

Índice

<i>Introducción</i> -----	1
Barquita-----	2
Pinta-----	3
El corral-----	4
Simón manda-----	5
El gato y el ratón-----	6
La batalla del calentamiento-----	7
La víbora-----	8
El lobo y las ovejas-----	9
La cuerda floja-----	10
Gallinita ciega-----	11
Las escondidas-----	12
El luche-----	13
La pelota loca-----	14
Conclusión-----	15



Introducción

El juego es la actividad más importante de los niños (a). A través de él, el niño desarrolla sus capacidades mentales y físicas, por lo cual los juegos tienen como objetivo general la coordinación, el equilibrio y destreza. Además **expresa** de modo espontáneo sus **emociones, vivencias, sentimientos e ideas**.

Es la herramienta básica de aprendizaje infantil. A partir de los 3 años, el juego comienza a ser simbólico, lo cual indica un avance cognitivo importante en él.

A continuación, en el presente trabajo he seleccionado una recopilación de **juegos** indicados para realizar en la etapa de Educación preescolar para potenciar su desarrollo integral.



- Nombre** : Barquita
- Edad** : De 2 a 5 años
- Sexo** : Niñas
- Material** : Una cuerda de aproximadamente 1,5 cm. de diámetro.
- Época** : Especialmente en primavera y otoño.
- Lugar** : En la calle, exterior sin hierbas ni piedras.
- Participantes** : A partir de 3 niñas
- Objetivo** : El equilibrio
- Desarrollo** : Las niñas hacen una fila y al son de la canción las niñas van saltando de lado a lado de la cuerda, la cuerda se mueve con un leve balanceo hacia los lados. Y van pasando de uno en uno.
- Variantes:** Se pueden cantar la canción que se quiera.



Nombre : "Pinta"

Edad : 3 años

Participantes : 5

Lugar : Sala o patio

Materiales : No necesita

Objetivos : Agilidad, velocidad, equilibrio

Variantes : Pinta con balones

Desarrollo: Uno de los niños persigue al resto con el fin de pintarlo (tocarlo), aquel que sea pintado perderá. Una vez que todos hayan sido pintados el juego termina



- Nombre** : "Huaraca"
Nivel : 4 años en adelante
Participantes : 7
Lugar : Sala o patio
Materiales : Un pañuelo
Objetivos : Agilidad, astucia
Variantes : Dos pañuelos
Desarrollo : Los niños se sientan en el suelo con las piernas cruzadas, y se elige a uno de ellos para que corra la huaraca -que será un pañuelo con un nudo- y deberá correrla por afuera del círculo cantando:
Corre corre la huaracha
Corre corre, sin parar
El que mira para atrás
Se le pega en la pelá.
Si nota que algún niño está mirando hacia atrás le pega en la cabeza suavemente. Y seguirá cantando y en determinado momento, dejará caer la huaracha en el suelo, detrás de la espalda de algún compañero. Si el niño que la recibe se da cuenta, inmediatamente la toma y correrá tras el que se la tiró. Si no logra pillarlo antes que el otro se siente en el lugar en que él estaba, él continuará con el juego. En cambio, si lo alcanza, el niño debe pasar al centro del círculo, sentarse y será "huevo podrido". Podrá participar nuevamente cuando pierda otro que lo reemplace en el centro.



Nombre : EL CORRAL

Edad : Entre 3 a 6 y más años.

Lugar del juego : El aula de psicomotricidad.

Participantes : En parejas..

Participantes : 3 - 8

Material : Pañuelo

Objetivos : - Asociación, psicomotricidad, precisión y discriminación auditiva, respondencias e imitación de sonidos

Desarrollo : Los jugadores se agrupan por parejas y cada pareja elige un animal que va a representar. Se les vendan los ojos y se mezclan unos con otros puede ser en cuatro patas o de pies. Deberán encontrar a su pareja al escuchar el sonido que emite el animal que corresponde a su pareja. El grupo con mayor parejas juntas ganan.



Nombre : Simón Dice o Manda
Edad : Entre 3 y 8 años.
Lugar del juego : El aula de psicomotricidad.
Participantes : de 4 niños en adelante.

Materiales : nada

Objetivos : - Desarrollo de la atención, noción del cuerpo, concentración, expresión corporal y comprensión del lenguaje.

Desarrollo : Los jugadores se ponen en fila mirando a Simón que está de frente. El jugador que hace de Simón dice: " Simón dice dar un paso hacia adelante" y los jugadores deben dar un paso adelante, pero cuando no expresa "Simón dice..." y simplemente da la orden de levantar el brazo izquierdo los jugadores no deben seguir esta orden. El que sigue las órdenes de Simón cuando él no ha expresado "Simón dice..." se intercambiará el rol y hará de Simón. Ejemplo: simón manda a sentarse a levantar las manos.



