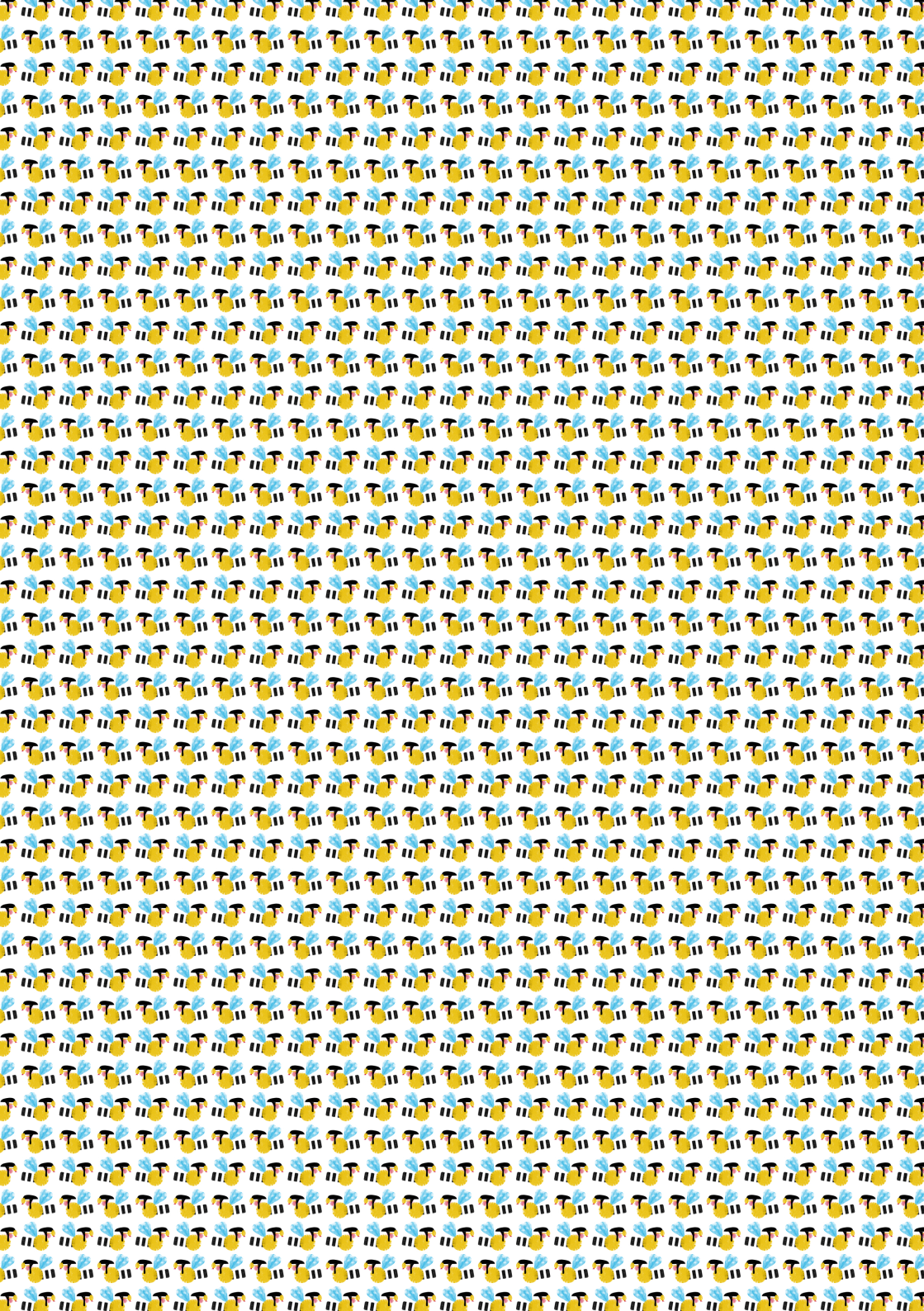


did@ctiX
by irco

Programa pedagógico adaptado
para facilitar la participación
de todo el alumnado







Introducción

El comedor escolar es un **servicio complementario** en los centros de educación infantil y primaria con un marcado **componente social**.

Este tramo de la jornada escolar necesita de una estructura que contribuya a la mejora de la calidad de los centros y que debe plantearse como recurso para una **educación de calidad**.

Con este programa pedagógico queremos contribuir a la formación del alumnado durante la rutina del comedor escolar, considerándolo como otro espacio más donde los niños y niñas **conviven y aprenden dentro de un contexto distendido**.

En este programa se tiene en cuenta la **necesidad de juego** de la infancia, por eso se proponen un conjunto de actividades que atienden a todos los ámbitos del desarrollo, tanto en la etapa de infantil como en la de primaria.

Todas las propuestas se definen desde un enfoque de **cuidado** y son adaptables a las necesidades específicas de cada grupo de alumnos y alumnas.

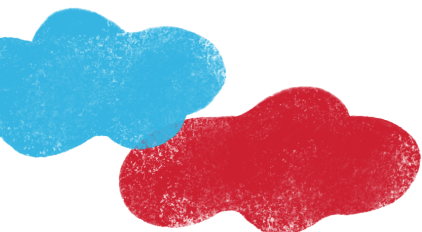


Justificación

El alumnado tiene derecho a recibir una alimentación de calidad y además, a aprovechar este tiempo recibiendo una formación integral a través de actividades educativas que **refuerzan la competencia social y cívica y el desarrollo de la conciencia y expresiones culturales al tratar de los hábitos de alimentación, los hábitos sociales, los hábitos de vida saludable y la conciencia sobre el cuidado del medio ambiente, todo ello en un clima de respeto y cuidados.**

En Did@ctiX podemos encontrar actividades de ocio y tiempo libre que contribuyen al desarrollo armónico de la personalidad y al fomento de hábitos sociales y culturales; que persiguen:

- Fomentar la **autonomía.**
- Potenciar la **participación** en actividades colectivas.
- Desarrollar la **colaboración y cooperación.**
- Aprender a disfrutar y aprovechar el **tiempo libre.**
- Crear un **ambiente** agradable y relajado donde se disfrute el diálogo y la escucha, favoreciendo una buena **convivencia.**
- Dinamizar espacios **diversificando actividades.**
- Respetar a los compañeros y compañeras atendiendo a todas las **diversidades.**
- Apoyar y reforzar la consecución de las competencias que persigue el **currículum escolar.**



Metodología

Cada vez, más investigaciones demuestran que **sin emoción no hay aprendizaje**. Que la memoria también aumenta cuando hay emociones agradables y que el juego es una herramienta que nos permite descubrir y experimentar el mundo, generando dichas emociones.

Trabajamos desde el ABJ , **aprendizaje basado en el juego**, que tiene en cuenta que los niños y niñas y los mayores disfrutamos jugando, y el juego genera unas emociones que permiten aprender de una manera más amable y productiva.

Confiamos en el **juego como herramienta que facilita las relaciones**, el aprendizaje, la conexión con uno mismo y con el grupo de iguales. A través de distintas experiencias lúdicas, logramos desarrollar diversas habilidades sociales y ejecutivas.

Además, en el juego, suceden muchísimas interacciones, que son las generadoras de bienestar y que aportan varias ventajas:

1. Facilita la toma de **decisiones**
2. Resolución de **conflictos**
3. Resolución de **problemas**
4. **Cálculo** mental
5. Normas y **límites**
6. Gestión **emocional**
7. Memoria, atención y **concentración**
8. Favorece el **aprendizaje** y la asimilación de contenidos, gracias a la creación de un ambiente motivador
9. Adquisición de distintas **competencias**: matemática, lingüística, social y cívica

Se potencian los objetivos y contenidos de cada etapa escolar que se trabajan de manera directa, tanto como el refuerzo de valores y de una educación integral, **basada en el respeto y en el desarrollo de las diferentes inteligencias** buscando una adquisición significativa de los aprendizajes.



Programación

El cronograma que seguimos, se escoge a principios de curso de manera consensuada con el colegio y el equipo, y así permite que estemos **alineados con los valores del centro** y que los niños y niñas del comedor, vayan ganando en seguridad a la hora de conocer las propuestas diarias.

