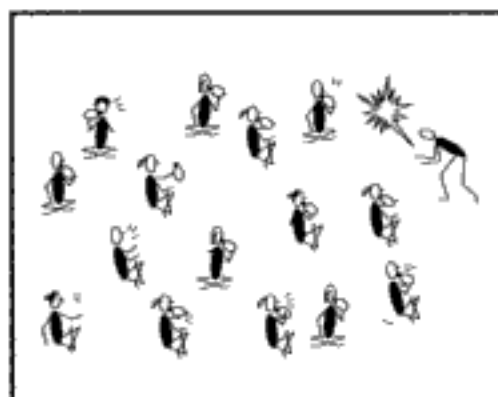
**Desarrollo:** Cada niño intentará inflar su globo, lo más rápido posible y después explotarlo.

**Reglas:** El juego comienza cuando el maestro/a de la señal. Se introducirán momentos de descanso en los que ningún niño podrá seguir inflando.

**Variantes:** Inflamos bolsas.

Variamos la velocidad con la que queremos inflar el globo.

Globos de distintos tamaños.



### Juego n.º 94

#### ANIMALES SALVAJES, ANIMALES DOMÉSTICOS

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Gran grupo.

**Bloque de Contenidos:** CONTROL Y CONCIENCIA CORPORAL

**Contenidos:** Respiración.

**Objetivos:** Adaptar la frecuencia cardíaca a distintas situaciones.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

☒ 2.4. Animales y plantas

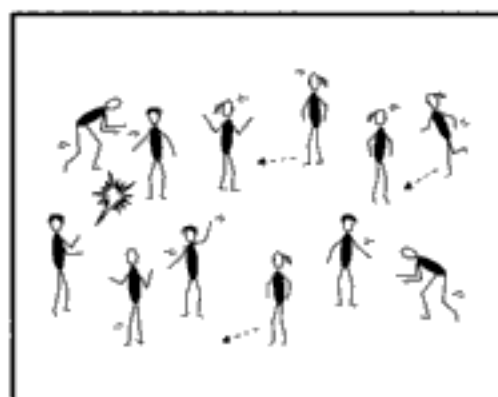
3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** El maestro presentará a los niños distintos animales: "salvajes e inquietos", que inspiren rapidez y nerviosismo, y "domésticos y tranquilos", que inspiren relajación. Los alumnos habrán de imitarlos.

**Reglas:** Los niños deberán respetar el animal que propone el maestro, sin imitar otros distintos.

**Variantes:** Cambiar los animales por personas en distintas situaciones sociales conocidas (situaciones de tranquilidad y situaciones de rapidez, urgencia...)



## Juego n.º 95

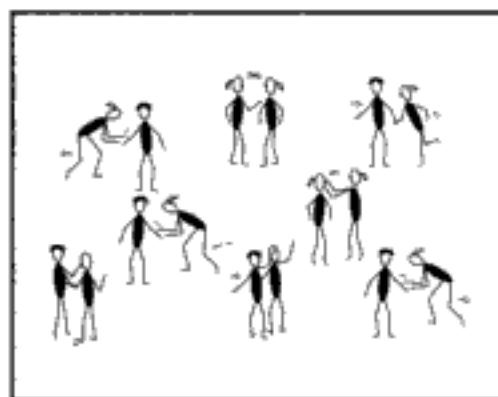
## EN LA PELUQUERÍA

**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula o gimnasio.**Material:** Instrumentos de peluquería de plástico.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Experimentar la frecuencia respiratoria en situaciones sociales conocidas.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**2. Medio físico y social**☒ 2.2. La vida en sociedad**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Un niño hace de peluquero y otro de cliente. Se trata de imitar distintas situaciones en la peluquería en las que puede variar la frecuencia respiratoria:

- El peluquero se ha equivocado y te ha cortado todo el pelo.
- El peluquero se ha equivocado y te ha hecho un peinado que no te gusta.
- El peluquero te ha peinado muy bien y te sientes feliz.

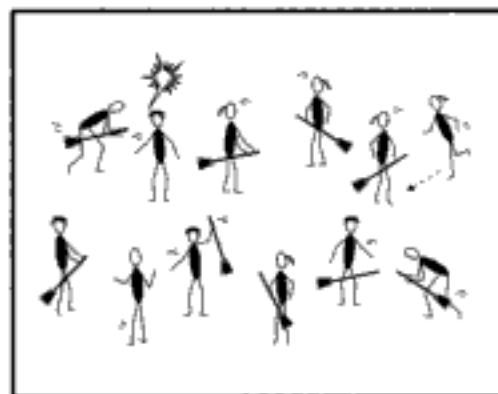
**Reglas:** El profesor irá determinando las distintas situaciones en la peluquería.**Variantes:** Variamos los momentos en que se producen las distintas situaciones:

- Cuando el cliente se sienta.
- Cuando le estamos lavando el pelo.
- Cuando le cortamos el pelo.
- Cuando le secamos el pelo...



## Juego n.º 96

## EL JINETE

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Escobas o picas.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Adecuar la respiración a situaciones de intensidad alta y baja.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.4. Animales y plantas**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Todos los niños con una escoba. Deberán imaginar que son jinetes, y por lo tanto, actuar como tales. El profesor irá marcando el ritmo y la distintas situaciones que los jinetes habrán de afrontar (paso, trote, galope, salto).**Reglas:** Los "jinetes" respetarán las ordenes del maestro y evitarán chocar con sus compañeros.**Variantes:** Los jinetes cambian de animal, se montan en camellos, canguros, avestruces...

### Juego n.º 97 PAJARITOS

**Edad:** 3-4

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Adquirir hábitos respiratorios que no dañen nuestra capacidad pulmonar.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

2. Medio físico y social

✓ 2.4. Animales y plantas

3. Comunicación y representación

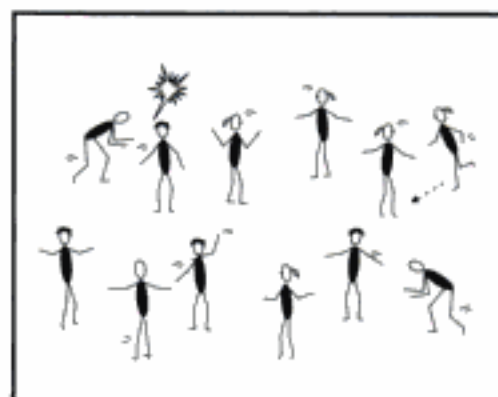
✓ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Los niños imitan a los pájaros por todo el patio o gimnasio. Los pájaros deberán afrontar distintas situaciones:

- Vuelo tranquilo y planeando.
- Vuelos rápidos y rasantes.
- Paradas en las que los pájaros descansan.

**Reglas:** Si el pájaro deja de volar deberá situarse en un lugar predeterminado por el maestro que será el sitio de descanso.

**Variantes:** Somos distintos tipos de pájaros: gaviotas, águilas, pájaros recién nacidos que no saben volar...



### Juego n.º 98 BOLITAS DE PAPEL

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Papel.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Objetivos:** Tomar conciencia global del aparato respiratorio: inspiración y espiración.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

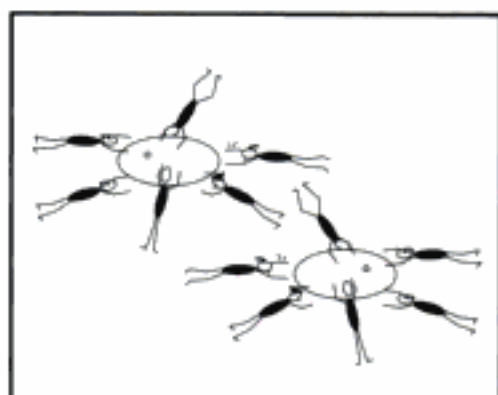
2. Medio físico y social

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Tumbados boca abajo en pequeños grupos y formando un círculo. Los niños intentan soplar a la bolita de papel para moverla.

**Reglas:** Los niños no deberán traspasar la línea del círculo pintado por el maestro. No se puede tocar la bolita de papel con las manos.

**Variantes:** Utilizamos varias bolitas de papel a la vez. Aumentamos y disminuimos el diámetro del círculo. Utilizamos materiales distintos al papel.



### Juego n.º 99 RESPIRAMOS

**Edad:** 5

**Lugar:** Aula o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Tomar conciencia de los movimientos corporales que acompañan la respiración.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

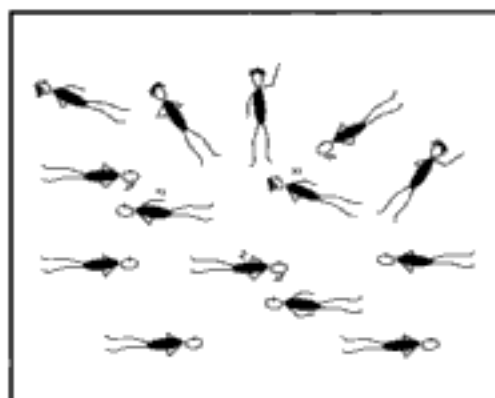
✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Los niños tumbados en el suelo boca arriba. Las manos situadas en el pecho sintiendo como las manos suben y bajan por causa del tórax. Insistir en la respiración torácica.

**Reglas:** Para sentir bien la respiración torácica, habra de realizarse lentamente.

**Variantes:** Situar bolas de papel en el pecho, pelotas pequeñas u otros objetos e intentar moverlos y que caigan al suelo.



### Juego n.º 100 ¿INSPIRO O ESPIRO?

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Folio y fixo.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Tomar conciencia de los movimientos corporales que acompañan la respiración.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

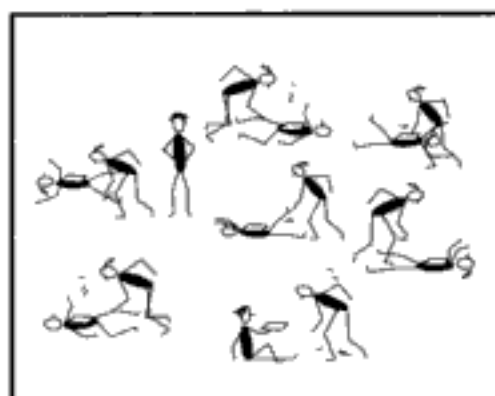
✓ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Un miembro de la pareja con un folio pegado en el pecho. El otro niño se sitúa delante de este. Se trata de adivinar si el niño con el folio pegado en el pecho está inspirando o espirando.

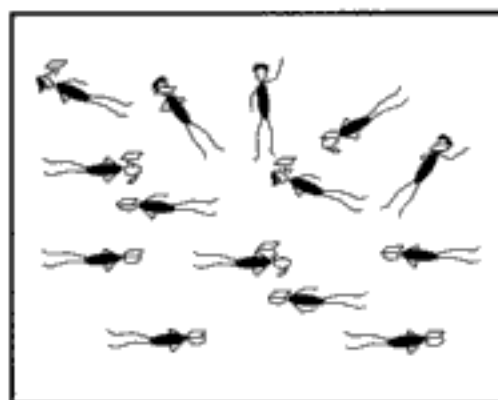
**Reglas:** La respiración será natural, nunca forzada por los niños.

**Variantes:** Pegamos el folio o un trozo de papel de seda con fixo en la frente, de forma que tape toda la cara y se vea si el folio se separa o se pega según se inspire o espire.



## Juego n.º 101

## VUELA, VUELA

**Edad:** 3-4**Lugar:** Aula.**Material:** Servilletas de papel.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Tomar conciencia global del aparato respiratorio: inspiración y espiración.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.3. Los objetos**3. Comunicación y representación****Desarrollo:** Los niños se sitúan en el suelo y tumbados boca arriba. Cada niño tendrá una servilleta de papel. A la voz del maestro los niños situarán la servilleta en la cara e intentarán mediante espiraciones que vuele.**Reglas:** Si el papel vuela, el niño deberá recogerlo e intentar hacerlo volar de nuevo.**Variantes:** Intentamos que el papel vuele solo por espiraciones de la nariz.

## Juego n.º 102

## SUBE Y BAJA

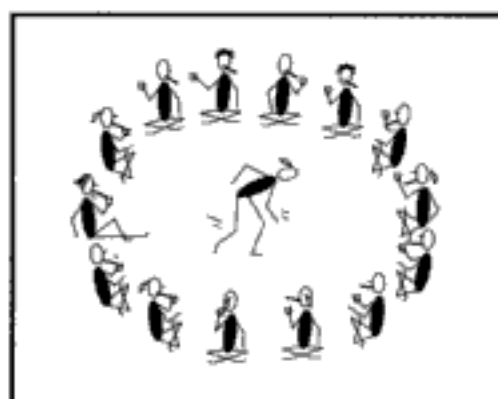
**Edad:** 4-5**Lugar:** Patio.**Material:** Vasos de plástico, agua y pajitas.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Aprender a reconocer las fases del acto respiratorio y las sensaciones principales durante su desarrollo.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.3. Los objetos**3. Comunicación y representación****Desarrollo:** Cada niño con un vaso de agua lleno hasta la mitad y una pajita. A la voz del maestro, los niños intentarán, sin tragar agua, bajar y subir el nivel de agua en el vaso.**Reglas:** No tragar agua.

Evitar mojarse y tirar agua a los compañeros.

**Variantes:** Realizamos el juego con más de una pajita por niño.

Cambiamos el tamaño de las pajitas.

Realizamos el juego con zumo de naranja o batido de chocolate.



### Juego n.º 103

#### CHU, CHU

**Edad:** 3-4

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Experimentar distintos ritmos de respiración.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

2. Medio físico y social

☒ 2.3. Los objetos

3. Comunicación y representación

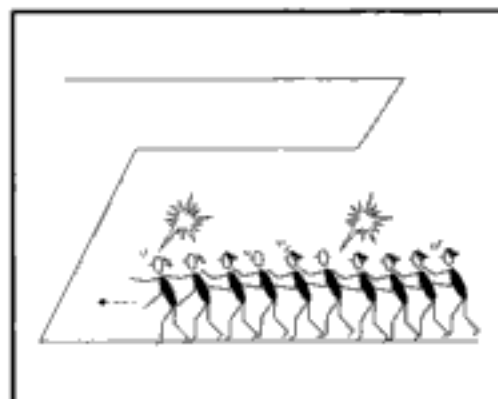
☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** El maestro marca antes de comenzar el juego un recorrido en el suelo con tiza. Este actúa de máquina o jefe de tren, los niños detrás de él cogidos de la cintura. A la voz del maestro, el tren empieza a marchar, este marca durante el recorrido distintos ritmos de marcha que los niños deberán respetar.

**Reglas:** No se puede soltar ningún vagón o el tren se descarrila.

Respetar el recorrido que marca el maestro.

**Variantes:** Podemos dibujar en el recorrido cuadros que representen estaciones y aprovecharlas para comprobar el ritmo respiratorio que se lleva en ese momento.



### Juego n.º 104

#### BICHOS

**Edad:** 3-4

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio

**Material:** Sin material.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Ser capaz de respirar voluntariamente por la nariz o por la boca.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

2. Medio físico y social

3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Todos situados en un gran círculo. El maestro explica a los niños que deberán respirar por la nariz para evitar que bichitos imaginarios que hay en el aire entren por la boca. El niño que respire por la boca, deberá expulsar los bichitos que ha tragado espirándolos por un lado de la nariz.

**Reglas:** La respiración por la nariz se hará profunda y lentamente.

**Variantes:** Intentamos respirar sólo por un lado de la nariz.

Alternamos la respiración por ambos lados de la nariz, por un lado inspiramos y por el otro espiramos.

Inspiramos por la nariz y espiramos por la boca.



### Juego n.º 105

#### ACHÍS

**Edad:** 3-4

**Lugar:** Aula.

**Material:** Pañuelos de papel.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Ser capaz de inspirar-espír voluntariamente por la nariz y la boca.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

☒ 1.4. Cuidado de uno mismo

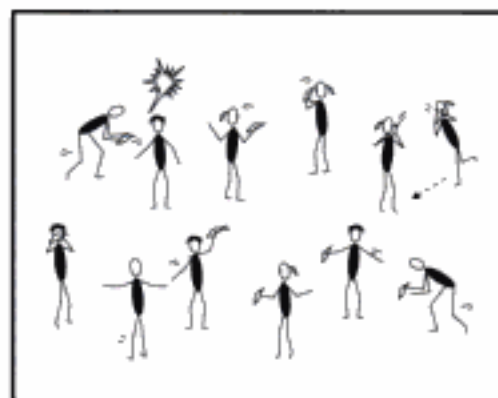
3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** El maestro comenta que estamos en primavera, hay muchas flores y mucho polen por el aire. Estamos resfriados o tenemos alergia. Cada niño con un pañuelo de papel deberá imitar a una persona resfriada que esta continuamente estornudando y que tiene que sonarse. ¡Que resfriado tengo!

**Reglas:** Respetar a los compañeros que no sepan sonarse.

**Variantes:** Estamos más o menos resfriados.



### Juego n.º 106

#### GORDO-FLACO

**Edad:** 3-4

**Lugar:** Aula.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Tomar conciencia global del aparato respiratorio: inspiración y espiración.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

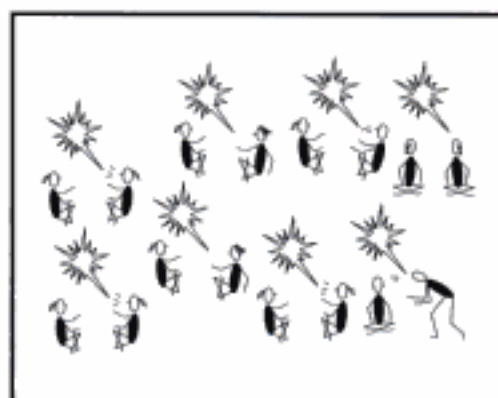
3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Los niños situados en parejas y sentados en el suelo. Un niño ordena y el otro realiza la acción. Antes el maestro explica las ordenes que deberán dar: ahora eres gordo (hinchando la boca) y ahora eres flaco (espirando).

**Reglas:** Respetar las ordenes de los compañeros.

**Variantes:** Podemos realizar el juego en movimiento y expresando con todo el cuerpo la sensación de estar gordo o flaco.



### Juego n.º 107

#### BURBUJAS

**Edad:** 3-4

**Lugar:** Patio.

**Material:** Vasos de plástico, agua y pajitas de diferentes tamaños.

**Organización:** Individual.

**Contenidos:** Respiración.

**Objetivos:** Ser capaz de respirar voluntariamente por la nariz o por la boca.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

2. Medio físico y social

✓ 2.3. Los objetos

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Todos los niños con un vaso de plástico lleno de agua hasta la mitad y una pajita. Los niños deberán soplar para producir burbujas en el agua, variando la intensidad según las ordenes del maestro.

**Reglas:** Respirar por la nariz y cumplir las distintas intensidades que propone el maestro.

**Variantes:** Con varias pajitas a la vez.

Con pajitas de distintos tamaños.



### Juego n.º 108

#### TAMBOR MÁGICO

**Edad:** 3-4

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Un tambor.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Experimentar distintas frecuencias respiratorias en función de la intensidad de la tarea.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

2. Medio físico y social

✓ 2.1. Los primeros grupos sociales

3. Comunicación y representación

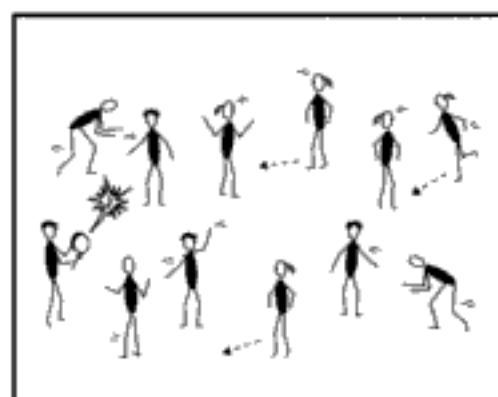
✓ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Todos los niños se colocan inmóviles distribuidos por el patio o gimnasio e inmóviles. El gran jefe de la tribu (el maestro) posee un tambor mágico que hace que en cada toque los miembros de la tribu (los niños) den un paso. El gran jefe toca el tambor a su antojo, unas veces rápido, otras veces lento.

**Reglas:** Los niños respetaran los toques de tambor para ir andando.

**Variantes:** Podemos cambiar el instrumento musical.

Podemos cambiar los pasos por saltos.



## Juego n.º 109

## CARRERA DE BOLITAS

**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Bolitas de algodón.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Tomar conciencia global del aparato respiratorio: inspiración y espiración.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

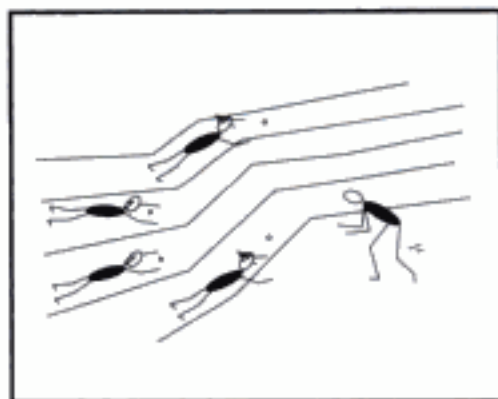
✓ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** El maestro pintará con tiza en el suelo pequeños circuitos, con varias calles, una por cada miembro del pequeño grupo. Cada grupo se situará en un circuito, situando cada niño una bolita de algodón en la salida. Los niños intentarán llevar soplando la bolita de algodón hasta la meta. Ganará el niño que respetando su calle llegue antes al final.

**Reglas:** Si la bolita de algodón se sale de la calle correspondiente, hay que volver a empezar desde la salida.

**Variantes:** Cuando un niño consigue llegar a la meta podemos cambiar al circuito de otro grupo.



## Juego n.º 110

## FIDEOS SALTARINES

**Edad:** 5**Lugar:** Patio o gimnasio**Material:** Tiza, un aro, pajitas, fideos finos.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Experimentar situaciones de espiraciones intensas voluntarias.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 2.3. Los objetos

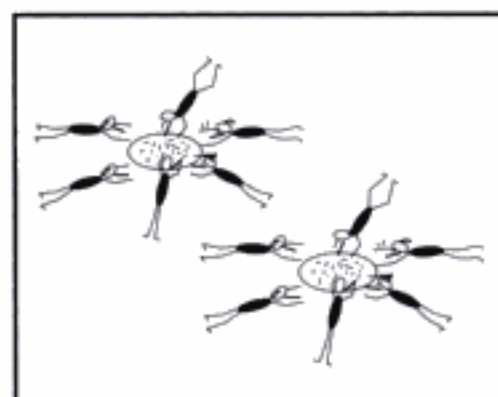
3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** El maestro pinta en el suelo un círculo o sitúa un aro por cada uno de los grupos previamente establecidos. Los fideos situados en el interior del aro. Cada miembro del grupo con una pajita. A la voz del maestro todos los niños deberán expulsar soplando por la pajita todos los fideos del aro.

