

Formas de intervención pedagógica.

Uno de los objetivos de cualquier profesional consiste en ser cada vez más competente en su oficio. Esta mejora profesional generalmente se consigue mediante el conocimiento y la experiencia: el conocimiento de las variables que intervienen en su práctica cotidiana y la experiencia para dominarlas. Probablemente la mejora de nuestra actividad como docentes pasa por el análisis de nuestra práctica y por el contraste con otras prácticas. Así pues, necesitamos medios teóricos que contribuyan a que el análisis de esa práctica sea verdaderamente reflexivo.

El jardín de infantes ofrece a los pequeños las posibilidades de una convivencia saludable con los compañeros de su misma edad y oportunidades especialmente planeadas para enriquecer sus experiencias. Su programa tiene en cuenta no solo las capacidades e intereses de los niños de cuatro y cinco años sino también aquello que cada grupo cultural espera de ellos como niños y, más tarde, como miembros adultos de la sociedad.

Se basa en las posibilidades de aprendizaje de los niños y en el hecho de que ellos viven en un mundo que se tornó pequeño (por causa de las facilidades de comunicación y transporte como la televisión y los aviones supersónicos) y extraordinariamente complicado (como consecuencia de la multiplicación de las máquinas automáticas, casas prefabricadas, ropas hechas en serie, alimentos industrializados, armas nucleares, etc.) Ya que nuestra cultura obliga a largos años de educación formal, una de las mayores preocupaciones del jardín de infantes es promover y consolidar desde temprano las relaciones entre el hogar y la escuela para implantar una base sólida de entendimiento y colaboración.

Las maneras en las que el docente puede llevar a cabo la realización de un juego dentro de una clase pueden ser 3:

Juegos conducidos:

El juego conducido es el más tradicional. La posibilidad de elección y participación en las decisiones previas se encuentra notablemente reducida, casi es inexistente.

El docente es el quien maneja el juego, elige y propone los objetivos definidos claramente, sugiere modos de actuación e incluso las formas técnicas de resolución, explica y presenta los materiales requeridos.

Se diferencia de las demás formas de juego porque el niño sólo debe resolver una situación perfectamente determinada, donde sólo se observa su técnica y rapidez.

Juegos semi-conducidos:

En este tipo de juegos el docente sugiere el material y se encuentra frente a dos posibilidades: 1) establecer el fin del juego, permitiendo a los niños elegir el modo de obtenerlo, o 2) definir el contenido pero dejando libre a los niños la propuesta de objetivos.

Juegos libremente creados (forma constructivista) :

En este caso, el docente presenta el material y establece las condiciones del espacio donde el juego va a desarrollarse, señala límites, pero sólo para velar por la seguridad de sus alumnos. Por ejemplo, el maestro entrega al grupo una cierta cantidad de cajas y lo único que le pregunta al grupo es "¿Qué harían ustedes con esto?".

Al instante podrán observarse las distantes posibilidades de juego que encontrarán.

Este tipo de juegos sugiere el material, pero no determina objetivos o desarrollos para realizarlo.

Equivocarse, ensayar, crear distintas formas de movimiento, distintas conexiones con el otro y demás formas que aparecen en el jugar, llevarán al niño a adquirir un aprendizaje significativo. Lamentablemente, pese a ser aceptada como la más eficaz, esta última propuesta muchas veces cae en un simple *laisse faire*.


Es muy frecuente que, tanto en el nivel inicial como en los demás niveles, el docente utilice juegos eliminatorios. Estos muchas veces son impulsados y pedidos por los propios alumnos, creando de cierta manera un problema para el docente que no siempre está capacitado para poder aprovecharlo. A continuación plantearé el problema de los juegos eliminatorios, pero también su posible solución, intentando siempre sacar provecho de esta herramienta tan motivante en los niños.


Juegos eliminatorios


Los juegos eliminatorios son pequeños juegos, en los cuales cada concursante participa a nivel individual y, si no logra realizar con éxito su actuación, es excluido hasta el final del juego, o bien, cumple una penitencia.

Terminación del juego

El juego termina en una de las siguientes maneras:

 Los concursantes son eliminados poco a poco durante el juego, hasta que no queda sino uno solo: el ganador.

 Queda un número tan reducido de jugadores que no es posible la continuación del juego: los últimos que aún quedan, son los ganadores con igual mérito.

 Se fija un tiempo determinado previamente, al final del cual se señala, con un pitazo, la terminación del juego: son ganadores los últimos que han quedado sin ser eliminados, o aquellos que no han cometido errores.

El final del juego lo determina el profesor, que lo suspende en el momento oportuno, según los principios clásicos de la curva de interés o si ya vio cumplidos sus objetivos.

