

# Juegos inclusivos para todos y todas



# Índice

---

<b>Créditos .....</b>	<b>3</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>Competencia Aprender a aprender .....</b>	<b>8</b>
Ruiditos, gestitos y palmitas .....	9
Peque percusionista.....	10
¡Arriba y abajo! .....	11
Túmbate boca abajo .....	12
La caja del tesoro .....	13
Preparando bombones .....	14
La caja de las construcciones .....	16
¡A pescar!.....	17
Musiqueando: La pequeorquesta .....	18
Desfile de moda .....	20
La magia de un cuento.....	21
¡Nos tocamos!.....	23
Poner la cola al asno .....	25
La Bomba .....	27
Atrapados y atrapadas.....	28
Balón de cascabeles .....	29
<b>Competencia Comunicativa .....</b>	<b>30</b>
Aserrín aserrán.....	31
Un caballito gris .....	32
Los cinco deditos.....	33
Jugando con agua .....	34
La rana Mariana canta .....	35
Soplamos como animales .....	36
La bolsa de las sorpresas.....	37
¿Dónde está la pelota? .....	38
El tren de las palabras.....	39
¡Vamos a jugar a amigos y amigas!.....	40
Simón dice.....	41
¿Quién cogió el pan?.....	42
Concurso de cháchara.....	43
Debajo un botón .....	44
Qué.....	45
Antes, después.....	46

**Competencia Desarrollo físico ..... 47**

Espejito mágico.....	48
Malabares .....	49
Estira y estira.....	50
El pañuelo infinito.....	51
Al son del tambor me muevo mogollón .....	52
La rueda de la bici .....	53
Los autos locos.....	54
El tren de arganda.....	55
Los tubos y las pelotas .....	56
Un campo de girasoles.....	57
La fiesta de pintar .....	58
Baile de colores.....	59
El globo tocón .....	60
El hospital.....	61
A levantarse .....	62
Corre y salva.....	63

**Competencia Emocional ..... 64**

Tengo una hormiguita.....	65
En el arca de Noé .....	66
Din don.....	67
Mi carita es una casita .....	68
El juego de las caras .....	70
¡Toda la familia! .....	72
¡Uhm... qué rico el chocolate!.....	73
El cubito colorín .....	74
La caja de mi vida.....	75
Por aquí se va a Madrid .....	77
Abrazos .....	78
Cuidar al bebé, Pin- Pon.....	79
¿Quién soy?.....	80
El abrazo del caracol .....	81
“A masajearnos” .....	82
Adivina, adivinanza ¿cómo nos sentimos hoy? .....	83

# Créditos

---

## Coordinadora

**M**ónica Alonso García

---

---

## Autoras

**M**aría Elena Álvarez Carrio

**E**va Camiña Ochoa

**E**speranza Cano García

**M**aría Elvira Cuervas-Mons Braña

**M**aría Inmaculada Fernández Fernández

**M**aría Jesús García García

**M**aría Jesús García Suárez

**M**aría Luisa González García

**M**argarita Mora Viver

**M**aría José Pantiga Martino

**T**atiana Rodríguez Sánchez

**M**aría Vanesa Serrano Gonzalo

**A**lmudena Vergara Martín

---

Esta **Guía** ha sido elaborada por el Grupo de Trabajo **Juego y psicomotricidad** del Instituto Asturiano de Administración Pública, IAAP, entre el 30 de octubre y el 11 de diciembre de 2013.

---

*"Me es muy difícil entender la naturaleza de todas las cosas, es natural ser diferente, esta diferencia nos hace únicos ante los demás... entonces ¿por qué me señalas como diferente a ti?; ¿acaso no somos distintos y por lo tanto en esencia lo mismo?"*

**Yadiar Julián**  
(Doctor en Pedagogía, México)

---

# Introducción

---

Esta guía surge de la inquietud de distintas profesionales en el ámbito educativo, educadoras, maestras, fisioterapeutas, psicólogas y pedagogas dentro del marco de un grupo de trabajo del Instituto Asturiano de Administración Pública Adolfo Posada.

El grupo ha partido del gran reto de la mejora de la escuela inclusiva, la mejora escolar debe consistir en hacer hincapié en la colaboración y la investigación, ya que se deben alentar los esfuerzos coordinados y sostenidos de todos los grupos del personal que rodean y participan en la educación de los niños y las niñas.

Esto implica abordar las premisas que se presuponen y superar los retos que se plantean para cada niño y niña de manera que todos y todas puedan desarrollar los mismos tipos de juegos.

La mejora de la escuela inclusiva trata de aprender a vivir con la diferencia y, de hecho aprender a aprender de la diferencia. La diferencia va ligada a las capacidades, necesidades, intereses, ritmo de maduración, condiciones socioculturales, que en los grupos educativos existe una variabilidad natural, a la que se debe ofrecer una atención educativa de calidad a lo largo de toda la vida. Son diferencias que debemos de tener en cuenta a la hora de plantear nuestras actividades con los niños y con las niñas. Este enfoque apela a la auténtica profesionalidad del docente, a una alta motivación y a una formación continuada en temas relacionados, no con cualquier enfoque de la educación, sin con una educación funcional, con la educación para la vida.

En el día a día del desempeño de la tarea educativa, podemos sentir frustración porque estemos ayudando y apoyando a los niños y las niñas a realizar una actividad y les resulte muy difícil de poder llevarla a cabo ya que no se han tenido en cuenta las limitaciones de ese niño o niña en concreto para realizar la actividad. Muchas veces si la limitación por parte del niño o niña es cognitiva y no tiene mucha conciencia de esa frustración, si la puede tener la persona especialista que este ayudando en ese momento, porque sí siente la impotencia de que por mucho que se quiera esforzar es imposible que la actividad se pueda realizar y ejecutar por parte de los niños o las niñas.

Todo esto no hizo pensar y reflexionar acerca de las actividades que muchas veces proponemos a los niños y niñas. Cuando diseñamos una actividad tenemos que pensar

en todas las personas que la deberán realizar, para que pueda ser desarrollada por todos y por todas.

Es seguro que las actividades pueden ser adaptadas a la realidad de cada aula y a las necesidades específicas para los niños y niñas a quien van dirigidas. Solamente es pensar en ellos y ellas y aplicar la empatía a la hora de poder realizar las distintas actividades.

Cuando hemos diseñado los juegos que aquí se presentan hemos pensado en todas las posibilidades de discapacidades que se pudieran dar, así como las diferencias de tipo social y cultural. Pensar en todas y cada una de las dificultades que un niño o una niña se puede encontrar ha podido ser llevado a cabo gracias a las distintas visiones que la heterogeneidad de este grupo ha tenido.

Las dificultades físicas, psíquicas, cognitivas, afectivo-emocionales, sociales, culturales, raciales, no pueden ser factores de exclusión a la hora de realizar cualquier tipo de juego sino que todo juego podrá ser presentado de antemano para que todos los niños y todas las niñas lo puedan desarrollar, sin necesidad de hacer una variación específica para una persona que tienen una discapacidad concreta, o una realidad socio-cultural determinada, esta situación no es necesario que se presente, ya que las actividades están diseñadas para que todos y todas la puedan realizar.

Los juegos que se presentan están enmarcados dentro de competencias básicas a desarrollar. Las competencias por su propia naturaleza, están estrechamente ligadas a la vida y a la experiencia, por lo que no pueden exigirse en un nivel inicial. Por tanto se adquieren y mejoran a lo largo de las diferentes etapas educativas en un proceso que ha de ser secuenciado. Deben de ser contempladas desde situaciones en las que se enfrente a l niño o a la niña en el día a día en sus diversos contextos a retos muy distintos y diversos. Por lo tanto entendemos por competencia básica la capacidad de los niños y niñas de poner en práctica, en contextos y situaciones diferentes, tanto los conocimientos teóricos como las habilidades o concomimientos prácticos, así como con las actitudes.

En educación infantil se sientan las primeras bases de todos los aprendizajes, experiencias, sensaciones que se llevarán a cabo a lo largo de todo su desarrollo. Es por ello que es importante, tomar las competencias como referente de trabajo y como meta a comenzar a desarrollar por nuestro alumnado. Teniendo en cuenta además que las competencias básicas no son independientes unas de otras sino que están entrelazadas y algunos elementos de ellas se complementan o entrecruzan. El desarrollo y la utilización en cada una de las competencias requieren a su vez de las demás. Para el desarrollo de esta guía de juegos nos hemos centrado en la Competencia lingüística, la competencia de aprender a aprender que forman la base para el desarrollo de las demás, que junto con la competencia del desarrollo físico y de la competencia emocional, pueden ser la brújula que nos guíe en el procedimiento y que nos ayude a trazar las líneas para poder ayudar en el desarrollo integral de todo nuestro alumnado.

Por lo tanto el objetivo de nuestra propuesta, es concienciar y dar orientaciones a aquellas personas profesionales que trabajan en educación Infantil, que toda actividad puede ser diseñada para que la puedan realizar todos los niños y todas las niñas independientemente de las diferencias sociales, culturales, de intereses, de estilos de aprendizaje, de motivaciones... que pudieran tener en un momento o a lo largo de toda su vida.



---

# Competencia Aprender a aprender

---



# Ruiditos, gestitos y palmitas

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Diferenciar sonidos, ruidos, gestos... para desarrollar la percepción sensorial a través de diferentes opciones.

## DESCRIPCIÓN

---

Sentamos al bebé en nuestro regazo, frente a nuestra cara y empezamos a jugar con él/ella, tratando de estimular sus sentidos. Utilizaremos la serie que sea más adecuada según las necesidades del bebé.

## RECURSOS

---

- Materiales: Una manta para ponerse en el suelo o una silla cómoda.
- Humanos: Una persona adulta y bebés.
- Ambientales: Este juego puede desarrollarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 3 a 5 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los distintos estímulos que podemos ofrecer al niño y a la niña así como los distintos espacios donde puede llevarse a cabo.

---

# Peque percusionista

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Distinguir diferentes objetos y texturas para mejorar el sentido del tacto con la presentación de diversos materiales.

## DESCRIPCIÓN

---

Sentamos al bebé en la trona y le colocamos diferentes objetos, telas y papeles de diferentes texturas (suaves, rugosos, ásperos, gruesos, finos, blandos, duros, rígidos...)

## RECURSOS

---

- Materiales: Una trona, diversos objetos de metal, de madera y diferentes telas y papeles.
- Humanos: Una persona adulta y bebés.
- Ambientales: Este juego puede ser tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

5 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Se puede realizar también en el suelo y en el exterior, cambiando la trona por una manta. El tiempo podría ampliarse.

---

# ¡Arriba y abajo!

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

0años

## OBJETIVO

---

Utilizar el movimiento corporal como medio de expresión para facilitar su aprendizaje.

## DESCRIPCIÓN

---

A los bebés les encanta que les balanceemos, les cojamos en brazos y les subamos y bajemos, siempre que los movimientos no sean muy bruscos. Este tipo de juegos estimulan el equilibrio y activan el desarrollo de los niños. Además, son muy divertidos y refuerzan el vínculo con los bebés.

## RECURSOS

---

- Materiales: una silla para sentarnos.
- Humanos: Una persona adulta y los bebés.
- Ambientales: Puede ser tanto de interior como exterior

## TEMPORALIZACIÓN

---

5 minutos con cada bebé. Eso sí, si se cansa debemos parar de inmediato.