**Reglas:** Solo podemos soplar por la pajita.

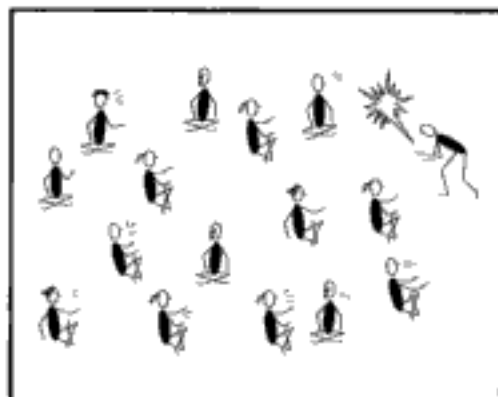
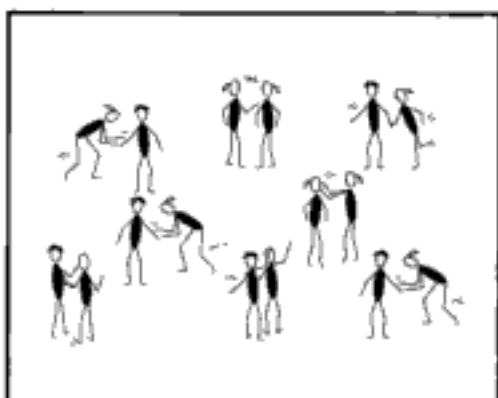
No podemos quitar fideos con la ayuda de las manos.

**Variantes:** Unos niños intentan expulsar los fideos y otros intentan introducirlos dentro del círculo. Podemos trabajar con diferentes figuras geométricas.



**Juego n.º 111****REÍMOS Y RESPIRAMOS****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Tomar conciencia de los movimientos corporales que acompañan a la respiración.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Todos los niños situados delante del maestro. El maestro es un muñeco que los niños deben imitar: ponemos las manos en el estómago tomando y soltando el aire de los pulmones en diferentes situaciones (riendo, llorando, enfadados, tristes ...).**Reglas:** Seguir las indicaciones del maestro.**Variantes:** Realizar las inspiraciones y espiraciones sólo por la nariz, sólo por la boca o alternativamente.

Realizar el ejercicio desde diferentes posiciones (de pie, tumbados, etc).

**Juego n.º 112****EXPLOSIÓN****Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Tomar conciencia de la acción de respirar en diferentes situaciones lúdicas.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Un miembro de la pareja simulará ser un globo que está desinflado. El otro compañero simulará que está hinchando el globo. Progresivamente el alumno que hace de globo comenzará a estirar su cuerpo intentando ocupar el mayor espacio posible, como si se estuviera inflando un globo. Cuando no puede estirarse más el globo explota y vuelve a la posición inicial. Cambio de rol.**Reglas:** El "globo" (niño) debe inflarse lentamente.**Variantes:** Simular que el globo se suelta de la boca y va perdiendo el aire progresivamente.

## Juego n.º 113

## A LA VEZ

**Edad:** 5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Globos.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Desarrollar un progresivo control de la respiración en situaciones inhabituales.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen    ☒ 2.3. Los objetos☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Los miembros de la pareja se situarán sentados en el suelo y espalda contra espalda. A la señal del maestro los niños deberán inflar los dos globos intentando que exploten a la vez.**Reglas:** Coordinar el ritmo de las inspiraciones y espiraciones de los dos niños.**Variantes:** ¿Quién infla el globo más despacio?

¿Quién infla el globo más rápido?



## Juego n.º 114

## NERVIOSOS-TRANQUILOS

**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Experimentar distintas frecuencias respiratorias asociadas a diferentes situaciones.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

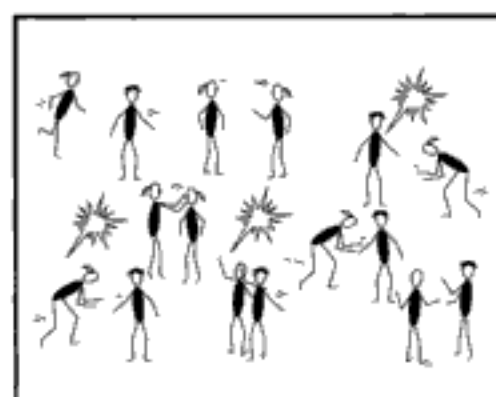
1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.1. Lenguaje oral☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Los niños situados por parejas. Uno de ellos deberá inventar una pequeña historia en la que ocurran diferentes sucesos en los que aparezcan situaciones de tranquilidad y nerviosismo. El compañero deberá imitar las situaciones descritas adaptando su frecuencia respiratoria a las características de dicha situación. Cambio de rol.**Reglas:** Estar muy atentos a la historia que cuenta el compañero.**Variantes:** Cambiar las diferentes situaciones de la historia que se cuenta.

Realizar el juego en tríos.



**Juego n.º 115****SOPLA QUE TE SOPLA****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Adaptar la frecuencia respiratoria a diferentes ritmos y situaciones.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**Desarrollo:** Los niños se colocan por parejas uno en frente del otro. A la señal del profesor los alumnos llenarán su boca de aire y soplarán intentando mover el pelo del compañero que tienen en frente.**Reglas:** No se puede mover el pelo con otra parte del cuerpo.**Variantes:** Variar las formas de agrupación.**3. Comunicación y representación****Juego n.º 116****LA CUENTA ATRÁS****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Controlar las fases de la respiración (inspiración-espирación) a través de juegos adaptados.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

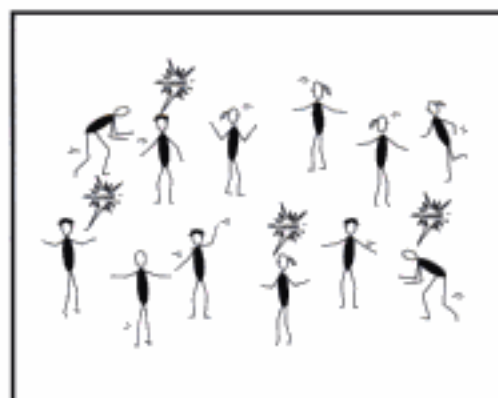
✓ 1.2. Juego y movimiento

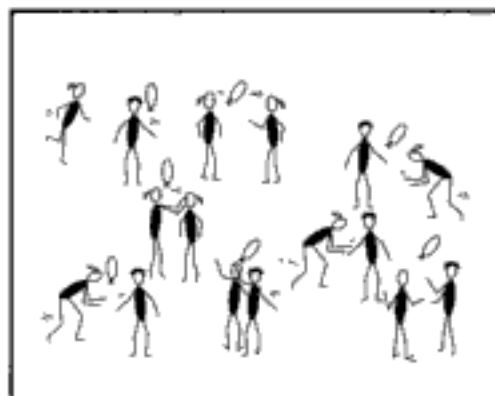
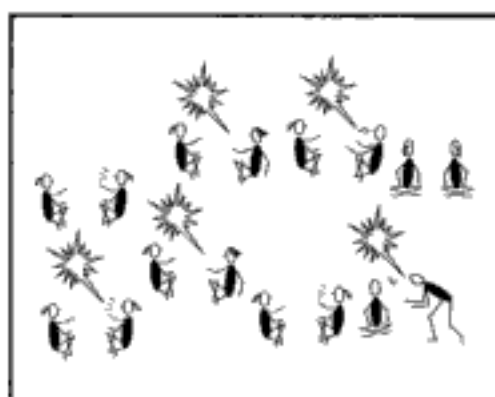
✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**Desarrollo:** Los alumnos situados por el espacio de juego y tumbados hacia arriba. A la señal del maestro deberán tomar el mayor aire posible dentro de sus pulmones. El maestro iniciará la cuenta atrás desde 10 hacia atrás y los niños deberán expulsar el aire progresivamente durante dicha cuenta atrás.**Reglas:** No expulsar el aire rápidamente.**Variantes:** Variar la cuenta atrás (5 hacia atrás).**3. Comunicación y representación**

**Juego n.º 117****HABLEMOS RESPIRANDO****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Conocer y desarrollar un dominio progresivo sobre la respiración y sus diferentes fases.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**Desarrollo:** A la señal los niños tomarán aire y deberán expulsarlo a la vez que pronuncian una palabra dada por el maestro.**Reglas:** Se debe hacer coincidir que cuando se llegue a la última letra se haya expulsado todo el aire.**Variantes:** Cambiar el tamaño de las palabras a pronunciar por los niños.

Inspirando el aire a la vez que se pronuncia la palabra.

**3. Comunicación y representación**☒ 3.1. Lenguaje oral**Juego n.º 118****RESPIRACIÓN SILBANTE****Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Actuar con autonomía en diferentes situaciones que exijan un control de las fases de la respiración.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**Desarrollo:** Los niños sentados en el suelo deberán estirar la lengua hasta los labios y plegarla hacia atrás respirando de forma silbante por el conducto acanalado formado por la lengua.**Reglas:** Respirar de forma lenta y continua.**Variantes:** Intentar realizar respiraciones silbantes cambiando la posición de la lengua.**3. Comunicación y representación**

**Juego n.º 119****EL GLOBO JUGUETÓN****Edad:** 5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Globos.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Utilizar la respiración como medio de conocimiento del propio cuerpo y como elemento de disfrute personal.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**2. Medio físico y social****3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Los niños se sitúan por parejas, cada una con un globo que será inflado previamente al comienzo del juego. Uno de la pareja lanza el globo hacia arriba y mediante espiraciones fuertes y controladas deberán intentar que el globo no caiga al suelo. Cambio de roles.**Reglas:** Intentar que el globo no caiga al suelo.**Variantes:** Variar el número de globos y las formas de agrupamiento.**Juego n.º 120****¿CONOCES A MI PAREJA?****Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Conocer diferentes formas de respirar en distintas situaciones de la vida cotidiana.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**2. Medio físico y social**☒ 2.2. La vida en sociedad**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Los miembros de la pareja se situarán sentados en el suelo uno en frente del otro. Uno de los compañeros con los ojos cerrados. El otro deberá, mediante inspiraciones y espiraciones de diferente ritmo, imitar distintos estados de ánimo en que se encuentra (miedo, alegría, enfado ...). Cambio de rol.**Reglas:** Estar atentos a las inspiraciones y espiraciones del compañero.**Variantes:** Variar las situaciones que se van a imitar.

## Juegos de relajación

### Juego n.º 121

#### EL PELUCHE

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Conocer y controlar el propio cuerpo en diferentes situaciones en las que intervenga la tensión-relajación muscular.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

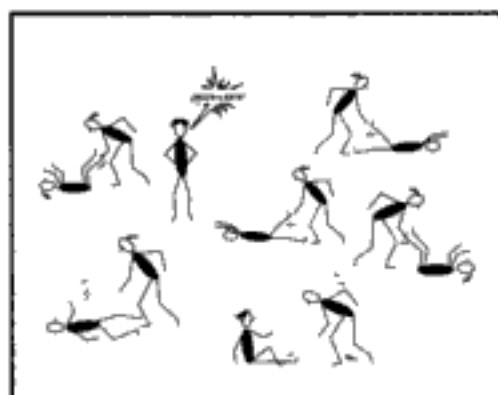
**Desarrollo:** Uno sentado en el suelo, simulando ser un osito de peluche. El otro le mueve los segmentos o partes del cuerpo que diga el profesor. Cuando el profesor diga "peluche: a dormir", el niño que está sentado en el suelo relajará todos sus segmentos y se tumbará en el suelo. A la señal cambio de papeles.

**Reglas:** Estar atentos a las consignas del profesor.

No realizar movimientos bruscos con el compañero.

**Variantes:** Cambiar de parejas.

– Cambiar las ordenes del profesor.



### Juego n.º 122

#### LA ROCA

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Experimentar diferentes situaciones de tensión y relajación.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

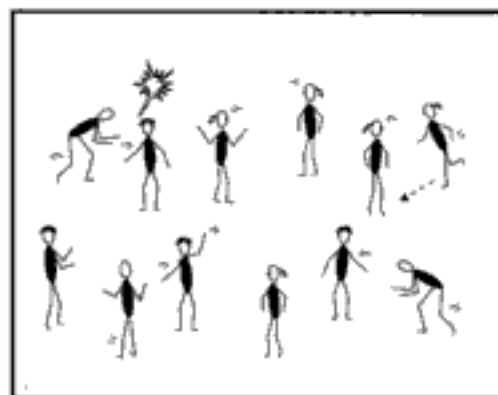
3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Todos corriendo por la pista. Un alumno se la queda. A la señal del profesor todos los alumnos se quedarán quietos adoptando una posición determinada. El que se la queda vigila para ver quien no es capaz de mantener la posición estática.

**Reglas:** Pararse cuando lo indique el profesor.

Atender las ordenes del profesor.

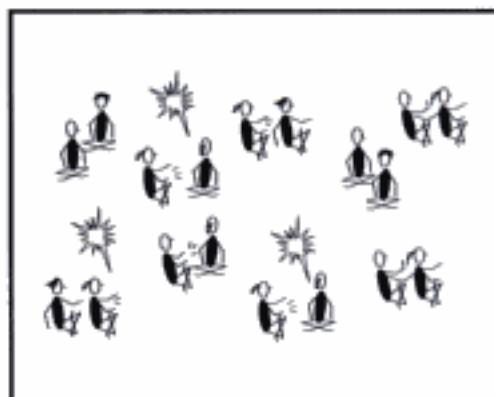
**Variantes:** Ordenar diferentes posturas, situaciones, personajes, etc.



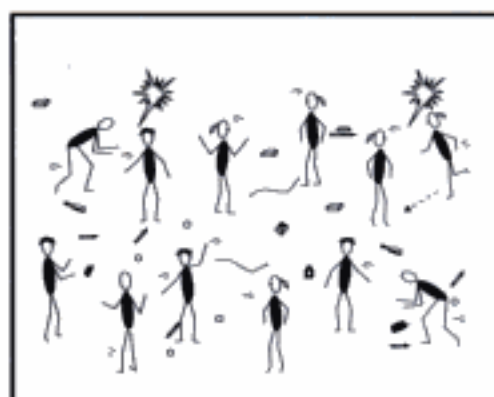
Hidden page

**Juego n.º 125****ESCRIBE Y BORRA****Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Ser capaz de percibir diferentes sensaciones de tensión y relajación sobre el propio cuerpo.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.2. Aproximación al leng. escrito**Desarrollo:** Uno de la pareja de espaldas al otro. El que da la espalda, dirá "letra o número" y muy lentamente escribirá un número (del 1 al 10) o una letra (las vocales) sobre la espalda del compañero. El otro debe intentar acertar de qué número o letra se trata.**Reglas:** Las letras o números se deben escribir muy lentamente.

Se utilizará como instrumento para escribir alguno de los dedos.

**Variantes:** Dibujar en otros lugares del cuerpo.**Juego n.º 126****¿QUÉ PISO?****Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Cuerdas, aros, pelotas, papeles, etc.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Ser capaz de percibir diferentes sensaciones de tensión y relajación sobre el propio cuerpo.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 2.3. Los objetos☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Sobre el terreno se colocan diferentes objetos y los alumnos, con los ojos tapados y descalzos deben ir pisando los objetos e intentando adivinar qué objetos son.**Reglas:** Tener cuidado al pisar los objetos.**Variantes:** Cambiar los objetos que se van a pisar.

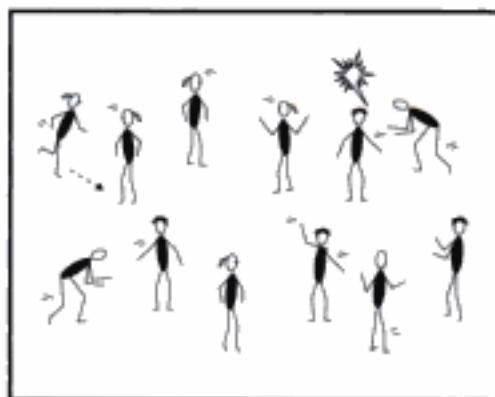
Utilizar las manos y otras partes del cuerpo.



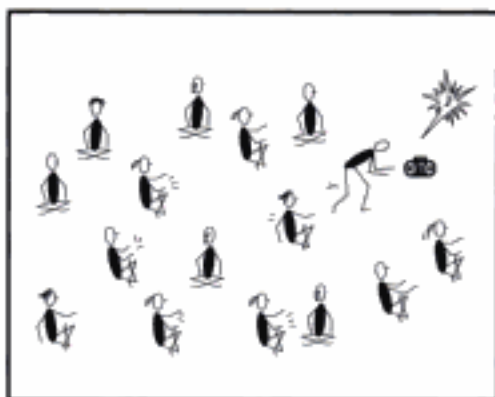
Hidden page

**Juego n.º 129****DURO, BLANDO****Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Percibir diferentes formas de tensión y relajación en el propio cuerpo.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

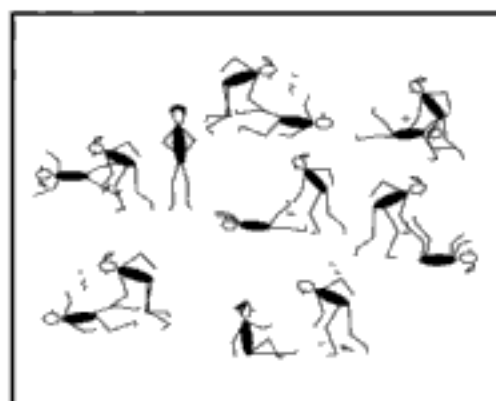
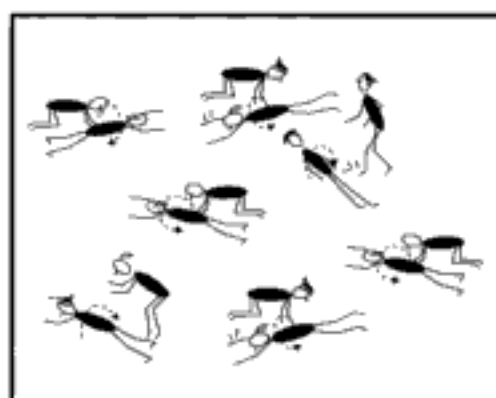
- |                                                                       |                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| <b>1. Identidad y autonomía personal</b>                              | <b>2. Medio físico y social</b>                      |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1.1. El cuerpo y la propia imagen | <input checked="" type="checkbox"/> 2.3. Los objetos |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1.2. Juego y movimiento           |                                                      |

**Desarrollo:** El profesor dirá diferentes objetos característicos por ser blandos o duros y los niños deberán imitarlos.**Reglas:** Atender las consignas del profesor.**Variantes:** Variar los diferentes objetos a imitar.**3. Comunicación y representación****Juego n.º 130****EL NACIMIENTO DE UNA FLOR****Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Casete y música lenta.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Percibir diferentes formas de tensión y relajación en el propio cuerpo.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

- |                                                                       |                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| <b>1. Identidad y autonomía personal</b>                              | <b>2. Medio físico y social</b>                             |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1.1. El cuerpo y la propia imagen | <input checked="" type="checkbox"/> 2.4. Animales y plantas |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1.2. Juego y movimiento           |                                                             |

**Desarrollo:** Los alumnos sentados en el suelo y encogidos, simulando ser una semilla. Cuando la música comience a sonar los alumnos irán estirándose muy lentamente, primero el tronco, después se levantarán, luego los brazos, hasta el final donde tendrán todo el cuerpo estirado y los brazos en círculo simulando a una flor.**Reglas:** Hacer los movimientos de forma muy lenta.**Variantes:** Realizar el juego a diferentes ritmos. Simular el crecimiento de animales o plantas.**3. Comunicación y representación**

- |                                                             |
|-------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> 3.4. Expresión musical  |
| <input checked="" type="checkbox"/> 3.5. Expresión corporal |

**Juego n.º 131****DOBLAMOS UN CARTÓN****Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Percibir diferentes formas de tensión y relajación en el propio cuerpo.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen      ☒ 2.3. Los objetos☒ 1.2. Juego y movimiento**Desarrollo:** Un compañero deberá flexionar y extender el cuerpo de un compañero de todas las formas posibles, simulando que se está doblando un cartón. El compañero deberá ofrecer una pequeña resistencia. Cambio de roles.**Reglas:** Realizar los movimientos de forma lenta.**Variantes:** Variar la resistencia a los movimientos de flexión y extensión.**3. Comunicación y representación****Juego n.º 132****RODAMOS COMO TRONCOS****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Percibir diferentes formas de tensión y relajación en el propio cuerpo.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen      ☒ 2.4. Animales y plantas☒ 1.2. Juego y movimiento**Desarrollo:** Un compañero tumbado en el suelo con el cuerpo y los brazos extendidos simulando ser el tronco de un árbol. El otro compañero deberá girar o rodar el tronco. Cambio de roles.**Reglas:** Girar al compañero de forma lenta.**Variantes:** Ofrecer diferentes grados de resistencia a los movimientos del compañero.**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal

### Juego n.º 133

#### EL LEÑADOR

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Percibir diferentes formas de tensión y relajación en el propio cuerpo.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

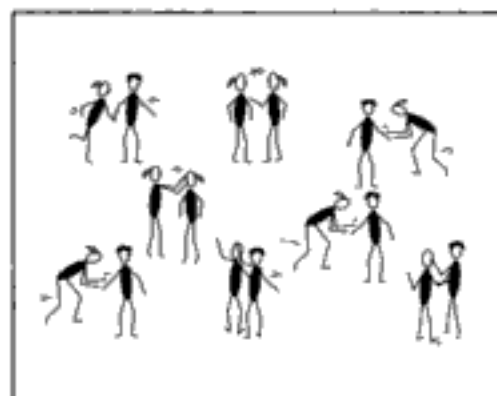
3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Un de la pareja simula ser un árbol y el otro un leñador. Cada vez que el leñador "corta con su hacha" (tocar con la mano) una "rama" (segmento corporal) del árbol, ésta dejará de tener rigidez y caerá. Cuando el árbol es cortado por su base (piernas), se caerá al suelo. Cambio de papeles.

**Reglas:** Realizar los movimientos de tensión relajación de una manera lenta y progresiva.

**Variantes:** Volver a dar vida a cada uno de los segmentos hasta que el árbol crezca de nuevo.



### Juego n.º 134

#### TODOS QUIETOS

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio

**Material:** Sin material.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Ajustar los diferentes movimientos y el estado de equilibrio estático al de un compañero.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

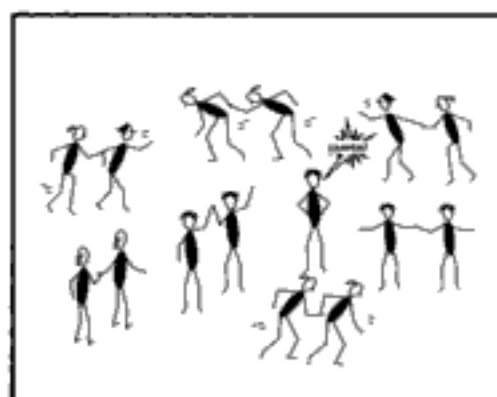
☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Todas las parejas cogidas de una mano corriendo libremente por el espacio de juego. A la señal del profesor, pararse y quedarse lo más quietos posibles sin mover ningún segmento de su cuerpo.