El problema de los eliminados

Tratándose aquí de juegos eliminatorios, aquellos jugadores que son los primeros en ser excluidos presentan un doble problema:

- a) Generalmente los primeros descartados son los menos hábiles y deberían ser los que han de entrenarse más intensamente; pero si quedan excluidos, ¿de qué manera pueden adiestrarse?
- b) Los excluidos tienden a no poner atención y, por consiguiente, a producir confusión por su propia cuenta, creando así dificultades al profesor en la dirección del juego.

Varios son los métodos los métodos para superar este problema.

☉ Al inicio del juego no hay eliminatorias; éstas comenzarán a partir de una señal convenida.

☉ Para algunos juegos, sobre todo los juegos de quietud y los verbales, se pueden establecer penas para quienes cometen errores, sin eliminarlos del juego, exigiéndoles, por ejemplo, que jueguen en posiciones incómodas, como quedarse jugando de pie, en vez de sentados, al segundo error se coloca sobre un solo pie, al tercero se ponen de rodillas..., con una mano levantada, con las dos manos levantadas...

☉ Se pueden asignar puntajes negativos; este método no me agrada mucho porque pone demasiado en evidencia los errores, y puede crear frustraciones.

☉ Se pueden eliminar aquellos que se equivocan y luego se pueden admitir nuevamente, de a uno, después de que han quedado eliminados cinco. Desde este momento en adelante, se forma una rotación entre los jugadores: cada vez que

uno se equivoca, sale del juego y deja el puesto al que fue primero en salir. Se suspende esta rotación en el momento oportuno, para concluir el juego y proclamar ganadores.

Hay que evitar que aquellos que encuentran mayores dificultades, sean objeto de burla por parte de los compañeros. Hay que tratar de proponer juegos en los cuales todos tengan, más o menos, la posibilidad de sobresalir, o bien, una secuencia de juegos en los cuales hay una compensación entre éxitos y fracasos; suele suceder que aquellos que son hábiles en los juegos de movimiento, resultan menos capaces en los de quietud o de palabras; si algún jugador está muy desalentado porque se siente frustrado en todos los juegos, hay que proponer un juego apropiado en el cual puede sobresalir o elogiarlo por aquellas cualidades en las que se distingue.

¿Cuáles son los objetivos buscados en el nivel inicial en relación al niño?

Se pretende proporcionar al niño las siguientes oportunidades:

1. De participar de situaciones sociales en las cuales su grado de preparación pueda ser evaluado antes de que él tenga que enfrentarse con las dificultades de la escuela primaria.
2. De encontrar amplia variedad de experiencias planeadas teniendo en cuenta sus necesidades de desarrollo.
3. De entrelazar los conocimientos nuevos con los antiguos de manera de construir una base segura para la comprensión de las cosas.
4. De verse en muchas situaciones, en las cuales, al tener que enfrentar dificultades y resolver situaciones problemáticas, pueda percibir las relaciones entre los hechos.
5. De vivir en situaciones sociales donde se sienta necesario.
6. De hallarse en situaciones en las que va tomando conciencia creciente de las relaciones que siempre existen entre libertad y responsabilidad.
7. De pasar por una serie de experiencias que lo ayuden a caminar en la dirección del aprendizaje de la lectura (y de la escritura).

En suma, el nivel inicial toma en consideración, de principio, que es preciso auxiliar al desarrollo físico, ya que un cuerpo sano y bien desarrollado representa la base de todo desarrollo posterior.

Juegos conducidos:

Con material:

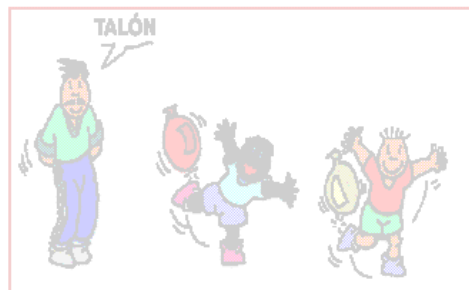
Nombre: Golpear el Globo.

Edad: A partir de cuatro años.

Condiciones materiales: Un globo para cada jugador.

Organización inicial: Los niños y niñas distribuidos por todo el espacio. Cada uno con su globo.

Desarrollo: El director de juego va nombrando partes del cuerpo y los jugadores deben golpear el globo con dicha parte, intentando que no caiga al suelo.