## VARIACIONES

---

En vez de una silla podemos sentarnos cómodamente en el suelo sobre una manta.

---

# Túmbate boca abajo

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

0años

## OBJETIVO

---

Voltear y buscar objetos diferentes con diferentes estímulos para facilitar la exploración del entorno.

## DESCRIPCIÓN

---

Poner al bebé boca abajo, con juguetes y objetos de colores y que hagan sonidos que llamen su atención. Se fijará en ellos e intentará cogerlos.

Túmbate en el suelo junto al bebé, a su alcance y a su altura, y hazle mimos y carantoñas. El cucú-tras, mostrarle un juguete sonoro y cubrirlo con una tela o un cojín y volver a mostrárselo, hacer rodar un juguete sonoro para que lo siga con la vista o mover un sonajero cerca de su cabecita para que la gire en esa dirección son otras actividades que puedes hacer con los bebés en el suelo desde muy temprana edad y que despertarán su curiosidad.

## RECURSOS

---

- Materiales: Una manta, una sábana, cojines, juguetes sonoros y vibrantes.
- Humanos: Un educador o educadora por niño o niña.
- Ambientales: Puede ser tanto de interior como exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

5 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

En vez de jugar en el suelo también puede hacerse en la cama, en este caso sería de interior.

---

# La caja del tesoro

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

1 año

## OBJETIVO

---

Desarrollar la curiosidad por el conocimiento y la manipulación de objetos de uso cotidiano, sintiendo y compartiendo experiencias con compañeros.

## DESCRIPCIÓN

---

Colocamos en el fondo de la caja los objetos elegidos y los cubrimos con el material seleccionado. Invitamos al grupo a colocarse alrededor de la caja y les contamos una pequeña historia que incite al juego: "Nuestra ha traído esta caja con un montón de cosas para jugar, vamos a buscarlas". Antes de sacarlas tenemos que sacarlas bien para intentar descubrir qué son.

## RECURSOS

---

- Materiales: Una cubeta de cartón rígido, objetos de formas y texturas variadas y arena, confeti o bolitas de papel de periódico para rellenar la caja.
- Humanos: Adulto y grupo de niños y niñas.
- Ambientales: En el interior y en el exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Unos 10 minutos

## VARIACIONES

---

Los objetos pueden cambiar y tener un tema de interés común (EL otoño, el vestido, la alimentación...) Se puede jugar con los ojos tapados.

---

# Preparando bombones

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

1año

## OBJETIVO

---

Desarrollar la capacidad de atención y observación a través los procesos básicos que están presentes en la preparación de la receta con el fin de ir conociendo la transformación que experimentan los alimentos en su elaboración, con diferentes estímulos para facilitar la exploración del entorno.

## DESCRIPCIÓN

---

### Primera sesión

Advertencia: Es importante informarse previamente si alguna de las personas está afectada por alguna alergia o intolerancia a los ingredientes, además, deberemos estar vigilantes durante la actividad por si surgiera cualquier tipo de reacción alérgica.

Una vez que los niños y niñas tienen puestos los delantales, lavadas las manos y preparados todos los ingredientes, comenzamos con la preparación de la receta. Para ello repartimos las galletas para que las vayan troceando y desmigando en un recipiente.

Cuando las galletas estén desmigadas añadimos la mantequilla poco a poco (cada niño o niña añadirá un trocito), hasta que la masa tome la consistencia de los bombones.

Mezclamos bien con la cuchara asegurándonos de que cada niño o niña haya realizado la actividad de mezclar. Con la masa ya compacta añadimos poco a poco el cacao en polvo y vamos mezclando. Cada niño y niña cogerá una porción pequeña para hacer una bolita con las manos pasándola por los fideos de chocolate para decorarlo, la pondrá en una cápsula para bombones y lo colocará en una bandeja que tendremos preparada.

### Segunda sesión

Cortar el papel de aluminio y celofán en trozos pequeños.

Ayudaremos a cada niño y niña a envolver los bombones en papel de aluminio

Envolver a su vez en papel de celofán de colores dándole el aspecto de caramelo.

Poner los bombones en una caja bonita o en cajitas pequeñas una para cada uno de los niños y niñas.

## RECURSOS

---

- Materiales: Galletas, mantequilla, cacao en polvo, fideos de chocolate, cucharas, papel celofán de colores, papel de aluminio, bandeja o plato para presentación de bombones
- Humanos: Adulto y grupo de niños y niñas.
- Ambientales: Puede ser tanto de interior como exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

2 sesiones de unos 15 minutos aproximadamente.

## VARIACIONES

---

Se puede reservar un trozo de masa, extenderla sobre papel vegetal e ir cortándola con cortapastas de diferentes formas. Elaboración de una receta típica de otras culturas, en función del alumnado.

---



# La caja de las construcciones

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

1 año

## OBJETIVO

---

Manipular objetos de diversas texturas para iniciarse en distintas nociones espacio-temporales disfrutando del juego autónomo.

## DESCRIPCIÓN

---

La persona adulta presenta la caja a los niños y niñas y les muestra algunos modos de manipular los objetos, haciendo caminos con las piedras, transportándolas en los camiones, haciendo montones... Luego los invita a ser ellos los que manejen los materiales y les da tiempo para desarrollar las ideas que se les vayan ocurriendo.

## RECURSOS

---

- Materiales: Una caja de madera de las de fruta (lijarla un poco para eliminar posibles astillas y comprobar que no tenga grapas ni clavos), piedras de diferentes tamaños, coches, camiones grúas, excavadoras, tubos de cartón (del papel higiénico, del rollo de cocina...), trozos de madera y botes de metal (los de la leche en polvo por ejemplo)
- Humanos: Adulto y grupo de niños y niñas
- Ambientales: Interior y exterior

## TEMPORALIZACIÓN

---

Entre 15 y 20 minutos

## VARIACIONES

---

Puede presentarse junto a la caja un garaje con rampa para que hagan circular por ella los vehículos de la caja. Puede convertirse en una actividad estable del aula común (EL otoño, el vestido, la alimentación...) Se puede jugar con los ojos tapados.

---

# ¡A pescar!

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

1 año

## OBJETIVO

---

Usar objetos de la vida cotidiana para aumentar la precisión en su manejo con fines lúdicos.

## DESCRIPCIÓN

---

La persona adulta presenta la caja a los niños y niñas y les muestra algunos modos de manipular los objetos, haciendo caminos con las piedras, transportándolas en los camiones, haciendo montones... Luego los invita a ser ellos los que manejen los materiales y les da tiempo para desarrollar las ideas que se les vayan ocurriendo.

## RECURSOS

---

- Materiales: Varios cubos, una cubeta grande y plana, corchos de distintos tamaños, piedras, coladores, escurridores de cocina con mango largo y agua.
- Humanos: Adulto y grupo de niños y niñas.
- Ambientales: Espacios interiores y exteriores.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Entre 25 y 30 minutos

## VARIACIONES

---

Pueden cambiarse los objetos para ser pescados. Con buen tiempo es posible jugar al aire libre y cambiar los cubos por una piscina hinchable.

---

# Musiqueando: La pequeorquesta

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Desarrollar la capacidad auditiva, la memoria y la percepción a través de experiencias sonoro-musicales y producción de ritmos y sonidos sencillos, con el fin de favorecer el proceso de aprendizaje.

## DESCRIPCIÓN

---

Con los niños y niñas sentados en círculo y la persona adulta entre ellos, sacamos la caja donde guardamos pequeños instrumentos musicales y vamos mostrándolos uno a uno, nombrándolos y haciéndolos sonar. Después, vamos pasando por turno cada instrumento musical de manera que todos los miembros del grupo los manipulen y los hagan sonar. Por último, repartimos un instrumento a cada criatura y los hacemos sonar mientras cantamos una canción que ya conocen. Se canta la canción:

Van tres noches que no duermo la, la  
por pensar en mi pollito la, la  
pobrecito la, la  
mi pollito la, la  
lo he perdido la, la  
y no lo puedo encontrar  
tiene las plumas de oro, la, la,  
y la cresta colorada, la, la  
mueve el pico, la, la  
mueve el ala, la, la  
y canta quiquiriquí  
por encima del armario, no está  
por debajo de la cama, no está  
pobrecito, la, la, se ha perdido, la, la  
y no sé donde estará  
buscando por la cocina, no está  
dentro de la lavadora, no está  
lo encontré, si, si, si (bis)  
en el bote de maíz.

## RECURSOS

---

- Materiales: Instrumentos musicales sencillos: maracas, tambor, trompeta, campanilla, panderetas, cascabeles etc.
- Humanos: Adulto y grupo de niños y niñas.
- Ambientales: Espacios interiores y exteriores.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Unos 15 minutos

## VARIACIONES

---

En función del grupo y las características del alumnado, la canción será más corta o más larga. También se puede realizar la actividad de pie y en movimiento.

---

# Desfile de moda

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Desarrollar la capacidad de representación mediante la imitación de roles semejantes a los de las personas adultas, simulando situaciones, acciones, deseos y sentimientos, ya sean de tipo real o imaginario para así fomentar la creatividad y la imaginación.

## DESCRIPCIÓN

---

Colocar en una caja diversas prendas de vestir fáciles de poner y quitar, llamativas y divertidas, pelucas, algún disfraz, gafas, gorros etc. Ponemos la caja cerca de un espejo y vamos curioseando y nombrando las diferentes prendas. Posteriormente la persona adulta y los niños y niñas nos vamos probando algunas prendas y nos miramos en el espejo a la vez que las vamos nombrando. Una vez puestos los disfraces haremos una pasarela de modelos desfilando al ritmo de alguna música.

## RECURSOS

---

- Materiales: Prendas de vestir: gorros, guantes, pantalones, corbatas, etc.
- Humanos: Una persona adulta y los niños y niñas.
- Ambientales: Este juego puede jugarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 30 a 45 minutos.

## VARIACIONES

---

Vestimentas de diferentes profesiones. Podemos invitar al alumnado de otras aulas a presenciar el desfile.

---

# La magia de un cuento

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Desarrollar La imaginación, la creatividad, la memoria, la atención y el pensamiento abstracto, utilizando el mágico mundo de los cuentos como fuente de aprendizaje, favoreciendo así la capacidad de representación para ayudar a las niñas y niños en el proceso de construcción del conocimiento.

## DESCRIPCIÓN

---

Con los niños y niñas sentados en semicírculo y la persona que va a contar el cuento sentada enfrente, de manera que las ilustraciones puedan ser vistas por nuestro "pequeño público", comenzamos la actividad. Si el grupo fuera muy numeroso podríamos utilizar un proyector de imágenes, trabajar con láminas del cuento ampliadas, o cualquier otro soporte que se nos ocurra. Es importante empezar siempre con la misma frase, por ejemplo "érase una vez"... y acabaremos el cuento siempre de la misma manera, por Ej. "colorín colorado".

Hay que tener en cuenta que las formulas de inicio y final son importantes. El "érase una vez" y el "colorín colorado" **forman parte de la magia del cuento**. La primera abre la puerta al mundo de fantasía que tanto les gusta. Y la última, cierra la puerta, pero no para siempre porque mañana, a la hora del cuento se volverá a abrir.