**Reglas:** Estar atento a las señales del profesor.

**Variantes:** Imitar diferentes personajes, situaciones, objetos, etc.

Aumentar el número de niños enlazados.



## Juego n.º 135

## TEATRO DE MARIONETAS

**Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Ser capaz de percibir diferentes sensaciones de tensión y relajación sobre el propio cuerpo.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

✓ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Uno de la pareja simula ser una marioneta que está tumbada en el suelo. El otro deberá mover y dar vida a la marioneta. Para ello, la marioneta tiene un hilo imaginario en cada uno de sus segmentos corporales. Tirando de los distintos hilos conseguiremos mover a la marioneta. Cuando se suelta un hilo el segmento cae y deja de moverse. Cambio de roles.

**Reglas:** Los movimientos de los hilos deben realizarse de forma lenta.

**Variantes:** Mover a la marioneta para que realice diferentes acciones de la vida cotidiana.



## Juego n.º 136

## EL PAÑUELO TENSO

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Pañuelos y música.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Ser capaz de percibir diferentes sensaciones de tensión y relajación sobre el propio cuerpo.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

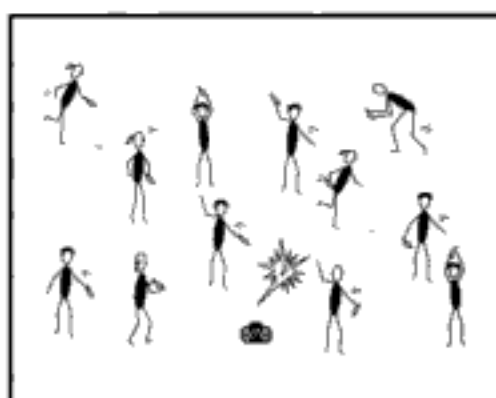
✓ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Todos los alumnos con un pañuelo moviéndose libremente por el espacio mientras suena la música. Cuando ésta deja de sonar los alumnos se quedan inmovilizados y estiran el pañuelo con las dos manos lo máximo posible.

**Reglas:** Estirar el pañuelo siempre que deje de sonar la música.

**Variantes:** Estirar el pañuelo con otras partes del cuerpo.



### Juego n.º 137

#### EL PRECIPICIO

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Patio o gimnasio

**Material:** Bancos suecos, conos y picas.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Experimentar diferentes situaciones de tensión y relajación.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

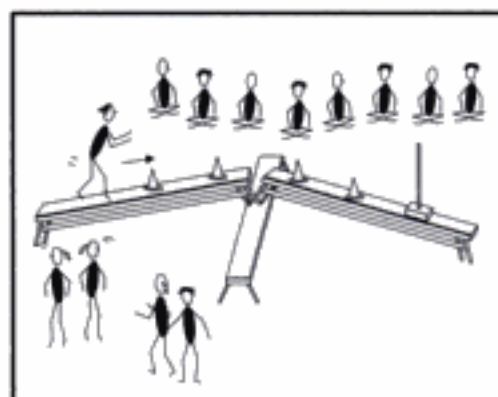
✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**Desarrollo:** Se colocan los bancos simulando un pequeño puente, en cuyo fondo hay un precipicio. En el puente habrá colocados una serie de obstáculos. Los alumnos deberán cruzar el puente rodeando los obstáculos y evitando caer al precipicio.

**Reglas:** No caer al precipicio.

No cruzar el puente más de una persona a la vez.

**Variantes:** Variar la posición del puente y de los obstáculos.



3. Comunicación y representación

### Juego n.º 138

#### ¡TRONCO VA!

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Tríos.

**Objetivos:** Experimentar diferentes situaciones de tensión y relajación.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

**Desarrollo:** Uno de los alumnos se coloca en el centro y los otros dos a los lados de este y mirándose. El del centro totalmente rígido, simulando ser un tronco de un árbol. Un de los que está a los lados empuja levemente al "tronco" hacia el otro compañero diciendo "tronco va". El otro para el "tronco" para que no caiga y lo vuelve a lanzar hacia el otro compañero repitiendo la misma expresión.

**Reglas:** El del centro estará siempre totalmente rígido y sin mover las piernas del suelo. Estar atentos para coger al compañero.

**Variantes:** Variar los objetos que se van a mover (picas, etc).



3. Comunicación y representación

Hidden page

### Juego n.º 141

#### EL FLAN

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Tríos.

**Objetivos:** Conocer y controlar el propio cuerpo en diferentes situaciones lúdico-motrices. Experimentar diferentes situaciones de tensión y relajación.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

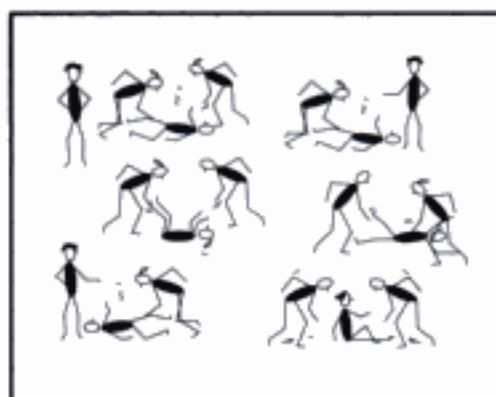
3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Uno de los miembros del trío se sitúa tumbado en el suelo. Todos los músculos deberán estar relajados, como si de un flan se tratara. Los otros dos moverán los diferentes segmentos del compañero que está tumbado simulando las vibraciones de un flan cuando se mueve en el plato. Cambio de roles.

**Reglas:** Los movimientos deben ser vibratorios y ondulados.

**Variantes:** Variar los segmentos sometidos a vibración.

Cambiar la posición de colocación (de pie, sentado, de rodillas, etc).



### Juego n.º 142

#### PINTAR UN MURAL

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Mural de papel blanco y botes de témpera.

**Organización:** Individual.

**Contenidos:** Relajación.

**Objetivos:** Conocer y controlar el propio cuerpo en diferentes situaciones lúdico-motrices.

– Experimentar diferentes situaciones de tensión y relajación.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

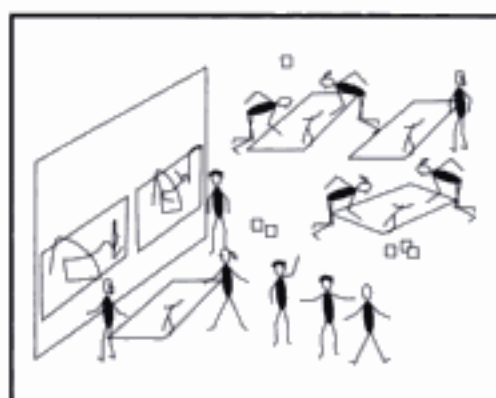
☒ 3.3. Expresión plástica

**Desarrollo:** Cada alumno introducirá sus manos en botes de témpera de colores, empapándose las manos de pintura. Sobre un mural de papel puesto en la pared deberá presionar con sus manos realizando diferentes dibujos.

**Reglas:** No se debe copiar al compañero.

**Variantes:** Usando el dedo pulgar, con los pies descalzos, etc.

Poner diferentes clases de música y dibujar lo que ésta nos sugiera.



### Juego n.º 143

#### SOY UN GLOBO

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Experimentar diferentes situaciones de tensión y relajación del cuerpo de forma global y segmentaria.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

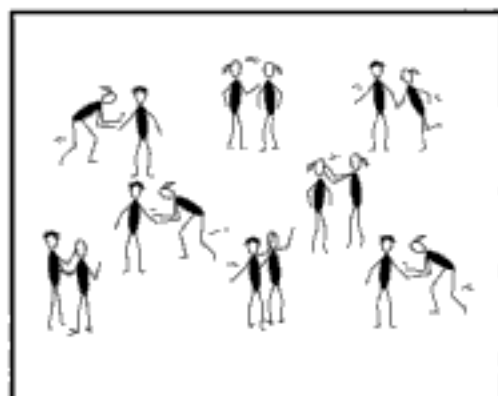
✓ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Un compañero simula ser un globo y el otro un niño que lo debe inflar. Conforme el globo se va hinchando el niño debe ir ocupando el mayor espacio posible. Cuando el globo se desinfla deberá ir progresivamente relajando sus segmentos y volviendo a la situación de partida.

**Reglas:** Todos los movimientos deben realizarse de forma lenta y progresiva.

**Variantes:** Mover por el espacio al globo inflado.



### Juego n.º 144

#### NO SIENTO LOS HUESOS

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Por parejas

**Objetivos:** Experimentar diferentes situaciones de tensión y relajación del cuerpo de forma global y segmentaria.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Uno de la pareja simula ser un "médico" y el otro el "paciente". El médico le pondrá un pinchazo a su paciente en la zona que elija y este deberá relajar al máximo la extremidad simulando que está dormida y no la siente. Cambio de roles.

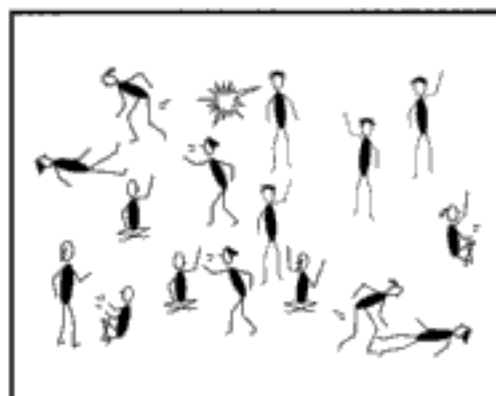
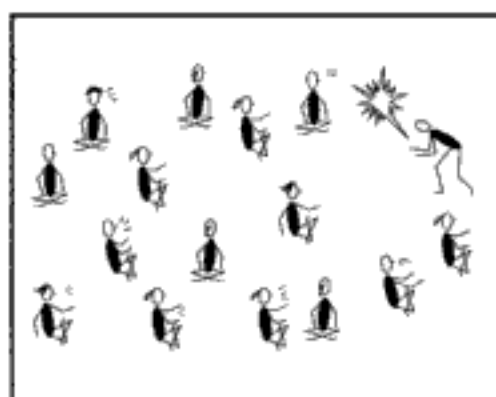
**Reglas:** Estar atento a la zona donde es pinchado el paciente.

**Variantes:** Volver a reanimar las zonas dormidas.



**Juego n.º 145****UN BELLO PAISAJE****Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Conocer y practicar situaciones de relajación a través de diferentes situaciones lúdicas.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**Desarrollo:** El profesor deberá inventar una historia o cuento donde vaya describiendo paisajes, el mar, un atardecer, etc..., o sea, situaciones relajantes que inspiren tranquilidad. Los alumnos deben prestar atención e intentar ir relajándose conforme van oyendo la historia del profesor.**Reglas:** No molestar ni realizar acciones que distraigan o descentren.**Variantes:** Variar las historias a relatar.

Acompañar los relatos con música relajante.

**3. Comunicación y representación****Juego n.º 146****A COMER TURRÓN****Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Experimentar situaciones de relajación segmentaria a través de la expresión del propio cuerpo.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**Desarrollo:** Los alumnos imaginarán que están comiendo un trozo de turrón muy duro. Para ello, apretarán los dientes, harán gestos con la cara y con los brazos hasta que se lo consiguen comer, momento en el que muestran una cara feliz y relajada.**Reglas:** Realizar los gestos lo más exageradamente posible.**Variantes:** Comer diferentes tipos de alimentos.**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal

### Juego n.º 147 ¡QUÉ CALOR!

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Experimentar situaciones de relajación segmentaria a través de la expresión del propio cuerpo.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

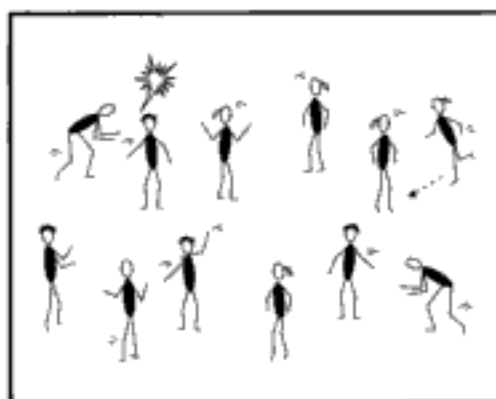
3. Comunicación y representación

✓ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Los alumnos deben imaginar que van por la calle y hace mucho calor. Progresivamente van arrugando la frente, cerrando los ojos, secándose el sudor, etc. A la señal del profesor simularan que cruzan de acera, donde hace sombra, relajando el cuerpo, resoplando, etc.

**Reglas:** Realizar los gestos lo más exageradamente posible.

**Variantes:** Imitar situaciones de mucho frío.



### Juego n.º 148 EL MUELLE

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Tríos.

**Objetivos:** Experimentar situaciones de relajación segmentaria a través de diversas situaciones lúdicas.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

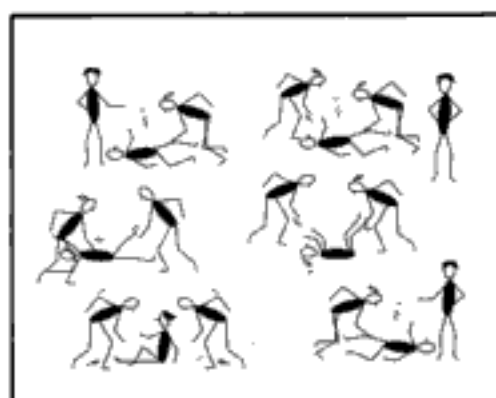
3. Comunicación y representación

✓ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Un alumno tumbado en el suelo y encogido como un muelle. Los otros dos compañeros situados en los extremos del muelle (cabeza y pies). Los alumnos situados en los extremos intentarán estirar el muelle (tirando levemente de las piernas y de los hombros). El muelle intentará realizar una ligera oposición para no ser estirado. A la señal del profesor, soltar el muelle que rápidamente se encogerá.

**Reglas:** No realizar movimientos bruscos por parte de los alumnos.

**Variantes:** Variar las posiciones iniciales (sentado, de pie, etc.).



## Juego n.º 149

## EL PRISIONERO

**Edad:** 5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Experimentar diferentes situaciones de tensión y relajación del cuerpo de forma global y segmentaria.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Cada alumno simula ser un prisionero que está atado de pies y manos. Imitar los diferentes movimientos de tensión de todo el cuerpo para intentar desatarse de las cuerdas.**Reglas:** Realizar los gestos lo más exageradamente posible.**Variantes:** Imaginar que se está atado de determinadas partes del cuerpo (rodilla, dedo meñique, etc).

## Juego n.º 150

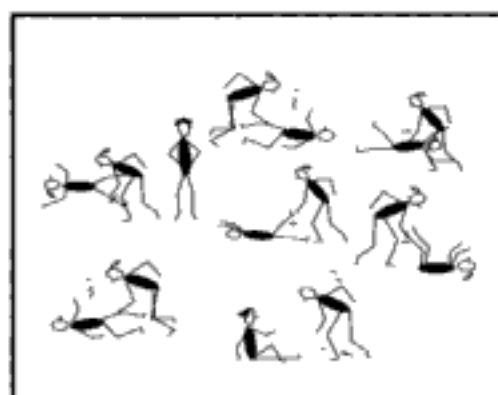
## EL OSO Y EL CAZADOR

**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Experimentar diferentes situaciones de tensión y relajación del cuerpo de forma global y segmentaria.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Un alumno hace de oso y el otro de cazador. El cazador va por el bosque buscando a su presa cuando se ve sorprendido por un oso. El cazador se asusta y se hace el muerto. El oso debe comprobar que el cazador está muerto de verdad moviendo los diferentes segmentos y comprobando que están "muertos". A la voz del profesor, cambio de papeles.**Reglas:** Estar concentrados en la realización de los diferentes papeles a representar.**Variantes:** El cazador debe disparar a sus presas y éstas deben hacerse el muerto.

## Juegos de sensopercepciones

### Juego n.º 151

#### LA SERPIENTE DE CASCABEL.

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Cascabeles.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Mejorar la percepción auditiva a través de diferentes situaciones lúdico-motrices.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

2. Medio físico y social

✓ 2.4. Animales y plantas

3. Comunicación y representación

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

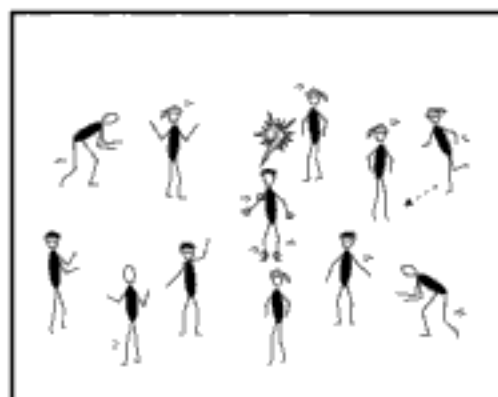
**Desarrollo:** Todos los niños son exploradores que han sido hechos prisioneros por los indígenas, llevando los ojos tapados. Uno de ellos es la serpiente de cascabel, que lleva enganchados cascabeles en distintas partes del cuerpo.

La serpiente pasará alrededor de los exploradores, los cuales intentarán atraparla guiándose por el sonido de los cascabeles.

**Reglas:** Tener cuidado de que ningún explorador se aleje del lugar de juego.

Realizar el juego en un lugar sin obstáculos.

**Variantes:** Variar el número de serpientes.



### Juego n.º 152

#### HISTORIA DE ANIMALES

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Desarrollar la capacidad para discriminar diferentes estímulos auditivos.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

2. Medio físico y social

✓ 2.4. Animales y plantas

3. Comunicación y representación

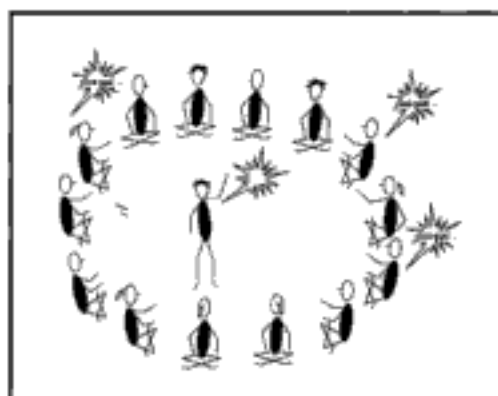
✓ 3.5. Expresión corporal

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Se forma un gran círculo con todos los niños sentados en el suelo. El maestro cuenta una historia y los niños la escuchan atentamente. A lo largo de la historia aparecerán diferentes animales. Cuando estos animales aparezcan todo el grupo deberá emitir el sonido del animal nombrado.

**Reglas:** Estar atentos a la historia contada por el profesor.

**Variantes:** Cambiar los temas de la historia a contar (medios de transporte, etc).



**Juego n.º 153****EL JUEGO DE LA SÍLABA****Edad:** 5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Desarrollar la capacidad para discriminar diferentes estímulos auditivos.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.1. Lenguaje oral

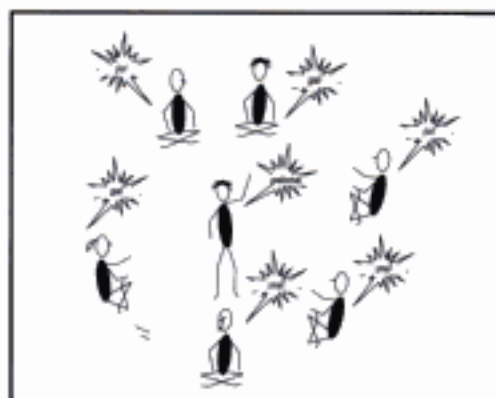
**Desarrollo:** Se forman grupos de 5 o 6 niños que se sientan en el suelo formando un círculo, excepto uno que se coloca fuera de él y de espaldas a los demás. Los niños del círculo deberán pensar una palabra formada por dos, tres o cuatro sílabas. Cada alumno deberá decir una sílaba diferente.

Se llama al miembro del grupo que está fuera del círculo y los demás empiezan a decir simultáneamente la sílaba que les corresponde. El del centro debe averiguar de qué palabra se trata.

**Reglas:** Si hay más alumnos que sílabas se repetirán entre los alumnos.

**Variantes:** Se la queda más de un alumno.

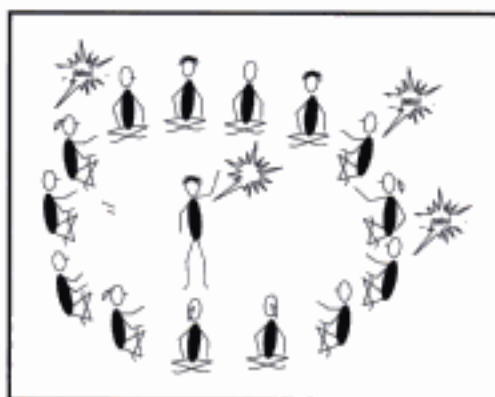
Variar el número de sílabas de las palabras.

**Juego n.º 154****LA PALABRA TABÚ****Edad:** 5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Desarrollar la capacidad para discriminar diferentes estímulos auditivos.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.1. Lenguaje oral

**Desarrollo:** Todos los miembros de la clase forman un círculo, menos uno que se sitúa en el centro. Éste deberá explicar alguna situación, acción u objeto determinado por el profesor sin nombrar una palabra que será la palabra tabú.

**Reglas:** Cada vez que nombre la palabra prohibida los niños gritarán tabú.

**Variantes:** Variar el número de palabras tabú.



Hidden page

Hidden page

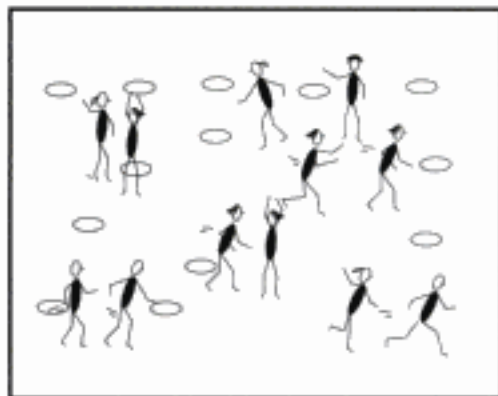
**Juego n.º 159****AROS DE COLORES****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Aros de diferentes colores.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Potenciar la agudeza visual en diferentes situaciones de juego colectivo.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Se colocan aros de diferentes colores por el espacio de juego.

Los niños corriendo libremente por toda la pista sin pisar dentro de los aros.

El maestro dirá en voz alta un color y una parte del cuerpo, y los niños deberán buscar un aro con ese color e introducir en él la parte del cuerpo mencionada.

**Reglas:** Estar atentos a las indicaciones del profesor.**Variantes:** Variar las partes del cuerpo a introducir en los aros.

Variar el color de los aros.

**Juego n.º 160****EL BOTE****Edad:** 5**Lugar:** Patio.**Material:** Un bote o botella de plástico.**Contenidos:** Sensopercepciones.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Desarrollar la percepción visual a través del juego motriz.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 2.3. Los objetos☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Un alumno se la queda y se coloca en el centro del terreno de juego al lado de un bote de plástico. Otro niño será el encargado de golpear el bote lo más lejos posible. El que se la queda debe ir a coger el bote, volver al sitio de partida y dejarlo en posición vertical. Mientras, todos los demás niños se esconden por el espacio.

