



revista digital para profesionales de la enseñanza

Nº 12 - Enero 2011

Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía

ISSN: 1989-4023

Dep. Leg.: GR 2786-2008

## JUEGOS PARA LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

### INTRODUCCIÓN

La etapa educativa infantil es una etapa característica por la importancia del desarrollo en todos los procesos madurativos del niño y la niña, desde los puramente motores a los afectivos, socializadores y cognitivos.

Según Fröebel el juego es la vía por el cual el niño y la niña se desarrolla de manera integral. Éste va a evolucionar en complejidad según la maduración de los niños y niñas.

En las aulas de infantil debería ser el motor que impulse el aprendizaje aunque en ocasiones no sea así.

El juego se considera el eje vertebrador sobre el que giran todas las acciones y vivencias infantiles. Con el juego, el niño y la niña disfruta, se entretiene, distrae, crea y recrea, trabaja, se relaciona con otros niños y niñas... vive intensamente su realidad como ser inteligente.

Además se le puede entender como la actividad corporal natural más importante de la vida del niño y la niña, pues en su práctica efectúa movimientos globalizados para los que necesita intuición, destreza, equilibrio y un aporte de energía que facilite su realización.

En definitiva, mi propósito es ofrecer unas actividades de fácil aplicación para todos aquellos educadores cuyo fin sea conseguir una educación cada vez más integral del alumnado, utilizando para ello temas con los intereses y motivaciones de los niños y niñas a los que van dirigidas.

### JUEGOS

#### **Juego 1:** Tablas de liso- áspero y frascos con olores.

María Montessori elaboró un material que denominó “material sensorial” con el objetivo de provocar clasificaciones y ordenaciones. Las clasificaciones las establece el niño y la niña a través de los sentidos: vista, oído, olfato, gusto y tacto, cuando empareja los semejantes.

La relación de orden la establece cuando a través de los sentidos coloca el material gradualmente.

#### Tablas de liso- áspero

- Sentir las lijas de mayor contraste comenzando por la más fina, después la más gruesa y emparejarlas.
- Ordenarlas de la más áspera a la más fina con su respectiva pareja.
- Realizar las actividades anteriores con los ojos tapados.

#### Frascos con olores

- Sentir los distintos olores comenzando por los más fuertes según el maestro o maestra que va nombrándolos.
- Emparejar los olores iguales.
- Nombrar los olores.
- Ordenarlos del más fuerte al más suave.
- Realizar las actividades anteriores con los ojos vendados.

#### **Juego 2: “La madriguera”**

Consiste en que cada niño y niña es un conejo y su madriguera será un círculo en el suelo. Al dar la señal cada conejo saldrá a pasear y al oír de nuevo la señal se meterán en la madriguera, el último en entrar queda eliminado.

#### **Juego 3: Circuitos con cinta aislante**

Este juego se realizará pegando trozos de cinta aislante en el suelo formando circuitos diferentes. El niño y la niña deberá ir pasando por encima siguiendo dicha línea, lo hará hacia delante y hacia atrás.

#### **Juego 4: Juego del coco**

Este juego está compuesto por una serie de tarjetas con animales reflejados en éstas. Los jugadores cogerán una tarjeta de cada uno sin mirar el contenido de ésta. Se la colocarán en la cabeza sosteniéndola con un pequeño elástico y comenzarán a hacer preguntas a los demás jugadores cuando les toque, hasta conseguir adivinar el animal que tienen.

#### **Juego 5: Juego del memory**

Hay 36 tarjetas de cartulina en la que están representados los números por medio de grafías y gomets.

Este juego consiste en colocar las tarjetas sobre una mesa de forma que no se vean los números. Los jugadores deberán ir levantando las tarjetas de dos en dos buscando las parejas correspondientes. Ganará el jugador que consiga descubrir más parejas de números.

#### **Juego 6: Juego de bolos**

Consiste en una serie de botellas conteniendo cada una de estas un número diferente del 1 al 9. El niño o la niña deberán colocarse a una distancia determinada,

lanzar la pelota hacia las botellas y derribar el mayor número posible. Así como también deberán contar el número de botellas que han derribado y a qué números corresponden.

#### **Juego 7: Juego “el bingo”**

Este juego consiste en un número determinado de cartones, los cuales se repartirán en clase a los jugadores y una bolsa que contenga todos los números. Éstos tienen escritos una serie de números del uno al nueve, el maestro o maestra irá sacando los números y los jugadores lo irán tachando a medida que van saliendo los números correspondientes al cartón que tienen. Ganará el que consiga tachar todos los números.