## RECURSOS

---

- Materiales: El cuento "Adivina cuánto te quiero" o cualquier otro, lo importante es elegir un cuento que nos guste, con el que nos sintamos implicados emocional, que sea atractivo estéticamente y que sea adecuado a la edad de nuestro oyentes .
- Humanos: Personas adultas, niños y niñas.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Unos 15 minutos. Debemos de terminar antes de que se cansen y pierdan la atención, siempre es mejor que se queden con ganas de que se les cuenten más cuentos.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son cuentos musicales, cuentos dramatizados, escenificados, todo depende de la imaginación de la persona que los cuenta y la adecuación a la edad del alumnado al que van dirigidos.

Enlace del cuento:

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=V9i7DvQfCS8](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=V9i7DvQfCS8)

---

# ¡Nos tocamos!

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Descubrir sensaciones como forma de conocer el mundo, desarrollando la confianza entre iguales a través de una actividad dirigida.

## DESCRIPCIÓN

---

El juego consistirá en sentar a los niños y niñas en semicírculo, el adulto se posicionará en el centro frente a ellos y ellas, con una caja en la que tenemos varios materiales.

El adulto, irá sacando de uno en uno los objetos que serán de diferentes tamaños, texturas, olores...En un primer momento el adulto dirá:

- *Esto es un cepillo y rasca"* acto seguido pasará el cepillo por el brazo descubierto de los niños y niñas.
- *Esto es un algodón, muy es suave"* se lo pasará a los niños y niñas, por la cara.
- *Esto es una cuchara y está fría porque es de metal"* se lo pasará a los niños y niñas por las manos.
- *Esto es una cuchara de madera y es cálido"* se lo pasa por los pies descubiertos.

Y así sucesivamente con diferentes objetos que estén preparados con anterioridad. Estos pueden organizarse por temáticas como "Las cosas que tenemos en el aula" "las cosas que hay en la cocina"....

Se concluirá verbalizando las sensaciones que más nos gustan y las que menos y haciéndose cosquillas unos a otros como fin de partida.

## RECURSOS

---

- Materiales: Cubeta o caja, colador de algodones, papel de lija, mitad de un limón, cuchara de madera.
- Humanos: Personas adultas, niños y niñas.
- Ambientales: Este juego puede jugarse tanto en interior como en exterior.



## **TEMPORALIZACIÓN**

---

De 10 a 15 minutos.

## **VARIACIONES**

---

Este juego una vez que se ha realizado por el adulto, puede repetirse trabajando diferentes temáticas haciendo que sean los propios niños y niñas los que acerquen al cuerpo de sus iguales los objetos con la indicaciones del adulto. Incluso una vez terminada la exposición a los materiales, puede dejarse libremente a los niños y niñas tocar, oler e investigar los objetos haciendo hincapié en la importancia de compartir y trabajar en grupo.

Otra variante sería realizar el juego vendando los ojos a los niños y las niñas para intensificar las sensaciones.

---

# Poner la cola al asno

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Trabajar términos relacionados con los desplazamientos en el espacio y en el tiempo del niño/a en relación con los objetos y de los objetos en relación con el niño/a para aprender y conocer los nombres de los animales.

## DESCRIPCIÓN

---

El educador/a dibujará en una pizarra o recortará en papel de embalar un burro y, aparte confeccionará de papel o de cuerda, una cola, en cuyo extremo superior irá una cinta adhesiva o una chincheta.

El niño/a con los ojos vendados, y después de haber dado varias vueltas sobre sí mismo, para desorientarle, deberá colocar la cola al asno en el lugar debido. Los compañeros/as le orientan indicando: arriba, abajo, ala derecha, etc.

Una vez que ha pinchado, si acertó gana y si no lo hizo pasa la cola a otro niño/a. Los niños/as pueden dividirse en equipos y gana el que menos jugadores haya necesitado para colocar la cola al asno. Al poder dividirse en equipos se facilita la integración de niños/as con discapacidad motora.

Previo al inicio del juego, se podría trabajar la figura del asno como animal, explicándoles a los niños y niñas que es otro nombre que se utiliza para llamar al burro y podríamos proponer la siguiente adivinanza:

*“As no soy  
As no fui  
As no seré  
Hasta el fin.”  
(El asno)*

## RECURSOS

---

- Materiales: Pizarra, Papel de embalar, Cinta adhesiva, Pictogramas
- Humanos: Personas adultas y los niños y niñas.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

### **TEMPORALIZACIÓN**

---

Unos 15 minutos.

### **VARIACIONES**

---

Podría utilizarse para trabajar otros animales, que podrían elegir los propios niños y niñas.

---

# La Bomba

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Relacionarse entre iguales para desarrollar vínculos fluidos de relación a través del juego.

## DESCRIPCIÓN

---

Todo el grupo sentado en el suelo en círculo y un niño/a en el centro. El niño/a del centro empezará a contar del uno al diez en voz alta. Entre tanto, los niños/as del círculo se irán pasando el objeto (la bomba). Cuando llegue a 10, gritará "¡BOMBA!" y el niño/a que en ese momento tenga el objeto tendrá un punto de penalización y pasará al centro. Pierde quien más puntos tenga.

## RECURSOS

---

- Materiales: Una manta para ponerse en el suelo o una silla cómoda.
- Humanos: Personas adultas , niños y niñas.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Unos 10 minutos.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los distintos estímulos que podemos ofrecer al niño y a la niña así como los distintos espacios donde puede llevarse a cabo.

---

# Atrapados y atrapadas

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Confiar en uno mismo y en los compañeros y compañeras para aumentar la autoestima y el autoconcepto a través de iguales.

## DESCRIPCIÓN

---

Los participantes se cogen de las manos y forman un círculo y se elige a uno de ellos para que se coloque dentro del mismo. El objetivo es que los niños y las niñas situados dentro de cada círculo consigan salir de él en un tiempo determinado, por ejemplo en un minuto. El niño o la niña que consiga salir del círculo tendrá un punto y el niño o niña del círculo le sustituirá en el centro de éste. Al resto de participantes les tocará el turno considerando el sentido de las agujas del reloj a partir del primer niño elegido o niña elegida. No podrán salir del círculo si algún niño/a le toca con las manos; podrá realizar tantos intentos como quiera dentro del tiempo límite. Se considerará escapado de la cárcel cuando tenga todo el tronco fuera de ésta. La cárcel puede moverse en el sentido de las agujas del reloj.

## RECURSOS

---

- Materiales: Tizas de colores.
- Humanos: Personas adultas, niños y niñas.
- Ambientales: Este juego puede realizarse en espacios interiores amplios y en el exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Unos 10 minutos.

## VARIACIONES

---

Si se quiere tapar los ojos al "prisionero" o prisionera se les permite tocar a sus compañeros o compañeras para encontrar el hueco.

---

# Balón de cascabeles

## COMPETENCIA

---

Aprender a aprender

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Activar la capacidad de establecer estrategias para respetar pequeñas normas a través de la realización de actividades.

## DESCRIPCIÓN

---

Se eligen a dos niños/as que actuarán como "puntas" y se sitúan uno a cada lado del espacio de juegos. El resto de los participantes se sitúan en el centro y formando una fila a lo ancho del terreno de juego.

El objetivo del juego es tocar al resto de los niños/as lanzando el balón de cascabeles rodando por el suelo. Gana aquel que aguante más tiempo sin ser tocado. Cuando un participante punta toca en los pies a uno central, éste se une a él para lanzar balones y el balón pasa al campo contrario. Los "puntas" pueden llamar por su nombre a un central y éste debe contestar. De no hacerlo pasará a ser "punta". Para evitar el balón los participantes centrales deben dar pasos laterales o saltar.

## RECURSOS

---

- Materiales: Una manta para ponerse en el suelo o una silla cómoda.
- Humanos: Personas adultas, niños y niñas.
- Ambientales: Este juego puede realizarse en espacios interiores amplios y en el exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Unos 10 minutos.

## VARIACIONES

---

La línea central puede ser táctil para lo cual se colocará la cuenta en el suelo y se fijará con cinta adhesiva

---

# Competencia Comunicativa

---



# Aserrín aserrán

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Progresar en expresar a través de la risa el agrado por establecer comunicación con las personas adultas a través de la risoterapia.

## DESCRIPCIÓN

---

La persona adulta sienta al bebé sobre sus piernas y cogiéndole le balancea despacio mientras canta:

“Aserrín, aserrán  
Los maderos de San Juan.  
Los del rey sierran bien.  
Los de la reina, también  
Y los del duque  
Ruque truque”

Coincidiendo con los dos últimos versos de la canción, los movimientos se hacen más rápidos y al cantar la última frase se realizan cosquillas al niño o a la niña. De vez en cuando se interrumpe la canción esperando que el niño o la niña nos haga saber (mediante movimiento, con gestos, con ruiditos...) que quiere continuar. Dependiendo de las características del niño y de la niña el balanceo se hará sujetándole la espalda con nuestros brazos o cogiéndole de sus brazos. La primera forma de balanceo ofrece más seguridad y protección siendo indicada para peques o para quienes presenten algún tipo de discapacidad. La segunda forma de balanceo será más apropiada para quienes tengan ya adquirido cierto control postural, presenten más autonomía y/ o tengan más fortalecida la musculatura de la espalda.

## RECURSOS

---

- Materiales: Ropa cómoda.
- Humanos: Una persona adulta y bebés.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 3- 5 minutos con cada bebé y en función de la respuesta (grado de aceptación).

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son distintas melodías y ritmos.

---



# Un caballito gris

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Expresar mediante sonrisas, gestos o movimientos su agrado por el juego para lograr la repetición del mismo por parte del adulto.

## DESCRIPCIÓN

---

Sentamos al bebé en nuestro regazo, frente a nuestra cara y empezamos a jugar con él/ella, tratando de estimular sus sentidos. Utilizaremos la serie que sea más adecuada según las necesidades del bebé. la persona adulta sienta al bebé en su regazo (de frente o de espaldas, en función de las características del niño o la niña). Moverá sus piernas (con el niño o la niña encima de ellas) al ritmo de la canción, de menos a más intensidad (paso-trote-galope).

Se pretende conseguir que el niño o la niña disfrute con el movimiento y demande mediante sonrisas, sonidos o su propio movimiento, que continúe la actividad.

Canción:

(Nombre del niño o la niña) se fue a París  
en un caballito gris.  
Al paso, al paso, al paso.  
Al trote, al trote, al trote.  
Al galope, galope, galopeeeee

## RECURSOS

---

- Materiales: Silla o sillón para la persona adulta.
- Humanos: Una persona adulta, los bebés y las bebés.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 3 a 5 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los distintos estímulos y gestos que podemos ofrecer al niño o a la niña.

---

# Los cinco deditos

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Manifiestar agrado mediante sonidos, gestos o movimientos para lograr la comunicación con la persona adulta.

## DESCRIPCIÓN

---

La persona adulta al ritmo de la cantinela va señalando cada uno de los deditos del niño o la niña y al llegar al dedo pulgar se lo acercará a la boca haciendo el gesto de comérselo.

El niño o la niña estará frente a la persona adulta bien en su regazo bien en una silla, trona o similar, bien tumbado o tumbada. ...El contacto será visual, sonoro y táctil predominando uno sobre otro en función de las características del niño y la niña. Se repetirá hasta que el niño o la niña den señales de aceptación y gusto por jugar. Hay varias versiones de la cantinela, ésta es una:

“Éste fue a pescar,  
éste pescó un pez,  
éste lo limpió,  
éste lo guisó,  
y el más gordinflón se lo comió”

## RECURSOS

---

- Materiales: Una silla cómoda.
- Humanos: Una persona adulta y bebés.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 3 a 5 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los distintos estímulos y gestos que podemos ofrecer al niño y a la niña.