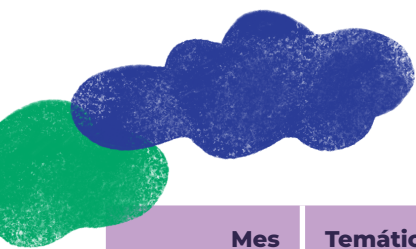
Todos los años buscamos **un hilo conductor que permite mantener la esencia de irco en temas pedagógicos**: vanguardia, cooperación, escucha y juego. Además este año, tiramos del hilo de la biodiversidad y damos protagonismo e incluimos la diversidad humana, el reconocimiento de las diferencias entre personas como algo común e inherente a la vida. Lo desarrollamos incluyendo en las actividades propuestas posibles adaptaciones que faciliten la participación de todo el alumnado, sean cuales sean sus particularidades.

En el curso escolar 2023/24, nuestro hilo conductor busca **presentar a nuestra nueva mascota: ABJota**, que llega de la mano de Foody para conectar con ABJota y toda su comunidad, que nos van a acompañar y a inspirar en este tiempo de actividades compartidas.

Cada mes se presenta con una actividad especial y un argumento que nos ayuda a conocer a ABJota y crear vínculos con el personaje, como muestra la siguiente programación que va a tener en cuenta los días especiales que se celebran en nuestra comunidad, respetando la diversidad cultural en la escuela.

Además, **cada mes se celebrará una jornada gastronómica**, que nos ayuda a acercarnos a la comida desde la socialización y la conexión con los temas que trabajamos en el mes.

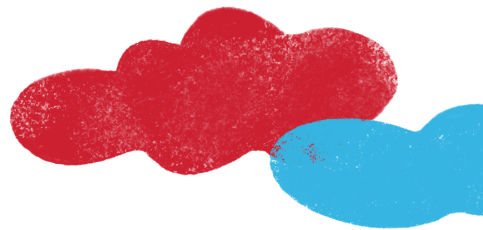
Una canción, un juego, que se van a fomentar alguno de los valores de este cuadro.



| Mes | Temática | Jornada gastronómica |
|---------------|---|--|
| Octubre | Ha llegado ABJota | Truco, trato y risas <i>(31 octubre: Halloween)</i> |
| Noviembre | Bienvenidos a mi colmena; una pequeña gran familia | La orquesta de ABJota <i>(22 noviembre: Día de la música)</i> |
| Diciembre | La sostenibilidad en la colmena | Llega el invierno, ABJota <i>(Navidad)</i> |
| Enero | Las abejas en el mundo | Cómo convivimos <i>(30 enero: Día de la paz)</i> |
| Febrero | ¿Sabías que las abejas...? | Te quiero como eres <i>(14 febrero)</i> |
| Marzo y Abril | Reinado de abeja | El convite de la abeja reina <i>(8 marzo)</i> |
| Mayo | La importancia del cuidado | Menú fiesta del verano en la colmena |



| Introducción | Mes |
|---|----------------------|
| ABJota se presenta y nos invita a conocer a sus amigas insectos con los que ABJota no para de tener divertidas aventuras. | Octubre |
| Conocer a la familia de ABJota nos ayudará a profundizar en valores de cooperación y autonomía. | Noviembre |
| En esta época de ilusión y muchas sorpresas vamos a conocer la importancia de la SOSTENIBILIDAD. | Diciembre |
| Vamos a conocer la importancia de la polinización y el lugar de las abejas en el planeta BIODIVERSIDAD. | Enero |
| Damos a conocer a las abejas y sus particularidades. | Febrero |
| Fomentar el cuidado de la mujer, vinculándolo con la abeja reina. Durante la hibernación las abejas obreras cuidan y alimentan a la abeja reina, si la abeja reina fallece, a través de la jalea real, alimentan a una nueva abeja reina para ser sucesora. | Marzo y Abril |
| Fomentamos en los comensales la importancia de las abejas dentro del ecosistema. | Mayo |



Propuesta de actividades

Las actividades que se proponen se diferencian entre la etapa de educación infantil y de educación primaria para poder atender a las diferentes necesidades y seguir el desarrollo madurativo del alumnado.

En las dos etapas se tiene en cuenta el desarrollo holístico del alumnado y se ofrecen propuestas que ayudan en su formación y en su desarrollo como persona, en su relación consigo mismo y también como parte de la sociedad y con el planeta.

Actividades de infantil

En la **etapa de infantil** se realizan actividades que desarrollan la creatividad, la práctica de la lectura, el conocimiento y reconocimiento corporal, exploran la actividad y la calma, se inician en el cuidado del medio ambiente y en el conocimiento de los hábitos de alimentación saludable.



| Actividad | Objetivos | Área de desarrollo |
|---|---|---|
| Expresión Corporal | <ul style="list-style-type: none"> • Potenciar el conocimiento del propio cuerpo y las posibilidades de movimiento • Favorecer la comunicación y las relaciones sociales • Estimular la comunicación no verbal | <ul style="list-style-type: none"> • Actividad física y relaciones interpersonales |
| Talleres Sensoriales | <ul style="list-style-type: none"> • Promover el pensamiento lógico. Fomentar el deseo por el aprendizaje. | <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad y experimentación |
| Juegos de vínculo y música | <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la conexión, escucha corporal, el vínculo, la observación y la imaginación | <ul style="list-style-type: none"> • Capacidades motoras, mentales y sensoriales |
| Rincón de lectura | <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del pensamiento crítico • Valorar los momentos de disfrute • Mejorar la expresión oral | <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación y lenguaje • Lectoescritura |
| Laboratorio Creativo | <ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la expresión propia | <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad. Iniciativa propia y exploración |
| La colmena sostenible | <ul style="list-style-type: none"> • Promover el pensamiento crítico • Conocer el planeta donde vivimos | <ul style="list-style-type: none"> • Educación ambiental • ODS |
| Actividades especiales: SoGood y SoFun | <ul style="list-style-type: none"> • Formar parte de la fiesta temática de cada mes. | <ul style="list-style-type: none"> • Atención a la diversidad |

Actividades de primaria

En la **etapa de primaria** se organizan los días por acciones o propuestas del mismo área. Realizan actividades artísticas de desarrollo creativo, actividades deportivas y de juegos de mesa, propuestas científicas y de animación lectora, así como la profundización y responsabilización en sus hábitos de alimentación saludable y en el cuidado del medio ambiente.

Las actividades se realizan siempre siguiendo el ritmo del grupo y el interés de sus miembros ayudando a desarrollar las competencias claves de primaria:

- Comunicación con los sistemas de apoyo necesarios
- Competencia matemática y de ciencias
- Competencias sociales y cívicas
- Conciencia y expresiones culturales



| Actividad | Objetivos | Área de desarrollo |
|---|---|---|
| Deportes cooperativos | <ul style="list-style-type: none"> • Potenciar el conocimiento del propio cuerpo y las posibilidades de movimiento • Favorecer la comunicación y las relaciones sociales • Estimular el trabajo en equipo | <ul style="list-style-type: none"> • Actividad física • Relaciones interpersonales |
| Locos por la ciencia | <ul style="list-style-type: none"> • Promover el pensamiento lógico • Fomentar el deseo por el aprendizaje • Desarrollar curiosidad y concentración • Mejorar el aprendizaje en el futuro | <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad y experimentación |
| Dialogando juntos | <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del pensamiento crítico • Valorar los momentos de disfrute • Facilitar el lenguaje expresivo vía oral u otras • Fomentar la lectura comprensiva y comparación de textos | <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación y lenguaje • Pensamiento crítico • ODS |
| La colmena sostenible | <ul style="list-style-type: none"> • Concienciar sobre el cuidado del medio ambiente • Favorecer el aprendizaje de las ODS | <ul style="list-style-type: none"> • Sostenibilidad • Educación ambiental • ODS |
| Laboratorio Creativo | <ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la expresión propia • Potenciar la relación entre iguales y el entorno | <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Iniciativa propia y exploración |
| Actividades especiales: SoGood y SoFun | <ul style="list-style-type: none"> • Formar parte de la fiesta temática de cada mes | <ul style="list-style-type: none"> • Atención a la diversidad |

Propuestas extra

Además de estas propuestas, incluimos una **batería de juegos extra** que pueden ayudar a los monitores y monitoras, con plantillas y descargables.