El que se la queda debe ir buscando donde están escondidos sus compañeros. Cuando localiza a alguno debe volver hasta el bote y decir "bote, bote" y el nombre del compañero.

**Reglas:** Si un compañero que esta escondido golpea la botella salvará a todos los que están pillados y se volverá a empezar la partida.

No esconderse en lugares peligrosos.

**Variantes:** Variar el número de niños que se la quedan.

Hidden page

**Juego n.º 163****SOL, SOLECITO, SAL AHORA MISMITO****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio.**Material:** Hojas de papel.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Experimentar diferentes situaciones táctiles a través de la actividad lúdica.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

**3. Comunicación y representación**

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

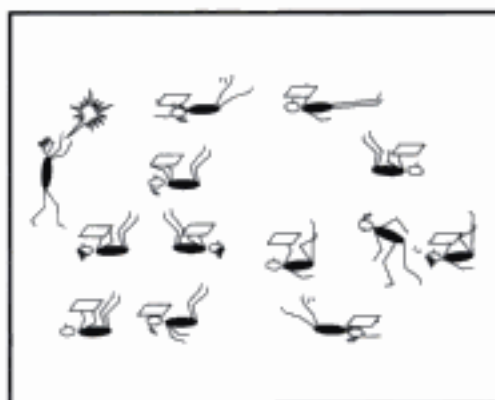
**Desarrollo:** Los niños se colocarán tumbados hacia arriba en el suelo en un lugar soleado. El maestro les irá indicando si sienten calor en diferentes partes del cuerpo (cara, manos, pies, etc).

Posteriormente cogerán una hoja de papel (nube) y se la colocarán en diversas partes del cuerpo.

A la señal del profesor deberán esconder la hoja diciendo:

"Sol, solecito, sal ahora mismito".

Los niños deberán experimentar la sensación que se tiene al pasar de una zona sombreada al sol.

**Reglas:** No mirar directamente con los ojos al sol.**Variantes:** Un compañero dará a otro sombra con su propio cuerpo, colocándose delante del compañero tumbado.**Juego n.º 164****ADIVINA QUÉ ES****Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Diferentes tipos de objetos y pañuelos.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Potenciar la agudeza visual en diversas situaciones de juego.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 2.3. Los objetos

✓ 1.2. Juego y movimiento

**3. Comunicación y representación**

✓ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** En un espacio determinado se colocará el grupo de niños con los ojos tapados. El maestro le dará un objeto a cada niño y éstos deberán adivinar de qué objeto se trata tocándolo con las manos.**Reglas:** Si lo aciertan cambiarán de objeto.**Variantes:** Identificar el objeto tocándolo con diferentes partes del cuerpo (pies, cara, brazos, etc).

### Juego n.º 165

#### ¡QUÉ SUAVE!

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Diversos tipos de objetos y pañuelos.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Estimular la manipulación táctil a través de la manipulación de objetos.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

- |                                                                       |                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| 1. Identidad y autonomía personal                                     | 2. Medio físico y social                             |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1.1. El cuerpo y la propia imagen | <input checked="" type="checkbox"/> 2.3. Los objetos |

3. Comunicación y representación  
☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Los niños con los ojos tapados delante de diferentes objetos deben diferenciar cuales son suaves y cuales no, y además intentar adivinar que objetos son, usando las manos.

**Reglas:** Manipular detenidamente los objetos.

**Variantes:** Describir las propiedades de cada objeto (liso, rugoso, áspero, etc). Identificar los objetos con otras partes del cuerpo.



### Juego n.º 166

#### DIBUJO EN TI

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Experimentar diferentes situaciones táctiles a través de la actividad lúdica.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

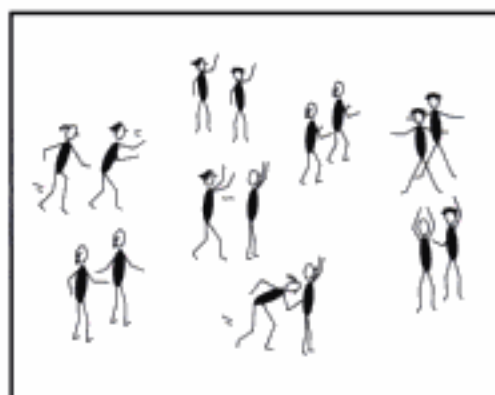
- |                                                                       |                          |
|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| 1. Identidad y autonomía personal                                     | 2. Medio físico y social |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1.1. El cuerpo y la propia imagen |                          |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1.2. Juego y movimiento           |                          |

3. Comunicación y representación  
☒ 3.2. Aproximación al leng. escrito  
☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Los participantes situados por parejas y uno de espaldas al otro, deberán dibujar, muy lentamente, sobre la espalda del compañero diferentes objetos (cuadrado, círculo, triángulo, etc). El compañero que está de espaldas deberá adivinar de que objeto se trata. Cambiar de roles.

**Reglas:** Realizar los dibujos con el dedo y muy lentamente.

**Variantes:** Dibujar diferentes situaciones de la vida cotidiana. Igual con números y letras.



## Juego n.º 167

## COJO Y RECOJO

**Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Aros, cuerdas, pelotas.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Experimentar diferentes situaciones táctiles a través de la actividad lúdica.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

☑ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

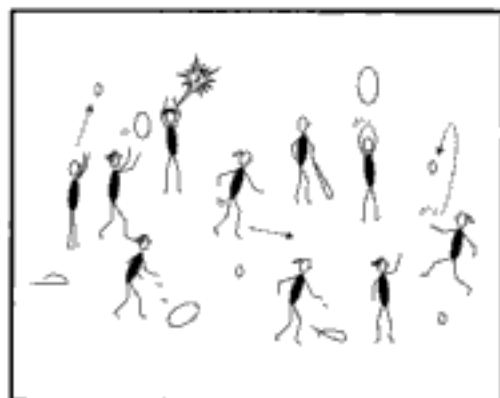
☑ 1.2. Juego y movimiento

2. Medio físico y social

☑ 2.3. Los objetos

3. Comunicación y representación

☑ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Se distribuyen aros, cuerdas y pelotas por el espacio de juego. Los niños deberán ir corriendo por todo el espacio sin tocar el material. A la señal del maestro deberán coger un objeto, lanzarlo hacia arriba, recibirlo intentando que no caiga al suelo y seguir corriendo.**Reglas:** Intentar coger y lanzar los tres tipos de objetos.**Variantes:** Variar los objetos a lanzar.

## Juego n.º 168

## MOLDEO LA FIGURA

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Plastilina.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Desarrollar la percepción táctil a través de la manipulación de objetos.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

☑ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

☑ 1.2. Juego y movimiento

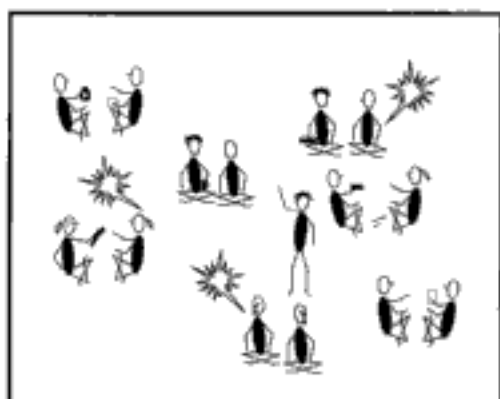
2. Medio físico y social

☑ 2.3. Los objetos

3. Comunicación y representación

☑ 3.3. Expresión plástica

☑ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Cada niño con una porción de plastilina deberá hacer una figura que represente alguna situación determinada por el maestro (deportes, oficios, muebles, etc) y el compañero deberá acertarlo.**Reglas:** Atender a las indicaciones del maestro.**Variantes:** Variar el material para moldear (arcilla...).

### Juego n.º 169

#### ¿A QUÉ HUELE?

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Objetos con diferentes olores y pañuelos.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Desarrollar la percepción táctil a través de diversas situaciones lúdicas.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

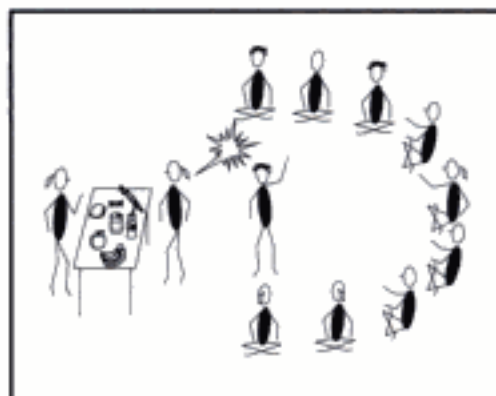
- |                                                                       |                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| 1. Identidad y autonomía personal                                     | 2. Medio físico y social                             |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1.1. El cuerpo y la propia imagen | <input checked="" type="checkbox"/> 2.3. Los objetos |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1.2. Juego y movimiento           |                                                      |

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Los niños, de forma ordenada, irán pasando con los ojos cerrados por una mesa con diferentes objetos que tienen un olor característico (pescado, flores, pastel, queso, etc) intentando acertar de qué objeto o cosa se trata.

**Reglas:** Oler detenidamente cada objeto.

**Variantes:** Variar los objetos a oler indicando si son olores agradables o desagradables.



### Juego n.º 170

#### VAMOS A COCINAR

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Discriminar diferentes situaciones dónde intervenga el sentido del olfato.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

- |                                                                       |                          |
|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| 1. Identidad y autonomía personal                                     | 2. Medio físico y social |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1.1. El cuerpo y la propia imagen |                          |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1.2. Juego y movimiento           |                          |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1.3. Autonomía y vida cotidiana   |                          |

3. Comunicación y representación

- ☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** El maestro le irá contando a los niños la siguiente historia:

“Hoy le toca cocinar a papá o mamá. Va a preparar (algo que le guste mucho a todos los niños) macarrones con atún y queso. Papá ha metido la comida en el horno, pero... se ha olvidado y empieza a oler a quemado”.

Los niños deberán reaccionar según le parezcan los olores descritos por el maestro.

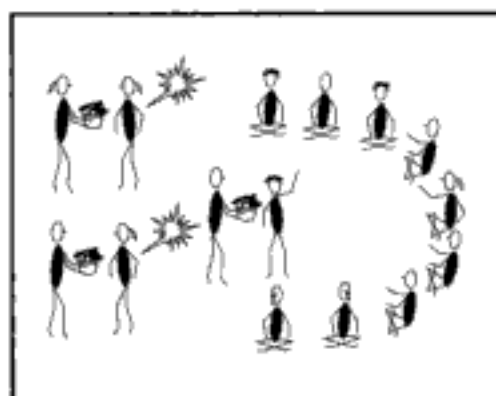
**Reglas:** Todos los niños estarán sentados en el suelo en silencio escuchando la historia contada por el maestro.

**Variantes:** Incluir nuevas acciones en la historia a contar.



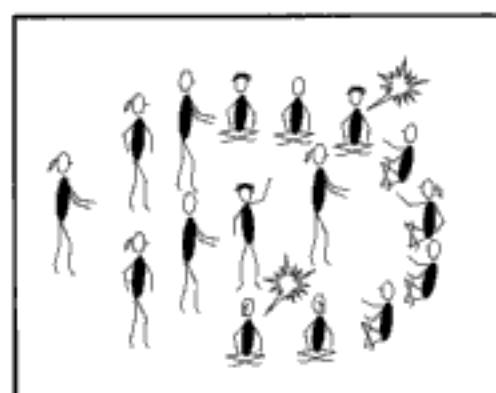
## Juego n.º 171

## ¿QUÉ HAY DE POSTRE?

**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Cestas con plátanos, naranjas, mandarinas y fresas.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Desarrollar la percepción del olfato a través de diferentes situaciones lúdicas.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.4. Animales y plantas**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Con los ojos cerrados los alumnos deberán reconocer con el olfato las diferentes frutas que hay en la cesta. Si no lo aciertan el compañero de la pareja puede dar una pequeña pista (por ejemplo, es de color amarillo en el caso del plátano).**Reglas:** No se puede tocar ninguna fruta.**Variantes:** Variar las frutas a adivinar.

## Juego n.º 172

## EL AROMA DE MI HOGAR

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Agua y jabón.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Desarrollar la agudeza olfativa a través de diferentes situaciones habituales del entorno infantil.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.3. Los objetos**3. Comunicación y representación****Desarrollo:** Se divide la clase en dos grandes grupos. Uno de ellos se sitúa fuera y de entre sus miembros unos se lavarán las manos con jabón y otros con agua solamente. Al entrar en el lugar de juego los del otro grupo deberán adivinar quién se ha lavado las manos con jabón y quién lo ha realizado sólo con agua.**Reglas:** Oler bien las manos de los compañeros antes de dar una decisión.**Variantes:** Utilizar diferentes jabones con diversos aromas y clasificar a los niños por grupos.

## Juego n.º 173

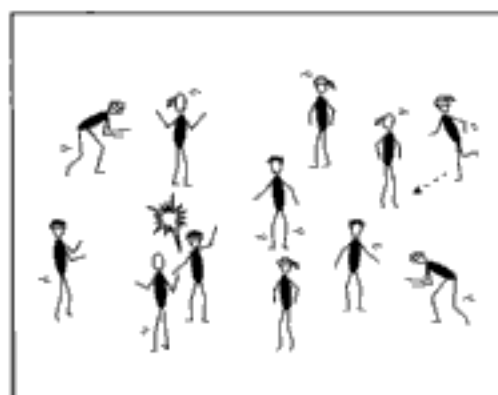
## LA PAREJA DEL OLOR

**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Distintos aromas, perfumes y pañuelos.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Discriminar diferentes situaciones donde interviene el sentido del olfato.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen      ☒ 2.3. Los objetos☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Cada pareja elige un perfume o aroma y se frota las manos con él. Uno de la pareja se tapa los ojos y deberá encontrar a su pareja que se sitúa, quieta, en algún lugar de la sala de juego. Para ello, deberá ir oliendo los aromas de los demás alumnos que se va encontrando hasta que localice a su pareja.**Reglas:** No se puede emitir ninguna señal sonora que oriente a los alumnos que se la quedan.**Variantes:** Variar los tipos de perfumes y aromas.

## Juego n.º 174

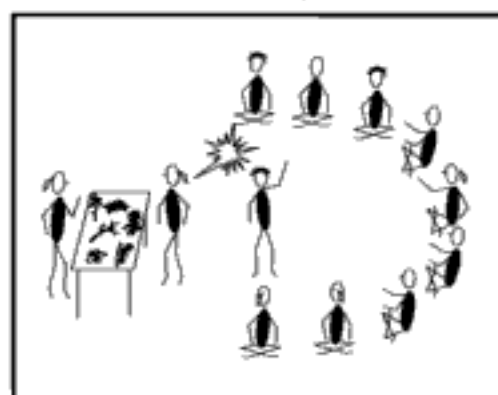
## OLORES DEL CAMPO

**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Diferentes clases de hierbas aromáticas.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Desarrollar la percepción del olfato a través de diferentes situaciones lúdicas.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

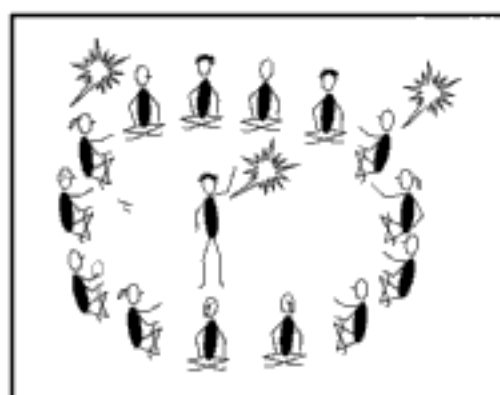
☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen      ☒ 2.4. Animales y plantas☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Los niños colocados en fila deberán ir pasando por la zona donde estén colocados diferentes tipos de hierbas aromáticas (menta, tomillo, orégano, etc) e intentar reconocer alguna de ellas.**Reglas:** Los alumnos deberán ir con los ojos tapados.**Variantes:** Intentar reconocer las hierbas y decir para qué se utilizan y dónde las han oído.

**Juego n.º 175****¡QUÉ BUENO ESTÁ!****Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Distintos productos comestibles y pañuelos.**Organización:** Por parejas.**Objetivos:** Discriminar diferentes situaciones donde interviene el sentido del olfato.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.3. Los objetos**3. Comunicación y representación****Desarrollo:** Un niño de la pareja con los ojos tapados. Ante él se sitúan dos productos comestibles similares pero con alguna pequeña diferencia (por ejemplo, chocolate con leche y chocolate puro).

El niño deberá probar ambos productos y adivinar cual es la diferencia entre ambos. Después, cambio de roles.

**Reglas:** No mirar los productos.**Variantes:** Variar los productos con los de otra pareja.**Juego n.º 176****¡PUAF!****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Bloque de Contenidos:** CONTROL Y CONCIENCIA CORPORAL**Contenidos:** Sensopercepciones.**Objetivos:** Desarrollar la agudeza gustativa a través de diferentes situaciones habituales del entorno infantil.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.3. Los objetos**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Cada niño bebe de un vaso imaginario una sustancia que tenga un sabor característico. Cuando todos lo hayan tomado el maestro dirá el producto que han bebido y cada niño deberá reaccionar mediante gestos y posturas ante el producto que acaban de tomar.**Reglas:** Se debe alternar sustancias dulces con otras saladas o ácidas (limón, azúcar, miel, vinagre, etc).**Variantes:** Variar los productos o sustancias.

### Juego n.º 177

#### COMETODO

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Diferentes alimentos y pañuelos.

**Organización:** Por parejas.

**Objetivos:** Desarrollar la percepción del gusto a través de una perspectiva lúdica.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen      ☒ 2.3. Los objetos

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Los miembros de la pareja se sitúan ante varios tipos de alimentos. Uno de la pareja con los ojos tapados deberá probar y adivinar que alimento está comiendo, así como describir el sabor que está probando. Cuando lo adivina cambio de rol.

**Reglas:** El que no tiene los ojos tapados puede dar pequeñas pistas de las características del alimento.

**Variantes:** Cambiar los alimentos con los de otras parejas.



### Juego n.º 178

#### CUIDADO CON LOS DIENTES

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Alimentos duros y crujientes.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Discriminar diferentes situaciones donde interviene el sentido del gusto.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal      2. Medio físico y social

☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen      ☒ 2.3. Los objetos

☒ 1.2. Juego y movimiento

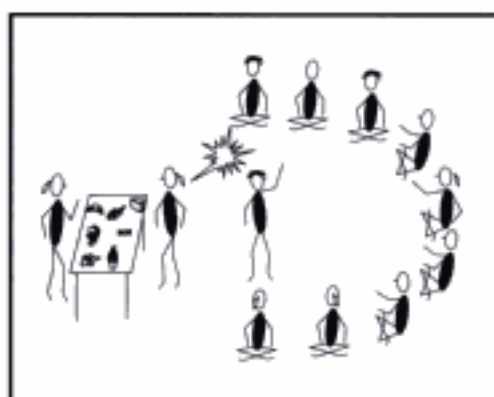
3. Comunicación y representación

☒ 3.1. Lenguaje oral

**Desarrollo:** Probar diferentes productos del entorno infantil (caramelos, chocolate, etc). Adivinar que alimento es y que características posee.

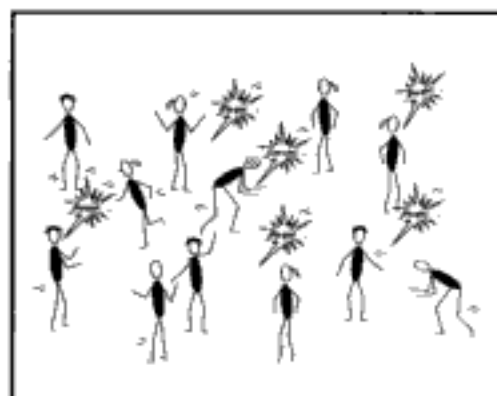
**Reglas:** No se puede ver ni tocar los alimentos.

**Variantes:** Cambiar los productos a probar.



## Juego n.º 179

## LA GALLINA Y SUS POLLITOS

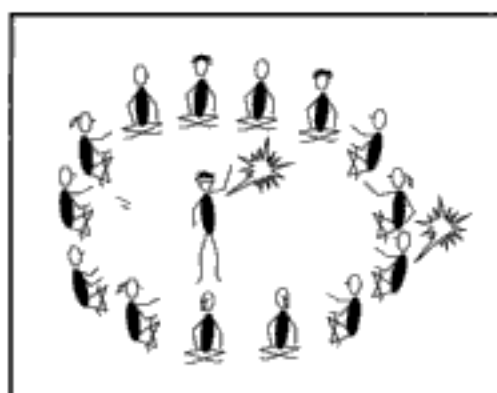
**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Pañuelo.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Mejorar la percepción auditiva a través de diferentes situaciones lúdico-motrices.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.4. Animales y plantas**3. Comunicación y representación**☒ 3.5. Expresión corporal☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Se designa a un jugador que tiene los ojos vendados, para que haga de mamá gallina. Ésta tendrá que buscar a sus pollitos que se han perdido. Cuando mamá gallina dice "coc-coc", los pollitos dirán "pío-pío" para que su mamá los pueda rescatar.**Reglas:** Los pollitos no se pueden mover. Si son encontrados salen de la zona de juego. El juego termina cuando se encuentra al último, que será la nueva gallina.**Variantes:** Varias gallinas buscarán a sus pollitos ganando la que antes localice más pollitos.

## Juego n.º 180

## ME SUENA TU VOZ

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Pañuelo.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Mejorar la percepción auditiva a través de diferentes situaciones lúdico-motrices.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social****3. Comunicación y representación**☒ 3.1. Lenguaje oral**Desarrollo:** Los alumnos se colocan sentados en círculo. Un jugador se coloca en el centro con los ojos tapados. Al azar un jugador del círculo dirá una frase determinada. El jugador del centro deberá adivinar de quien se trata.**Reglas:** Sólo puede hablar el jugador designado para decir la frase.**Variantes:** Al decir la frase se puede cambiar el tono de voz.

Dos jugadores dirán la frase a la vez.



# ***Categoría n.º 6***

## ***Juegos para el desarrollo de la Temporalidad***

**Etapas:** EDUCACIÓN INFANTIL

**Ciclo:** 2º

**Edad:** De 3 a 5

**Lugar:** Patio, gimnasio y aula

**Material:** Según juego

**Organización:** Pequeño grupo, gran grupo, parejas, trío e individual

**Bloque de Contenidos:** TEMPORALIDAD

**Contenidos:** Temporalidad

### **Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

#### **1. Identidad y autonomía personal**

- ☐ 1.1. El cuerpo y la propia imagen
- ☐ 1.2. Juego y movimiento
- ☐ 1.3. Autonomía y vida cotidiana
- ☐ 1.4. Cuidado de uno mismo

#### **2. Medio físico y social**

- ☐ 2.1. Los primeros grupos sociales
- ☐ 2.2. La vida en sociedad
- ☐ 2.3. Los objetos
- ☐ 2.4. Animales y plantas

#### **3. Comunicación y representación**

- ☐ 3.1. Lenguaje oral
- ☐ 3.2. Aproximación al leng. escrito
- ☐ 3.3. Expresión plástica
- ☐ 3.4. Expresión musical
- ☐ 3.5. Expresión corporal
- ☐ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Según juego

**Reglas:** Según juego

**Variante:** Según juego



### Juego n.º 361

#### SIGUE EL COMPÁS

**Edad:** 4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Percibir acciones sucesivas y desarrollar la noción de sucesión.