---

# Jugando con agua

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Experimentar con el agua buscando establecer una comunicación en función de las expresiones de agrado y desagrado que manifieste en contacto con el agua para estimular nuevas sensaciones.

## DESCRIPCIÓN

---

Se llena una bañera con agua tibia y se colocan materiales no tóxicos y esponjas. Se desviste al bebé y se mojan un poco sus pies. Si lo disfruta se le intenta sentar dentro del barreño observando su respuesta. Se le invita a chapotear, a sentir como cae el agua al exprimir las esponjas....

## RECURSOS

---

- Materiales: Bañera, esponjas de distinto tipo, objetos para agua
- Humanos: Una persona adulta y los bebés.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Máximo 5 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Los distintos objetos que se les pueden facilitar para interactuar con el agua.

---

# La rana Mariana canta

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

1 año

## OBJETIVO

---

Cantar una pequeña canción dramatizada por una marioneta de mano para desarrollar el ritmo, el lenguaje oral y gestual y la capacidad de expresar acciones sencillas.

## DESCRIPCIÓN

---

Nos colocamos en corro sentados en el suelo, el adulto canta la canción con la marioneta que va haciendo los gestos de las acciones que se nombran. Se repite unas cuantas veces (tantas como el grupo desee) y se va dejando la marioneta a los niños y las niñas que deseen manejarla.

Canción (música del patio de mi casa)

Aquí tengo dos manos así puedo comer  
aquí tengo dos manos así puedo beber  
ellas me lavan  
también me peinan  
y me sirven de apoyo en la escalera  
dicen no, regular  
tiran besos y a jugar  
aplaudir y acariciar  
y nunca, nunca a pegar.

## RECURSOS

---

- Materiales: Una marioneta de mano (mejor si es conocida por los niños y niñas).
- Humanos: Una persona adulta y los bebés.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Entre 10-15 minutos.

## VARIACIONES

---

Puede realizarse con apoyos visuales que facilitan la comprensión y la expresión de acciones.

---

# Soplamos como animales

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

1 año

## OBJETIVO

---

Conseguir espiración bucal y control del soplo de manera lúdica para desarrollar una buena respiración y dicción.

## DESCRIPCIÓN

---

Se explica a los niños y niñas que los animales también saben soplar, es decir, sacar aire por la boca. Y se les enseña cómo lo hacen.

- **Serpiente:** Sopla con la lengua fuera. Expulsa el aire con el sonido “zzzzzz”.
- **Caballo:** Expulsa el aire haciendo vibrar sus labios.
- **Burro:** Deja la lengua fuera y exhala el aire haciendo vibrar no sólo los labios, sino también la lengua.
- **Búho:** Sopla cerrando el pico (los niños los dientes) y deja escapar el aire alargando el sonido del fonema “ssss”
- **Gato:** Sopla mordiéndose el labio inferior con los dientes, y produce el sonido “ffffff”.
- **Cerdo:** Cierra los morritos (los niños la boca) y espira por la nariz.
- **Mono:** Sopla con fuerza, hinchando bien de aire los dos carrillos.

El adulto estará pendiente de los niños que precisen ayuda para realizar alguna de las acciones.

## RECURSOS

---

- Materiales: Tarjetas con la foto de distintos animales y apoyos visuales con la colocación de la boca en cada soplo.
- Humanos: El cuerpo y la voz de las personas adultas.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Entre 10 y 15 minutos.

## VARIACIONES

---

La persona adulta realiza el soplo y el grupo adivina que animal es.

---

# La bolsa de las sorpresas

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

1 año

## OBJETIVO

---

Expresar con palabras o gestos las acciones que sugieran los objetos presentados por la persona adulta, para motivar la expresión verbal.

## DESCRIPCIÓN

---

Nos colocamos en corro sentados en el suelo, el adulto muestra la bolsa y explica que en ella hay cosas que no son lo que parecen que son mágicas. Saca un primer objeto y pregunta qué es, atiende las respuestas de los niños y niñas y les dice de forma exagerada: “Noooo. No es una cuerda, es una serpiente que quiere jugar”. Maneja la cuerda reptando por el suelo. Se la va pasando a los niños y niñas para que ellos realicen lo mismo o cuantas cosas se les ocurran. Lo mismo con el resto de objetos.

## RECURSOS

---

- Materiales: Una bolsa de tela, una cajita pequeña, una cuerda y un palo pequeño de madera.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 3 a 5 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Pueden presentarse los tres objetos a la vez y contar con ellos un pequeño cuento.

---

## ¿Dónde está la pelota?

### COMPETENCIA

---

Comunicativa

### EDAD

---

1 año

### OBJETIVO

---

Comunicar al grupo la información necesaria para lograr algo deseado.

### DESCRIPCIÓN

---

Nos colocamos en corro sentados en el suelo, el adulto muestra la pelota, la enseña, la tocan la palpan y de manera que el grupo lo vea la esconde debajo de la ropa, en la manga de su camisa... Pregunta - ¿Dónde está la pelota? Los niños y las niñas responden y a partir de ahí se va variando el escondite, sin que lo vean y pidiendo que la encuentren. En el proceso de buscarla (con la mirada o con el tacto) se les va diciendo frío caliente según se alejen o se aproximen.

### RECURSOS

---

- Materiales: Una pelota pequeña
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

### TEMPORALIZACIÓN

---

Entre 10 y 15 minutos.

### VARIACIONES

---

Pueden buscarla en pequeños grupos, o ir pidiendo que la busquen de manera individual.

---

# El tren de las palabras

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Establecer relaciones interpersonales para favorecer el conocimiento del vocabulario a través de juegos interactivos.

## DESCRIPCIÓN

---

La persona adulta explica el juego previamente, se va formando un tren con los niños y niñas por parejas. Para ir cogiéndose al tren tienen que ir diciendo palabras de la familia elegida (frutas, animales...) que los demás repetirán.

## RECURSOS

---

- Materiales: No precisa.
- Humanos: Una persona adulta, niños y niñas.
- Ambientales: Este juego debe realizarse en un espacio amplio, en el exterior o interior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 20 a 30 minutos.

## VARIACIONES

---

El tren puede formarse con una hilera de niños y niñas de pie, sentados en el suelo, con cajas de cartón, con sillitas... Puede moverse en el mismo sitio o desplazarse según los destinatarios.

---



# ¡Vamos a jugar a amigos y amigas!

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Aprender el nombre de los compañeros y compañeras para comenzar a relacionarse valorando la amistad a través del grupo.

## DESCRIPCIÓN

---

Los niños y niñas se sientan en semicírculo, de uno en uno van levantando la mano del compañero o compañera que tiene a la derecha y dice: “Éste es mi amigo o amiga...”, el siguiente hará lo mismo hasta que terminen todos y quedan unidos por las manos.

La persona adulta puede aprovechar para, al finalizar, hablar de la amistad y de cómo es la relación entre amigos preguntas como ¿Quién es tu amigo o amiga?, ¿Los amigos se pelean?...

## RECURSOS

---

- Materiales: No precisa ningún material.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Un espacio amplio, puede ser interior o exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 20 a 30 minutos.

## VARIACIONES

---

También puede hacerse colocando dos hileras e irán presentando al compañero o compañera que tienen enfrente.

---

# Simón dice...

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Realizar diferentes acciones para reconocer el propio cuerpo y el de los demás reconociendo diferentes órdenes.

## DESCRIPCIÓN

---

La persona adulta es el líder; empieza con órdenes simples como "Simón dice que te pongas las manos en la cabeza" y muestra la orden haciéndolo uno mismo. Los niños y niñas tienen que obedecer a Simón. Sigue con órdenes como: "Simón dice que te pongas las manos en las rodillas" o "Simón dice que cruces los brazos". También hacemos cosas divertidas también como "Simón dice que saques la lengua". Podemos intentar "engañarlos" diciendo "toca los dedos de los pies", sin decir "Simón". ¡Cuando no dices las palabras mágicas, los niños y niñas no tienen que obedecer! Es una buena forma de aprender las partes del cuerpo y habilidades de observación.

## RECURSOS

---

- Materiales: No necesita.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Espacio amplio tanto interior como exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 20 a 30 minutos.

## VARIACIONES

---

Se puede hacer en parejas, en vez de hacer la acción sobre sí mismo deberán realizarla en el compañero o compañera.

---

## ¿Quién cogió el pan?

### COMPETENCIA

---

Comunicativa

### EDAD

---

2 años

### OBJETIVO

---

Conocer el nombre de los compañeros o compañeras para relacionarse a través de juegos y canciones.

### DESCRIPCIÓN

---

Todos los niños y niñas sentadas en un semicírculo grande. Previamente se canta la canción, para que sepan seguirla.

Canción:

" María" (luego se van cambiando los nombres)  
cogió pan en la casa de San Juan.  
-¿quién yo?  
- sí, tú  
- yo no fui  
- ¿entonces quién?

Y se vuelve a empezar.

Así hasta que participen todos, potenciando la interacción y la memoria.

### RECURSOS

---

- Materiales: No necesita.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Espacio amplio interior o exterior.

### TEMPORALIZACIÓN

---

De 20 a 30 minutos.

### VARIACIONES

---

Si los participantes y las participantes son pocos y pocas durará menos tiempo. Si hay varias personas mayores también pueden participar.

---

# Concurso de cháchara

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Aumentar el vocabulario a través de la articulación y la cooperación para el desarrollo del pensamiento a través del juego con iguales.

## DESCRIPCIÓN

---

El juego se realiza en parejas y consiste en decir todas las palabras que se les ocurran, sin repetir ninguna, en un tiempo marcado. Si se repite la palabra pasa el turno al siguiente equipo o cuando se termina el tiempo. Gana el equipo que más palabras ha pronunciado. Se puede emplear gestos acompañados de pictogramas.

## RECURSOS

---

- Materiales: Sillas y pictogramas.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y las niñas.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 15 a 30 minutos, marcando el tiempo de inicio para cada pareja en 10 ó 15 segundos.

## VARIACIONES

---

Se puede elegir un tema en concreto para el vocabulario: animales, personajes de dibujos, nombre de personas...

---

# Debajo un botón

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Disfrutar del ritmo y la música al tiempo que se trabaja la articulación y la participación en grupo.

## DESCRIPCIÓN

---

Se colocan las sillas en círculo. Una vez sentadas se les explicará que vamos a cantar una canción que seguro ya conocen y por tanto todas pueden participar.

Los elementos de la canción estarán representados con pictogramas y que la persona adulta mostrará cuando cantan: el botón, Martín, el ratón.

El grupo además de cantar tendrá que tocar palmas o pies, pudiéndose distribuir pies o palmas atendiendo a las características específicas del grupo.

Canción

Debajo un botón , ton ( pies ) que encontró Martín tin, tin (palmas)  
había un ratón, ton , ton ( pies )hay que chiquitín  
tin, tin (palmas) hay que chiquitín tin, tin (palmas)  
era aquel ratón, ton, ton (pies) que encontró Martín  
debajo de un botón ton , ton (pies ).

## RECURSOS

---

- Materiales: Sillas y pictogramas.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y las niñas.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 10 a 15 minutos.

## VARIACIONES

---

Una vez superada esta primera fase se pueden cambiar las palabras, sustituyéndolas por animales que rimen con botón (león, halcón, dragón...) o juguetes (avión, camión), atendiendo a las preferencias de las personas participantes.