Nutrición y juego. Fomentamos a través del juego, una educación sobre nutrición y hábitos saludables.

Coloreo. Plantillas descargables personalizadas y temáticas según la etapa del año.

Juegos Montessori. Un montón de fichas de juego para infantil y primaria que pueden ayudar al equipo a tener más recursos.

Juegos en calma. Propuestas que pueden ayudarte a conectar con la quietud, sabiendo que a menudo hay que llegar a ella jugando.

En los anexos podemos ver la descripción de las actividades detalladas.

Actividades especiales

- **Helados al gusto:** diseña tu helado con los topping más deliciosos.
- **Ircochef:** taller de cocina saludable.
- **Taller de ensalada Florette:** crea tu propia ensalada (para 5º y 6º de primaria).
- **Cuentos con títeres:** ABJota vivirá distintas aventuras en su teatro de títeres
- **Magia y juego:** seguimos sorprendiendo con nuestros juegos mágicos.
- **Locos por la ciencia:** ¿a quién no le gustan los experimentos?
- **Fun Music:** taller de **música tipo batukada** con materiales reciclados.
- **Peque Prix irco Cayro:** divertida **yincana** basada en el famoso programa televisivo.

Recursos

El equipo de animación que realiza este proyecto cuenta con amplia trayectoria y mirada pedagógica, atendiendo a toda la diversidad del alumnado con acompañamiento a personas con diferentes necesidades de apoyo.

Creando distintas **propuestas lúdicas** que pretenden:

- Desarrollar actividades de contenido educativo
- Desarrollar aspectos de socialización, hábitos saludables y respeto por el medio ambiente.
- Disponibilidad de acciones educativas vinculadas al tiempo libre y a las demandas y necesidades de los niños y niñas y el momento.
- Actividades que favorezcan la convivencia y el respeto mutuo.
- Potenciar a través del juego y la creatividad, la socialización y la asunción de normas.

Cada monitor y monitora elige las actividades que propondrá al grupo de participantes teniendo en cuenta las necesidades particulares de cada centro escolar y de cada grupo en los diferentes momentos del año.

Las actividades están redactadas como guía y orientación y los monitores y monitoras las adaptarán según su propio criterio, fomentando la autonomía, favoreciendo el aprovechamiento máximo de su potencial y permitiendo a todos y todas sentirse cómodas.

Evaluación

La evaluación es continua, tanto el equipo como el alumnado evalúan cada cierto tiempo y se tienen en cuenta todos los puntos de vista para poder mejorar la propuesta pedagógica y conseguir un tiempo de calidad en el que todos los participantes se sientan cómodos y seguros.

Atención a la diversidad

“La educación inclusiva es una necesidad, en una sociedad diversa, en una sociedad cambiante y globalizada como es nuestra sociedad, dar respuesta a todo el alumnado dentro del aula no sólo es posible, sino también necesario y urgente. Tenemos en nuestras aulas, niños, niñas con intereses diferentes, con motivaciones diferentes, con distintas capacidades, con distintas inquietudes y estilos de aprendizaje, tenemos... tenemos unas personas maravillosas con ganas de aprender, de convivir, de reír, de cantar y de entender” (Coral Elizondo 2021).

Y es que la educación, o es inclusiva o no es educación. En base a esto, DID@CTIX busca llegar a todo el alumnado que asiste a los comedores donde presta su servicio, atendiendo a la diversidad propia de la infancia. El programa no responde sólo a un perfil concreto de niños y niñas sino que sus actividades son accesibles y benefician a todos y todas. La propuesta y sus recursos se planifican teniendo en cuenta distintas necesidades de apoyo sensorial, cognitivo y físico, haciendo accesibles y amables los espacios y los momentos.

Adaptación a los valores del centro

Dentro del programa pedagógico buscamos tener un código de conducta que se adapte a las necesidades de cada centro.



Tips para infantil y para primaria



Nuestro cometido es, **responder adecuadamente a la gran variabilidad de alumnado** en cuanto a sus maneras de acceder y procesar la información, ejecutar diferentes tareas, y la forma en que se motivan e implican en su aprendizaje.

Por esto, y por muchas y deseadas diversidades más, es necesario tener en cuenta **algunos tips para adaptar las actividades** siempre que sea necesario.

Echa un vistazo al **anexo final** de recursos para apoyarte.

1. Antes de nada, como buen dinamizador de actividades infantiles, sabes que el **rechazo a participar** es algo tan común como la vida misma. ¡Facilita, invita y respeta!
2. Basa los contenidos en **los intereses del alumnado**. ¡Haced una votación! ¿Hay algún niño o niña con un interés muy específico? Parte de ese mismo, abrirás la puerta a su participación.
3. Conocer a algunos niños y niñas es sencillo, ellos mismos te lo cuentan. En caso de que necesites **saber algo más de ellos o ellas**, pide a la familia u otra persona de referencia que complete su portfolio.
4. Recuerda que no es posible que alguien responda a lo que pedimos si antes no deja lo que está haciendo y nos atiende. También puedes pedir atención con un apoyo visual en gestos: **ESPERA, MIRA, ESCUCHA.**
5. **¡Abusa de las metáforas!** Por ejemplo, una forma divertida y amable de captar la atención y de bajar el exceso de ruido que hay en el ambiente: La burbuja. Buscar la complicidad en los niños y niñas siempre es un acierto: a la voz de BURBUJA, todos y todas deben mantener dentro de la boca una burbuja de aire y que no se les escape. Es el “silencio por favor” en modo juego.

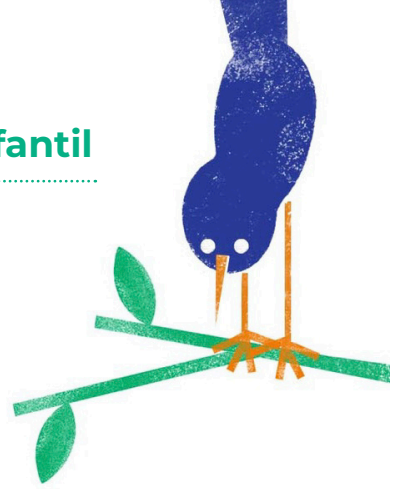
6. Asumiendo que trabajamos en espacios con un gran número de niños y niñas y eso implica un ruido maravilloso, **intenta que no se sobrecargue** dentro de lo posible.
7. En talleres donde haya material para saborear u oler, incluye **distintas vías sensoriales**. Observar detalles, oler, probar, sentir con la piel texturas, durezas y temperaturas, escuchar el sonido de un alimento al partirlo, etc.
8. Incluso en actividades de ritmo pausado o en relajación, **puedes dar lugar al movimiento para quienes lo necesiten**: Ten a mano fidgets manuales, cojines de aire, bandas para apoyar los pies en la silla si no llegan al suelo, peonza, etc. Los fidgets son aquellos juguetes que tienen un movimiento continuo y gracias a eso ayudan a mejorar la concentración, liberar el estrés, regularse y relajarse. Los famosos Pop it son fidgets
9. ¿Vais a hacer una receta? ¡Eres todo un facilitador! Ya sabes, **anticipa con una tira visual** cada ingrediente o paso en el orden en que se incorpora.
10. ¿Cuentas un cuento? Muestra el cuento y procura que las **ilustraciones sean sencillas, con poco ruido visual**. Además, puedes incorporar debajo de cada escena una “frase” formada por una tira de imágenes que ayude a comprender el contenido
11. En juegos donde uno o varios niños deban permanecer en un lugar muy concreto, **marcar con cinta o tiza en el suelo** el espacio donde debe estar
12. **Acompaña tu habla con gestos naturales**: instrucciones habituales como hola, adiós, dame, abre, más, etc.
13. Una explicación oral desaparece en el tiempo. Una explicación visual, permanece durante la actividad para quienes lo necesiten. **Apoya tus instrucciones** en imágenes que permanezcan.
14. **Divide tu discurso en pasos pequeños** que faciliten su comprensión a todos y todas. Habla despacio y con oraciones simples. Puedes usar apoyos visuales. Echa un vistazo a las distintas agendas visuales en el dossier.
15. ¡Conoce! Cada persona es única y somos tantas... hay recursos gratuitos y online con información sobre particularidades que quizá no conozcas y que están a nuestro alrededor. Las tienes en el **dossier de recursos**.