Desarrollar el ritmo corporal.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Los niños se colocarán junto al profesor en círculo, éste marcará un ritmo determinado, empezando por dos sonidos y, progresivamente aumentando la dificultad.

**Ejemplo:**

1º Una palmada y una patada en el suelo.

2º Una palmada, una patada en el suelo y un chasquido.

3º Una palmada, una patada en el suelo, un chasquido y dos palmadas más...

**Reglas:** Todos repetirán los sonidos simultáneamente siguiendo al profesor.

No podrán realizar un sonido que, anteriormente no haya sido marcado por el profesor.

**Variantes:** En vez del profesor pueden ser los niños los que marquen los ritmos a seguir.



### Juego n.º 362

#### PINTORES DE BROCHA GORDA

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula.

**Material:** Papel continuo, pintura de dedos roja y azul, casete y cintas de música.

**Organización:** Individual.

**Objetivos:** Percibir la duración de dos sucesos y representarlos gráficamente.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.1. Lenguaje oral

☒ 3.3. Expresión plástica

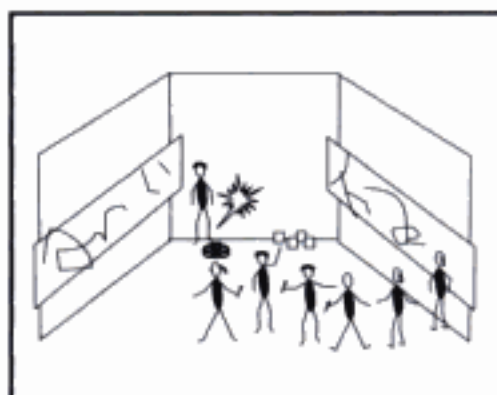
☒ 3.4. Expresión musical

**Desarrollo:** El profesor colocará dos tiras de papel continuo en dos paredes (una frente a la otra) situando a los niños en el centro, cada uno con pintura de dedos roja y azul. Los niños escucharán una canción en la que haya momentos en que aparezca la voz humana y otros en que solo se escuche música. Cuando solo se escuche música pintarán con el color rojo al compás de ésta sobre el papel continuo de una de las paredes que, anteriormente determinará el profesor y cuando intervenga la voz humana correrán a la otra pared para pintar esta vez de azul.

Al finalizar la canción el profesor comentará con los niños lo que han hecho y, observando las dos paredes, descubrirán si la voz humana ha estado sonando más tiempo o si, por el contrario, ha sido la música sola la que ha tenido mayor duración.

**Reglas:** No se pueden pintar entre ellos ni pintar las paredes que no tengan papel continuo.

**Variantes:** En vez de pintar sobre papel continuo pueden hacerlo en folios sentados en sus mesas.



## Juego n.º 363

## LA ORQUESTA DE LOS RUIDOS

**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula o gimnasio.**Material:** Despertadores, campanillas, lápices, estuches de metal...**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Percibir y estructurar cognitivamente las nociones relativas a la velocidad de las acciones de los sucesos.

Percibir acciones sucesivas y desarrollar la noción de sucesión.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

☒ 1.2. Juego y movimiento

2. Medio físico y social

☒ 2.3. Los objetos

3. Comunicación y representación

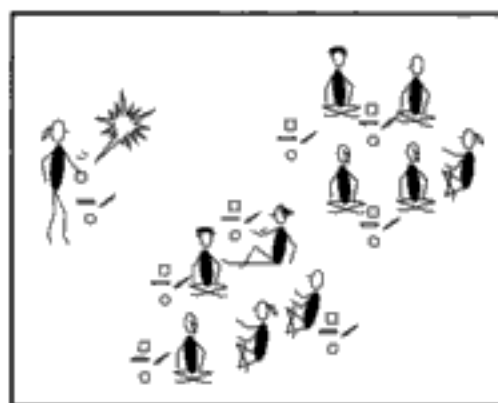
☒ 3.4. Expresión musical**Desarrollo:** El educador dividirá la clase en grupos a los que entregará los mismos objetos (un objeto por cada componente del grupo). Cada grupo se colocará en un extremo de la clase, pero mirando hacia la pared y el profesor en el centro (también con los mismos objetos).

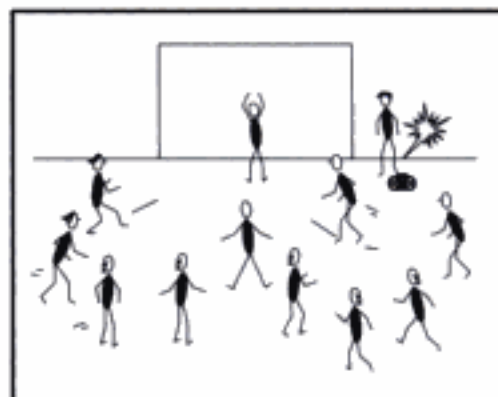
El profesor comenzará con sus objetos, uno a uno tirándolos al suelo o haciéndolos sonar el número de veces que desee y con la velocidad que quiera, para que, a continuación, los distintos grupos los ordenen según la duración del sonido que produce y las veces que los haya hecho sonar. Ejemplo: despertador, campanilla (dos veces) y caída de un lápiz al suelo.

Cuando uno o más de uno de los grupos acierten la sucesión correcta podrán ser ellos esta vez los que se invente una nueva. Así todos los grupos participarán por igual en el desarrollo del juego.

**Reglas:** Los niños no podrán darse la vuelta para mirar los objetos que el grupo que se encuentre en el centro hagan sonar.

Debe haber un objeto para cada componente del grupo

**Variantes:** Los niños reproducirán con sus objetos la sucesión de sonidos.

**Juego n.º 364****CHOCOLATE INGLÉS MUSICAL****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Casete y cintas de música.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Establecer las relaciones espacio-temporales y aplicar las nociones básicas de velocidad, duración y cadencia regular.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**☒ 1.2. Juego y movimiento**3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Un niño se coloca mirando hacia la pared y sus compañeros al final de ésta. El profesor hará sonar una canción (unas veces sonará normal, otra a más revoluciones y otras a menos) así el resto del grupo deberá acercarse a su compañero bailando al ritmo de la canción y adaptando la velocidad. Al parar la canción, si ninguno de los del grupo ha logrado llegar a la pared, el niño se dará la vuelta y si ve a alguno o algunos de sus compañeros moviéndose los echará atrás, los que no se muevan se quedarán quietos en el lugar donde estén y así sucesivamente. Cuando alguno llegue hasta la pared será el que “se la quede” y el anterior volverá a jugar con el resto del grupo.

El profesor en todo momento observará si algún niño no va a la velocidad adecuada, es decir, que vaya deprisa cuando la música suene lenta. Si esto ocurre él también lo podrá echar hacia atrás ayudando así al que se “la quede”

**Reglas:** Los niños deben relacionar su velocidad con la de la canción.

Cuando la música pare deben quedarse quietos

**Variantes:** Desplazamientos en parejas cogidos de la mano.

Hidden page

## Juego n.º 366

## LA ORQUESTA DE LOS OFICIOS

**Edad:** 5**Lugar:** Aula o gimnasio.**Material:** Fichas con un dibujo de un silbato, sierra, tambor, teléfono y linterna.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Captar las manifestaciones rítmicas del medio externo y adaptar el propio ritmo a dichas manifestaciones.

Percibir acciones simultáneas y desarrollar la noción de simultaneidad.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.2. La vida en sociedad☒ 2.3. Los objetos**3. Comunicación y representación**☒ 3.4. Expresión musical

**Desarrollo:** El profesor asignará a cada grupo un oficio distinto (policías, serradores, tamborileros, telefonistas, acomodadores...) menos a un grupo. Pedirá a los niños de cada grupo que realicen un sonido que caracterice a su oficio, por ejemplo: Policías (pi-pi-pi), Serradores (raca-raca), Tamborileros (bom-bom-bom-bom), Telefonistas (Ring), Acomodadores (Sssssssssss).

Cada onomatopeya tendrá una duración y sonido determinado.

El grupo restante se pondrá de cara a la pared y entonces el profesor colocará un distintivo en la pizarra de los policías (silbato), serradores (sierra), tamborileros (tambor), telefonistas (teléfono) y de los acomodadores (linterna).

Pedirá al grupo que está mirando hacia la pared que escuchen a cada grupo individualmente para que sepan identificar su sonido y, a continuación pedirá a los grupos restantes que realicen sus sonidos. Primero será el grupo de los policías, al que se unirán los serradores, después los tamborileros, así hasta que se forme una orquesta de oficios. Entonces, mientras que los niños realizan su sonido, el profesor desordenará a los grupos y pedirá al grupo restante que ordene la orquesta, cada uno en su lugar correspondiente. Conforme vayan descubriendo correctamente miembros de un grupo estos se irán callando hasta que la clase se quede en silencio.

Al finalizar, el grupo restante podrá elegir otro oficio y participar en la orquesta con sus compañeros.

**Reglas:** Los niños de los mismos grupos no podrán hablar entre sí, ni entre grupos distintos.

El grupo que esté cara a la pared no podrá darse la vuelta hasta que el profesor se lo pida

**Variantes:** En vez de hacer la orquesta de oficios se puede hacer de animales.

## Juego n.º 367

## DE PRINCIPIO A FIN

**Edad:** 5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Percibir y estructurar cognitivamente las nociones relativas a la velocidad de las acciones de los sucesos. Percibir acciones sucesivas y desarrollar la noción de sucesión.

– Mejorar la capacidad de expresión corporal.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

**3. Comunicación y representación**

✓ 3.1. Lenguaje oral

✓ 3.5. Expresión corporal

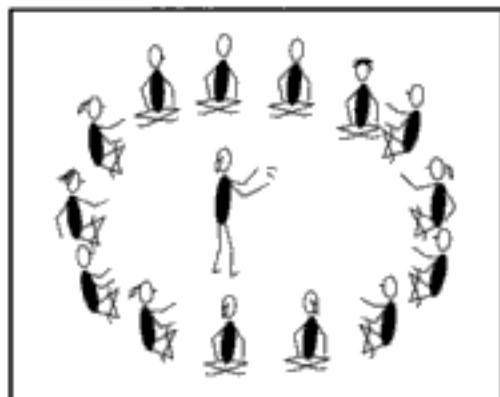
**Desarrollo:** Todos los niños se sentarán en el suelo, menos uno que será el encargado de realizar por mímica una acción que los demás tendrán que ordenar posteriormente.

Ejemplo: el niño describirá por mímica cómo se levanta de la cama, a continuación cómo desayuna, cómo se acuesta, luego cómo va al colegio y como se asea.

Los niños deberán ordenar estas acciones:

1º Se acuesta. 2º Se levanta. 3º Se asea. 4º Desayuna. 5º Se va al colegio

Cuando un niño adivine el orden adecuado, éste pasará a ser el que represente las acciones.

**Reglas:** Nadie puede hablar. Para que alguien tenga la posibilidad de adivinar tendrá que levantar la mano.**Variantes:** En vez de realizar la acción un solo niño se podrá realizar la misma actividad en grupos pequeños.

## Juego n.º 368

## UN DÍA DE LLUVIA

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Captar las manifestaciones rítmicas del medio externo y adaptar el propio ritmo a dichas manifestaciones. Percibir acciones simultáneas y desarrollar la noción de simultaneidad.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**      **2. Medio físico y social**

✓ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

**3. Comunicación y representación**

✓ 3.5. Expresión corporal

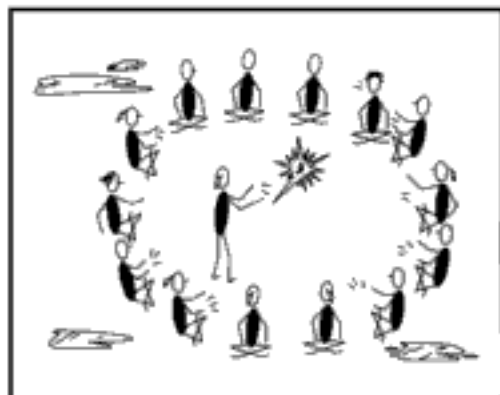
**Desarrollo:** El profesor, aprovechando un día de lluvia, pedirá a los niños que se sitúen en círculo sentados en el suelo. Empezará diciendo que van a crear su propio día de lluvia dentro de la clase con sus dedos (todos deberán golpear sus dedos a la vez):

1º Chispeará, golpeando un dedo de cada mano con el otro.

2º Chispeará más fuerte, golpeando con dos dedos.

3º Lluvia fina, golpeando con tres dedos ...

Así sucesivamente hasta llegar a aplaudir con las manos por lo bien que lo han hecho todos.

**Reglas:** Todos deberán golpear los dedos a la vez.**Variantes:** Idem, pero utilizando otras partes del cuerpo (pies, muslos y manos,...).

## Juego n.º 369

## TROCITOS DE PAPEL

**Edad:** 5**Lugar:** Aula o gimnasio.**Material:** Periódicos, casete.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Captar las manifestaciones rítmicas del medio externo y adaptar el propio ritmo a dichas manifestaciones.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.4. Expresión musical**Desarrollo:** El profesor repartirá entre los niños, hojas de revista o periódico. A continuación pondrá una canción y los niños deberán marcar el compás rompiendo los papeles en tiras, pero sin perder el ritmo.**Reglas:** Los papeles se deberán romper en tiras, no arrugarlos.**Variantes:** En vez de marcar el compás con papel lo podrán hacer con cualquier parte del cuerpo o cualquier material, lápices, reglas...

## Juego n.º 370

## EXCURSIÓN AL CAMPO

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Establecer relaciones espacio-temporales y aplicar las nociones básicas de velocidad, duración y cadencia regular.

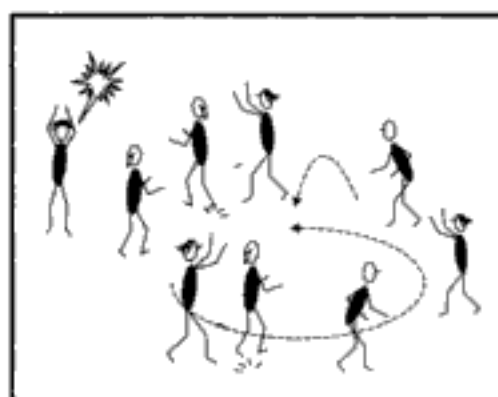
Percibir y estructurar cognitivamente las nociones relativas a la velocidad de las acciones de los sucesos.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

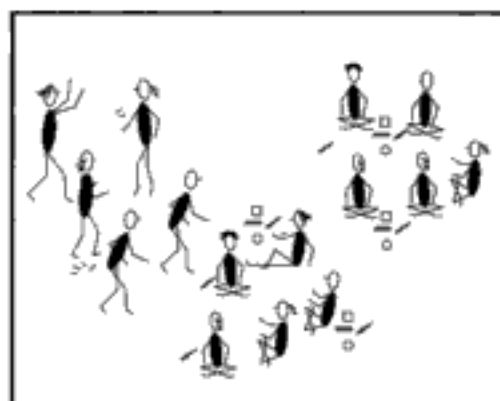
☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 2.4. Animales y plantas

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** El profesor dirá a los niños que van a hacer una excursión al campo y que todos deben hacer lo que él les diga: vamos con mochilas por un camino (deberán realizar el gesto), de pronto el camino se hace ascendente y andamos más despacio. ¡Cuidado, es un jabalí! ¡Corred, corred, que no nos vea! Ahora debemos bajar la montaña porque hay un parque en su falda, pero cuidado de no resbalar, hay que descender dando pasitos cortos muy despacio.**Reglas:** Todos deberán hacer lo que les indique el profesor.**Variantes:** Inventar excursiones a la playa, al zoo...

**Juego n.º 371****¿QUÉ ESTACIÓN ERES?****Edad:** 5**Lugar:** Aula.**Material:** Fichas, pancartas,...**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Percibir acciones simultáneas y desarrollar la noción de simultaneidad.

Mejorar la capacidad de expresión corporal.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal****2. Medio físico y social****3. Comunicación y representación**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 3.5. Expresión corporal☒ 1.2. Juego y movimiento

**Desarrollo:** El profesor mostrará a los niños cuatro pancartas de diferentes colores; la verde, representando a la primavera; la amarilla, representando al verano; la marrón, al otoño y la blanca, el invierno. Dividirá la clase en grupos de cinco otorgando, en secreto, una de las cuatro estaciones a cada grupo.

Los grupos deberán representar por mímica su estación al resto de los niños que no pertenecen a ninguno de los grupos (resto clase).

El profesor entregará al "resto clase" unas fichas donde aparezcan objetos que representen a las distintas estaciones y éstos tendrán que ir colocándolas donde crean conveniente, intentando acertar a qué estación pertenece cada grupo.

**PRIMAVERA-VERANO-OTOÑO-INVIerno**

Animalitos-Helados-Castañas-Ropa de abrigo

Flores-Sol-Hojas secas-Muñeco de nieve

Si el "resto clase" se confunde con las fichas, los representantes de las distintas estaciones por medio de mímica les persuadirán para que las cambien de sitio, por ejemplo: si alguien pone un helado en el grupo del invierno, todos se pondrán a temblar.

Al finalizar la actividad cada niño puede decir algo que represente a una de las estaciones y que no haya aparecido anteriormente.

**Reglas:** Ningún niño podrá hablar, sólo se expresará por mímica.

**Variantes:** Sin variantes.

Hidden page

**Juego n.º 374****SECUENCIA TEMPORAL****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula o gimnasio.**Material:** Fichas con dibujos que correspondan a una secuencia de acciones.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Percibir y estructurar cognitivamente las nociones relativas a la velocidad de las acciones de los sucesos.

Percibir acciones sucesivas y desarrollar la noción de sucesión.

– Mejorar la capacidad de expresión corporal.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social****3. Comunicación y representación**☒ 3.1. Lenguaje oral☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** El profesor, por grupos, irá repartiendo entre los niños fichas con secuencias de acciones desordenadas:

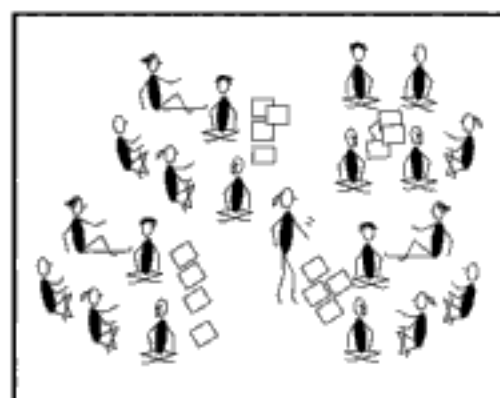
Por ejemplo: ficha con un dibujo de un jarrón roto, mamá limpiando el polvo del jarrón, niño jugando con una pelota, niño recogiendo los pedazos rotos, mamá regañando al niño.

Los niños, durante un periodo específico de tiempo (lo que tarda una canción) deberán ordenar las secuencias adecuadamente. Al finalizar la canción, cada grupo representará por ordenadamente las secuencias para que el resto de la clase las conozca y, si es necesario, las corrija.

La dificultad de la seriación irá aumentando en función de la edad (mayor número de fichas).

**Reglas:** Los niños deberán de para de ordenar en cuanto finalice la canción.

Cada grupo deberá esperar su turno para representar la seriación.

**Variantes:** En función de lo que se está trabajando en ese momento en clase se podrán hacer las distintas fichas de sucesión: los oficios, los transportes, los animales, las plantas,...

Hidden page

## Juego n.º 376

## LA SEMILLITA

**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Percibir y estructurar cognitivamente las nociones relativas a la velocidad de las acciones de los sucesos.

Percibir acciones sucesivas y desarrollar la noción de sucesión.

– Mejorar la capacidad de expresión corporal.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.4. Animales y plantas**3. Comunicación y representación**☒ 3.1. Lenguaje oral☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Con motivo de la llegada de la primavera el profesor contará un cuento a los niños:

Había una vez una semillita que vivía en su casita de tierra, allí estaba muy calentita y no quería salir porque hacía mucho frío, ya que era invierno. Pero de pronto llamaron a la puerta:

– ¡Ffffff! (soplidos del viento). Los niños deberán repetir el sonido.

– ¿Quién es?

– Soy el viento, ¿me dejas que entre a jugar contigo?

– ¡No, quita, quita, que hace mucho frío!

El viento se fue, pero al día siguiente llegó la lluvia:

– ¿Plic, plic? (sonido de las gotitas de agua) Repetición de los niños.

– ¿Quién es?

– Soy la lluvia, ¿me dejas que entre a jugar contigo?

– ¡No quita, quita, que hace mucho frío!

Y entonces, la lluvia se fue...

Al cabo del tiempo llegó la primavera y, con ella, el sol que se asomó por las ventanas y por debajo de la puerta de la casa de la semillita diciéndole:

– Semillita, ¿quieres jugar conmigo?

– ¡Sí, sí, pasa!, que me das calorcito.

– Semillita, ¿llamamos también a la lluvia y al viento?

– Sí, así jugaremos todos.

La lluvia, el viento, el agua y la semillita en su casa de tierra jugaron todo el día hasta caer dormidos.

Al día siguiente la semillita despertó convertida en una preciosa flor y todos los animalitos del campo, que con la llegada del buen tiempo habían empezado a salir de sus escondrijos de invierno fueron a verla y suspiraban por su belleza.

Y colorín, colorado, este cuento se ha acabado.

Al finalizar el cuento el profesor realizará a los niños una serie de preguntas que deberán contestar ordenadamente:

– ¿Dónde se encuentra la semillita al principio?

**Reglas:** Los niños deberán mantenerse en silencio mientras que el profesor cuenta el cuento.

Deberán guardar un turno para contestar a las preguntas.

Durante la dramatización un niño determinado irá verbalizando las acciones de sus compañeros.

**Variantes:** Se puede narrar un cuento diferente para cada estación del año.

Hidden page

## Juego n.º 378

## EL JUEGO DE LA ESCOBA

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Una escoba.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Establecer relaciones espacio-temporales y aplicar las nociones básicas de velocidad, duración y cadencia regular.