---

# Qué

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Progresar en la adquisición del vocabulario, a través de la memoria y la pronunciación de las palabras para el desarrollo del pensamiento.

## DESCRIPCIÓN

---

El juego se realiza en parejas y empieza cuando la primera pareja dice una sílaba y las demás parejas participantes van diciendo una palabra que empiece por esa sílaba, hasta que ya no se les ocurra ninguna. Las sílabas y las palabras se presentan con lenguaje de signos y pictogramas.

Ejemplo. Qué, Queso, Quemar, Queda, Querer...

## RECURSOS

---

- Materiales: Sillas y pictogramas.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y las niñas.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 10 a 20 minutos.

## VARIACIONES

---

Con el grupo de participantes de 5 años se puede hacer fijando dos sílabas o escribiendo las palabras en una pizarra cuando se están diciendo.

---

# Antes, después

## COMPETENCIA

---

Comunicativa

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Recrear una sucesión lógica de acciones, situarlas en el tiempo y jugar con las nociones de antes y después para el desarrollo de la noción temporal.

## DESCRIPCIÓN

---

Este juego se realizará por equipos de cuatro participantes se elige una acción de la vida diaria, por ejemplo “me voy a la cama” y se pide al equipo que imagine lo que ha ocurrido antes y después. Dentro del equipo todos los participantes deben estar de acuerdo para elegir una acción y habrá un portavoz que la traslade al gran grupo. Se irán diciendo todas las acciones posibles según los grupos que participan.

## RECURSOS

---

- Materiales: Sillas y pictogramas.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y las niñas.
- Ambientales: Este juego puede realizarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 15 a 20 minutos.

## VARIACIONES

---

Cuando el grupo de participantes ya domina la escritura se pueden escribir las acciones o hacer dibujos que reflejen las mismas.

---

---

# Competencia Desarrollo físico

---





# Espejito mágico

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Mover los diferentes segmentos corporales para descubrir el propio cuerpo mediante el contacto físico y el balanceo.

## DESCRIPCIÓN

---

Nos colocamos de pie sosteniendo al bebé en contacto firme con nuestro cuerpo y situados frente a un espejo grande. Alternamos movimientos de balanceo de delante a atrás y de un lado a otro. Seguimos el ritmo de una canción y observamos cómo va adaptándose corporalmente a nuestros movimientos.

Parados acercamos al bebé al espejo hasta que lo toque y tratamos de llamar su atención mediante palabras cariñosas que describan lo que vemos en el espejo. Jugamos realizando movimientos variados con diferentes partes de su cuerpo, cambiamos de posición, hacemos gestos, emitimos sonidos, movemos diferentes objetos, le dejamos al bebé alguno de estos objetos y le animamos a moverlo mientras se refleja en el espejo y lo sigue, le animamos a que roce o golpee el objeto con la superficie del espejo... Observamos las reacciones.

## RECURSOS

---

- Materiales: Objeto grande, objetos variados.
- Humanos: Una persona adulta y bebés.
- Ambientales: En el interior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 5 a 10 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los distintos estímulos que podemos ofrecer al bebé.

---

# Malabares

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Ejercitar la motricidad de los miembros inferiores para facilitar el movimiento general a través de diferentes estímulos.

## DESCRIPCIÓN

---

Tumbamos al bebé sobre una superficie blanda y preferiblemente sin ropa. Nos situamos frente a él.

Le mostramos una pelota de colores, un bastón de lluvia, un muñequito de goma... y nos aseguramos de que lo ve o lo toque. Hacemos que suenen los juguetes, tocamos las diferentes partes del cuerpo con el objeto que hemos elegido hasta llegar a las piernas y a los pies.

Levantamos las piernas del bebé y le animamos a que dé patadas para que el juguete gire y suene. Poco a poco le ayudamos a que mantenga el juguete entre los pies. Cuando el objeto caiga, mostramos regocijo con alguna frase o expresión de alegría. Le animamos también a que coja el juguete llevando las manos hacia los pies elevados. Cuando lo consiga, lo celebramos.

Repetimos la operación varias veces.

## RECURSOS

---

- Materiales: Superficie de apoyo blanda, juguetes variados sonoros y de colores llamativos: pelotas con cascabeles, palos de lluvia, muñecos y muñecas de goma que suenen fácilmente al apretarlos...
- Humanos: Una persona adulta por bebé.
- Ambientales: Este juego puede jugarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 5 a 10 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los distintos estímulos que podemos ofrecer al bebé.

---

# Estira y estira

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Fortalecer las extremidades superiores para estimular la capacidad de agarre mediante la atención y experiencias afectivas compartidas.

## DESCRIPCIÓN

---

Sentamos al bebé frente a nosotros en nuestro regazo o en el suelo y le entregamos un trozo de tela para que lo agarre y examine. Luego hacemos que lo sujete por un extremo y nosotros lo agarraremos por el otro tirando de él con suavidad, dando pequeños tirones y aflojando de vez en cuando (cuidado con no soltar la tela de golpe para evitar caídas de espalda).

El pequeño o la pequeña deben notar por la expresión de nuestra cara y nuestro modo de hablar que se trata de un juego. De vez en cuando, cuando tire de la tela, haremos que vea que nos arrastra para que le resulte más divertido

## RECURSOS

---

- Materiales: Trozos de tela de diferentes texturas y elasticidades.
- Humanos: Una persona adulta por cada bebé.
- Ambientales: Este juego puede tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 5 a 10 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los distintos estímulos que podemos ofrecer al bebé así como las diferentes texturas.

---

# El pañuelo infinito

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Descubrir características de los objetos para mejorar la capacidad de manipulación mediante una actividad que desarrolla la capacidad de observación y de atención fomentando la expresión de las emociones.

## DESCRIPCIÓN

---

Anudamos uno detrás de otro unos cuantos pañuelos de colores (de seis a ocho y a ser posible de texturas diferentes) y hacemos que formen una larga cadena. Introducimos los pañuelos anudados dentro de nuestro jersey o camisa y hacemos que sobresalga un trozo de pañuelo por nuestro cuello.

Nos acercamos al bebé y hablándole de modo cariñoso le dejamos ver el trozo de pañuelo que sobresale. También podemos hacer que este roce su cara y sus manos, e incluso le llevamos estas al pañuelo y le ayudamos a que lo agarre en caso de que sea necesario.

Una vez agarrado el pañuelo, le invitamos a tirar de él para ver qué pasa. Si es preciso, le ayudamos a tirar o empezamos nosotros para que termine de hacerlo. Cuando acabe de sacar todos los pañuelos, podemos comenzar de nuevo.

## RECURSOS

---

- Materiales: 6-8 pañuelos de colores y texturas diferentes a ser posible.
- Humanos: Una persona adulta por bebé.
- Ambientales: Este juego se desarrollará en el interior de una sala.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 5 a 10 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los distintos estímulos que podemos ofrecer al bebé.

---

# Al son del tambor me muevo mogollón

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

1 año

## OBJETIVO

---

Vivenciar las posibilidades y progresos en la motricidad gruesa para que la experiencia del movimiento libre posibilite el procesamiento de información kinestésica mientras se goza en el juego colectivo.

## DESCRIPCIÓN

---

Juego de júbilo en el que se baila al ritmo de la percusión del folklore étnico (asturiano, flamenco, árabe, africano, caribeño...).

Aprovechando la demanda de actividad o alguna situación que generase cierta tensión, organizamos el baile para aumentar la excitación e inducir una buena relajación. Se prepara la zona de asamblea dejándola limpia de obstáculos (alfombra, cojines...) y se pone la música (que se oiga). Mientras la persona adulta anima el baile. Con naturalidad y de manera espontánea se van a ir acercando, mientras la persona adulta anima el baile y bailando recogerá a los que faltan.

Nuestra vivencia del movimiento les transmite satisfacción y modela su conducta. Levantarán los brazos, moverán la cabeza, saltarán, gritarán, se empujarán, se tirarán al suelo, y la percusión se adueñará marcando ritmos, "bailarán como les pida el cuerpo". En contacto con el suelo van a experimentar las vibraciones. Se acaba la música y "todos y todas a dormir".

## RECURSOS

---

- Materiales: Lápiz USB, CD, equipo de música, ordenador con alta voces.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y las niñas.
- Ambientales: Espacio interior cálido, amplio y sin obstáculos.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Máximo 10 minutos.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles: "invocando a la diosa agua", sentados en círculo a modo de rito ancestral seguimos la percusión con manos, con pies, con la cabeza. "Jazz en vivo", el adulto hace música con bongos, cajas flamencas, tambores, yambes, panderos, maracas...mientras se mueve siguiendo el ritmo, atrayendo su atención para que cada niño o niña saque música del instrumento elegido.

---

# La rueda de la bici

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

1 año

## OBJETIVO

---

Practicar la coordinación óculo-manual y auditivo-manual para que la destreza motora fina contribuya a la exploración de las características de los objetos con un juego asociativo.

## DESCRIPCIÓN

---

Juego de pelota, dirigido por el adulto significativo, que establece un ritmo conversacional generador de afectividad positivo. El adulto distribuye a los niños y niñas en la alfombra sentados haciendo un círculo y se coloca en el centro. Les enseña la pelota (blanda con cascabeles, de plástico duro a modo de panal con sonidos de animales...) lanzándola y recogéndola al tiempo que, acompañando de palmas, entona una canción de juego tradicional de pelota para captar su atención. Sentada mirándola, tocándola, la llama por su nombre "Nora", hace sonar la pelota y la empuja rodando "Toma"; tras animarla a que la coja y darle un tiempo para que la manipule se la pide esperando a que se la devuelva "como le salga". Girándose cambia de niño o niña.

La base es el "tuya, mía" en un juego de ritmos adulto-bebé que establece una auténtica conversación con contacto ocular, bidireccionalidad, pausas, turnos...; y además el que el resto observe ofrece oportunidades de aprender imitando y de compartir una vivencia lúdica.

Canción

"Mi pelota (palma), ya no bota (9, mi mama (), me compra otra ()) "A la una (palma), la aceituna; a las dos (doble palma, el reloj; a las tres..."

## RECURSOS

---

- Materiales: Una alfombra, cojines, pelota con sonidos, canciones tradicionales.
- Humanos: Una persona adulta y los bebés.
- Ambientales: Este juego puede jugarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Unos 10 minutos iniciado el paso de la pelota.

## VARIACIONES

---

La variedad esta en el ritual del "Tuya-mía": Sentados o de pie por parejas se juega a pasarla.

---

# Los autos locos

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

1 año

## OBJETIVO

---

Emplear las destrezas motoras para desplazarse estimulando el equilibrio y la coordinación mediante juguetes de ruedas.

## DESCRIPCIÓN

---

Bajo el lema “No importa cuándo llegues, lo importante es llegar”, se utilizan los juguetes de rueda preferidos para divertirse. Se despeja el pasillo y se adorna la salida y la meta móvil para adaptarse a la diversidad de corredores; en la meta, la campana que cada niño o niña tocará al finalizar su carrera. Se puede elegir triciclo, correpasillos, andador, coche de muñecos, camión grande, caballo de ruedas... eso sí tuneado para personalizarlo (banderín con foto del corredor, número, objeto de apego...) con el casco a juego y se puede correr solo o con copiloto, persona adulta. El público jalea al corredor, imita el ruido de los “autos” y aplaude la llegada a meta. Cuando todos y todas hayan pasado por meta, se termina el juego y se guardan los “autos” en el garaje.