Anexo 1

ACTIVIDADES PROPUESTAS PARA LA ETAPA DE INFANTIL

Índice de actividades para infantil

1. Expresión corporal
2. Talleres sensoriales
3. Rincón de lectura
4. Laboratorio Creativo
5. Juegos de vínculo y musicales
6. La colmena sostenible



Una breve guía para acompañar en esta etapa

Recuerda que en esta etapa, lo más importante es que los niños y las niñas encuentren en ti, monitor o monitora que les acompaña, una persona en quien confiar, desarrollando el vínculo y permitiendo ganar confianza tanto en el grupo como contigo, adulta de referencia.

Por ello, buscamos recordarte algunos puntos a tener en cuenta en esta etapa:

1. **Escucha y propón**, sabiendo que a veces el grupo necesita otra cosa.
2. Es importante que la **programación de tus sesiones** siga el orden: conocimiento, confianza, distensión y todo lo que sientas proponer después de estos pasos. Traslada al alumnado ese orden.
3. Acompaña y si encuentras dificultades, recurre a tu supervisor educativo, que puede ayudarte. Tienes muchísimos **recursos de acompañamiento** en internet. Nunca forzamos a participar.
4. Procura **hablar en un tono suave y calmado**, si la situación te supera y has gritado o te has mostrado alterado, **recuerda reparar**.
5. El contacto físico, siempre **con permiso**.

6. Las consecuencias que son impuestas y no son procesos naturales acordes con la situación no proporcionan ningún aprendizaje al alumno que se mostrará molesto y poco colaborador. Trata de encontrar y **poner palabras a las razones de tus peticiones**.
7. **Trabaja desde la calma**, a veces es importante tomarse un tiempo antes de empezar para que la actividad vaya más fluida.
8. Ten siempre presente que **lo importante de las actividades es el proceso de aprendizaje y no el final**, puede surgir que algo programado para una sesión se alargue a dos sesiones
9. Al contrario también puede suceder, la actividad se queda corta y terminan antes del tiempo estimado, **ten siempre a mano recursos** para compartir, canciones, juegos...
10. Las actividades propuestas son una guía, tú como monitor y monitora puedes **adaptarlas a las necesidades** del grupo con el que trabajas.
11. Cuando un juego funciona, puedes exprimirlo porque en esta etapa da seguridad **repetir experiencias** (cuentos, juegos) porque se anticipan a lo que va a pasar.

Cuando proponemos actividades para la heterogeneidad propia de un grupo de alumnado, podemos encontrar niños y niñas en alguna de estas situaciones:

- Con **distintas necesidades sensoriales**, desde quienes no toleran tocar algunas texturas hasta quienes buscan experiencias tocando o llevándose a la boca todo tipo de objetos.
- Con un **interés por un tema muy específico** y que por tanto no colaboren en ninguna de las actividades que le presentamos.
- Con comunicación como la nuestra, primordialmente oral, o con **comunicación apoyada en imágenes, gestos o conductas**.

1. Expresión corporal

Fomentar en la escuela **el movimiento y el deporte** es fundamental para crear hábitos de vida saludables. Es primordial favorecer la motricidad en los niños y niñas. Mediante el movimiento, favorecemos el crecimiento físico y mental. Además ayuda en el desarrollo de capacidades como la percepción espacial, la coordinación, la agilidad y el equilibrio.



Adaptarnos a cada etapa educativa y biológica de los niños y niñas es vital para favorecer en ellos los objetivos que se han enumerado anteriormente. Por ello trabajaremos de forma diferente según qué etapa.

En Infantil lo haremos a través de juego más sencillos con trabajo de expresión corporal, música y mucha diversión.

La botella loca

Duración: 10 min.

Descripción y desarrollo: El alumnado se coloca formando un círculo y uno se pone en el medio, el que se encuentra dentro se deja caer y los otros niños lo van balanceando de un lado a otro.

Materiales necesarios: Nada.

El escultor

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Los estudiantes se colocarán formando una escultura. Después, moverán alguna parte de su cuerpo para ir modificándola.

Materiales necesarios: Nada.

Bomba

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: A la persona que le toque se colocará en el centro de un círculo, y contará de 10 en 10 moviendo los brazos. Los participantes que están formando el círculo se van pasando una pelota. Cuando el que se la liga para de contar, dice: «¡Bomba!», la persona que en ese momento tenga la pelota se sienta en el suelo con las piernas estiradas. Cuando se inicia otra vez el juego, se tiene que saltar a la persona que esté en el suelo y así poder pasársela al siguiente compañero. Gana el último que quede de pie.

Materiales necesarios: Una pelota.

El hada

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Los niños se mueven libremente por la sala intentado seguir el tiempo de la música. Cuando la música para, ellos también se paran. El «hada» (el monitor o monitora) toca a un niño o niña diciéndole una instrucción al oído. Estas instrucciones tendrán relación con lo vivido por los niños o sus referencias.

Ejemplos: «estás lleno de aire», «tu ropa es demasiado grande», «eres una rana», «eres un canguro», «eres una burbuja de aire», «eres Mickey Mouse», «eres Superman»...

El niño traduce por sus gestos y sus desplazamientos la instrucción dada por el hada. Ésta vuelve a poner la música y los niños tocados continúan respetando la instrucción dada, teniendo en cuenta la música. Los niños que no han sido todavía tocados se mueven libremente. Nueva parada de la música, nuevos niños tocados... El juego continúa hasta que todos los niños han recibido un mensaje.

Materiales necesarios: Música.

Adivina la película

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Los niños y niñas deberán utilizar su imaginación y sus mejores habilidades para comunicarse con las manos, realizando gestos o mímicas con las manos y el resto del cuerpo, sin hablar, para que los demás compañeros de juego logren identificar la película. Lo ideal es que la película sea conocida por todos los participantes de modo que no resulte tan difícil de adivinar.

Materiales necesarios: Nada.

Simón dice

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: El juego consiste en que todos los niños participantes tienen que hacer lo que diga Simón, pero Simón va a jugar a ello. Solo «seguimos las instrucciones» cuando la frase comienza por Simón dice... Aunque diga «pulgares arriba», no obedecemos su directriz. Simón puede poner los pulgares hacia abajo para confundir a los participantes o viceversa, también puede obviar lo de Simón. La evolución del juego será a criterio del monitor. A nosotros nos gusta que no haya ganadores ni perdedores, que sea divertido por sé. Aunque si ha de haber ganadores, el niño que se equivoque será eliminado.

Materiales necesarios: Nada.

Cocodrilo

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: En mitad del campo, se dibujan dos líneas paralelas a 2 metros de distancia, a modo de río. Dentro del río, se pone el que se la queda. El resto de los niños y niñas, se colocan a un lado del río. Para poder pasar al otro lado, tienen que gritar «Cocodrilo, cocodrilo, ¿podemos pasar?». El que se la queda, dice «Sí», y los niños pasarán corriendo al otro lado. El que es pillado, se la queda de cocodrilo.

Materiales necesarios: Nada.

La cadena

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena «se separa» dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.

Materiales necesarios: Nada.

La pinza

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Al son de una canción lenta, todos imitan al que lleve puesta «la pinza». Pasado un tiempo, se la pasa a otro compañero o compañera.

Materiales necesarios: Música.

Zapatilla por detrás

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Se colocan todos los niños y niñas en corro, excepto la persona que la queda, quien se sitúa detrás de ellos con una zapatilla que colocará detrás de cualquiera, mientras todos cantan la canción con los ojos cerrados. Cuando la canción acaba se abren los ojos y tantean su espacio por detrás por si está allí la zapatilla. El que la tiene se levanta para dar alcance al que la ha dejado que a su vez intentará ocupar el sitio dejado libre.

Materiales necesarios: Zapatilla u otro objeto de volumen similar.

La orquesta

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director.

Materiales necesarios: Nada.

Pollito inglés

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Una persona la liga de cara a una pared. Los demás se sitúan en la línea de salida. La persona que la liga, de espaldas al resto de jugadores, dirá: «1, 2, 3... pollito inglés». El resto avanzan hacia la pared sin ser vistos en su movimiento. Si la persona que la liga los ve retroceden al principio. Gana quien llegue a la pared sin ser visto, y será quien la ligue.