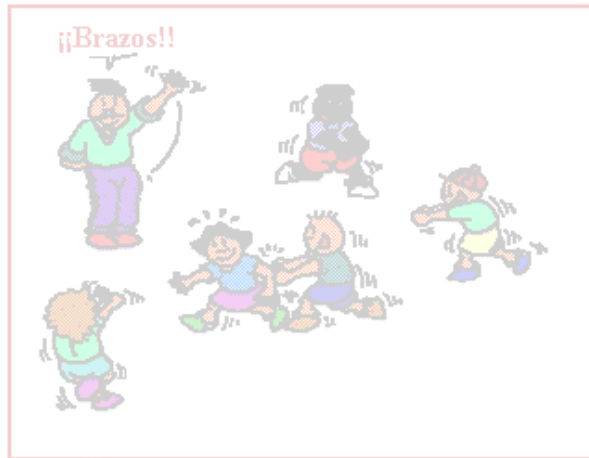
Nombre: Los Autitos chocadores.

Edad: De tres a seis años.

Condiciones materiales: Un aparato de música.

Organización inicial: Los niños se distribuyen por todo el espacio como si estuvieran dentro de coches de “autochoque”.

Desarrollo: Suena la música. Todos van esquivando a los demás desplazándose por el espacio hasta que el director de juego para la música, momento en el que además nombra una parte del cuerpo. En ese momento, todos van a chocar con los demás con esa parte del cuerpo. Vuelve a sonar la música y siguen esquivándose.



a
del

Nombre: El Enredo.

Edad: De cuatro a siete años.

Condiciones materiales: Un aro por cada dos jugadores.

Organización inicial: Los aros en el suelo, esparcidos por todo el espacio. Cada niño y cada niña junto a su aro.

Desarrollo: El director de juego dice una parte del cuerpo y cada jugador la introduce en su aro, en contacto con el suelo. A continuación dice otra parte y cada jugador la introduce sin sacar la anterior. Así sucesivamente, hasta formar un gran enredo con el cuerpo.



Nombre: Este soy yo.

Edad: De cuatro a seis años.

Condiciones materiales: Papel de embalaje. Crayones.

Organización inicial: Los niños por parejas. Cada pareja debe disponer de su papel y sus crayones.

Desarrollo: Uno de la pareja se estira sobre el papel de embalaje. El compañero dibuja la silueta siguiendo el contorno corporal. El primero acaba el dibujo pintándolo y añadiendo detalles.

Observaciones: Podemos intentar reconocer a los niños.



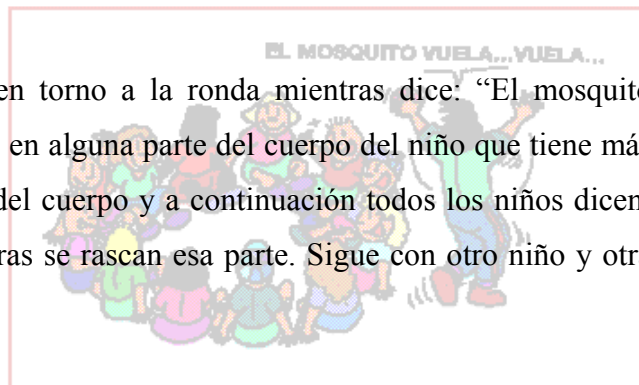
Nombre: El Mosquito.

Edad: De dos a cuatro años.

Condiciones materiales: Un objeto que represente un mosquito, como por ejemplo una pelota pequeña.

Organización inicial: Los niños en ronda. El director fuera de la ronda con el mosquito.

Desarrollo: El director va caminando en torno a la ronda mientras dice: “El mosquito vuela, vuela y se pone en ...” y lo coloca en alguna parte del cuerpo del niño que tiene más cerca. El niño debe nombrar esta parte del cuerpo y a continuación todos los niños dicen: “pica, pica (la parte del cuerpo)”, mientras se rascan esa parte. Sigue con otro niño y otra parte.



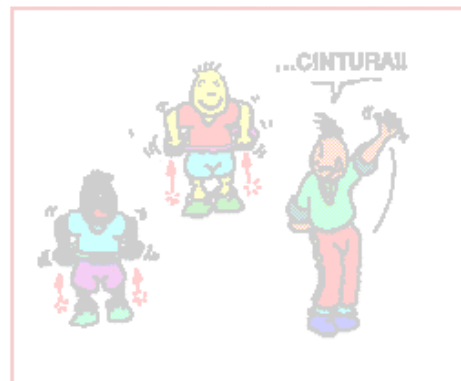
Nombre: El aro a la altura de...

Edad: De cuatro a seis años.

Condiciones materiales: Un aro por cada jugador.

Organización inicial: Los niños de pie dentro del aro, el cual sujetan con las manos.