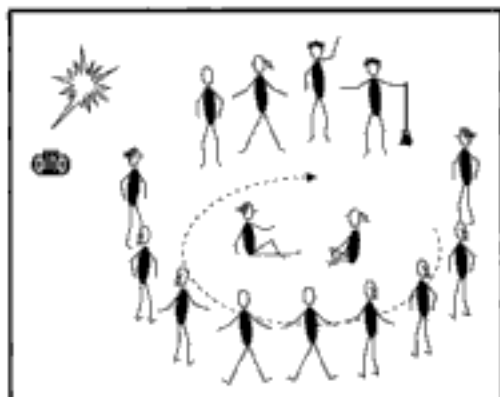
Desarrollar el ritmo corporal.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.2. Juego y movimiento

3. Comunicación y representación

☒ 3.4. Expresión musical**Desarrollo:** Los niños se colocarán en círculo y, al son de la música, irán pasándose la escoba hasta que cese. El niño que en ese momento tenga la escoba se colocará dentro del círculo para observar el transcurso del juego.**Reglas:** No se podrá esquivar la escoba ni, al ver que puede parar la música, intentar pasarla más deprisa.**Variantes:** Se podrá utilizar cualquier otro objeto, pelotas, muñecos,...

## Juego n.º 379

## QUÉ HICE, QUÉ HARÉ

**Edad:** 4-5**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.**Material:** Pelotas.**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Establecer y comprender nociones de orientación temporal: ayer y mañana.

Mejorar la conciencia corporal.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 2.2. La vida en sociedad☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

3. Comunicación y representación

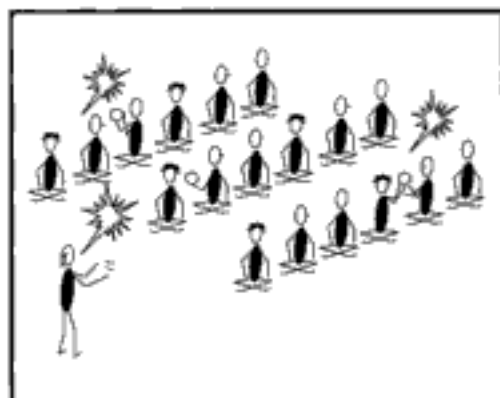
☒ 3.1. Lenguaje oral**Desarrollo:** El profesor colocará a los distintos grupos en filas y dará a cada grupo una pelota.

El juego consiste en que el niño que tiene la pelota se la pase al compañero que desee (al de delante o al de atrás). Si se lo pasa al compañero de delante, éste tiene que decir algo que todos tengan que hacer mañana, como por ejemplo: "Mañana tenemos que venir a clase". Si se lo pasa a su compañero de atrás, deberá decir algo que todos hicieron ayer, como por ejemplo: "Ayer comimos macarrones en el comedor".

El profesor se encargará de dar el balón a los niños que estén en el centro y de procurar que todos tengan la posibilidad de hablar.

**Reglas:** Nadie podrá cambiar de sitio en la fila.

Los niños, además del profesor deberán procurar la intervención de todos sus compañeros.

**Variantes:** Sin variantes.

Hidden page

### Juego n.º 381

#### EL CANARIO

**Edad:** 3-4-5

**Lugar:** Aula, patio o gimnasio.

**Material:** Disfraces de canario, casete, cinta del grupo "No me pises que llevo chancas".

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Captar las manifestaciones rítmicas del medio externo y adaptar el propio ritmo a dichas manifestaciones.

Mejorar la capacidad de expresión corporal.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

✓ 1.1. El cuerpo y la propia imagen

✓ 1.2. Juego y movimiento

2. Medio físico y social

✓ 2.4. Animales y plantas

3. Comunicación y representación

✓ 3.1. Lenguaje oral

✓ 3.4. Expresión musical

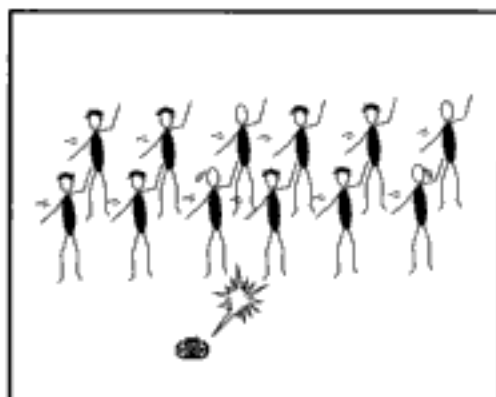
✓ 3.5. Expresión corporal

**Desarrollo:** Con motivo de las fiestas de Carnaval el profesor puede enseñar una coreografía sencilla a los niños. Utilizará para ello una canción de "No me pises que llevo chancas": El canario.

Los niños al comenzar la canción dirán: ¡Ay, ay, ay! (lentamente), con los brazos elevados y mirando hacia el cielo. A continuación, cuando la canción se hace más rápida, moverán sus brazos a la altura de su cintura como un pájaro al compás de la música. Posteriormente los niños bailarán lentamente siguiendo el ritmo de la canción hasta que, de nuevo, vuelva a sonar el estribillo, entonces repetirán lo anteriormente descrito.

**Reglas:** Durante el estribillo todos deberán realizar los mismos movimientos.

**Variantes:** Cualquier tipo de canción.



### Juego n.º 382

#### ORDENO SONIDOS

**Edad:** 5

**Lugar:** Aula.

**Material:** Lápices, sacapuntas, tijeras, papel, balones, combas, estuches, cosas relacionadas con la vida cotidiana del niño.

**Organización:** Gran grupo.

**Objetivos:** Percibir y estructurar cognitivamente las nociones relativas a la velocidad de las acciones de los sucesos.

Percibir acciones sucesivas y desarrollar la noción de sucesión.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal

✓ 1.2. Juego y movimiento

2. Medio físico y social

✓ 2.3. Los objetos

3. Comunicación y representación

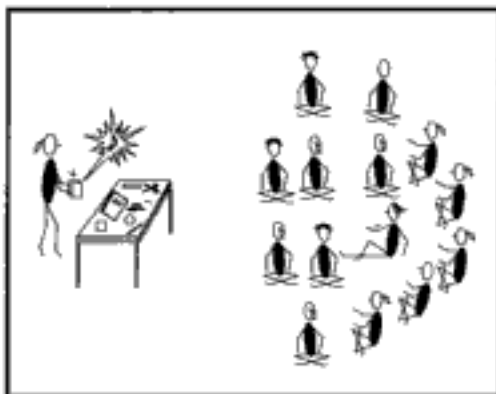
✓ 3.1. Lenguaje oral

**Desarrollo:** El profesor pedirá a los niños que cierren los ojos y escuchen distintos ruidos que deberán clasificar por el orden de aparición. Se colocarán distintos objetos sobre la mesa y, el niño que indique el profesor, repetirá la sucesión de sonidos mientras que verbaliza sus acciones.

Ejemplo: a) Caída de un lápiz al suelo, recortar con tijeras, sacar punta. b) Botar un balón, dar un salto y saltar a la comba. Todos serán sonidos con los que los niños estén relacionados.

**Reglas:** Nadie podrá contestar sin que le pregunte el profesor.

**Variantes:** Aumentar el número de sonidos a descubrir.



## Juego n.º 383

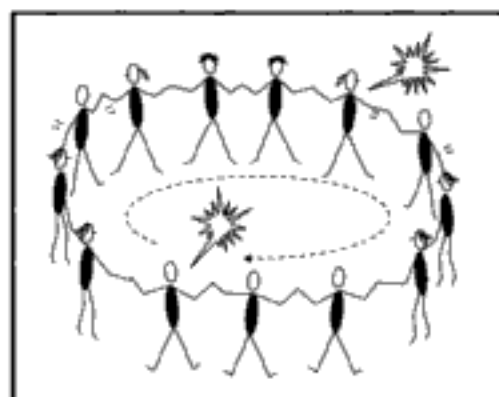
## EL PATIO DE MI CASA

**Edad:** 3-4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Establecer relaciones espacio-temporales y aplicar las nociones básicas de velocidad, duración y cadencia regular.

Percibir y estructurar cognitivamente las nociones relativas a la velocidad de las acciones de los sucesos.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.2. La vida en sociedad**3. Comunicación y representación**☒ 3.1. Lenguaje oral☒ 3.4. Expresión musical☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** Todos los alumnos cogidos de la mano formarán un gran círculo y darán vueltas al compás de la canción "el patio de mi casa".

Cuando la canción dice "agáchate y vuélvete a agachar", los participantes deberán ponerse en cuclillas; cuando dice "a estirar, a estirar que el demonio va a pasar", deberán estirar las manos, sin separarse e intentar hacer el círculo más grande, para que luego, cuando la canción dice "uuuuuh", juntarse todos en el centro del círculo nuevamente, sin soltarse de las manos.

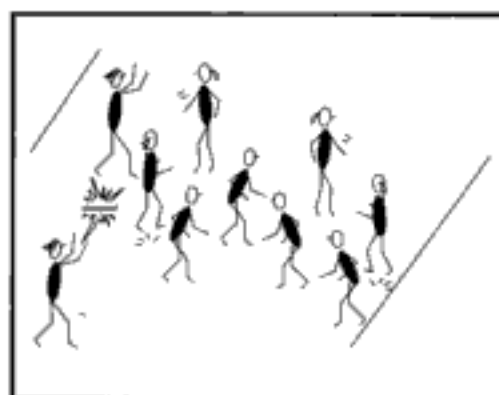
**Reglas:** No se pueden soltar de las manos.**Variantes:** Repetir en las mismas condiciones, pero ahora cada participante la cantará para su interior, para comprobar si todos la cantan al mismo tiempo y, por consiguiente, se pondrán en cuclillas, se separarán o se juntarán todos al mismo tiempo.

## Juego n.º 384

## DÍA Y NOCHE

**Edad:** 3-4**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Establecer y comprender nociones temporales: día y noche. Mejorar la conciencia corporal.**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.2. Juego y movimiento☒ 1.3. Autonomía y vida cotidiana**2. Medio físico y social**☒ 2.2. La vida en sociedad**3. Comunicación y representación**☒ 3.1. Lenguaje oral**Desarrollo:** A la derecha estará el día y a la izquierda del patio la noche, y los jugadores en el centro. El maestro dará ideas para ir al día o a la noche.

Por ejemplo, si el maestro dice una actividad como puede ser el almuerzo, los participantes irán al lugar del día. Otras muchas actividades pueden ser: me acuesto, me pongo el pijama, voy a clase, desayuno,...

**Reglas:** Sin reglas.**Variantes:** Idem, pero introduciendo más aspectos temporales: por la mañana, al mediodía, por la tarde, por la noche. O bien: ayer, hoy, mañana.

**Juego n.º 385****¿CÓMO NOS DESPLAZAMOS?****Edad:** 4-5**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Individual.**Objetivos:** Establecer relaciones espacio-temporales y aplicar las nociones básicas de velocidad, duración y cadencia regular.

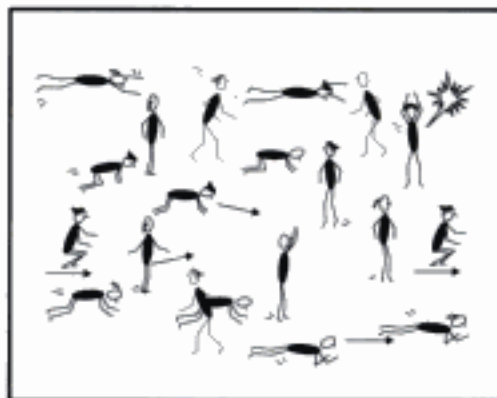
Percibir y estructurar cognitivamente las nociones relativas a la velocidad de las acciones de los sucesos.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia imagen☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social****3. Comunicación y representación**☒ 3.1. Lenguaje oral☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Se desplazan de un lado a otro del patio o del gimnasio utilizando una forma de desplazamiento diferente que la de los otros compañeros.

Al finalizar se razonan los resultados: unos llegan antes, otros más tarde.

**Reglas:** No desplazarse dos alumnos de la misma forma.**Variantes:** Utilizar en el mismo recorrido dos formas diferentes de desplazamiento: marchar-correr, correr-marchar, correr-saltar, saltar-correr, cuadrupedia, correr, correr-cuadrupedia.

Utilizar tres o más formas de desplazamiento.

**Juego n.º 386****PRIMERO, SEGUNDO, TERCERO****Edad:** 4-5**Lugar:** Gimnasio.**Material:** Espalderas, aros y cuerdas.**Organización:** Tríos.**Objetivos:** Establecer relaciones espacio-temporales y aplicar las nociones básicas de velocidad, duración y cadencia regular.

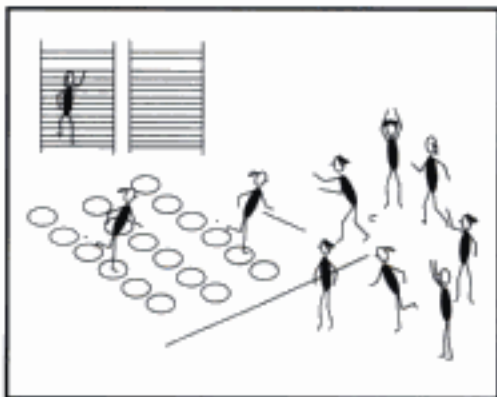
Percibir y estructurar cognitivamente la ordenación ordinal: primero, segundo, tercero.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social****3. Comunicación y representación**☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio**Desarrollo:** Se sitúan una serie de aros alineados uno junto a otro, frente a una espaldera, en la que en uno de sus barrotes se han colocado tres cuerdas.

Los alumnos harán un recorrido de ida y vuelta hasta la espaldera, para coger la cuerda, pisando sobre la sucesión de aros. ¿Quién ha llegado el primero, el segundo y... el tercero?

**Reglas:** Respetar las normas dadas, no saltarse ningún aro.**Variantes:** El mismo recorrido, pero pisando dentro y fuera de todos los aros.

Colocar la cuerda en barrotes cada vez más altos de la espaldera.



## Juego n.º 387

## ¿QUIÉN LLEGA ANTES?

**Edad:** 5**Lugar:** Gimnasio.**Material:** Espalderas y pañuelo.**Organización:** Por parejas**Objetivos:** Establecer relaciones espacio-temporales y aplicar las nociones básicas de velocidad, duración y cadencia regular.

Percibir y estructurar cognitivamente las nociones relativas a la velocidad de las acciones de los sucesos.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

☑ 1.2. Juego y movimiento

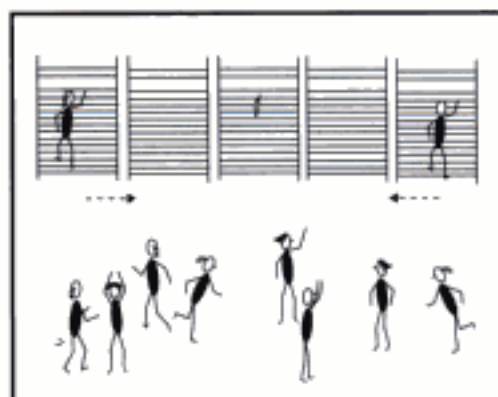
☑ 1.4. Cuidado de uno

3. Comunicación y representación

☑ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Una pared con cinco espalderas. Los dos alumnos situados en las espalderas de los extremos y en la central y en un barrote se sitúa el pañuelo.

Por parejas se desplazan de un lado a otro de la espaldera, para llegar antes que el compañero a coger el pañuelo, situado en la espaldera que está en el centro, sin tocar con los pies en el suelo del gimnasio en ningún momento y desplazándose libremente.

**Reglas:** No se permite tocar el suelo con los pies.**Variantes:** Sin variantes.

## Juego n.º 388

## ¿QUÉ OIGO?

**Edad:** 3-4**Lugar:** Patio o gimnasio.**Material:** Sin material.**Organización:** Gran grupo.**Objetivos:** Controlar las respuestas rítmicas respecto a estímulos externos.

Tomar conciencia de las posibilidades rítmicas.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:**

1. Identidad y autonomía personal    2. Medio físico y social

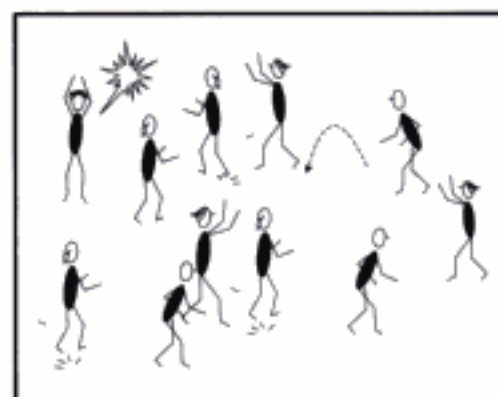
☑ 1.2. Juego y movimiento

☑ 1.3. Autonomía y vida cotidiana

3. Comunicación y representación

**Desarrollo:** Los alumnos se desplazan por el espacio libremente cuando lo indica el profesor:

- Caminar al escuchar palmadas.
- Correr al escuchar pisadas.
- Saltar mientras el profesor emite sonidos.

**Reglas:** Sin reglas.**Variantes:** Aumentar el número de variaciones: andar de puntillas al oír el silbato, andar de espaldas al oír una campaña, pararse si no se emiten sonidos...

## Juego n.º 389

## LAS ESTACIONES DEL AÑO

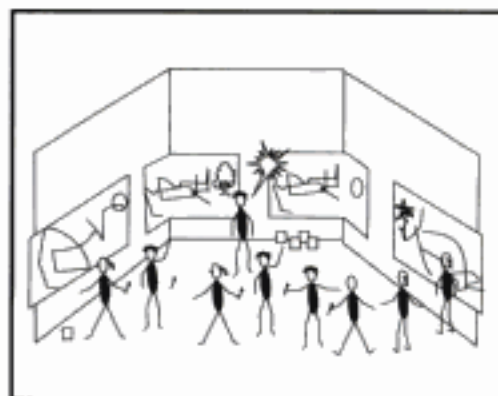
**Edad:** 5**Lugar:** Aula.

**Material:** Papel continuo, papel de periódico, papel charol (toda clase de papeles), telas de colores, pintura de dedos, ceras blandas, pinceles, plastilina, pegamento, cartones, algodón, botones, cualquier cosa que sirva para pegarse en el papel continuo.

**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Representar gráficamente manifestaciones rítmicas del medio.

Mejorar la capacidad de expresión corporal.

Mejorar la capacidad de expresión plástica.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.1. El cuerpo y la propia☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.3. Los objetos☒ 2.4. Animales y plantas**3. Comunicación y representación**☒ 3.1. Lenguaje oral☒ 3.3. Expresión plástica☒ 3.4. Expresión musical☒ 3.5. Expresión corporal☒ 3.6. Relaciones, medidas y representación en el espacio

**Desarrollo:** Partiendo de que los niños ya conocen las estaciones del año anterior, el profesor recortará cuatro trozos grandes de papel continuo (de dos por tres metros aproximadamente), uno para cada estación del año.

Comenzará haciendo preguntas como:

- ¿Sabéis en qué estación del año estamos?
- ¿Cuál es la estación que más os gusta? ¿Por qué?

De esta forma, además de comprobar los conocimientos de cada niño sobre éste tema, hará que se expresen verbalmente y razonen sus respuestas comparando unas estaciones con otras.

Desde ese momento dividirá la clase en cuatro grupos (primavera, verano, otoño e invierno), cada grupo se encargará de decorar el mural en función de la estación que se le haya asignado utilizando toda clase de materiales, siempre bajo la supervisión del profesor que, continuamente, realizará preguntas a los niños y les propondrá cosas. Por ejemplo:

- Primavera: Pueden dibujar árboles, flores, animalitos, un sol espléndido...

Se les podrá hacer preguntas como:

\*¿Qué clase de ropa llevamos en primavera?

\*¿Por qué estáis dibujando una seta junto al árbol?

- Verano: Pueden dibujar el mar, peces, un niño jugando en la playa con un bañador de tela, el sol,...

Se les podrá hacer preguntas como:

\*¿Por qué ese niño no lleva ropa de abrigo?

\* Si queréis podéis pegar conchitas en la orilla

- Otoño: Pueden dibujar un árbol al que se le están cayendo las hojas, una ardilla en el suelo con una castaña...

Se les podrá hacer preguntas como:

**Reglas:** Todos utilizarán el material que deseen. No podrán pintar fuera del mural.**Variantes:** Sin variantes.

**Juego n.º 390****LA BANDA DE MÚSICA****Edad:** 3-4-5**Lugar:** Aula o gimnasio.**Material:** Tambores, silbatos, panderetas...**Organización:** Pequeño grupo.**Objetivos:** Establecer las nociones temporales y aplicar las nociones básicas de velocidad, duración y cadencia regular.

Percibir acciones sucesivas y desarrollar la noción de sucesión.

Desarrollar el ritmo.

**Áreas o Ámbitos de Experiencia:****1. Identidad y autonomía personal**☒ 1.2. Juego y movimiento**2. Medio físico y social**☒ 2.3. Los objetos**3. Comunicación y representación**☒ 3.4. Expresión musical☒ 3.5. Expresión corporal**Desarrollo:** El profesor mostrará distintos instrumentos y, por grupos, repartirá a cada niño uno determinado (habrá un grupo de tambores, otro de silbatos, de panderetas,...).

Cada grupo tocará su instrumento de una determinada manera, por ejemplo:

- Tambores: pom-pom.
- Silbatos: pi-pi-pi.
- Panderetas: mover una vez la pandereta.

Primero el profesor pedirá a los niños que toquen por grupos, a continuación marcará unos ritmos que deben seguir (1º tambores, después panderetas, a continuación silbatos). De esta forma la clase creará su propia banda de música.

**Reglas:** Sin reglas.**Variantes:** Los grupos podrán ponerse de acuerdo y modificar el ritmo de la banda musical, e incluso, cambiar de instrumentos.

Que los niños simulen el sonido de los instrumentos.