Materiales necesarios: Nada.

Pescar con las manos

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Cada persona anda por la sala en silencio y con los ojos cerrados. Cuando encuentra una mano de otra persona, se cogen y caminan juntas hasta encontrar una tercera. El que le encuentra se suelta de la otra y se agarra de esta última. Se van formando así parejas que se separan después de un tiempo. Algunas andan solas durante todo o una parte del juego.

Materiales necesarios: Nada.

¡Rema el bote!

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: La actividad consiste en poner por parejas a los niños y niñas, mirándose el uno al otro, poniéndose de rodillas. Es preferible que tengan un cojín debajo para que estén cómodos.

La persona que guía el juego imita los movimientos de una persona que rema, y los niños que miran en su dirección deben imitarlo. El otro, quien mira hacia la otra dirección, debe decir todo el rato '¡rema el bote, rema el bote!'. Luego se cambian los roles.

Materiales necesarios: Nada.

Balón sin manos

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Lo primero que hay que hacer es elegir un recorrido con una salida y una línea de meta. En parejas y utilizando un balón, los participantes tendrán que conseguir llegar a la meta llevando el balón, pero no pueden tocarlo con las manos. Para ello tendrán que ingeniárselas e intentar transportarlo con la espalda, por ejemplo. Si se les cae, les toca volver a empezar. La pareja que llegue antes será la ganadora. Si no tenemos suficientes balones lo podemos hacer por equipos y relevos.

Materiales necesarios: Nada.

La cadena o lazo

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Es un juego que comienza con dos niños o niñas cogidos de la mano, los que forman los dos primeros «eslabones de la cadena» tienen como objetivo ir tocando a los demás participantes mientras estos huyen, para que se unan a ellos. Cada vez que toquen a alguien este deberá unirse para ir alargando la cadena. La partida finaliza cuando se pillan al último jugador libre y se inicia una nueva con los dos participantes que primero fueron tocados ligando.

Materiales necesarios: Nada.

La gallinita ciega

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Colocados en círculo cogidos de las manos menos la «gallinita ciega» que se encuentra en el centro y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas sobre sí misma se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Si lo consigue, intercambiarán su papel.

Materiales necesarios: Pañuelo o antifaz para los ojos.

Que no caiga el globo

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Dar toques entre todos y todas para que el globo se mantenga flotando en el aire y no caiga al suelo. Si el grupo es muy numeroso podemos poner más globos.

Materiales necesarios: Globos.

Cambio de sitio

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Sentados en círculo con los ojos cerrados. Se indica a dos niños o niñas que cambien su posición. Después, el resto abre los ojos para adivinar quiénes se han cambiado.

Materiales necesarios: Nada.

Animales de la selva

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Aros (si no dispones de aros, dibujo círculos con tiza) en círculo con un niño dentro menos uno en el medio cuando comienza el juego. A cada participante se le asigna un animal aleatoriamente (león, jirafa o elefante). Cuando diga leones, cambian de sitio los niños asignados como los leones, igual cuando se diga jirafas o elefantes. Al decir «Animales de la selva», todos cambian de sitio. La persona del medio aprovechará para coger un aro.

Materiales necesarios: Aros.

2. Talleres sensoriales

La **experimentación proporciona un conocimiento más amplio del mundo**, que se convertirá en la base para asimilar nuevos conceptos, encontrar interrelaciones entre fenómenos y desarrollar una perspectiva más amplia y completa sobre su propia realidad.

Además, **fomenta la resolución de problemas**, así como desarrolla competencias necesarias para la vida cotidiana. Por otro lado, estimula de creatividad, alimenta y fomenta el respeto por la naturaleza.

A través del **trabajo en equipo** se trabajan valores como la cooperación, la responsabilidad con el resto y con uno mismo, la honestidad, el autocontrol y la motivación, y también se desarrolla la confianza, proactividad y sobre todo se crean las bases del éxito.



Arroz de colores

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: En primer lugar, preparamos los vasitos con agua y colorante; un vasito para cada color. Seguidamente, colocaremos en cada bolsita con cierre hermético, arroz y el tinte de color. Lo removemos bien, para que quede todo el arroz bien tintado. Repetimos el proceso con el resto de los tintes. Una vez tengamos todo el arroz teñido, lo colocaremos en bandejas o cajas, bien extendido para que se seque. Lo tendremos 24h aprox.



Arroz de colores

carolinallinas.com

El arroz de colores nos da muchas posibilidades lúdicas.

- Arroz en las bandejas y esconder diferentes fotos de animales terrestres, acuáticos-marinos, voladores, etc.
- Clasificar el arroz en diferentes vasitos por colores.
- ¿Qué se te ocurre a ti con arroz tintado?

Materiales necesarios: Arroz, colorante alimentario, bolsas con cierre hermético, agua, vasos de cartón, papel de cocina, bandejas.

Bolsita experimental

Duración: 2 sesiones

Descripción y desarrollo: Cada participante colorea su nombre en letras grandes. Después, recortan las letras. Si nuestros peques, todavía, no trabajan con las tijeras, pueden utilizar punzones. Una vez recortadas, se plastifican.

Realizaremos la mezcla en los vasos, unificando agua y jabón. La idea es que no se cree mucha espuma: que se quede una mezcla espesa.

Añadimos la mezcla en la bolsa hermética, junto con las letras formando el nombre de cada peque. Ellos y ellas forman su nombre uniendo las letras.

Materiales necesarios: Bolsitas con cierre hermético, jabón de fregar los platos, agua, vaso de cartón, cuchara, tijeras o punzón, plastificadora, letras del abecedario, colores o rotuladores.

Los cinco sentidos

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Jugamos con los 5 sentidos.

- Gusto: limón, azúcar, vinagre, etc.
- Olfato: flor, colonia, jabón de manos, etc.
- Tacto: algodón, lija, hojas del patio, etc.
- Vista: diferentes tipos de colores, letras lejanas y cercanas, etc.
- Oído: diferentes sonidos; naturaleza, animales, etc.

¿Qué se te ocurre a ti?

Materiales necesarios: Venda para los ojos, diferentes alimentos seleccionados por el monitor/a. Aconsejamos seleccionar alimentos y materiales de los que se disponga en el propio centro.

Arena mágica

Duración: 2 sesiones

Descripción y desarrollo: Por cada taza de harina, la proporción de aceite es $\frac{1}{8}$ de taza (osea la mitad de un cuarto de taza).

2 tazas de harina con $\frac{1}{4}$ de taza de aceite de girasol.

Colocar los dos ingredientes en un recipiente y mezclar con las manos hasta que el aceite se distribuya en toda la harina. No importa el tamaño de vuestra taza, lo importante es respetar las proporciones.

Si la mezcla os queda muy seca y no se compacta agregad un poquitín más de aceite, si queda muy mojada un poco más de harina.

A continuación, añadid el colorante.

A través de la arena mágica podemos establecer juegos de diversa índole. Esconder letras para formar el nombre, se pueden hacer formas, construir elementos, etc.

Utiliza tu imaginación o investiga en internet y recuerda que es importante que calcules el número de niños con quienes jugarás.



Arena mágica

Materiales necesarios: Harina, aceite de girasol, colorante alimentario, bandejas.

Pelota de colores con lana

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: En primer lugar, recortaremos la plantilla en el cartón. A continuación, cogemos la lana y comenzamos a dar vueltas alrededor del cartón rectangular, de lado a lado por el extremo en el que hemos realizado la hendidura. El tercer paso es anudar bien su centro. En el caso de la plantilla rectangular, simplemente metemos un trozo de lana por la hendidura y enganchamos toda la lana bien, apretando y atando fuerte con un nudo.



Pompones de lana

Después, recortaremos los laterales de la lana con unas tijeras. Por último, retiramos el cartón y damos forma a nuestro pompón, despeluchándolo un poco.

Podemos hacer tantos pompones como queramos y utilizarlos para un sinfín de juegos decorativos.

Materiales necesarios: Láminas de cartón, lápiz, tijeras, lana de colores, compás o cualquier superficie redonda.

Pintamos elementos del otoño

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Recogemos elementos del otoño: piñas, hojas, frutas secas, etc.