Desarrollo: El director de juego va diciendo “El aro a la altura de...” y a continuación una parte del cuerpo. Los niños deben mover el aro en consecuencia. De vez en cuando cambia la palabra “aro” por otra, debiendo entonces los jugadores permanecer inmóviles. No deben equivocarse.



Nombre: Pepa ha dicho.

Edad: A partir de cuatro años.

Condiciones materiales: Una marioneta o muñeca.

Organización inicial: Los niños frente al director que maneja a Pepa.

Desarrollo: El director del juego va dando indicaciones “Pepa ha dicho... que se toquen un pie” .Los niños deberán obedecer a las ordenes de Pepa. En caso de que el director de una orden sin decir



“Pepa ha dicho...” , los jugadores deberán permanecer quietos.

Nombre: Día y Noche.

Edad: A partir de cuatro años.

Condiciones materiales: Un sol y una luna de cartulina.

Organización inicial: Distribuidos.

Desarrollo: El director se pasea alzando alternativamente el sol y la luna sobre su cabeza. Cuando levanta la luna es de noche y los niños deben correr haciendo el menor ruido posible. Cuando alza el sol, el máximo ruido posible con los pies.



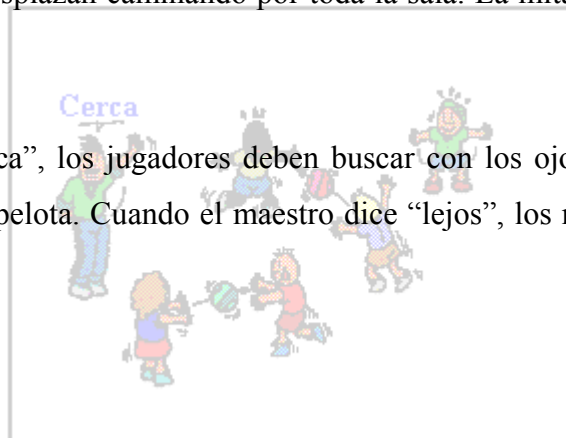
Nombre: Cerca y lejos.

Edad: A partir de los seis años.

Condiciones materiales: Una pelota por pareja.

Organización inicial: Los jugadores se desplazan caminando por toda la sala. La mitad de ellos lleva una pelota en las manos.

Desarrollo: Cuando el maestro dice “cerca”, los jugadores deben buscar con los ojos un compañero que tengan cerca y pasarle la pelota. Cuando el maestro dice “lejos”, los niños



que tienen la pelota deben buscar, con la mirada, un compañero que esté lejos y pasarle la pelota.

Sin material:

Nombre: Derecha-Izquierda.

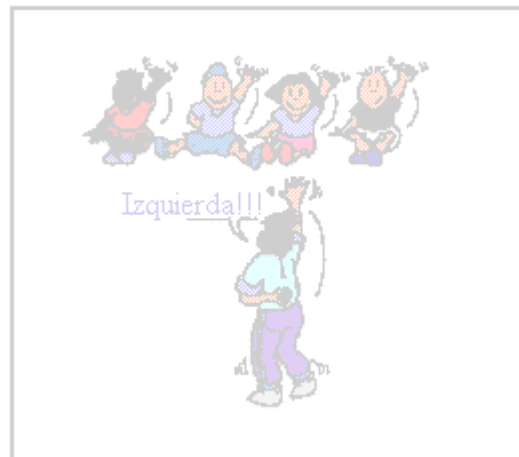
Edad: De cinco a siete años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Los jugadores sentados en el suelo.

Desarrollo: Cuando el maestro dice ¡derecha!, los niños levantan la mano derecha. Cuando dice ¡izquierda!, levantan la mano izquierda. Cambios rápidos y repeticiones para intentar que los niños se equivoquen.

Observaciones: Una variante sería el mismo juego con los pies.



Nombre: Cambio de sentido.

Edad: A partir de cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Los jugadores en ronda. El director de juego en el centro.

Desarrollo: Cuando el director de juego levanta la mano derecha, el ronda gira hacia la derecha. Cuando levanta la mano izquierda, gira hacia la izquierda. ¡Más de prisa! El director del juego debe intentar con cambios rápidos que la ronda se rompa. Los jugadores tratan de impedirlo concentrándose en los cambios.



Juegos semiconducidos:

Con material:

Nombre: El baño.

Edad: De tres a ocho años.

Condiciones materiales: Una pelota pequeña por cada pareja de jugadores.

Organización inicial: Los niños y niñas por parejas. Uno de ellos estirado en el suelo. El otro junto a él, con la pelota que representa ser una esponja.