## RECURSOS

---

- Materiales: Coches de pedales, triciclo, correpasillos, andadores...
- Humanos: Al menos dos personas adultas, los niños y las niñas.
- Ambientales: Este juego puede jugarse en espacios amplios interiores o en el exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Entre 10 y 20 minutos.

## VARIACIONES

---

Competición de “autos locos” la carrera será por parejas y para poder tocar la campana tendrán que llegar a meta los dos corredores y sus autos.

---

# El tren de arganda

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

1 año

## OBJETIVO

---

Ejercitar la locomoción del niño o niña para aumentar las oportunidades de exploración del entorno gracias al desarrollo de la motricidad gruesa mediante el disfrute con “los otros y otras” en un juego de reparto de papeles.

## DESCRIPCIÓN

---

Los niños y niñas son vagones y estaciones mientras que la persona adulta hace de locomotora estableciendo recorridos con sus diferentes vagones. Empezar emitiendo sonidos de tren es la señal para captar su atención e identificar el inicio del juego, tras un periodo de juego libre. La locomotora “engancha un vagón” y siguiendo el ritmo de la canción recorren juntos arrastrándose, gateando, caminando el trayecto hasta una estación donde se desengancha el vagón y se engancha el que hacía de estación. Y así sucesivamente. Algunas estaciones se moverán, se engancharán a la locomotora, o al vagón, o incluso harán de doble locomotora demostrando los diferentes ritmos de desarrollo motor, los distintos intereses y la iniciativa personal. Se dirigirá el juego para dar oportunidad a todos y todas, propiciando su seguridad mientras se regulan los tiempos. La señal de que el juego termina el sueño que le entra a la locomotora al llegar al final del trayecto, bostezo, se tumba deja de emitir ruidos y se inicia la relajación tras el juego.

Canción:

El tren de Arganda , que pita más que anda  
Que piii que cha, chacacha

## RECURSOS

---

- Materiales: Tizas de colores, láminas de dibujo, carteles, tarjetas.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Este juego puede jugarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Entre 10 y 20 minutos.

## VARIACIONES

---

Una variación posible es la canción: “Estaba mamá pato” en el que participan agarrándose al adulto y caminando siguiendo el ritmo marcado por éste para tomar conciencia corporal del movimiento al caminar.

---



# Los tubos y las pelotas

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Manipular objetos observando su comportamiento para iniciarse en nociones espacio-temporales disfrutando del juego autónomo.

## DESCRIPCIÓN

---

Colocamos los diferentes tubos en variadas posiciones de manera que puedan introducirse las pelotas por ellos y salgan por el otro lado. Los fijamos a un tablero o una pared para acotar el espacio de juego. Se colocan la caja vacía en un extremo para que recoja las pelotas y la llena en el otro para que los niños las hagan rodar.

## RECURSOS

---

- Materiales: Tubos largos y rígidos (de tela, de papel, continuo...), dos cestas de mimbre, piñas, ovillos de lana, pelotas de trapo...un tablero de corcho.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas
- Ambientales: Espacios interiores amplios y espacios exteriores.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Entre 15 y 20 minutos.

## VARIACIONES

---

En días anteriores a la actividad se pueden decorar los tubos: con gomets, con pintura de dedos, con estampaciones...

---

# Un campo de girasoles

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Tomar conciencia de la capacidad expresiva del propio cuerpo para avanzar en su autodominio mediante una vivencia de bienestar emocional compartida.

## DESCRIPCIÓN

---

En un contexto lúdico de simulación se coopera dramatizando el crecimiento de una semilla. Sentados y sentadas en la alfombra el adulto les hace hablar de los girasoles y les propone jugar a “hacer como si fuésemos semillas de girasol que se plantan en el campo y crecen”. Alguien se ofrece para trabajar el campo; alguien hará de sol; el resto del grupo, incluido la persona adulta, serán las semillas que va plantando y cuidando. Se elige una música con sonidos del viento y del campo en verano, el adulto utilizará su voz para propiciar la relajación mientras narra la escena: “va dejando las semillas, cubriéndolas de tierra fértil..., buena..., caliente... , las va regando con mucho mimo, con mucho cuidado, susurrando, tatareando; poco a poco las semillas van saliendo de la tierra, se desperezan despacio, suave, lentamente van creciendo, girasoles grandes, girasoles pequeñas, girasoles bajos, girasoles altos, todos llenos de pipas se van girando hacia el sol mientras les mece el viento cálido..., el viento suave,,, les da de beber con amor, el sol va avanzando, los girasoles siguen al sol despacio, muy despacio, agarrados a la tierra fértil, buena, acogedora... va oscureciendo, el sol se va yendo, lejos cada vez más lejos, escondiéndose..., los girasoles se recogen, se cierran, viene la noche,.

## RECURSOS

---

- Materiales: CD de musicoterapia, equipo de música, alfombra.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Un espacio interior calido , acogedor y con buena acústica.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Unos 20 minutos.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles: “El balanceo de los juncos en el lago”. Necesitamos viento y lluvia.

“El jardinero, la jardinera y la flor”. En parejas.

---

# La fiesta de pintar

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Desarrollar la capacidad creativa de los niños y las niñas para comunicarse con el mundo a través de la expresión corporal y el lenguaje plástico.

## DESCRIPCIÓN

---

El juego consiste en desarrollar la capacidad de “crear” de los niños y niñas a través de su propio cuerpo y utilizando diferentes superficies.

Se llena un recipiente de arena, en ella los niños y las niñas realizarán dibujos libremente con el dedo o con palitos.

Pintaremos con los dedos sobre un papel de lija notando la aspereza del material, posteriormente utilizaremos tizas, ceras de colores... dejando a los niños y niñas crear libremente.

Mezcla de pintura con gel de baño para experimentar sobre una cartulina, trabajando el tacto, olfato, visión...

Forraremos un espacio de la clase con papel continuo en la pared y dejaremos que los niños y niñas creen libremente utilizando diferentes técnicas: estampación con algodones mojados en pinturas, esponja con formas variadas, papel de periódico arrugado.

## RECURSOS

---

- Materiales: Arena, recipientes de diferentes formas y tamaños, palitos, papel de diferentes tipos, lija, algodón, espuma, cinta adhesiva, revistas, tizas, pintura de dedos.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Este juego puede jugarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De unos 10 a 15 minutos.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles dependerán de los materiales que las personas adultas elijan.

---

# Baile de colores

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Discriminar el esquema corporal para desarrollar la atención y la coordinación dinámico general a través de los movimientos y las sensaciones de su cuerpo.

## DESCRIPCIÓN

---

Los niños y las niñas bailando y moviéndose libremente con las cintas pasan a movimientos dirigidos; balanceos de las cintas y el cuerpo al compás de la música, cambio de mano de las cintas, pasar la cinta por distintas partes del cuerpo, acariciar a los iguales con las cintas, atender a indicaciones: arriba, abajo, delante, detrás...

## RECURSOS

---

- Materiales: Tiras de papel celofán, música.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Un espacio interior cálido y acogedor.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Unos 15 minutos.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los agrupamientos que hagamos con los niños y niñas, así como los distintos tipos de papeles y de música que utilicemos.

---

# El globo tocón

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Relacionar cada parte del cuerpo con el tacto, para conocer el cuerpo humano a través del contacto con el globo.

## DESCRIPCIÓN

---

Se forman parejas, un componente de cada pareja tendrá los ojos tapados con un pañuelo mientras el otro componente sostendrá un globo inflado en una mano, el que tiene el pañuelo estará echado boca arriba y su compañero/a estará tocándole con el globo por todas las partes de su cuerpo, el niño/a que está con el pañuelo deberá adivinar la parte que les está tocando diciendo: “brazo izquierdo”, “mano derecha” etc. el juego consiste en conocer el cuerpo humano.

## RECURSOS

---

- Materiales: Globos y pañuelos.
- Humanos: Una persona adulta y los niños y niñas.
- Ambientales: Espacios amplios interiores o en el exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 3 a 5 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son las distintas texturas de los globos y los pañuelos.

---

# El hospital

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Desarrollar la atención mediante la utilización de los movimientos a través de los juegos.

## DESCRIPCIÓN

---

Este juego transcurre a lo largo de una historia, se sientan los niños y las niñas en corro y forman parejas y cada pareja será un objeto o personal del hospital (doctores, enfermos, sondas, jeringuilla, ambulancia y conductor, camilla y camillero...) en el centro se colocan dos niños/as que van a ser los virus. El adulto irá contando una historia que tenga como tema el hospital, cada vez que se nombre algo que sean los niños/as, estos tendrán que cambiarse de sitio pasando por el centro del corro donde se encuentran los virus pero sin dejar que estos les toquen, cuando se diga la palabra hospital todos tendrán que cambiarse de sitio. La historia dará fin cuando el adulto quiera.

## RECURSOS

---

- Materiales: Tizas, pos-it.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y las niñas.
- Ambientales: Espacios amplios interiores o exteriores.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 3 a 5 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Dependiendo de la situaciones de los niños y las niñas se puede hacer en vez de por parejas de forma individual.

---

# A levantarse

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Interiorizar las actividades que realizas diariamente para incrementar la autonomía personal a través del juego y el movimiento.

## DESCRIPCIÓN

---

Los niños y niñas por parejas se mueven al ritmo de la música, cuando esta se pare el adulto dirá una acción que realizan por la mañana como levantarse o lavarse la cara; los niño o las niñas tendrán que representarlo de forma no estática ayudándose uno al otro hasta que vuelva a sonar la música.

## RECURSOS

---

- Materiales: CD musicales.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Espacios amplios interiores

## TEMPORALIZACIÓN

---

Unos 15 minutos.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son las distintas canciones y ritmos, así como los agrupamientos.

---

# Corre y salva

## COMPETENCIA

---

Desarrollo físico

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Progresar en la pertenencia al grupo para trabajar la identidad y la autonomía personal con el juego

## DESCRIPCIÓN

---

Se constituyen 2 equipos: los del sombrero rojo con un cascabel y los del sombrero verde con una campanita. Dentro del grupo se forman por parejas y cada pareja tiene su sombrero correspondiente. El juego consiste en que se “queda” un equipo (por ejemplo el rojo) los miembros de este equipo deberán coger a todas las demás parejas del otro equipo, si cazan a una pareja, esta se deberá sentar con el sombrero puesto y moviendo la cabeza, para que puedan seguir jugando, deberán ser tocados por otra pareja de su equipo.”Quedarán” una vez cada equipo.

## RECURSOS

---

- Materiales: Sombreros rojos con cascabeles, sombreros verdes con campanitas.
- Humanos: Una persona adulta los niños y niñas.
- Ambientales: Espacio interior amplio.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Unos 30 minutos.

## VARIACIONES

---

Dependiendo de las situaciones de los niños/as este juego en vez de por parejas se puede realizar dentro del grupo individualmente.

---



---

# Competencia Emocional

---



# Tengo una hormiguita

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Experimentar una sensación placentera a través del contacto físico para favorecer la creación de un vínculo afectivo positivo.

## DESCRIPCIÓN

---

El juego consiste en mover los dedos por el cuerpo del niño o la niña simulando el caminar de las hormigas, mientras se canta la canción y se mantiene el contacto visual. El ritmo lo marca el niño o la niña en función de su grado de aceptación del contacto.

El texto de la canción se irá adaptando a las partes del cuerpo que recorren las hormiguitas.