¿Qué se te ocurre? Pintar un mural, pintar con los elementos del otoño, recortar y pegar....

Aprovecha tu imaginación para jugar con el otoño.

Materiales necesarios: Elementos del otoño.

Cajas sensoriales

Duración: sin duración

Descripción y desarrollo: Ponemos en una bandeja, caja de cartón, etc, diferentes materiales. Los alumnos/as deberán clasificar los elementos en diferentes vasitos, cajas, bandejas, etc. La base siempre será arroz blanco.

Se trata de una actividad muy estimulante de la que los peques son partícipes desde el principio, dado que son ellos quienes recogen el material, para después utilizarlo.

Una vez se haya clasificado en diferentes cajas, los peques pueden pisar sin calcetines las diferentes texturas.

Materiales necesarios: bandejas, pasta rizada, arroz, lentejas, bolas de colores, garbanzos, alubias, etc. Pinzas o cucharas. Arroz.

Opción 2: hojas secas, piedras, piñas, palos, etc.

Tintando algodón de colores

Duración: 1 hora aprox.

Descripción y desarrollo: En primer lugar, colocamos los discos de algodón en la caja o lámina de cartón, pegándola con pegamento, cola, etc.

Seguidamente, hacemos la mezcla de colorante con agua. Para ello necesitaremos tantos vasos, como mezclas de colores hagamos.

Utilizamos los pinceles como cuentagotas para tinter nuestros discos de algodón, creando un universo de colores.

Materiales necesarios: Pinceles, agua, colorante alimentario, pegamento, lámina de cartón de una caja, discos de algodón, vasos de cartón.

Nieve artificial

Duración: 1 hora aprox.

Descripción y desarrollo: 3 vasos de bicarbonato y un vaso de agua fría. Ponemos los ingredientes en un bol y los mezclamos hasta conseguir una textura parecida a la nieve.

Además, si añadimos diferentes colores de colorante alimentario a la mezcla, conseguiremos nieve de colores.

Podemos nieve artificial casera en cajas para que los peques puedan manipularla y crear figuras y estructuras diferentes.

Las bolsas herméticas nos ayudarán si queremos que se la lleven a casa.



Nieve artificial

cristic.com

Materiales necesarios: Bicarbonato, agua fría, bol, colorante (opcional), bolsas herméticas (zip), caja o bandejas.

Botellas sensoriales

Duración: 1 hora aprox.

Descripción y desarrollo: Podemos crear diferentes tipos de botellas sensoriales.

Una idea: Botella sensorial líquida. Primero la miel, después la misma cantidad de detergente de platos (verde), agua colorada (tintamos con algún color), aceite de girasol, y por último añadimos alcohol (tintado si queremos).



Botellas sensoriales

estoreta.com

Materiales necesarios: Botella de agua 50cl (opcional), Miel, Jabón, Agua, Aceite, Alcohol.

Pintura casera

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Calentamos (microondas, cazo, etc) 3 tazas de agua. Una vez hierva,, la sacamos y añadimos una taza de harina. Removemos evitando la creación de grumos. Cuando esté todo mezclado, lo volvemos a poner en el fuego, microondas. Añadimos a posteriori colorante de diferentes colores en recipientes vasos.

Cuando tengamos lista la mezcla, podremos utilizarla en hojas en blanco, cartones o donde queramos pintar.

Es importante que se conserve en la nevera.



Pintura casera

Materiales necesarios: Microondas o fuego, harina, agua, colorante alimentario.

Plastilina casera

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Para elaborar la plastilina casera necesitaremos:

- 3 tazas de harina.
- 1 taza de sal fina.
- 1 taza de agua.
- 4 cucharadas de aceite de girasol, comenzamos añadiendo 2 y comprobamos textura.
- Colorante alimentario.

Una vez hemos elaborado la plastilina, podemos trabajar con ella. Para conservarla, podemos introducirla en bolsas herméticas, tipo ZIP.



Plastilina casera

Materiales necesarios: Harina, sal fina, agua, aceite girasol, colorante alimentario. Bolsitas zip para mantenerlas.

¿Quién eres?

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Crearemos un circuito motor con tiza en el suelo del patio. Si lo preferimos podemos utilizar cinta adhesiva de colores y trabajar en el interior del aula.

Se forman diferentes equipos. El equipo guía al peque con los ojos vendados para que logre alcanzar la meta. Una vez haya llegado a la meta, intenta adivinar el elemento que tiene delante.

Idea 1: dotamos al niño/a vendado con un pintalabios, cuando llegue al final del circuito, le pintamos los labios al peque, los ojos, etc.

Idea 2: Una vez lleguemos al final del circuito, el peque que espera al niño/a vendado, realiza un dibujo en la espalda con los dedos. ¿Lo adivina?

Materiales necesarios: Cinta adhesiva de colores o tizas de colores, venda para los ojos.

Smile casero

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Añadimos en un bol los siguientes ingredientes:

- 1 cucharada de detergente
- ½ taza de pegamento blanco con PVA
- 1 taza de bicarbonato de sodio
- Colorante del color que queramos
- Agua



Smile casero

etapainfantil.com

Materiales necesarios: Detergente, pegamento blanco con PVA, bicarbonato de sodio, Colorante, Agua, bol.

3. Rincón de lectura

Leer cuentos o que te lean cuentos es una acción a la que los niños y niñas no suelen negarse. Es un acto placentero que nos ayuda a comprender el mundo en el que vivimos y nos llena de placer.

Por eso la actividad de lectura es una **propuesta de diversión y disfrute** desde las historias contadas.

Las propuestas son de juego con los libros y las palabras y quedan muy completas si se complementan con una lectura en alto al principio de la sesión, que a su vez ayuda a los niños y niñas a equilibrar la energía y a prepararse para la propuesta que sigue al cuento.

Las actividades se plantean con una pauta para dar a las niñas y niños junto con la idea de darles el tiempo y transmitirles la calma suficiente para que puedan disfrutarla y dejarse llevar.



Tips para estas actividades

1. Es importante que la **selección de libros** con la que trabajas te guste a ti, porque es cuando vas a poder transmitir ese placer por la lectura y las historias a los participantes.
2. Ten presente que las **actividades de animación lectora** son también para que los participantes puedan expresar e inventar. Procura dejar tiempo para pensar y no muestres impaciencia por las respuestas.
3. Si ves que al grupo le cuesta arrancarse con la propuesta, tú monitor y monitora puede ser el primero en hablar para **servir de modelaje y orientar**.
4. Todo lo que se inventan los niños y niñas, todas las propuestas narrativas son válidas, en estas actividades **no existe el bien ni el mal**.
5. **Ponle mucho humor**, añade a lo que dicen los participantes, haz bromas con el lenguaje, procura mantener un ambiente distendido.

Aportamos un libro

Duración: 1 hora aprox.

Descripción y desarrollo: Cada participante puede traer un libro de su casa para compartir en esta actividad.

Cuando nos juntamos para compartir presentamos nuestros libros y contamos por qué traemos este libro, qué es lo que más nos gusta de la historia o tal vez del objeto libro y leemos los que dé tiempo de los que las participantes decidan.

Materiales necesarios: Libros, una mantita para el suelo, un lugar acogedor de lectura.

Las portadas

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Exponemos todos los libros, o al menos tantos libros como participantes haya, en el suelo. Podemos ver la portada con el título tapado, si saben leer.

Se invita a las participantes a observar los libros y sus portadas y elegir cuál de ellos les gusta más. Cada participante con su libro puede inventar una historia, sólo mirando el dibujo de la portada y contarla a las demás.

Después podemos leer la historia real.

Materiales necesarios: Libros, una mantita para el suelo, un lugar acogedor de lectura.

Paseo literario

Duración: 1 hora aprox.

Descripción y desarrollo: Los libros están en el suelo de pie formando un camino por el que pasar. Las participantes hacen el recorrido en silencio. Podemos acompañar con una música que inspire calma.

Miran todas las portadas el tiempo que necesiten y después se inventan una historia con las portadas, pueden usarlas todas o sólo algunas.

La segunda parte de esta actividad es contar la historia que nos hemos inventado a nuestras compañeras creando el orden de nuestro propio paseo.

Materiales necesarios: Libros, espacio para hacer un recorrido, lugar tranquilo sin mucho ruido.