Desarrollo: El niño o niña que tiene la pelota recorre con esta todo el cuerpo de su compañero, como si lo estuviera bañando. No puede dejar ninguna parte del cuerpo sin frotar.

Observaciones: Podemos indicarle que vaya diciendo en voz alta las partes del cuerpo que recorre.



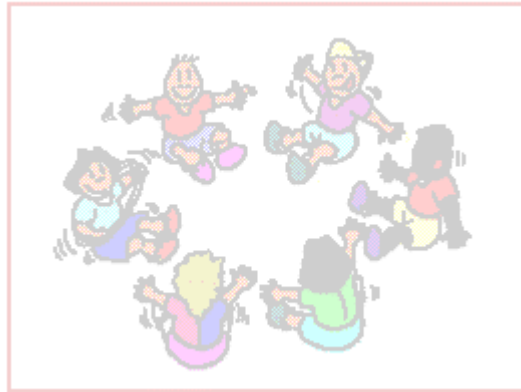
Nombre: Los aros

Edad: A partir de cuatro años.

Condiciones materiales: cuatro o cinco aros.

Organización inicial: Los niños, sentados en el suelo, forman grupos de cinco o seis componentes.

Desarrollo: Un jugador de cada ronda toma un aro y, sin levantarse del suelo, pasa su cuerpo a través del aro al siguiente jugador que hace lo mismo. Así hasta que de toda la vuelta.



Nombre: El Mago.

Edad: De tres a seis años.

Condiciones materiales: Un pañuelo cada dos participantes.

Organización inicial: Uno de los niños está estirado en el suelo con los ojos cerrados. El otro es el mago y está junto a él con el pañuelo.

Desarrollo: El mago tapa con el pañuelo una parte del cuerpo de su compañero, haciéndola “desaparecer”. Este último ha de decir: “Mago devuélveme mi ...(la parte tapada)”.



Observaciones: Al cabo de un cierto tiempo, cambiar los papeles.

Nombre: Esto es mi nariz.

Edad: A partir de cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: En ronda.

Desarrollo: Un jugador se dirige al de su lado y le dice “Esto es mi nariz”, mientras señala otra parte de su cuerpo, como por ejemplo, su espalda. El jugador a quien se ha dirigido le dice al siguiente “Esto es mi espalda”, al tiempo que señala otra parte distinta de su cuerpo. De esta manera, cada jugador ha de nombrar la parte del cuerpo señalada por el anterior compañero y señalar a su vez una parte diferente, hasta completar toda la vuelta.



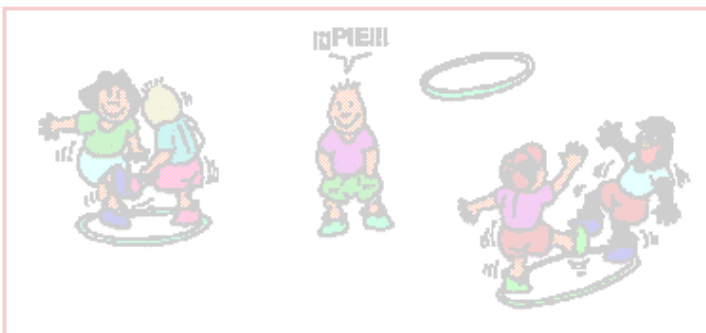
Nombre: Frente a Frente.

Edad: De tres a seis años.

Condiciones materiales: Un aro por cada dos jugadores.

Organización inicial: Los aros están distribuidos por todo el terreno. Los niños y niñas se colocan por parejas. Cada pareja en un aro. Un jugador sin pareja, o bien el educador, en el centro del terreno.

Desarrollo: El jugador que está en el centro, o bien el educador, va nombrando partes del cuerpo. Las parejas deben poner en contacto las partes nombradas. Cuando se nombra un objeto diferente a una parte corporal, todo el mundo debe cambiar de aro, sin que sea necesario mantener las parejas. El jugador que no tenía pareja busca también un aro. Aquel que se quede sin aro será quien nombre las partes del cuerpo la próxima vez.



Nombre: La pesca submarina.

Edad: A partir de los seis años.

Condiciones materiales: Bañeras grandes llenas de agua. Objetos pequeños que no floten.

Organización inicial: Tantos equipos como bañeras.

Desarrollo: En un tiempo determinado, cada equipo debe intentar sacar el máximo número de objetos del balde. Los niños han de agarrar los objetos con la boca. Gana el equipo que más objetos haya conseguido sacar.



Nombre: Achicar.

Edad: A partir de los cinco años.

Condiciones materiales: Cubos con agua, vacíos y pajitas.

Organización inicial: Varios equipos. Cada equipo tiene un cubo lleno de agua y un cubo vacío. Cada jugador con una pajita.