“Tengo, oh –oh- oh  
Una hormiguita en la tripita, oh-oh-oh  
Que me está haciendo cosquillitas, oh-oh-oh  
Y no me deja dormirrrr”

La persona adulta se sienta en el suelo y tumba al bebé enfrente suyo sobre una superficie acogedora, suave, cálida.

## RECURSOS

---

- Materiales: Una manta para ponerse en el suelo.
- Humanos: Una persona adulta y bebés.
- Ambientales: Este juego puede jugarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

5 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los distintos estímulos táctiles que podemos ofrecer al bebé.

---

# En el arca de Noé

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Vivenciar la sensación de acogida a través del abrazo para favorecer la creación del vínculo afectivo con la persona adulta.

## DESCRIPCIÓN

---

Sentamos al bebé en nuestro regazo, frente a nuestra cara y empezamos a jugar con él o con ella tratando de estimular sus sentidos. Utilizaremos la serie que sea más adecuada según las necesidades del bebé. La persona adulta crea un círculo con sus brazos alrededor del niño o a la niña y mientras canta la canción va estrechándolo hasta llegar al contacto físico por medio del abrazo.

El bebé o la bebé pueden estar sentados o sentados, en el cambiador con la persona adulta de pie frente a él o ella; en el suelo o en una silla con la persona adulta de frente y de rodillas.

También pueden ser dos adultos los que hagan el círculo en torno al bebé.

Canción:

En el Arca de Noé caben todos, caben todos.  
En el Arca de Noé  
¡También cabe mi bebé!

## RECURSOS

---

- Materiales: Una silla cómoda
- Humanos: Una o dos personas adulta y bebés.
- Ambientales: Este juego puede jugarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Lo que dure el abrazo y mientras haya aceptación y demanda por parte del niño o la niña.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los distintos estímulos que podemos ofrecer al niño y a la niña así como los distintos espacios donde puede llevarse a cabo.

---

# Din don

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Ampliar las sensaciones de confianza en la persona adulta para crecer en seguridad y reforzar el vínculo de apego mediante el juego.

## DESCRIPCIÓN

---

La persona adulta sujeta al bebé y siguiendo la canción lo balancea como si de una campana se tratara. Dependiendo de las características del niño o la niña:

La persona adulta en pie sujetará al bebé por debajo de los brazos bien de cara o de espaldas y sin mover más que sus brazos en el balanceo, quedando las piernas del niño o la niña suspendidas en el aire.

La persona adulta sentada sujeta al bebé en su regazo y acompaña el balanceo con su propio cuerpo.

Canción:

Din, don, din don,  
la campana hace din, don.  
Din, don, din ,don,  
la campana hace din , don

## RECURSOS

---

- Materiales: Una silla cómoda.
- Humanos: Una persona adulta y bebés.
- Ambientales: Un espacio interior acogedor y cálido.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Mientras el niño o la niña exprese o manifieste complacencia.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los distintos estímulos que podemos ofrecer al niño y a la niña así como los distintos espacios donde puede llevarse a cabo.

---

# Mi carita es una casita

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

0 años

## OBJETIVO

---

Liberar tensiones mediante el masaje facial para lograr una sensación de relajación y de cercanía con la persona adulta.

## DESCRIPCIÓN

---

Se tumba al bebé en el suelo en una superficie cálida y blanda frente a la persona adulta. Ésta masajea al bebé la carita siguiendo la letra de la canción: “Yo tengo una carita que parece una casita”. Los pelos de la cabeza parece que son las tejas.” Las manos de la persona adulta en la frente del niño o la niña y con las yemas de los dedos va del centro hacia los lados como dibujando el tejado y termina desplazando las manos por los lados de su carita.

“Los ojos son dos ventanas que se abren por las mañanas”

La persona adulta con sus pulgares da un suave masaje sobre las cejas desde el centro hacia a fuera.

“La boca es una puerta que siempre la tengo abierta: aaahhh”

Con los pulgares se traza una sonrisa en el labio superior del niño o la niña y luego en el inferior. El “aaaahh” se acompaña de gestos con nuestra boca abierta.

“Y tengo una nariz que es un timbre que hace ring, ring, ring”

Los pulgares del adulto presionan en el puente de la nariz del niño o la niña y luego se deslizan diagonalmente sobre las mejillas. El “ring” se acompaña de un toque en la punta de la nariz.

“Yo tengo una carita que parece una casita”

Se termina masajeando orejas, cuello y barbilla. Con las yemas de los dedos de ambas manos se da masajes sobre las orejas por la parte posterior de las mismas y se comprime ligeramente hacia arriba bajo la barbilla, como si sujetáramos su carita con nuestras manos bajo su mandíbula.

## RECURSOS

---

- Materiales: Una superficie blanda.
- Humanos: Una persona adulta y bebés.
- Ambientales: Un espacio interior acogedor y cálido

## TEMPORALIZACIÓN

---

Lo que dure la canción pudiendo repetirla si al bebé le agrada o limitar su duración a los masajes que sean mejor aceptados por parte del niño o la niña

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los distintos estímulos que podemos ofrecer al niño y a la niña así como los distintos espacios donde puede llevarse a cabo.

---

# El juego de las caras

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

1 año

## OBJETIVO

---

Representar con gestos faciales las principales emociones para que los niños y las niñas expresen con naturalidad sentimientos comunes.

## DESCRIPCIÓN

---

Se trata de un juego de imitación donde las niñas y los niños van imitando las expresiones del narrador, este además de utilizar su propia cara debe verbalizar como se le ponen los ojos, las cejas, la boca etc. para que todos los integrantes del grupo realicen los mismos gestos.

Se comienza con una narración: Había una vez una niña que se llamaba María y cuando Pablo (se van utilizando los nombres de los integrantes de grupo) la invitó a una fiesta le dio mucha alegría. ¿Cómo era la cara de María? Ponemos cara de alegría, señalamos con las manos a nuestra cara y pedimos al grupo que haga lo mismo. Modulamos el tono de voz. Jugamos forzando los gestos y tocándose la cara de forma que con las manos dibujamos la sonrisa, apretando las cejas el enfado, apretando la cara con todos los dedos en un movimiento rígido ponemos la cara de susto, etc.

María tenía un hermanito que se llamaba Emilio que como estaba malito no pudo ir a la fiesta y le entró mucha tristeza. Escenificamos ampliamente el gesto y recalcamos, señalando nuestra cara con las manos mientras decimos: “ a Emilio se le puso la cara así”

En la narración utilizaremos además de los nombres datos que sepamos del grupo sobre acontecimientos vividos o imaginados utilizando tanto personajes reales como personajes de cuentos populares.

## RECURSOS

---

- Materiales: Una manta para ponerse en el suelo o una silla cómoda.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Espacio interior cálido y acogedor.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 5 a 10 minutos.

## VARIACIONES

---

Se pueden utilizar imágenes (apoyo visual) que habremos preparado previamente con las expresiones impresas o dibujadas en cartulinas (emoticones). El narrador pedirá al grupo que busque la cara que corresponda entre las cartulinas una vez se las haya mostrado.

---



# ¡Toda la familia!

---

## COMPETENCIA

Emocional

---

## EDAD

1 año

---

## OBJETIVO

Disfrutar con las canciones como medio de expresión de emociones básicas.

---

## DESCRIPCIÓN

Sentamos a los niños y niñas formando un círculo en el suelo, esconderán sus manitas debajo de la ropa, a continuación les pediremos que nos enseñen primero solo un dedito, luego otro, hasta enseñarnos a toda la familia (todos los deditos). Luego agitarán las manos, dando palmas de alegría.

Canción

Toda la familia toda la familia donde está donde está  
Gusto en saludarse , gusto en saludarse  
Din don dan...

---

## RECURSOS

- Materiales: CD.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Una sala calida y acogedora.

---

## TEMPORALIZACIÓN

De 5 a 10 minutos.

---

## VARIACIONES

Las variaciones posibles son los distintos estímulos emocionales que les ofrezcamos a los niños y niñas en la realización de la actividad.

---

# ¡Uhm... qué rico el chocolate!

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

1 año

## OBJETIVO

---

Disfrutar con la manipulación del chocolate para compartir momentos especiales con sus iguales y experimentar sensaciones con su propio cuerpo.

## DESCRIPCIÓN

---

Se prepara en el aula un gran espacio libre con cubetas encima de las mesas, a los niños y niñas se les pone ropa adecuada para que puedan mancharse, y se preparan soportes grandes para pintar. Se les va echando chocolate líquido sobre las manos, van tocándolo, experimentando, manipulando y pintando sobre papel continuo que estará extendido en el suelo, podrán olerlo, comerlo, pintarse a sí mismo, dárselo a probar a sus iguales, a los adultos. Terminada la actividad las obras de arte quedarán expuestas como reflejo de la actividad realizada.

## RECURSOS

---

- Materiales: Chocolate, papel continuo.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Espacio interior amplio, cómodo y acogedor.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 15 a 20 minutos.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son los distintos materiales que podamos utilizar: nata montada, gelatina, natillas...

---

# El cubito colorín

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

1 año

## OBJETIVO

---

Tener experiencias con su propio cuerpo, experimentando diferentes sensaciones para disfrutar con su juego y compartirlo con sus iguales.

## DESCRIPCIÓN

---

En el patio, se preparan diferentes cubetas vacías y en ellas se van vaciando las cubiteras. Los niños y niñas con total libertad se agrupan y eligen una cubeta para empezar a jugar, van tocando, manipulando y sintiendo las diferentes sensaciones que les producen los cubitos de hielo. Poco a poco van sintiendo y percibiendo como se derriten y se convierten en líquido. Se van relacionando con sus iguales libremente.

## RECURSOS

---

- Materiales: Cubetas grandes, cubitos de hielo de colores, cubiletes para trasvases.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Espacio exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 10 a 15 minutos.

## VARIACIONES

---

Las variaciones posibles son las diferentes formas de los cubitos de hielo, los colores, las formas, el tamaño.

---

# La caja de mi vida

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Identificar el entorno individual y colectivo al que pertenece cada menor, a través de elementos pertenecientes al mismo.

## DESCRIPCIÓN

---

El adulto pedirá a los tutores legales de cada menor que aporten algunos objetos con los que podamos hacer una composición de la vida del menor, deberán evocar diferentes personas cercanas y momentos, los cuales deberán estar explicitados a través de un escrito así se sugerirán los siguientes objetos:

Peluche o mantita con el mensaje "se llama... vive conmigo, es con quien duermo y me lo regaló..."

Diferentes fragancias donde se indique "este es mi olor...; estos son los de quienes me cuidan (indicar los nombres en los frasquitos).

Un CD con voces grabadas donde se den mensajes al menor iniciando las frases "Hola me llamo...soy el/la...de..." Trabajo manual que represente al menor según sus educadores o educadoras.

Nosotros también pondremos nuestro granito de arena en esta caja, ya que aportaremos un objeto que represente al menor dentro del grupo en el que estamos (el juguete que mas le guste, una galleta si le gustan mucho...). Todos estos materiales estarán ordenados dentro de unas cajitas, que serán totalmente personalizadas, ya que por fuera tendrán una fotografía del menor y su nombre que tendrán las letras de texturas diferentes. En una sesión el adulto dirá "Hoy vamos a trabajar la cajita de..." irá sacando los objetos y dando las explicaciones oportunas de cada uno, dejaremos a los menores tocar, oler, ver... cada uno de ellos. Así todos irán conociendo los gustos y sentimientos de cada uno de sus iguales.