## *Listados de juegos*

En este apartado del libro se ofrecen diferentes clasificaciones de los juegos recogidos, de tal manera que el profesor pueda buscar los juegos de acuerdo con sus necesidades. Es decir, que en un momento dado puede necesitar juegos en los que se desarrolle el control y la conciencia corporal, o la locomoción o juegos que se realicen por parejas o juegos que no tengan necesidad de usar ningún tipo de material,... De esta forma con sólo acudir a las páginas siguientes podrá buscar, de una forma sencilla, todo aquello que necesite en cada momento.

| Juego                        | Categorías y contenidos                                        | Material |     | Edades |   |   | Lugar |       |      | Organización grupo |      |      |        |      |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------|----------|-----|--------|---|---|-------|-------|------|--------------------|------|------|--------|------|
|                              |                                                                | con      | sin | 3      | 4 | 5 | aula  | patio | gim. | Gran g.            | Peq. | Trio | Parej. | Ind. |
| 1 El barquito averiado       | JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL CONTROL Y LA CONCIENCIA CORPORAL | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 2 El bosque divertido        |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 3 Los malabaristas           |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 4 Las olimpiadas             |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 5 La inundación              |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 6 Hormigas pegajosas         |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 7 Los trapeceistas           |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 8 El borracho                |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 9 El tren choc, choc         |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 10 El remolino               |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 11 Los gimnastas             |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 12 Los gigantes y los enanos |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 13 Bola chedas               |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 14 Cangrejo listejo          |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 15 El forzado                |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 16 Los transportistas        |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 17 Rescate                   |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 18 El aro divertido          |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 19 El valet                  |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 20 Corre que viene glotón    |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 21 Arre caballo              |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 22 El globito Pachín         |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 23 Colorines                 |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 24 El desfile                |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 25 Pasar por el aro          |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 26 Bomba                     |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 27 El aro bailón             |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 28 Los gatos                 |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 29 El arco iris              |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 30 Las ranas                 |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 31 Pies por manos            |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 32 Gestos                    | Juegos de esquema corporal                                     |          | ●   | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 33 Parte con parte           |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 34 El regalo sorpresa        |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     |       |      | ●                  |      |      |        |      |
| 35 Mi cuerpo                 |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     |       | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 36 Soy un robot              |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     |       |      |                    |      |      | ●      |      |
| 37 El hechizo                |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     |       | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 38 Me pongo como tú          |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     |       | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 39 Veo, veo                  |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     |       | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 40 Tengo un ties             |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     |       |      | ●                  |      |      |        |      |
| 41 Juan pequeño              |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 42 Escultores                |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     |       | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 43 Lavacoches                |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     |       | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 44 Éste es mi amigo          |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     |       | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 45 De dos en dos             |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     |       | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 46 Sí o no                   |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     |       | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 47 Gigantes y enanos         |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     |       | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 48 Por las mañanas me lavo   |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     |       | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 49 Te como                   |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     |       | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 50 De madres a hijos         |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     |       | ●    | ●                  |      |      |        |      |

| Juego                                     | Categorías y contenidos                                        | Material |     | Edades |   |   | Lugar |       |      | Organización grupo |      |      |        |      |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|----------|-----|--------|---|---|-------|-------|------|--------------------|------|------|--------|------|
|                                           |                                                                | con      | sin | 3      | 4 | 5 | aula  | patio | gim. | Gran g.            | Peq. | Trio | Parej. | Ind. |
| 51 Cazador y liebres                      | JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL CONTROL Y LA CONCIENCIA CORPORAL | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 52 ¿Te acuerdas?                          |                                                                |          | ●   | ●      | ● |   | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 53 Posturas                               |                                                                |          | ●   | ●      | ● |   | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 54 Marionetas                             |                                                                |          | ●   |        | ● |   | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 55 El coronel                             |                                                                |          | ●   |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 56 El espejo                              |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 57 La unión                               |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 58 La selva                               |                                                                |          | ●   |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 59 El pillo                               |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 60 ¿Quién manda?                          |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 61 Los vértices                           |                                                                |          | ●   |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 62 Lanza y lanza                          |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 63 Formamos un trenecito                  |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 64 Aeróbic musical                        |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 65 Me acuesto                             |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 66 La cestita                             |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 67 Fuego y agua                           |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 68 Los colores divertidos                 |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 69 Lío-lío                                |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 70 Mi amigo dice ...                      |                                                                |          | ●   |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 71 Uno, dos, cambio de color              |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 72 El guía                                |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 73 Cámara rápida                          |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 74 Viajeros al tren                       |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 75 Todos a la vez                         |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 76 Chuta-gol                              |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 77 La yenca                               |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 78 Un día en el campo                     |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 79 Ruedo que te ruedo                     |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 80 El dedito mágico                       |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 81 Lanzo y recojo                         |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 82 Tiro de feria                          |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 83 ¡Al cole!                              |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 84 Contesta por mí                        |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 85 La moneda viajera                      |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 86 El cazador y los tres conejitos        |                                                                |          | ●   |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 87 El guante                              |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 88 Sin un brazo                           |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 89 Culo-tortazo                           |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 90 Saludos                                |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 91 Las velas                              | Juegos de respiración                                          | ●        |     |        | ● | ● | ●     |       | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 92 Pompas de jabón                        |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     |      |                    |      |      |        | ●    |
| 93 El globo                               |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 94 Animales salvajes, animales domésticos |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 95 En la peluquería                       |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     |       | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 96 El jinete                              |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 97 Pajaritos                              |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 98 Bolitas de papel                       |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |

| Juego                         | Categorías y contenidos                                        | Material |     | Edades |   |   | Lugar |       |      | Organización grupo |      |      |        |      |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------|----------|-----|--------|---|---|-------|-------|------|--------------------|------|------|--------|------|
|                               |                                                                | con      | sin | 3      | 4 | 5 | aula  | patio | gim. | Gran g.            | Peq. | Trío | Parej. | Ind. |
| 99 Respiramos                 | JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL CONTROL Y LA CONCIENCIA CORPORAL |          | •   |        |   | • | •     |       | •    |                    |      |      |        | •    |
| 100 ¿Inspiro o espiro?        |                                                                | •        |     |        | • | • | •     | •     | •    |                    |      |      | •      |      |
| 101 Vuela, vuela              |                                                                | •        |     | •      | • |   | •     |       |      |                    |      |      |        | •    |
| 102 Sube y baja               |                                                                | •        |     |        | • | • |       | •     |      |                    |      |      |        | •    |
| 103 Chu, chu                  |                                                                |          | •   | •      | • |   | •     | •     |      | •                  |      |      |        |      |
| 104 Bichos                    |                                                                |          | •   | •      | • |   | •     | •     |      | •                  |      |      |        |      |
| 105 Achís                     |                                                                | •        |     | •      | • |   | •     |       |      |                    |      |      |        | •    |
| 106 Gordo-flaco               |                                                                |          | •   | •      | • |   | •     |       |      |                    |      |      | •      |      |
| 107 Burbujas                  |                                                                | •        |     | •      | • |   |       | •     |      |                    |      |      |        | •    |
| 108 Tambor mágico             |                                                                | •        |     | •      | • |   |       | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 109 Carrera de bolitas        |                                                                | •        |     |        | • | • | •     | •     |      |                    | •    |      |        |      |
| 110 Fideos saltarines         |                                                                | •        |     |        | • | • |       | •     |      |                    | •    |      |        |      |
| 111 Reímos y respiramos       |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      | •                  |      |      |        |      |
| 112 Explosión                 |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 113 A la vez                  |                                                                | •        |     |        | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 114 Nerviosos-tranquilos      |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 115 Sopla que te sopla        |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 116 La cuenta atrás           |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      |        | •    |
| 117 Hablemos respirando       |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      |        | •    |
| 118 Respiración silbante      |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      |        | •    |
| 119 El globo juguetero        |                                                                | •        |     |        | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 120 ¿Conoces a mi pareja?     |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 121 El peluche                |                                                                |          | •   | •      | • | • |       | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 122 La roca                   | JUEGOS DE RELAJACIÓN                                           |          | •   | •      | • | • |       | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 123 El mensaje                |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      | •                  |      |      |        |      |
| 124 Me haces cosquillas       |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 125 Escribe y borra           |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 126 ¿Qué piso?                |                                                                | •        |     | •      | • | • | •     | •     |      |                    | •    |      |        |      |
| 127 La música no puede parar  |                                                                | •        |     | •      | • | • | •     | •     |      | •                  |      |      |        |      |
| 128 Juega con mi cuerpo       |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 129 Duro, blando              |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      | •                  |      |      |        |      |
| 130 El nacimiento de una flor |                                                                | •        |     | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      |        | •    |
| 131 Doblamos un cartón        |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 132 Rodamos como troncos      |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 133 El leñador                |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 134 Todos quietos             |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 135 Teatro de marionetas      |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 136 El pañuelo tenso          |                                                                | •        |     | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      |        | •    |
| 137 El precipicio             |                                                                | •        |     | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      |        | •    |
| 138 ¡Tronco va!               |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    | •    |      |        |      |
| 139 Baile hawaiano            |                                                                | •        |     | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      |        | •    |
| 140 La carrera de maratón     |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      |        | •    |
| 141 El flan                   |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      | •    |        |      |
| 142 Pintar un mural           |                                                                | •        |     | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      |        | •    |
| 143 Soy un globo              |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 144 No siento los huesos      |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      | •      |      |
| 145 Un bello paisaje          |                                                                |          | •   | •      | • | • | •     | •     |      | •                  |      |      |        |      |
| 146 A comer turrón            |                                                                | •        |     | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      |        | •    |
| 147 ¡Qué calor!               |                                                                | •        |     | •      | • | • | •     | •     |      |                    |      |      |        | •    |
| 148 El muelle                 |                                                                | •        |     | •      | • | • | •     | •     |      |                    | •    |      |        |      |

| Juego                                           | Categorías y contenidos                                        | Material |     | Edades |   |   | Lugar |       |      | Organización grupo |      |      |        |      |
|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|----------|-----|--------|---|---|-------|-------|------|--------------------|------|------|--------|------|
|                                                 |                                                                | con      | sin | 3      | 4 | 5 | aula  | patio | gim. | Gran g.            | Peq. | Trio | Parej. | Ind. |
| 149 El prisionero                               | JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL CONTROL Y LA CONCIENCIA CORPORAL |          | ●   |        |   | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 150 El oso y el cazador                         |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 151 La serpiente de cascabel                    |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 152 Historia de animales                        |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 153 El juego de la sílaba                       |                                                                |          | ●   |        |   | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 154 La palabra tabú                             |                                                                |          | ●   |        |   |   | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 155 El perro y el gato                          |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 156 El parque de las fieras                     |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 157 Zapatos viajeros                            |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 158 Indios ciegos                               |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 159 Aros de colores                             |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 160 El bote                                     |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     |      | ●                  |      |      |        |      |
| 161 La caza mágica                              |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     |       | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 162 Adivina quién se ha escondido               |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 163 Sol, solecito, sal ahora mismito            |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     |      |                    |      |      |        | ●    |
| 164 Adivina qué es                              |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 165 ¡Qué suave!                                 |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 166 Dibujo en ti                                |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 167 Cojo y recojo                               |                                                                | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 168 Moldeo la figura                            |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 169 ¿A qué huele?                               |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 170 Vamos a cocinar                             |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 171 ¿Qué hay de postre?                         |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 172 El aroma de mi hogar                        |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 173 La pareja del olor                          |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 174 Olores del campo                            |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 175 ¡Qué bueno está!                            |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 176 ¡Puaf!                                      |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 177 Cometodo                                    |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 178 Cuidado con los dientes                     |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 179 La gallina y sus pollitos                   |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 180 Me suena tu voz                             |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 181 Carreras con estilo                         | JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA LOCOMOCIÓN                     |          | ●   | ●      | ● |   | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 182 Mamá pata y sus patitos                     |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 183 Carrera de perros                           |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 184 Gigante o chiquito                          |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 185 El gusano                                   |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 186 Los cangrejos                               |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 187 Las sillas                                  |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 188 La locomotora                               |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 189 Las gallinas y los gusanos                  |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 190 El mago y el brujo                          |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 191 Gatito malo                                 |                                                                | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 192 Gatos y ratones                             |                                                                | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 193 Pisar la alfombra                           |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 194 Los congelados                              |                                                                |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 195 ¿Quién toca?                                |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 196 El rescate de los príncipes y las princesas |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 197 El águila y las palomas                     |                                                                |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |

| Juego                           | Categorías y contenidos                    | Material |     | Edades |   |   | Lugar |       |      | Organización grupo |      |      |        |      |
|---------------------------------|--------------------------------------------|----------|-----|--------|---|---|-------|-------|------|--------------------|------|------|--------|------|
|                                 |                                            | con      | sin | 3      | 4 | 5 | aula  | patio | gim. | Gran g.            | Peq. | Trio | Parej. | Ind. |
| 198 En el zoo                   | JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA LOCOMOCIÓN |          | •   | •      | • | • |       | •     | •    |                    | •    |      |        |      |
| 199 Los capitanes               |                                            | •        |     | •      | • | • | •     | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 200 ¡A crecer!                  |                                            |          | •   | •      | • |   | •     | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 201 Los caminos                 |                                            | •        |     | •      | • | • |       | •     |      |                    | •    |      |        |      |
| 202 Limpiando el patio          |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 203 Rueda, rueda, el rollito    |                                            | •        |     |        | • | • | •     | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 204 A la orden                  |                                            | •        |     |        |   | • | •     | •     | •    |                    | •    |      |        |      |
| 205 Gusanos y serpientes        |                                            |          | •   |        | • | • | •     |       | •    | •                  |      |      |        |      |
| 206 El burrito                  |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    |                    |      |      | •      |      |
| 207 Zorros y lobos              |                                            |          | •   |        | • | • | •     | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 208 Me arrastro                 |                                            |          | •   | •      | • | • |       | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 209 Somos hormiguitas           |                                            | •        |     |        | • | • | •     | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 210 El trenecito culón          |                                            | •        |     | •      | • |   |       | •     | •    |                    | •    |      |        |      |
| 211 La serpiente                |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    |                    | •    |      |        |      |
| 212 Globos y risas              |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 213 Los palitos                 |                                            | •        |     |        |   | • | •     | •     | •    |                    | •    |      |        |      |
| 214 En la orilla del lago       |                                            | •        |     | •      | • | • |       | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 215 Salta pequeña langosta      |                                            | •        |     |        | • | • | •     | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 216 Pasar el riachuelo          |                                            | •        |     | •      | • | • |       | •     | •    |                    | •    |      |        |      |
| 217 Los canguritos              |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    |                    | •    |      |        |      |
| 218 Cazar monitos               |                                            |          | •   | •      | • | • |       | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 219 Marcha adelante y atrás     |                                            | •        |     |        | • | • | •     | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 220 Tic-tac                     |                                            |          | •   | •      | • |   | •     | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 221 Salta, salta que te pilla   |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     |      | •                  |      |      |        |      |
| 222 ¿A ver quién sabe...?       |                                            |          | •   | •      | • | • |       | •     | •    |                    |      |      |        | •    |
| 223 La pelota y el canguro      |                                            |          | •   |        | • | • | •     | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 224 Un, dos, tres               |                                            | •        |     |        | • | • | •     | •     | •    |                    |      |      |        | •    |
| 225 Explotando globos           |                                            | •        |     | •      | • | • | •     | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 226 Pájaros y peces             |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 227 Los colores                 |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 228 Saltando charcos            |                                            | •        |     |        | • | • | •     | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 229 Saltadores de ruedas        |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    |                    | •    |      |        |      |
| 230 A dormir o a saltar         |                                            | •        |     |        | • | • |       |       | •    |                    |      |      | •      |      |
| 231 El saltamontes Flip         |                                            | •        |     | •      | • | • | •     |       | •    | •                  |      |      |        |      |
| 232 Caminito de ladrillos       |                                            | •        |     |        | • | • | •     | •     | •    |                    | •    |      |        |      |
| 233 Carrera de sapitos          |                                            |          | •   | •      | • | • |       | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 234 Saltando al son del pandero |                                            | •        |     | •      | • | • | •     | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 235 El cazador                  |                                            |          | •   |        | • | • |       | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 236 La rayuela de los números   |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     |      |                    | •    |      |        |      |
| 237 Las pulgas saltarinas       |                                            |          | •   |        | • | • |       | •     |      | •                  |      |      |        |      |
| 238 Salto al vacío              |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    |                    |      |      |        | •    |
| 239 La cuna                     |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    |                    | •    |      |        |      |
| 240 Animales saltarines         |                                            |          | •   |        | • | • |       | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 241 La bomba                    | JUEGOS DE MANIPULACIÓN                     | •        |     |        | • | • |       | •     | •    |                    | •    |      |        |      |
| 242 El águila y las liebres     |                                            | •        |     | •      | • | • |       | •     | •    | •                  |      |      |        |      |
| 243 La bola del mundo           |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    |                    | •    |      |        |      |
| 244 El interceptor              |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    |                    | •    |      |        |      |
| 245 Los enanitos                |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    |                    |      |      | •      |      |
| 246 Tiro al blanco              |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    |                    |      |      | •      |      |
| 247 Jugamos al baloncesto       |                                            | •        |     |        | • | • |       | •     | •    |                    |      |      | •      |      |

Hidden page

| Juego                            | Categorías y contenidos                      | Material |     | Edades |   |   | Lugar |       |      | Organización grupo |      |      |        |      |
|----------------------------------|----------------------------------------------|----------|-----|--------|---|---|-------|-------|------|--------------------|------|------|--------|------|
|                                  |                                              | con      | sin | 3      | 4 | 5 | aula  | patio | gim. | Gran g.            | Peq. | Trio | Parej. | Ind. |
| 296 El capitán y los marineros   | JUEGOS MANIPULACIÓN<br>Juegos de recepciones | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 297 Boto y lo atrapo             |                                              | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 298 Capturo al cangurito         |                                              | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 299 Corre y atrápalo             |                                              | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 300 La moneda                    |                                              | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 301 Si te paras giras            | JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LOS GIROS       |          | ●   | ●      | ● |   |       | ●     |      | ●                  |      |      |        |      |
| 302 La noria loca                |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 303 El ovillo de lana            |                                              | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 304 Tres vueltas y te pillo      |                                              |          | ●   |        | ● | ● |       | ●     |      |                    |      |      | ●      |      |
| 305 Las manecillas del reloj     |                                              | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 306 La ruleta eliminadora        |                                              |          | ●   | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 307 El sombrero viajero          |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     |      |                    | ●    |      |        |      |
| 308 Giro y te la paso            |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     |      |                    | ●    |      |        |      |
| 309 La tortilla se ha pegado     |                                              |          | ●   |        | ● | ● | ●     |       | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 310 Los neumáticos               |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 311 Rotamos/giramos              |                                              |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 312 El corte de los teletubies   |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 313 La hamburguesa               |                                              |          | ●   |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      | ●    |        |      |
| 314 La momia                     |                                              | ●        |     | ●      | ● |   |       | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 315 Latas de sardinas            |                                              |          | ●   |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 316 Amasando pan                 |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     |      | ●                  |      |      |        |      |
| 317 En la calle-lle              |                                              |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 318 Tomates y pimientos          |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 319 Sevillanas                   |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 320 Los charcos                  |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 321 Los aros                     |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      | ●    |        |      |
| 322 Giro, giro                   |                                              |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 323 El vals                      |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 324 Los leñadores                |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 325 Las bailarinas               |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 326 Los iguales giran            |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 327 El canario enjaulado         |                                              |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      | ●    |        |      |
| 328 Redondo, redondo             |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 329 Las moscas                   |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 330 Gira según el color          |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 331 El auto de papá              | JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA ESPACIALIDAD | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 332 Me agrupo                    |                                              |          | ●   | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 333 Animales y plantas           |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 334 A toda marcha                |                                              |          | ●   | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 335 Ratón que te pilló el gato   |                                              | ●        |     | ●      | ● |   |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 336 Chucuchucchu                 |                                              |          | ●   | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 337 Fermín, el policía municipal |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 338 Juntos y separados           |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 339 Ando por el espacio          |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 340 Encuentra la meta            |                                              | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 341 El aro y yo                  |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 342 La goma humana               |                                              |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 343 Somos gigantes o enanitos    |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 344 Yo te guío                   |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 345 Me sigue mi sombra           |                                              |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |

| Juego                                   | Categorías y contenidos                      | Material |     | Edades |   |   | Lugar |       |      | Organización grupo |      |      |        |      |
|-----------------------------------------|----------------------------------------------|----------|-----|--------|---|---|-------|-------|------|--------------------|------|------|--------|------|
|                                         |                                              | con      | sin | 3      | 4 | 5 | aula  | patio | gim. | Gran g.            | Peq. | Trio | Parej. | Ind. |
| 346 Romeo y Julieta                     | JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA ESPACIALIDAD |          | ●   | ●      | ● | ● |       | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 347 Letras, números y objetos           |                                              |          | ●   |        |   | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 348 ¿Dónde está?                        |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 349 El coche tortuga                    |                                              | ●        |     | ●      | ● |   | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 350 Las figuras geométricas             |                                              | ●        |     |        |   | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 351 Mantener la distancia               |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 352 Midiendo las distancias             |                                              |          | ●   |        |   | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 353 Nos acercamos a la botella          |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 354 Las flores y los animales del campo |                                              |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 355 Dentro y fuera                      |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 356 El túnel                            |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 357 Trayectorias                        |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 358 Las cuatro esquinas                 |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 359 El caballo de palo                  |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      | ●    |        |      |
| 360 Gymcana espacial                    |                                              | ●        |     |        |   | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 361 Sigue el compás                     | JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA TEMPORALIDAD |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 362 Pintores de brocha gorda            |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     |       |      |                    |      |      |        | ●    |
| 363 La orquesta de los ruidos           |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     |       | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 364 Chocolate inglés musical            |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 365 El mago Sarucatú                    |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 366 La orquesta de los oficios          |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 367 De principio a fin                  |                                              |          | ●   |        |   | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 368 Un día de lluvia                    |                                              |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 369 Trocitos de papel                   |                                              | ●        |     |        |   | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 370 Excursión al campo                  |                                              |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 371 ¿Qué estación eres?                 |                                              | ●        |     |        |   | ● | ●     |       |      |                    | ●    |      |        |      |
| 372 El lobo perdido                     |                                              | ●        |     |        |   | ● | ●     |       |      | ●                  |      |      |        |      |
| 373 ¡Muévete!                           |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 374 Secuencia temporal                  |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 375 El baúl de las estaciones           |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 376 La semillita                        |                                              |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 377 Globos de colores                   |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 378 El juego de la escoba               |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 379 Qué hice, qué haré                  |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 380 El circuito                         |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    | ●    |      |        |      |
| 381 El canario                          |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 382 Ordeno sonidos                      |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     |       |      | ●                  |      |      |        |      |
| 383 El patio de mi casa                 |                                              |          | ●   | ●      | ● | ● | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 384 Día y noche                         |                                              |          | ●   | ●      | ● |   | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 385 ¿Cómo nos desplazamos?              |                                              |          | ●   |        | ● | ● | ●     | ●     | ●    |                    |      |      |        | ●    |
| 386 Primero, segundo, tercero           |                                              | ●        |     |        | ● | ● |       | ●     | ●    |                    |      | ●    |        |      |
| 387 ¿Quién llega antes?                 |                                              | ●        |     |        | ● |   |       | ●     | ●    |                    |      |      | ●      |      |
| 388 ¿Qué oigo?                          |                                              |          | ●   | ●      | ● |   | ●     | ●     | ●    | ●                  |      |      |        |      |
| 389 Las estaciones del año              |                                              | ●        |     |        | ● | ● | ●     |       |      |                    | ●    |      |        |      |
| 390 La banda de música                  |                                              | ●        |     | ●      | ● | ● | ●     |       | ●    |                    | ●    |      |        |      |



## Referencias bibliográficas

- AGUADO, X. y FERNÁNDEZ, A. (1992): *Unidades Didácticas II*. Barcelona: Inde.
- ALMENZAR, M.L. (1998): *Un Modelo Didáctico Innovador de Educación Infantil para la Comunidad Autónoma de Andalucía*. Tesis Doctoral Inédita. Madrid: UNED.
- ALMENZAR, M.L., GERVILLA, M. y MERINO, C. (1993): *Proyecto Curricular de Educación Infantil*. Madrid: Escuela Española.
- ÁLVAREZ, F. (1983): Investigar el Juego. *Cuadernos de Pedagogía*. Nº 99.
- ARTEAGA, M., VICIANA, V. y CONDE, J.L. (1997): *Desarrollo de la Expresividad Corporal*. Barcelona: Inde.
- AZNAR ORO, P. y otros. (1990): *La educación física en la educación infantil de 3-6 años*. Barcelona: Inde.
- AUSUBEL, D., et. al. (1983): *Psicología Educativa: Un punto de vista Cognoscitivo*. México: Trillas.
- BANTULA JANOT, J. (1998): *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- BASCONES, L.M. (1991): *Juegos para la animación de ambientes*. Madrid: Ed. C.C.S.
- BERTIFIERAT, T. y BERNSTEIN, C. (1992): *El cuerpo tiene sus razones*. Barcelona: Paidós.
- BLÁNDEZ, J. (2000): *Programación de unidades didácticas según ambientes de aprendizaje*, INDE Publicaciones, Barcelona.
- BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, D. (1990): *Evaluar en Educación Física*. Barcelona: Inde.
- BOSSU, H. y CHALAGUIER, C. (1986): *La expresión corporal: enfoque metodológico y perspectivas pedagógicas*. Barcelona: Martínez Roca.
- BRUGGER, L., SCHMID, A. y BUCHER, W. (1992): *1000 ejercicios y juegos de calentamiento*. Barcelona: Ed. Hispano Europea.
- BUCHER, W. y WICK, G. (1995): *1000 ejercicios y juegos de Deportes Alternativos*. Barcelona: De. Hispano Europea.
- CAMERINO, O. (2000): *Deporte recreativo*. Barcelona: Inde.