Desarrollo: En un tiempo prefijado, cada equipo debe intentar transportar la máxima cantidad de agua del cubo lleno al vacío. Para ello, cada jugador deberá sorber agua con su pajita y voltearla en el cubo vacío. Gana el que pase más



agua.

Nombre: Relevos soplando.

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Pelotas de ping-pong.

Organización inicial: Equipos de seis. Dos líneas paralelas separadas por unos cinco metros. De cada equipo, la mitad de los jugadores tras una línea y la otra mitad frente a ellos tras la otra línea.

Desarrollo: Sale un jugador de cada equipo soplando la bola. Debe llegar hasta el compañero de equipo que tiene frente a sí. Este tomará el relevo, soplando la bola, y volverá a llevarla al punto de origen. Así sucesivamente, hasta que hayan participado todos. Gana el que termina antes.



Nombre: Carrera de obstáculos soplando.

Edad: A partir de cuatro años.

Condiciones materiales: Pelotitas de ping-pong.

Organización inicial: Esparcimos el material que dispongamos (colchonetas, bancos, neumáticos, etc.) en el centro del aula. En un extremo, grupos de cinco. Cada uno con una pelotita.

Desarrollo: El primer grupo de cinco jugadores debe atravesar la sala. Cada jugador avanza soplando sobre



su pelotita y debe trazarse un recorrido, salvando los obstáculos que vaya encontrando. Gana el equipo que atraviesa antes la sala.

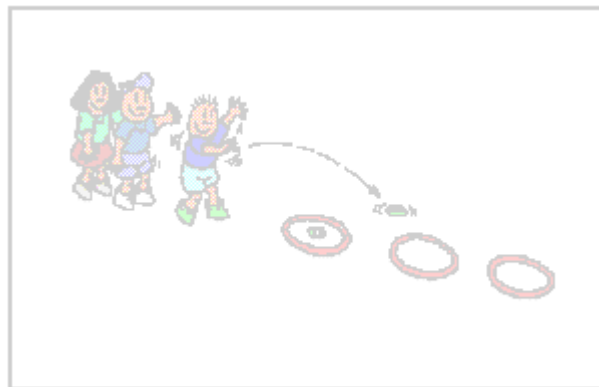
Nombre: Lanzamiento a tres distancias.

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Tres argollas y tres aros por equipo.

Organización inicial: Varios equipos de cinco jugadores, colocados en hilera. Frente a cada equipo y alineados a tres distancias diferentes, tres aros.

Desarrollo: Cada jugador debe lanzar sus argollas intentando meter una en cada aro. Contamos el número de aciertos totales de cada equipo.



Nombre: La locomotora.

Edad: A partir de los cuatro años.

Condiciones materiales: Tantos aros como jugadores menos, menos uno.

Organización inicial: Los aros distribuidos por todo el espacio. En cada aro hay un jugador. El jugador que no tiene aro es la “locomotora”. El maestro es el “jefe de la estación”.

Desarrollo: La “locomotora” se desplaza entre los aros y va tocando la cabeza de alguno de sus compañeros. Estos se van de la “locomotora” formando la “locomotora” tocando el pito, jugadores que forman el tren ocupar un aro vacío (la también). El jugador que se hace de “locomotora”. Cuando pito es el jefe de la estación (sonido distinto), todos los jugadores cambian de aro, al tiempo que los que forman el tren también buscan un aro vacío.



situando detrás un tren. Cuando todos los deben ir a locomotora quede sin aro quien toca el (sonido

Sin material:

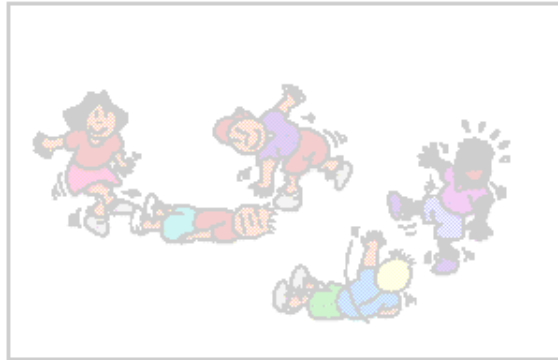
Nombre: Osos dormidos.

Edad: A partir de los cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Cuatro o cinco jugadores estirados en el suelo. Son los “osos dormidos”. El resto se distribuye por toda la sala.

Desarrollo: Los “osos” tienen los ojos cerrados. Los demás se empeñan en despertarlos, pueden hacerles cosquillas, pellizcarles, llamarles, etc. ¡Atención! Los osos pueden despertarse inesperadamente y agarrar alguno de los niños. Este pasa a ocupar el lugar del oso.