Desapareció un cuento

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Elegimos entre 7 y 10 libros que están expuestos en una mesa. Las participantes los miran para reconocerlos. Después de unos minutos las participantes cierran los ojos y la persona que guía la actividad retira uno de los libros y tapa los demás con una tela.

Cuando se indica a los participantes que pueden abrir los ojos sólo ven una tela y se les explica que uno de los cuentos ha desaparecido y tienen que adivinar cual es. Se retira la tela y tratan de adivinarlo.

Este juego se puede realizar en grupos.

Materiales necesarios: Libros, un espacio adecuado para un juego tranquilo y una tela.

Adivina qué cuento es

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Las participantes están en grupo y van saliendo por turnos. La persona que guía la actividad le dice al oído a la participante un cuento que todas y todos los niños conocen y la participante trata de dar pistas para que sus compañeros y compañeras puedan adivinar de qué cuento se trata.

Las norma dice que no puede decir el nombre de los protagonistas ni de los lugares.

Puede jugarse por equipos.

Materiales necesarios: Nada.

EL baile de los personajes

Duración: 1 hora

Descripción y desarrollo: En esta actividad vamos a transformarnos en diferentes personajes de cuentos y jugar con nuestras nuevas personalidades.

Cada participante elige el personaje del cuento en el que se quiere convertir.

Podemos tener varios cuentos al alcance para que sirvan de inspiración.

Cuando hayan decidido quién le gusta, pueden escoger de una caja la ropa que más se parezca a su personaje o que les inspire con su personaje.

Después pueden presentarse unos a otros y por último celebrar un gran baile al ritmo de la música.

Materiales necesarios: Libros, caja con ropa de adulto, caja con complementos (pelucas, narices, gafas, collares...), pinturas de cara.

Cambiamos finales

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Traemos a la actividad dos o tres cuentos nuevos, que todavía no hayamos leído en este espacio.

Los narramos y cuando llegamos al desenlace, paramos la narración para escuchar los posibles finales que se le ocurren a los niños y niñas.

Materiales necesarios: Cuentos.

Historia inventada

Duración: 1 hora

Descripción y desarrollo: La monitora que guía la actividad tiene hoy varios muñecos y objetos que irá presentando uno a uno y entre todas las participantes hablamos de las características de cada objeto: para qué puede ser utilizado, qué cosas puede hacer si el objeto tuviera vida...

Después la monitora pondrá tres objetos en el centro del círculo y creará una historia con ellos permitiendo la participación de los participantes.

La segunda parte de la actividad es que las niñas y niños de manera individual o grupal puedan crear su propia historia y contarla a los compañeros.

Materiales necesarios: Juguetes y objetos que puedan ser usados como parte de un cuento (prácticamente todo).

Descripción y desarrollo: Doblamos un folio en horizontal en 8 partes haciendo un acordeón. La primera persona en participar, puede ser la monitora, comienza una historia y dibuja su comienzo, dobla la hoja y le da la siguiente parte en blanco a la siguiente persona, de manera que nadie puede ver lo que ya hay dibujado.

La siguiente persona dibuja lo que cree que podría continuar la historia y así sucesivamente hasta que el folio se acaba y en el último espacio en blanco a quien le toque el turno tiene que dibujar un final.

Después abriremos el folio y veremos cómo ha quedado de disparatada la historia.

Dependiendo de cómo el monitor sienta al grupo, puede dar pautas previas, como indicar quiénes van a ser los personajes y dónde se va a dar la historia.

Se puede trabajar en grupos pequeños y en gran grupo.

Materiales necesarios: Folios, lapiceros, pinturas y mucha imaginación.

4. Laboratorio creativo

Las manualidades son importantes en educación por muchos motivos. Fomentan la creatividad y la imaginación, lo que es esencial para el desarrollo cognitivo de los niños. Además, las manualidades también ayudan a los niños a desarrollar habilidades motoras finas y mejoran su coordinación mano-ojo. También son una excelente forma de fomentar la autoestima y la confianza en sí mismos. Además, las manualidades pueden ser una excelente manera de aprender sobre diferentes culturas y tradiciones, y pueden ayudar a los niños a desarrollar su habilidad para trabajar en equipo y colaborar con otros.



Es muy importante tener presente que **cuando hacemos manualidades estamos explorando diferentes formas de expresión**, por lo tanto todas las creaciones de las niñas y niños son igual de válidas y así tendríamos que verbalizarlo.

Unos pequeños tips para acompañar el momento de manualidades

1. **Evita los juicios.** Todo está perfecto. Esto significa que cuando las peques te preguntan sobre su trabajo tú monitor, monitora, puedes describir lo que ves y valorar el trabajo y el esfuerzo que la niña o el niño ha realizado, pero nunca la obra en sí.
2. ¿Te has parado a pensar alguna vez en las consecuencias de “hacerles sus manualidades” para que queden mejor? Cuando realizamos la manualidad estamos diciéndole al niño y la niña que lo que ellos hacen no es suficiente, que lo que hace el adulto es como se tiene que hacer y esto genera en ellos y ellas **frustración y malestar**.
3. Si ves que algún niño o niña se atasca puedes **ofrecer ayuda:** *“Veo que esto te está costando, ¿quieres que busquemos juntas cómo solucionarlo?”*.

4. Cuando un niño o niña viene a pedirte ayuda porque está frustrado o frustrada puedes **primero valorar su esfuerzo** y a través de preguntas tratar de **encontrar la solución**: “*Cuéntame, ¿cómo lo has hecho?*”, “*¿dónde sientes que te has atascado?*”.
5. Por favor, recuerda que la mayoría de las manualidades **suelen ser retos para los participantes**, ayuda siempre desde la compasión y el buen humor aunque tengas que ayudar a la misma persona muchas veces. Estas acciones ayudan enormemente a **la autoestima de los participantes** que luego llevarán a otras áreas de su vida.

Pulseras coloridas

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Ponemos un par de pajitas de colores en el medio de los niños y les damos unas tijeras y un recipiente (puede ser un plato de plástico o cartón) para que puedan poner los trocitos de pajita. A continuación, explicaremos que tienen que cortar trocitos pequeños y dejarlos en el plato. Una vez tengan unos cuantos trocitos cortados les daremos un trozo de lana del tamaño de su cuello y les explicaremos que tiene que pasar los trocitos cortados por la lana para hacer sus collares coloridos.



Pulseras con pajitas
manualidadesinfantiles.org

Materiales necesarios: Pajitas de cartón, lana, tijeras, platos de cartón, pinturas para colorear pajitas.

Cohete volador

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Para realizar esta manualidad imprimimos y les daremos un dibujo de cohete a cada alumno para que lo pinte. A continuación, lo recortan y les ayudamos si lo necesitan. Una vez recortado el cohete y el rectángulo, pegamos el rectángulo en forma de U (solo por los bordes, dejando la parte del centro libre para poner la pajita). Finalmente, pondremos la pajita y soplaremos para hacer que el cohete vuele.



Cohete volador

buggyandbuddy.com

Materiales necesarios: **Plantilla cohete**, pajitas de cartón, tijeras, colores, pegamento.

Dibujo mágico

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Le damos a cada niño una cartulina blanca (es importante que sea cartulina o papel grueso). A continuación, les damos una pintura de color blanco a cada uno y les explicamos que es un dibujo mágico, que, aunque no se vea en ese momento lo que se dibuja después, aparecerá cuando lo pintemos. Una vez realizado el dibujo, se les da acuarelas, un vasito con agua para cada uno (para que limpien el pincel) y un pincel.



Dibujo mágico

Finalmente, si surge, podemos mostrar cómo utilizar las acuarelas, por ejemplo, la importancia de limpiar el pincel cada vez que quieran cambiar de color porque si no se ensucian los colores.

Variante: Podemos tener un vaso para cada color y entonces los participantes usan un pincel para cada color evitando que se mezclen los colores sin querer.

Materiales necesarios: Pintura de cera blanca Manley, pincel, vaso de plástico, acuarelas.

Fuegos artificiales

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Grupos de 3 ó 4 niños.

Le damos a cada niño 1 rollo de cartón.