- CAMERINO, O. y CASTANER, M. (1995): *1001 ejercicios y juegos de recreación*. 2ª edición. Barcelona: Ed. Paidotribo.
- CAMERINO, O. y MIRANDA, J. (1996): *La recreación y la animación deportiva*. Salamanca: Amarú.
- CAÑAS, J. (1992): *Didáctica de la Expresión Dramática. Una aproximación a la dinámica teatral en el aula*. Barcelona: Octaedro.
- CAPLLONCH, M. (1994): *Unidades Didácticas III*. Barcelona: Inde.
- CARBONELL, A. et. al. (1996): El juego como instrumento educativo. El juego en el Parvulario: instrumento para el desarrollo y el aprendizaje. *Revista Aula*. Nº 52-53, pp. 4-12.
- CAROLI, R. y MARINELLO, D. (1990): *El gran libro de los juegos*. Barcelona: Ed. De Vecchi S.A.
- CASCON, P. y COL. (1990): *La alternativa del juego II*. Madrid: Ed: Los autores.
- CASCON, P. y MARTÍN, C. (1989): *La alternativa del juego: Fichas técnicas*. Santander: Los autores.
- CASTAÑER, M. y CAMERINO, O. (1991): *La Educación Física en la enseñanza primaria*. Barcelona: Inde
- CASTAÑER, M. y CAMERINO, O. (1992): *Unidades Didácticas I*. Barcelona: Inde.
- CASTAÑER, M. y CAMERINO, O. (1993): La conciencia corporal. En VV.AA., *Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria. Volumen I*. Barcelona: Inde.
- CASTEJÓN OLIVA, F.J. (Superv.). (1999): *Juegos populares. Una propuesta práctica para la Educación Física*. Madrid: Pila Teleña.
- CHOQUE, J. (1990): *Yoga y expresión corporal para niños y adolescentes*. Barcelona: Paidós.
- CHATEAU, J. (1958): *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- COBO, S. (1986): *Interdisciplinariedad y Universidad*. Madrid: Universidad Pontificia.
- COMISIÓN NACIONAL PARA LAS ACTIVIDADES DE ORIENTACION (1993): Las actividades de orientación: actividades físicas en la naturaleza. En *Revista de Educación Física. Renovar teoría y práctica*, 51, pp 13-19.
- CONDE, J.L. (1994): *Los cuentos motores*. Barcelona: Paidotribo.
- CONDE, J.L., MARTIN, C. y VICIANA, V. (1997): *Las canciones motrices*. Barcelona: Inde.
- CONDE, J.L. y VICIANA, V. (1997): El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes: mito o realidad al alcance de todos los educadores. *Iª Jornadas de Mitos y Tabúes en la Infancia y Adolescencia*. Granada: FETE-UGT.
- CONDE, J.L. y VICIANA, V. (1997): *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Archidona: Aljibe.

- CORPAS, F. Y OTROS (1991): *Educación física. Manual del profesor*. Málaga: Aljibe.
- CUELLAR, M<sup>a</sup>. J. (1998): Danza y expresión para el conocimiento y desarrollo corporal, en Romero Granados, S. (Coord.), *Fundamentación de los contenidos en Educación Física Escolar*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- DE BORJA, M. (1985): Situación Española. En *Experiencias de Juego en Preescolares*. Madrid: Morata.
- DELGADO, F. y DEL CAMPO, P. (1993): *Sacando jugo al juego*. Barcelona: Integral.
- DEVÍS, J. y PEIRÓ, C. (1993): Educación física y salud en la enseñanza primaria. En VV.AA., *Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria. Volumen I*. Barcelona: Inde.
- DEVÍS, J. y PEIRÓ, C. (dirs.) (1997): *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: Inde (2ª edición).
- DÍAZ, J. (1993): El desarrollo motor y sus implicaciones didácticas. En VV.AA., *Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria. Volumen I*. Barcelona: Inde.
- DÍAZ, J. (1994): *El currículo de la Educación Física en la Reforma educativa*. Barcelona: Inde.
- ECHEVARRÍA, J. (1980): *Sobre el Juego*. Madrid: Taurus Ediciones.
- ESPINOSA, A. y VIDANES, J. (1991): *La nueva ordenación de la Educación Infantil*. Madrid: Escuela Española.
- FAST, J. (1994): *El lenguaje del cuerpo*. Barcelona: Kairós.
- FERNÁNDEZ ARRIETA, J.A. (1991): *Psicomotricidad y Creatividad Dinámica - 1-2-3*. Madrid: Bruño.
- FERNÁNDEZ ORDÓÑEZ, A. (1995): Los juegos de calle. *Aula de Innovación Educativa*, 44, 5-9. Barcelona: Graó Educación.
- FLAVELL, J. (1984): *La Psicología Evolutiva de Jean Piaget*. Barcelona: Siglo XXI.
- FLORENCE, J. (1991): *Tarea significativas en Educación Física escolar*. Barcelona: Inde.
- FLURI, H. (1992): *1000 ejercicios y juegos de tiempo libre*. Barcelona: Ed. Hispano Europea, S.A.
- FRAILE, A. (coord.) (2001): *Actividad física jugada*. Alcoy: Marfil.
- GALLARDO, P. y TORO, V. (1993): El Juego. *Revista Comunidad Educativa*. N<sup>o</sup> 204, pp. 27-28.
- GALLEGO, J.L. (1994): *Educación Infantil*. Málaga: Aljibe.
- GARAIGORDOBIL, M. (1990): *Juego y Desarrollo Infantil*. Madrid: Seco Olea.

- GARCÍA LÓPEZ, A., GUTIÉRREZ HIDALGO, F., MARQUÉS ESCÁMEZ, J. L., ROMÁN GARCÍA, R., RUIZ JUAN, F. y SAMPER MÁRQUEZ, M. (1998): *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: Inde.
- GARCÍA MONTES M. E. y RUIZ JUAN, F. (2001): *Educación física a través del juego. Primaria. Materiales no convencionales: globos, cuerdas, papel, envases y saquitos*. Madrid: Gymnos.
- GARCÍA MONTES M. E. y RUIZ JUAN, F. (2001): *Educación motriz a través del juego. Infantil. Materiales no convencionales: globos, cuerdas, papel, envases y saquitos*. Madrid: Gymnos.
- GARCÍA VIDAL, J. (1993): *Guía para realizar adaptaciones Curriculares*. Madrid: EOS.
- GARVEY, C. (1977): *El Juego Infantil*. Madrid: Morata.
- GENERELO, E. Y LAPETRA, S. (1993): Habilidades y destrezas motrices básicas: análisis y evolución. El desarrollo de las habilidades motrices básicas. Las cualidades físicas básicas: análisis y evolución. En VV.AA., *Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria. Volumen I*. Barcelona: Inde.
- GERVILLA, A. (1989): *Didáctica Aplicada a la Escuela Infantil*. Málaga: Edinford.
- GERVILLA, A. (1992): *Dinamizar y Educar*. Madrid: Dykinson.
- GERVILLA, A. (1995): *¿Comprendo la Educación Infantil?* Málaga: Innovare.
- GESELL, A., et. al. (1984): *Psicología Evolutiva*. Buenos Aires: Paidós.
- GONZÁLEZ, E., ÁLVAREZ, C. y DE PABLO, P. (1993): El juego en la Infancia. *Revista Comunidad Educativa*. Nº 208, pp. 36-38.
- GUITART, R. (1990): *101 juegos. Juegos no competitivos*. Barcelona: Graó.
- GUITART, R. (1996): ¿A qué jugamos? Los valores en el juego. *Revista Aula*. Nº 52-53, pp. 25-28.
- GUTIÉRREZ, D., BARTOLOMÉ, R. y HERNÁN, L.Mª. (1997): *Educación Infantil II. Expresión y Comunicación. Metodología del Juego*. Madrid: McGraw-Hill e Interamericana de España.
- GUTTON, P. (1982): *El Juego de los Niños*. Barcelona: Hogar del niño.
- HUIZINGA, J. (1984): *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- KNAPP, M.L. (1992): *La comunicación no verbal: El cuerpo y el entorno*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- LAMOUR, H. (1991): *Manual para la enseñanza de la Educación Física y Deportiva*. Madrid: Ministerio de educación y Ciencia/Paidós.
- LAVEGA, P. (1995): El juego: teorías y características del mismo. En Varios (1995). *Temario desarrollado de los contenidos específicos del área de Educación Física para el acceso al cuerpo de profesores de Enseñanza Secundaria*. Barcelona: Inde.
- LAVEGA, P. (2000): *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde.

- LE BOULCH, J.L. (1995): *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años*. Barcelona: Paidós.
- LEIF, J. y BRUNELLE, J. (1978): *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires: Kapelusz.
- LLORCA, M. y VEGA, A. (1998): *Psicomotricidad y globalización del curriculum de educación infantil*. Granada: Algibe.
- LORA, J. (1991): *La Educación Corporal*. Barcelona: Paidotribo.
- LUDINGTON, S. y GOLANT, S. (1990): *Como despertar la inteligencia de su bebé*. Barcelona: Médica.
- LUQUE HOYOS, F. y LUQUE TABERNERO, S. (1995): *Guía de juegos escolares con compañeros. Velocidad, Equilibrio, Ritmo*. Madrid: Ed: Gymnos.
- LUQUE HOYOS, F. y LUQUE TABERNERO, S. (1995): *Guía de juegos escolares con compañeros. Fuerza, Potencia, Atención*. Madrid: Ed: Gymnos.
- LUQUE HOYOS, F. y LUQUE TABERNERO, S. (1995): *Guía de juegos escolares. Diferentes objetos*. Madrid: Ed: Gymnos.
- LUQUE HOYOS, F. y LUQUE TABERNERO, S. (1995): *Guía de juegos escolares. Balones y pelotas*. Madrid: Ed: Gymnos.
- M.E.C. (1989): *Diseño Curricular Base para la Educación Infantil*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- M.E.C. (1991 a): R.D. 1330/1991, de 6 de Septiembre, por el que se establecen los aspectos básicos del Currículo de la Educación Infantil. B.O.E. 7/9/1991. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- M.E.C. (1991 b): R.D. 1333/1991, de 6 de Septiembre por el que se establece el Currículo de la Educación Infantil. B.O.E. 9/9/1991. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- MARÍN, I. (1995): *Juegos Populares: jugar y crecer juntos*. Barcelona: Infancia.
- MARTÍNEZ, G. (1998): *El Juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.
- MARTÍNEZ, Ó. (1995): *Juegos en cinco claves*. Madrid: CCS. Colección Ocio y Tiempo Libre.
- MATEAU, M. (1993): *Actividades corporales de expresión. Un enfoque pedagógico*. Barcelona: Paidotribo.
- MATEU, M. y OTROS (1992): *Ejercicios y juegos aplicados a las actividades corporales de expresión*. Vol. 1. Barcelona: Paidotribo.
- MATEU, M., DURÁN, C., y TROGUET, M. (1992): *1000 ejercicios y juegos aplicados o las actividades corporales de expresión*. Barcelona: Ed. Paidotribo. Tomos I y II.
- MEDINA, R. (1989): *Pedagogía de la Escuela Infantil*. Madrid: Santillana.
- MÉNDEZ GIMÉNEZ, A. (1994): *Juegos dinámicos de animación para todas las edades*. Madrid: Ed. Gymnos.

- MÉNDEZ GIMÉNEZ, A. y MÉNDEZ GIMÉNEZ, C. (1996): *Los juegos en el currículum de la Educación Física. Más de 1000 juegos para el desarrollo motor*. Barcelona: Paidotribo.
- MOLINA, J. (1990): El juego, su importancia: Evolución en el ciclo inicial. *Revista Comunidad Educativa*, pp. 26-31.
- MONTÁVEZ MARTÍN, M. Y ZEA MONTERO, M.J. (1998): *Expresión corporal: propuestas para la acción*. Málaga: Ed. Los autores.
- MONTULL, J. A. (1992): *Juegos y más juegos para el tiempo libre*. Madrid. Ed: CCS.
- MORENO MARTÍNEZ, R. (1999): Juegos tradicionales y escuela. *Élide. Revista Anaya de Didáctica de la Educación Física*. 2. 50-54.
- MORENO MURCIA, J.A. (1999): *Motricidad Infantil. Aprendizaje y desarrollo a través del juego*. Murcia: Diego Marín Librero Editor.
- MORENO MURCIA, J.A. (2001): *Juegos acuáticos educativos*. Barcelona: Inde.
- MORENO PALOS, C. (1992): *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid. Ed. Alianza Deporte.
- MUJINA, V. (1983): *Psicología de la edad Preescolar*. Madrid: Visor.
- OÑA, A. (1987): *Desarrollo de la Motricidad: Fundamentos evolutivos de la Educación Física*. Granada: C.D. I.N.E.F.
- OÑA, A. (1994): *Comportamiento Motor*. Granada: Universidad de Granada.
- OREM, R. (1974): *La teoría y el método Montessori en la actualidad*. Buenos Aires: Paidós.
- ORTEGA, R. y LOZANO, T. (1996): Espacios de juego y desarrollo de la autonomía y la identidad en la Educación Infantil. *Revista Aula*. Nº 52-53, pp. 13-17.
- ORTEGA, R. (1990): *Jugar y Aprender*. Sevilla: Diana.
- ORLICK, T. (1990): *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Ed. Paidotribo S.A.
- PASTOR PRADILLO, J.L. (1994): *Psicomotricidad escolar*. Universidad de Alcalá: Colección Cuerpo y Educación.
- PAVÍA, V. y otros (1994): *Juegos que vienen de antes*. Buenos Aires: Humanitas.
- PIAGET, J. y INHELDER, B. (1982): *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- PIAGET, J. (1985): *Seis estudios de Psicología*. Barcelona: Planeta Agostini.
- POVEDA, J.M. (1981): *Locura y Creatividad*. Madrid: Alhambra.
- POVEDA, L. (1996): *Texto dramático: La palabra en acción*. Madrid: Narcea.
- PUIG, M.C. (1994): El Juego. En Varios (1994). *Educación y su Didáctica*. Alcalá de Henares: I.C.C.E., pp. 99-111.
- RAABE, J. (1980): *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París: Unesco.
- RIVIERE, A. (1985): *La Psicología de Vygotski*. Madrid: Visor.

- TRIGO AZA, E. (1995): El juego tradicional en el currículum de Educación Física. *Aula de Innovación Educativa*, 44, 5-9. Barcelona: Graó Educación.
- TRIGUEROS, C. & RIVERA, E. (1991): Curso: Educación Física de Base. Granada: C.E.P.
- VEIGA, F.M. (1998): *Xogo popular galego e Educación*. Tesis Doctoral. Santiago de Compostela. Universidad de Santiago de Compostela. (Inédito).
- VELÁZQUEZ CALLADO y otros. (1995): *Ejercicios de Educación Física para Educación Primaria. Fichero de juegos no competitivos*. Madrid: Editorial Escuela Española.
- VERLEE, L. (1986): *Aprender con todo el cerebro*. Barcelona: Martínez Roca.
- VICIANA, V. (2000): *Efectos de un Programa Metodológico Lúdico para la mejora de los Contenidos Curriculares en niños/as del segundo ciclo de la Etapa de Educación Infantil*. Tesis Doctoral. Granada. Universidad de Granada. (Inédito).
- VICIANA, V. y ARTEAGA, M. (1997): *Actividades coreográficas en la escuela*. Barcelona: Inde.
- VIDAL, M. y DÍAZ, J. (1990): *Atención temprana*. Madrid: Cepe.
- VINIELLA, B. (1992): *El libro de los juegos en casa y al aire libre*. Barcelona: Ed. De Vecchi S.A.
- V.V.A.A. (1997): *Desarrollo de la expresividad corporal*. Barcelona: Inde.
- V.V.A.A. (2001): *Educación para la salud a través del juego y el juguete*. Valencia: Fundación Crecer Jugando.
- WAINWRIGHT, G. (1993): *El lenguaje del cuerpo*. Madrid: Pirámide.
- WALLON, H. (1979): *Del acto al pensamiento*. Barcelona: Grijalbo.
- WALLON, H. (1980): *La Evolución Psicológica del niño*. Buenos Aires: Psique.
- WALLON, H. (1980): *Psicología del niño I y II*. Madrid: Pablo del Río.
- WALLON, H. (1981): *Psicología y Educación*. Madrid: Pablo del Río.
- WALLON, H. (1984): *La Evolución Psicológica del niño*. Madrid: Alianza deporte.
- WILLEMS, E. (1979): *Bases psicológicas de la Educación Musical*. Madrid: Unión Musical.
- ZÁGALAZ SÁNCHEZ, M.L. (1998): El juego, concepto. Tipos. Juegos y deportes alternativos o no tradicionales. En Romero Granados, S. (Coord.), *Fundamentos de los contenidos en Educación Física escolar*, pp. 53-88.
- ZAPATA, O. (1989): *El aprendizaje por el Juego en la Escuela Primaria*. México D.F.: Pax México.
- ZAPATA, O. (1990): *El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y preescolar*. México D.F.: Paz México.

- ROMAN, SANCHEZ y SECADAS (1996): Desarrollo de habilidades en niños pequeños. Madrid: Pirámide.
- ROMERO GRANADOS, S. (1998): Evolución de los objetivos y contenidos de la Educación Física desde la ley 1961 hasta nuestros días en los distintos sistemas educativos. En Romero Granados, S. (Coord.), *Fundamentos de los contenidos en Educación Física escolar*, pp. 31-52.
- ROUSSEAU, J.J. (Ed. 1985): *Emilio o de la Educación*. Madrid: Edaf.
- RUIZ JUAN, F. y GARCÍA MONTES M. E. (2001): *Desarrollo de la motricidad a través del juego. Materiales convencionales y no convencionales como recursos metodológicos*. Madrid: Gymnos.
- RUIZ JUAN, F. y GARCÍA MONTES M. E. (2002): *Educación Física a través del juego. Primaria . Propuestas de juegos con: aros, pelotas gigantes, indiacas, balones de espuma y catchball*. Madrid: Gymnos.
- RUIZ JUAN, F. y GARCÍA MONTES M. E. (2002): *Educación física a través del juego. Primaria. Materiales convencionales. Propuestas de juegos con: bancos suecos, balones convencionales, espalderas, asientos saltarines y banda cooperativa. Desarrolla la imaginación, potencia tu creatividad*. Madrid: Gymnos.
- RUIZ JUAN, F. y GARCÍA MONTES M. E. (2002): *Educación motriz a través del juego. Infantil. Propuestas de juegos con: aros, pelotas gigantes, indiacas, balones de espuma y catchball*. Madrid: Gymnos.
- RUIZ JUAN, F. y GARCÍA MONTES M. E. (2002): *Educación motriz a través del juego. Infantil. Materiales convencionales. Propuestas de juegos con: bancos suecos, balones convencionales, espalderas, asientos saltarines y banda cooperativa. Desarrolla la imaginación, potencia tu creatividad*. Madrid: Gymnos.
- RUIZ PEREZ, L.M. (1987): *Desarrollo Motor y Actividades Físicas*. Madrid: Gymnos.
- RUIZ PÉREZ, L.M. (1994): *Deporte y Aprendizaje*. Madrid: Visor.
- SANTIUSTE BLÁZQUEZ, Y. y VILLALOBOS JUAN, E. (1999): *Juegos en el medio natural*. Madrid: Pila Teleña.
- SUCHOVICH, G. & WAISBURD, G. (1992): *Expresión Corporal y Creatividad*. México: Trillas.
- TORO, J. (1979): Juego y aprendizaje. *Revista Cuadernos de Pedagogía*. Nº 57.
- TORRES, A., TORRES, V. y MACHADO, A. (1991): *Educación Infantil. Curso de Formación*. Sevilla: Junta de Andalucía.
- TRIGO AZA, E. (1992): *Juegos motores y creatividad*. Barcelona: Paidotribo.
- TRIGO AZA, E. (1994): *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Volumen 1. Bases Teóricas*. Barcelona: Ed. Paidotribo.
- TRIGO AZA, E. (1994): *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Volumen 2. Aplicaciones*. Barcelona: Ed. Paidotribo.

Hidden page

Hidden page

Hidden page

Hidden page

Hidden page

Este libro completa una serie temática acerca de los juegos en la educación básica que abarca de los 3 a los 14 años de edad, cobrando por ello una dimensión mucho mayor, ya que además de servir para completar una serie temática, realiza una valiosa aportación no sólo en el terreno del desarrollo motor en edades tempranas, sino que la conformación de la propuesta en cuanto a la organización de los juegos al clasificarse también por áreas o ámbitos de experiencia, va a permitir que se trascienda la mera aplicación al desarrollo motor del niño en beneficio de una dimensión mucho más globalizadora, como sugiere el currículo de esta etapa educativa.

Las casi 400 propuestas que recoge esta obra, y el soporte informático puesto a disposición del lector, hacen de este manual una herramienta de incalculable valor para toda aquella persona que vaya a servirse de esta aportación, ya que le va a permitir agilizar enormemente la preparación de sus sesiones en función de los objetivos perseguidos, gracias a su división en apartados, a su organización interna, y sobre todo, a la posibilidad que permite la configuración de este soporte, de continuar enriqueciendo la aportación inicial al poderse sumar más propuestas, marcando el verdadero carácter interactivo y participativo que no siempre se consigue. El CD-ROM consistente en una base de datos (en formato Microsoft Access 97 –Versión 8.0- y Microsoft Access 2000 –Versión 9.0-) incluye estas mismas propuestas.

ISBN 84-95114-93-3



9 788495 114938