#### **Juego 8: Las sillas**

Este juego se realizará formando dos grupos con todos los componentes de la clase. A continuación, se colocarán el número de sillas correspondientes a los jugadores menos una.

Se pondrá música en la clase y los jugadores bailarían y se moverán alrededor de las sillas hasta el momento que la música deje de sonar. Entonces, los jugadores deberán sentarse en las sillas rápidamente. Debido a que no hay el mismo número de alumnado que de sillas uno de ellos se quedará de pie, dando lugar a que quede eliminado. Así, sucesivamente seguirá el juego hasta que sólo quede uno.

#### **Juego 9: Encesta y gana**

Para jugar a este juego, preparamos dos cajas de igual tamaño y le hacemos un agujero a cada una. Haremos dos grupos y cada niño o niña tendrá que tirar pelotas hacia el agujero. Pasado un determinado tiempo contamos las pelotas de ambos grupos. El equipo que haya encestado más pelotas dentro de la caja gana.

#### **Juego 10: El muñeco de goma**

Este juego está ideado para niños y niñas a partir de 3 años.

El juego consiste en que dos compañeros o compañeras mantendrán una pica sujeta con las manos y paralela al suelo, los demás niños y niñas irán pasando uno a uno por debajo de la pica echando el cuerpo hacia atrás y manteniendo el equilibrio. La pica se irá bajando cada vez más.

#### **Juego 11: Formas geométricas**

Este juego está indicado para niños y niñas a partir de 4 años.

Hacemos grupos de 6 a 8 niños y niñas. Cada grupo representará la forma geométrica que diga o dibuje el maestro o la maestra en la pizarra. Estas figuras se representarán colocando los cuerpos de los niños en las posturas adecuadas.

#### **Juego 12: El espejo**

Este juego está indicado para niños y niñas a partir de 3 años.

Colocamos a los niños y niñas por parejas. Se colocarán uno en frente al otro, primero uno adopta la postura que desee y su compañero lo imitará como si de un espejo se tratara. Después se cambiarán los roles.

**Juego 13: Entre las piernas**

Este juego está ideado para niños y niñas a partir de 4 años.

Hacemos grupos de 4 niños y niñas. Todos los grupos se colocarán en fila en un extremo de la clase. El último niño de cada grupo mediante espiraciones bucales en inspiraciones nasales hará pasar un globo entre las piernas de sus tres compañeros y se colocará el último de la fila; así sucesivamente hasta llegar al extremo opuesto de la clase.

**Juego 14: La balsa de agua**

Este juego está ideado para niños y niñas a partir de 3 años.

Hacemos grupos de 5 a 6 niños y niñas. Se sentarán en fila uno detrás de otro con las piernas abiertas. Tienen que imaginar que son una barca que navega. El maestro o la maestra le va dando instrucciones acerca de cómo está el mar: primero en calma, luego con un gran oleaje... finalmente tras el duro viaje el mar se va calmando y se quedan todos dormidos por el cansancio.

**Juego 15: Desplazamientos**

Este juego está indicado para niños y niñas a partir de 3 años.

Hacemos grupo de 5 niños y niñas. Formarán una cadena en la que cada uno se enlaza con el de atrás metiendo una de sus manos entre sus piernas y con la otra mano agarrará la del compañero de delante. A continuación, guiándoles el docente se realizarán los desplazamientos por la clase o por el aula de psicomotricidad.

**Juego 16: El lobo y las ovejas**

Este juego está indicado para niños y niñas a partir de 4 años.

Se colocan 4 niños y niñas en las esquinas patio provisto de algún distintivo y los demás niños y niñas por el centro del patio: los de las esquinas son los lobos y los del centro son las ovejas.

Se inicia el juego persiguiendo el lobo a las ovejas y cuando atrapa alguna, ésta tiene que irse a la guarida del lobo (su esquina). El juego consiste en atrapar a todas las ovejas.

**Juego 17: El lobo**

Este juego está ideado para niños y niñas a partir de 4 años.

Para comenzar el juego se designa a un jugador que será el lobo, el cual se sitúa en el centro del patio, mientras que todos los demás se colocan en un extremo.

El lobo dice: ¿Quién teme al lobo?, y los jugadores contestan: "yo no". E intentan pasar del extremo en que se encuentran al contrario. Si en el intento es

tocado alguno de los jugadores por el lobo, éste se queda en el centro formando una muralla para impedir el paso de los jugadores.