## RECURSOS

---

- Materiales: Caja de fragancias, CD, peluches, mantitas..
- Humanos: Personas adultas, los niños y niñas.
- Ambientales: Este juego puede jugarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

En cada sesión se podrán trabajar dos cajas de vida y se utilizarán 5 minutos con cada una aproximadamente.

## **VARIACIONES**

---

Las cajas se realizarán dando libertad a las personas que las construyen y aportando todo el material que se considere oportuno.

---

# Por aquí se va a Madrid

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Compartir emociones y sensaciones para mantener proximidad y contacto utilizando el cuerpo.

## DESCRIPCIÓN

---

En el suelo por parejas, un niño o una niña hace de camino y la otra niña o niño hace de caminante, el miembro de la pareja que hace de caminante utilizará solo los dedos índice y medio y con estos dos deditos se recorre el cuerpo del compañero o compañera que se coloca boca abajo, con la retahíla "por aquí, por aquí se va a Madrid" se comienza por los pies y se termina en la cabeza donde finalmente se dará un rascado suave, pero por el camino se hacen paradas, así cuando la persona que dirige el juego (la educadora con su pareja siempre hará de caminante y servirán de modelo) dice: " por aquí NO... por aquí Si" en ese momento se abre la mano, se toca, se hacen unas cosquillitas y se sigue el camino repitiendo la misma retahíla.

## RECURSOS

---

- Materiales: Una colchoneta blanda o suelo blando.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Espacio interior cálido y agradable.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 10 a 15 minutos.

## VARIACIONES

---

El miembro de la pareja que hace de camino ofrece el brazo y el caminante comenzará el "caminito a Madrid" por la mano y se puede hacer sentados o de pie uno enfrente de otro.

---

# Abrazos

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Experimentar el contacto corporal para controlar el comportamiento de tocar, abrazar y protegerse sin brusquedad y con afecto.

## DESCRIPCIÓN

---

En parejas, los niños y niñas se cogen de la mano y cantando la canción “al pavo, pavito” caminan alrededor de un círculo pintado en el suelo o formado con una cuerda etc.

La persona que dirige el juego, gesticulando ampliamente una palmada, grita ¡ADENTRO! Las parejas deben introducirse dentro del círculo, soltar las manos, abrazarse y cambiar de pareja, saliendo del círculo cogidos de la mano de una nueva pareja a la orden de ¡TODOS AFUERA!

Canción

“Al pavo, pavito”  
al pavo, pavito pavo  
al pavo pavito sí,  
el pavito se ha marchado  
y el pavito ya esta aquí  
¡Adentro!

## RECURSOS

---

- Materiales: Tiza, cuerda.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Espacio interior amplio y exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 10 a 15 minutos.

## VARIACIONES

---

La persona que dirige el juego se situara dentro o fuera del círculo dependiendo de las necesidades específicas del grupo.

Formar dos círculos concéntricos de forma que las parejas queden enfrente, viéndose la cara. Se canta el “pavito pavo” chocando las palmas. El final de la canción también varía “el pavito dentro está y un besito se dará”. Termina el juego con un brazo y un beso entre cada miembro de las parejas.

---

# Cuidar al bebé, Pin- Pon

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

2 años

## OBJETIVO

---

Interiorizar acciones afectivas de cuidado para que los niños y las niñas expresen sentimientos de cariño jugando con sus muñecos.

## DESCRIPCIÓN

---

Cantando la canción de Pin-pon, se reparten los muñecos y muñecas uno para cada niño o niña y otro para quien dirige el juego y nos colocamos sentados en círculo. La persona adulta que dirige el juego verbaliza cada una de las acciones para el cuidado de ese bebé que va realizando con su muñeco, a la vez que se toca la parte del cuerpo correspondiente: lavamos la cara, lo peinamos, le damos de comer, lo arrullamos, un beso, un abrazo y ¡a dormir!

Para recoger, pasamos la caja de cartón donde se quedarán todos los muñecos dormidos.

Canción

Pin-pon es un muñeco  
Muy guapo de cartón  
Se lava la carita  
Con agua y con jabón  
Se peina los cabellos  
Con peine de marfil  
Aunque le den tirones  
No llora ni hace así

## RECURSOS

---

- Materiales: Muñecos y muñecas, una caja grande manejable.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Este juego puede jugarse tanto en interior como en exterior.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 10 a 15 minutos.

## VARIACIONES

---

La colocación tanto de las niñas y niños como del adulto estará en función de las necesidades del grupo de forma que todos y todas puedan ver y escuchar a la persona que dirige y podremos utilizar o no ropita para abrigar a los muñecos y muñecas.

---



# ¿Quién soy?

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Reconocer a los compañeros y compañeras, para afianzar la pertenencia al grupo utilizando todos los sentidos.

## DESCRIPCIÓN

---

El adulto pedirá los niños y niñas que se sienten en el suelo; tras esto, elegirá a tres de ellos o ellas llamando por el nombre propio a cada uno. El grupo se retirará a un espacio fuera del campo visual del resto; el adulto tapaná con una tela semitransparente (desde la cabeza a la cintura) a uno o una de los o las tres elegidos, este saldrá diciendo “hola” de cara al grupo el cual de uno en uno podrá tocar, oler, ver y oír al miembro oculto y así adivinar quién es.

## RECURSOS

---

- Materiales: Telas semi-transparentes.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Espacio interior cálido y acogedor.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 3 a 5 minutos con cada bebé.

## VARIACIONES

---

Para ocultar al niño o niña se pueden utilizar otros recursos como una careta, un disfraz... Se puede variar ocultando más a la persona para edades mas avanzadas.

---

# El abrazo del caracol

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Dar la oportunidad de experimentar contacto corporal con “otros significativos” para sentir la seguridad que aporta la pertenencia al grupo a través de un contexto de positividad.

## DESCRIPCIÓN

---

Este juego que implica a todos y todas en la fusión breve, intensa y placentera del abrazo. Aprovechando un momento emocional (alegría por un cumpleaños, tristeza por la despedida...) del grupo ya constituido como tal, la persona adulta a la señal de “abrazo de caracol” organiza a los infantes en una cadena de la mano que con precaución y sin prisas se va enrollando a modo de caracol muy, muy juntos, transmitiendo señales verbales y no verbales de satisfacción. Para formar la cadena se atiende a las diferencias individuales disponiendo el orden en función de las mismas. Tras la euforia del abrazo, se relaja a los participantes modelando varias respiraciones profundas para desenrollar la cadena sin riesgos.

## RECURSOS

---

- Materiales: No necesita.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Espacio interior o exterior, amplio, de suelo liso.

## TEMPORALIZACIÓN

---

De 10 a 20 minutos.

## VARIACIONES

---

En pequeños grupos y atendiendo a las destrezas y peculiaridades de los participantes. Sería aconsejable que cada caracol dispusiese de un adulto, un igual de más edad o con un ritmo de desarrollo alto. En casos excepcionales podría formarse alguna pareja, por ejemplo un niño con asperger y su tutor de iguales.

---

## “A masajearnos”

### COMPETENCIA

---

Emocional

### EDAD

---

3-6 años

### OBJETIVO

---

Diferenciar la tensión y la relajación muscular para favorecer el autocontrol ante las situaciones de frustración cotidianas poniendo en valor el contacto físico con el otro significativo.

### DESCRIPCIÓN

---

Mientras tocas y te tocan, das y recibes masajes en un contexto de diversión. Con música relajante de fondo y sentadas las parejas en la alfombra, la persona adulta les comenta brevemente en qué va a consistir el juego y va modelando con su pareja.

Un miembro de la pareja se coloca descalzó boca arriba: “Ponemos la palma de la mano en la planta del pie y empujamos hacia delante hacemos resistencia...., soltamos; agarramos su pierna y la levantamos un poco del suelo, la dejamos caer, soltamos; agarramos la otra pierna y la dejamos caer, soltamos; le hacemos cosquillas en la barriga, soltamos; ahora una mano, le cerramos el puño apretando, soltamos; la otra mano, le cerramos el puño, soltamos; levantamos un brazo, soltamos; otro brazo, soltamos; la cabeza se la movemos con suavidad de un lado a otro, soltamos; todos y todas cerramos con fuerza los ojos, apretamos la boca, la lengua empuja los dientes, soltamos”.

Se tumba boca abajo: “Media vuelta, la frente apoyada en las manos, los pies se dejan caer con los pulgares tocándose; ahora pisadas de elefante por la espalda (con las palmas de las manos), soltamos; las hormiguitas (con los dedos) recorren la espalda, soltamos”.

Cambio de parejas.

### RECURSOS

---

- Materiales: Alfombra, música relajante.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Espacio interior, temperatura adecuada, luz tenue.

### TEMPORALIZACIÓN

---

De 5 a 10 minutos.

### VARIACIONES

---

Otro juego es: “Frotado en seco”, individual, de pie o sentados o tumbados, con la mano o una esponja o una pelota pequeña. También podemos frotarnos.

---

# Adivina, adivinanza ¿cómo nos sentimos hoy?

## COMPETENCIA

---

Emocional

## EDAD

---

3-6 años

## OBJETIVO

---

Expresar, identificar y poner nombre a sentimientos y emociones para enriquecer el vocabulario emocional trabajando la comunicación no verbal a través de un juego reglado por equipos.

## DESCRIPCIÓN

---

Un grupo de niños y niñas dramatizan para que otro grupo de niños y niñas adivinen en un contexto de aprendizaje lúdico y no competitivo. Se distribuyen las tarjetas de colores que identifican a los participantes de cada equipo estando numeradas de uno a cuatro. Nos colocamos sentados en semicírculo y el grupo que va a ejecutar de frente. Al primero se le da una tarjeta y tiene que expresar, "como si estuviera actuando", qué siente esa niña o ese niño dibujado en ella para que el segundo lo adivine "le ponga nombre a lo que siente", el tercero nos cuente "una historia corta en la que te puedes sentir así" que le ha pasado a él, ella, un familiar, un compañero o compañera, una maestra o maestro... y el cuarto nos razone "por qué se sentía de esa manera el personaje de cuento" que le viene a la cabeza ahora. El resto nos comportamos como público respetuoso y que aplaude tras el éxito de las intervenciones. La persona adulta que coordina y facilita el contexto de libre expresión se deja sorprender.

## RECURSOS

---

- Materiales: Banco de tarjetas con dibujos de situaciones que generan emociones y sentimientos.
- Humanos: Una persona adulta, los niños y niñas.
- Ambientales: Espacio interior agradable.

## TEMPORALIZACIÓN

---

Unos 5 minutos por equipo.

## VARIACIONES

---

Haciendo una mediación guiada, se van proyectando imágenes con sonido de personas contentas, alegres, felices, enfadadas, tristes, disgustadas... y, a modo de la técnica foto-palabra, todos y todas expresamos lo mismo, “nos contagiamos emocionalmente” cuando alguien pone nombre a lo que siente la persona de la imagen. Hay que tener cuidado en acabar la sesión con el término “eufórico” entre risas y abrazos.

“Domino de sentimientos”. De confección casera, cada infante hace el suyo con caritas y juegan por parejas. Para jugar bien, “cuando se pone ficha hay que poner cara”.

---

# **Juegos inclusivos para todos y todas**

Grupo de trabajo **Juego y psicomotricidad**  
del Instituto Asturiano de Administración Pública, IAAP

**Oviedo, 2014**