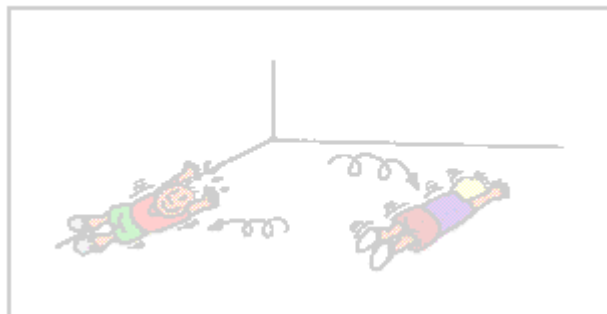


Nombre: Atravesar paredes.

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Sala en la que no haya demasiado material junto a las paredes.

Organización inicial: Estirados en el suelo.



Desarrollo: Los niños ruedan por el suelo. Van rodando hacia las paredes. Cuando topan con éstas, empujan como si quisieran traspasarlas. Si no lo logran siguen rodando y prueban en otro lado.

Nombre: Respira, no respira.

Edad: A partir de los cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Parejas. Uno de rodillas con las piernas ligeramente separadas, el cuerpo inclinado hacia adelante apoyado sobre codos y brazos, la cara entre las manos. Su compañero junto a él.

Desarrollo: El primer jugador respira rítmicamente y de vez en cuando retiene la respiración. Su compañero, colocando las manos en su espalda, debe indicar cuando no respira. Cuando se equivoca, o cuando lo indica el director, se invierten los papeles.



Nombre: Ardillas en la jaula.

Edad: A partir de los tres años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Todos los jugadores menos uno forman grupos de tres. De cada grupo de tres, dos se toman por las manos y forman la “jaula”. El tercero es la ardilla y se sitúa dentro de la jaula.

Desarrollo: Cuando el maestro da una señal, todas las “ardillas” deben cambiar de jaula. La “ardilla” que no tenía jaula, al principio, también busca una, de tal manera que una nueva “ardilla” quede libre.



Nombre: Sardinas en la lata.

Edad: A partir de cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Grupos de seis estirados en el suelo, uno al lado del otro, en sentidos opuestos, como si fueran sardinas enlatadas.



Desarrollo: Cuando el maestro dice “¡sardinas a nadar!”, los jugadores se desplazan por todo el espacio, en todas direcciones. Cuando el maestro dice “¡sardinas a la lata!”, los jugadores se vuelven a colocar en la posición inicial. Concedemos un punto a la “lata” que se forme primero. Gana el que consiga antes tres puntos.

Juegos libremente creados: (forma constructivista)

Con material:

Nombre: Que no caiga , no caiga!

Edad: A partir de cinco años.

Condiciones materiales: Música para bailar por parejas. Una pelota por cada pareja.

Organización inicial: Los niños, por parejas sujetan la pelota a la altura del pecho, sin utilizar las manos.

Desarrollo: Los niños, por parejas bailan al son de la música. Aguantando la pelota a la altura del pecho sin las manos. El director utiliza consignas como por ejemplo: "... son capaces de llevar la pelota con otra parte del cuerpo sin que caiga...?" , "...alguien puede caminar, sentarse, acostarse, sin que la pelota toque el suelo...?"



Nombre: Las serpientes encantadas.

Edad: A partir de los tres años.

Condiciones materiales: Un aparato de Música.

Organización inicial: Distribuidos por todo el espacio.

Desarrollo: Los jugadores bailan al son de la música como serpientes encantadas. Cuando para la música, “vuelven al cesto” y se están quietas.



Nombre: Las Marionetas.

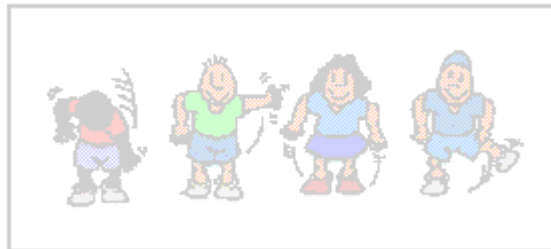
Edad: De tres a seis años.

Condiciones materiales: Un aparato de música.

Organización inicial: Los niños y niñas distribuidos por todo el espacio.

Desarrollo: Los jugadores representan marionetas que mueven distintos segmentos corporales al son de la música. De pronto se rompen las cuerdas de un lado del cuerpo. ¿Qué pasa entonces? ¿Cómo se mueve la marioneta?

Observaciones: Este juego ayuda a descubrir la simetría corporal.



Nombre: Guiar al burrito.