### **Juego 18: La olla**

Este juego está ideado para niños y niñas a partir de 4 años.

En un terreno limitado, dos alumnos y alumnas se cogen de las manos y persiguen a los demás. Los que son tocados se unen ampliando la cadena hasta que todos forman parte de ella. Si la cadena se rompe sus componentes van a la olla (círculo pintado). Antes de entrar en la olla pueden ser abrazados por los demás compañeros y compañeras.

### **Juego 19: El espantapájaros**

Este juego está indicado para niños y niñas a partir de 4 años.

Se necesita una pelota de trapo atada a una cuerda. Los jugadores se colocan en círculo y atentos al paso de la pelota de trapo. Cuando el que está en el centro comienza a dar vueltas a la pelota, todos los jugadores del círculo saltan para no ser tocados. El que sea tocado queda eliminado o eliminada.

### **Juego 20: Imitación de animales**

Todos los niños y niñas de la clase se colocan en círculo. Uno de ellos sale al centro y trata de imitar a un animal. Cuando lo hacen los restantes niños y niñas de la clase tratan de saber que animal ha imitado.

El que consigue acertar sale al centro.

### **Juego 21: Carreras con cola**

Se divide la clase en dos grupos. A uno de ellos se le coloca un pañuelo o una cinta en la parte trasera simulando una cola.

El juego consiste en tratar de quitar el pañuelo o la cinta a los jugadores del equipo contrario en el menor tiempo posible.

### **Juego 22: Un, dos, tres, gallinita inglés**

Antes de empezar el juego se designa un jugador por suerte, entre todos, que será el "contador". Se coloca en un extremo del patio, mientras que los demás se retiran al lado opuesto. Para los jugadores el juego consiste en avanzar hacia el "contador" hasta llegar a tocarle, sin que se les vea en movimiento. El "contador" con la espalda vuelta hacia los jugadores dirá: ¡Un, dos, tres, gallinita inglés, sin mover los pies!

Una vez dicho esto se gira para mirar a los jugadores y mandar al fondo del patio a los que se encuentra en movimiento. Los jugadores aprovechan el momento en que el "contador" está vuelto para avanzar.

### **Juego 23: Relevo arriba y abajo**

Los niños y niñas se sitúan en diferentes grupos y en hileras con las piernas abiertas y separados por una distancia.

El primero de cada equipo debe estar provisto de un balón. A la orden del maestro o maestra el niño o la niña entrega el balón al siguiente por encima de la cabeza y éste al siguiente pero por debajo de las piernas y así sucesivamente hasta que llega al último que corre con el balón hasta situarse la ronda completa.

Gana el equipo que primero termina la ronda completa.

#### **Juego 24: Tocar al ciego**

Todos los participantes se colocan formando un gran círculo. En el centro se coloca un niño o niña, con los ojos vendados. Los restantes tratan por turnos de acercarse a él o ella, sin hacer ningún ruido, éste deberá señalarlos cuando los oiga y si acierta los paraliza, obligándoles a volver a su sitio. El que consiga tocar al del centro, lo sustituirá.

#### **Juego 25: ¿Qué te doy?**

El niño o la niña que actúa se coloca con las manos atrás y vuelto de espaldas al maestro o maestra. Éste le entrega un objeto y le hace la pregunta: ¿qué te doy?, a la que deberá contestar con el nombre del objeto recibido, cuya identificación hará palpándolo.

Cuando el que está actuando falla le sustituirá otro niño o niña. Gana el que consigue mayor número de aciertos.

### **CONCLUSIÓN**

Podemos concluir el artículo diciendo que el juego constituye un medio espontáneo de expresión y de aprendizaje en el que interaccionan todos los sentidos. Al manipular, al experimentar, al investigar y crear nuevas situaciones. También, a través del juego les hacemos desarrollar la imaginación, la agilidad mental, la memoria, atención, observación, capacidad de movimiento, la creatividad, entre otros.

### **BIBLIOGRAFÍA:**

- ASOCIACIÓN DE ESTUDIANTES Y MAESTROS DE EDUCACIÓN INFANTIL: *Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices en Educación Infantil*. Ed. Aljibe. Málaga, 2001.
- BLAZQUES, D.: *Iniciación a los juegos de equipo*. Ed. Martínez Roca. Barcelona, 1986.
- GONZÁLEZ, C: *Juegos y Educación Física*. Ed. Alambra. Madrid, 1987.