- Nombre** :_ El gato y el ratón
- Edad** : Más de 4 años.
- Sexo** : Ambos.
- Participante** :. Agrupación de 5 a 10.
- Material** : Aros, cuerdas, colchonetas, etc..
- Lugar** : Pista o gimnasio.
- Objetivos** : Velocidad. Coordinación
- Desarrollo** : Un niño/a se queda de gato. Los otros son ratones. El gato trata de atrapar a los ratones. Estos tienen sus ratoneras (aros, cuerdas en el suelo, colchonetas, etc..) donde no pueden ser atrapados. Ratón que sea atrapado se convierte en gato..



Nombre : La Batalla del Calentamiento
Cantidad : 1 a 15 o más
Material : Nada.
Lugar : Espacio, patio
Edad : 5 años.
Objetivo : Desarrollo auditivo, psicomotricidad gruesa y equilibrio
Desarrollo : Los niños de ambos sexos se agrupan y forman un círculo en el medio se coloca la persona que va a dirigir el juego, luego la persona canta y marcha los niños igual, en donde se va diciendo lo que tienen que hacer con sus partes del cuerpo. Levantar una mano, un pies etc.

Ésta es la batalla
del calentamiento.

Había que ver
la carga del jinete.

Jinete a la carga:
¡Un pie!

Ésta es la batalla
del calentamiento.

Había que ver
la carga del jinete.

Jinete a la carga:
¡Un pie!

¡el otro!

Ejemplo: Jinete a la carga levantar los brazo.



Nombre : La viborita
Edad : Más de 5 años.
Sexo : Ambos.
participantes. : Grupos (5 a 9).
Material : Ninguno.
Lugar : Pista o gimnasio.
Objetivos : Velocidad. Coordinación.

Desarrollo : Se forman distintos grupos de varios alumnos/as (6 a 9). Todos los alumnos/as de cada grupo se agarran a la cintura del compañero/a que llevan delante. Un niño/a libre, que se la queda, tratará de tocar al último del grupo mientras la serpiente o culebra se moverá para evitarlo. Gana el último grupo en ser tocado.



Nombre : La cuerda floja.

Edad : 3 a 5 años

Participantes : Ilimitados

Materiales : Una cuerda, un pandero o cualquier instrumento de percusión.

LUGAR : Exterior.

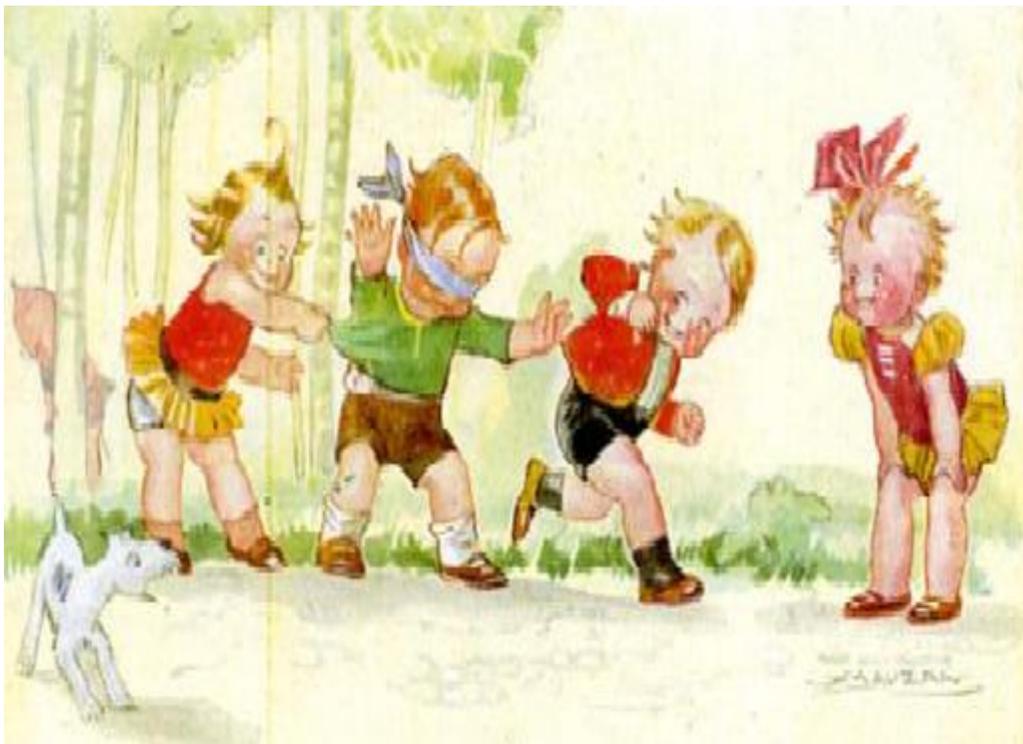
Objetivos : Controlar el ritmo en un espacio concreto, siguiendo ritmo de un estímulo externo.