Edad: A partir de los tres años.

Condiciones materiales: Aros y pañuelos para vendar los ojos.

Organización inicial: Los jugadores se sitúan por parejas. En cada pareja, uno es el “burrito” y se coloca dentro del aro con los ojos tapados. El otro agarra el aro, situándose en el exterior del mismo.

Desarrollo: El jugador situado en el exterior del aro debe conducir al burrito, evitando que choque con los otros burritos.



Nombre: Seguir los caminos.

Edad: A partir de los dos años.

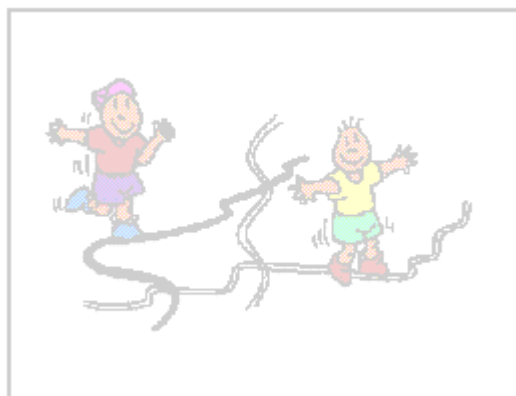
Condiciones materiales: Terreno plano en el que se ha trazado una red de caminos con tizas de colores.

Organización inicial: Los jugadores se sitúan sobre un camino.

Desarrollo: Tomando como actividad general el desplazarse pisando las líneas podemos inventar infinitos juegos: a) caminar en el menor tiempo posible sobre tres colores, b) recorrer una distancia por el camino más corto; c) realizar distintos desplazamientos según el color, etc.

Sin

Nombre: El



material:

limpiavidrios.

Edad: de cuatro a ocho años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Los niños y niñas por parejas. Uno frente al otro. Uno de ellos es el limpiavidrios. El otro es la imagen que se refleja en el cristal.

Desarrollo: El limpiavidrios va realizando los gestos que se le ocurran, simbolizando las acciones de limpiar un cristal. Su compañero le imita representando la imagen reflejada.



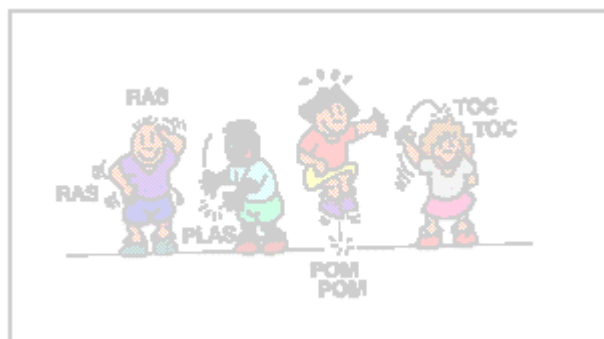
Nombre: La orquesta corporal.

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Grupos de cinco o seis niños. Cada grupo es una orquesta.

Desarrollo: En las diferentes orquestas, cada componente debe encontrar ruidos diferentes producidos en diferentes partes del



cuerpo. A continuación cada “músico” emitirá su sonido por separado y después conjuntamente con la orquesta.

Nombre: Las muñecas de trapo.

Edad: A partir de los cuatro años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Parejas, uno estirado en el suelo.

Desarrollo: El que está en el suelo debe estar lo más relajado posible, como una muñeca de trapo. El otro le hace mover los brazos, lo arrastra, etcétera.



Nombre: La sombra.

Edad: A partir de cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Parejas en hilera.



Desarrollo: El de detrás persigue al de adelante. Si este último se para en seco y levanta los brazos, el de atrás debe adoptar la misma posición sin tocar a su compañero.

Nombre del juego: Enganchar el tren.

Edad: 6 años en adelante.

Cantidad de participantes: 8 como mínimo.

Materiales: ninguno

Desarrollo: se dividen en dos los grupos de por lo menos cuatro integrantes, el 1° de la fila será el maquinista, el juego consiste en que cada maquinista deberá tocar al ultimo vagón del equipo contrario para engancharlo a su tren.

Observaciones: Todos los integrantes deberán estar de la mano durante la duración del juego. Se ira rotando el primero y el ultimo alumno.

Bibliografía:

- ⊕ ETHEL BAUZER MEDEIROS: *Juegos de recreación*, Buenos Aires, Ruy Diaz.
- ⊕ OSCAR INCARBONE: *Juego y Motricidad en la Educación inicial.*
- ⊕ MARSILIO PAROLINI: *El libro de los juegos, tomo II*
- ⊕ FOSTER AND HEADLEY'S: *Education in the kindergarten*