DESARROLLO

- La cuerda se coloca en el centro del espacio de juego
- Se forma una gran fila un niño detrás otro siguiendo el ritmo del pandero tocado por la educado, empiezan uno detrás del otro a saltar la cuerda hasta que han saltado todos.
- Se salta con los pies juntos vigilando no perder el ritmo, ni pisar la cuerda.
- El niño que pise la cuerda vuelve a empezar i sin pisa la cuerda i.



- Nombre** : Gallina ciega.
- Edad** : 5 años.
- Participantes** : 12
- Terreno** : 15 X 20
- Material** : Conos y pañuelos.
- Situación Inicial**: Se elige un niño y este busca los demás.
- Objetivo** : Precisión, equilibrio, sentido de la audición
- Desarrollo** : Cuando pilla a alguno este es la gallina. y es el próximo que se tiene que tapar los ojitos
- Reglamento** : Tocar cualquier parte del cuerpo para cambiar papeles.
- Variantes** : Achicar el terreno de juego.



- Nombre** : Escondidas
- Edad** : 4 a 8 años
- Materiales** : Nada
- Participantes** : 3 hasta 10
- Lugar** : Patio
- Objetivo** : Desarrollo de la orientación espacial, equilibrio, velocidad, coordinación
- desarrollo** : Este juego consiste que de un grupo, se elige a una persona para que cuente hasta una cifra -que será determinada por el grupo-, estando apoyado contra una pared, dándole la espalda a sus compañeros mientras ellos se esconden. Al terminar de contar, se debe ir a buscar. La primera persona en ser encontrada, será la que cuente en la segunda ronda. En algunos casos aquella persona que fue encontrada, puede correr hasta la pared del conteo, llegar antes que quien encuentra y gritar "Libre" quedando así, descartado para contar en la siguiente ronda.



- Nombre** : El luce
- Edad** : 5 años en adelante.
- Material** : tiza y peña (piedrecita plana)
- Lugar** : patio
- Participantes** : 2 a 6
- Objetivo** : Tonocidad muscular piernas y brazos, equilibrio, dirección, desarrollo cognitivo.
- Desarrollo** : En el suelo se dibuja una plataforma con diez categorías o casilleros. El jugador debe tirar una piedra ojalá plana que debe caer en la primera división trazada en el suelo. Luego, debe saltar en un pie hacia el segundo casillero y se va de casilla en casilla hasta el cielo. Luego se devuelve por los mismos casilleros para recoger la piedra y saltar de regreso hacia la partida. Superado el primer casillero, se vuelve a lanzar la piedra hacia la siguiente división y nuevamente se va por ella, saltando en un pie y regresando al punto de partida. Así sucesivamente, hasta llegar al último casillero. Se debe tener cuidado de que la piedra no caiga en las líneas que marcan la separación de las categorías y también está prohibido pisarlas porque esto significa retroceder un nivel en el juego.



Nombre : La pelota loca

Edad : 4 a 5 años.

Participantes : Ilimitados

Materiales : Pelota.

Lugar : Exterior.

Objetivos : Expresar ritmos diferentes a través de la manipulación de objetos y de la expresión verbal.

DESARROLLO

- Los niños se en el sientan en el suelo o se quedan de pies formando un gran círculo.
- Uno de los niños tiene la pelota pasa al compañero. Pueden empezar por la derecha o por la izquierda.
- Ante de tirar la pelota, debe decir su nombre y de su compañero.
- i no dejemos que la pelota caiga al sueloi



Conclusión

Al finalizar esta recopilación de material de apoyo ,no cabe duda que los juegos son fundamentales, para un buen desarrollo integral del niño (a) en donde a través de este ellos logran una mejor coordinación, equilibrio y destreza. Además en el área cognitivo, social y autonomía.

Dentro de los primeros años de enseñanza preescolar el juego es primordial dentro del ambiente educativo y hogar, es de gran apoyo para trabajar y ponerlas en práctica para ayudar en su crecimiento y así las jornadas serán más interactivas y significativa para los niños y niñas de los establecimientos educacionales o jardines infantiles.