Hacen cortes en uno de los extremos para poder aplanarlo y pintar (si les resulta difícil les dibujaremos alguna línea para guiarles y que lo repitan). Una vez recortado y aplanado, les damos una cartulina y ponemos pintura líquida en diferentes platos para que mojen el rollo y pinten los cohetes.



Fuegos artificiales

raisingveggielovers.com

Para que no mezclen los colores, les decimos que cada uno moja su rollo en un color y si quiere otro color que no sea el mismo, cogen el rollo del compañero para que no se mezclen los colores. Así fomentamos también el trabajo en equipo.

Materiales necesarios: Pintura líquida, rollos de cartón, platos, cartulina.

Fantasmas voladores

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: En una cartulina, dibujan un fantasma con lápiz. A continuación, les damos un trozo de algodón y lo trocean haciendo bolitas.

Así trabajamos la motricidad fina. Una vez troceado pegarán esas bolitas en el dibujo que han hecho anteriormente y lo recortan. Con los trocitos de cartulina que han sobrado, ojos y boca. Finalmente, le pegamos un trozo de lana en la parte de detrás del fantasma y a jugar.



Fantasma voladores

thrivinghomeblog.com

Materiales necesarios: Pegamento, algodón, cartulina negra, lana, tijeras, **plantilla fantasma.**

Manos de primavera

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Dibujamos la silueta de las manos de los niños y niñas en una cartulina (las dos).

Las pintarán con colores. Una vez hecho esto, les damos tijeras para recortar. Si les cuesta recortar les ayudaremos, y recuerda que no hace falta que quede perfecto, lo importante es que ellos y ellas lo intenten y lo hagan lo mejor que puedan, fomentando así su autonomía.

Una vez pintado y recortado le pegaremos una pajita justo en el medio, de tal forma que cuando se mire por ambos lados se vean las manos y solo faltaría añadirle dos hojas.



Manos de primavera

Materiales necesarios: Cartulina, colores, pajita de papel, pegamento, tijeras.

Arañas terroríficas

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: En una cartulina, dibujan un círculo (recuerda que hay niños que posiblemente no han adquirido este concepto, puedes decirle a un compañero más mayor o que si lo tenga adquirido que lo ayude a hacerlo). A continuación, les damos un palo depresor para que peguen el círculo. Después, les damos varias pajitas para que las recorten en 6 trocitos y las peguen en la araña. Después, les damos ojitos o bien les diremos que los dibujen en la parte delantera y ya estaría lista.



Marcapáginas araña

juicyjuice.com

Materiales necesarios: Pegamento, cartulina negra, tijeras, pajitas, ojitos, palos depresores.

Gusano colorido

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Pintan un trozo de la parte exterior de un plato de cartón, como si fuese un gusano. En un trozo de cartulina dibujan la cabeza del gusano y la recortan. Después, la pegamos al cuerpo.



Gusano de colores

gluedtomycraftsblog.com

Materiales necesarios: Pegamento, cartulina, tijeras, colores.

Marioneta abeja

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Dibujamos dos círculos en una cartulina amarilla: uno para el cuerpo y otro para la cabeza de nuestra abeja. A continuación, los recortan y pegan.

Dibujamos ojitos y las líneas de la abeja. Después, en medio trozo de cartulina blanca dibujan y cortan las alas. Al terminar, nosotros con las tijeras hacemos dos agujeros para sus dedos y mover la marioneta.



Marioneta abeja

iheartcraftythings.com

Materiales necesarios: Pegamento, cartulina amarilla y blanca, tijeras, colores, ojitos.

Polos de verano

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Preparamos en cartulina las plantillas de los helados. Les damos papel de seda de colores para que recorten trocitos y peguen los toppings de su helado (bolitas, cuadrados...).

Pegamos un palito de presor y listo.



Helados polos

thebeautifulproject.es

Materiales necesarios: Pegamento, cartulina, papel de seda, tijeras, **plantilla helado.**

Dibujos mágicos


Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: En una servilleta, cada niño hace un dibujo con rotulador negro (la silueta) y después abren la servilleta (para tener dos partes). En la parte de dentro se nos habrá marcado lo que hemos dibujado. Proponemos que pinten su dibujo en esta parte de la servilleta. Finalmente pondremos nuestra servilleta en un plato con agua y nuestro dibujo se pintará solo.



Dibujos mágicos

misdosprincipitos.com

Vídeo referencia:  [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=K72LYHVPJNM](https://www.youtube.com/watch?v=K72LYHVPJNM)

Materiales necesarios: Servilletas, rotuladores, agua, plato.

Maracas

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Pintan un rollo de cartón al gusto. Con celo pegamos uno de los extremos del rollo e introducimos arroz (o cualquier cosa que haga ruido al moverse, por ejemplo piedras pequeñas, lentejas).

Tapamos la otra parte del cartón de la misma manera y a jugar.



Maracas de cartón

babysits.es

Materiales necesarios: Colores, pintura acrílica, celo, rollos de cartón, piedras o arroz.

Disfraz de indio

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Con una bolsa de basura, recortan los flecos del disfraz. Con gomets decoran su disfraz. Finalmente, con nuestra ayuda, se lo ponen preparando los agujeros de los brazos y la cabeza.



Disfraz de indio

Materiales necesarios: Buscando la sostenibilidad del proyecto vamos a tratar de hacer la actividad on camisetas viejas, en el caso de no encontrarlas ni ninguna otra opción que se nos ocurra, entonces utilizaremos bolsas de basura tamaño 30L , tijeras, gomets.

Corona de indio

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Entregamos un rectángulo de cartulina para hacer la base de la corona de indio y la decoran. A continuación, les damos los dibujos de las plumas para que las pinten y las recorten. Finalmente, pegaremos la base de la corona (podemos utilizar una grapadora para que quede más fuerte) y pegamos las plumas.



Corona de indio

thebeautifulproject.es

Materiales necesarios: Colores, tijeras, cartulina, hojas de plumas, pegamento, **plantilla pluma.**

Cohete fallero

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Con un rollo de cartón y un trozo de hoja blanca, dibujan y pegan los ojitos del cohete. A continuación, acaban de dibujar la cara (nariz y boca) y les damos un trocito de cartulina negra para que recorten un rectángulo pequeño y lo peguen porque este va a ser la mecha. Finalmente les daremos la plantilla del fuego de nuestro cohete para que la pinten y la peguen.



Cohete fallero

Materiales necesarios: Colores, tijeras, cartulina negra, pegamento, **plantilla fuego.**

Arcoíris con nubes

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: En medio plato, pintan con rotuladores un arcoíris. Con un trocito de algodón, hacen bolitas y las pegan en los extremos para hacer las nubes. Finalmente recortamos medio círculo en la parte inferior del plato para simular la curva del arcoíris.

Materiales necesarios: Rotuladores, tijeras, pegamento, algodón.

Marco de fotos

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Se dibujan a ellos mimos en medio folio. Después, con 4 palitos depresores y cola, los pegan formando un cuadrado. Finalmente, como opcional podemos añadirle un trozo de lana en la parte superior para poder colgarlo.



Marco de fotos

dodoburd.com

Materiales necesarios: Papel, colores, palos depresores, cola.

Coronas divertidas

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Decoramos un plato de cartón (podemos darles gomets, pompones) que será su corona. Una vez decorado, lo recortamos por el centro formando triángulos que simulen la corona de rey o reina.

Materiales necesarios: Platos de cartón, gomets, colores, tijeras.

Globo aerostático

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Decoran un plato de cartón. Después, con un trozo de cartulina cuadrada escriben su nombre simulando la cesta del globo. Finalmente, les daremos dos palitos depresores a cada niño para que peguen las piezas y creen su globo aerostático.

Materiales necesarios: Platos de cartón, colores (puede ser pintura acrílica), tijeras, palitos depresores, cola.

Paraguas colorido

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Entregamos la plantilla de lluvia y las gotas para que lo pinten y recorten. Una vez pintado, pegan un palito depresor al paraguas. Finalmente, con varios trozos de lana pegan las gotas de lluvia y lo al paraguas (si no se pega bien utiliza celo).

Materiales necesarios: Plantilla paraguas, tijeras, pegamento o celo, palito depresor, colores, lana, **plantilla paraguas.**

5. Juegos de vínculo y musicales

Los juegos de vínculo nos permiten vincularnos con nosotras mismas y nuestros compañeros. **Son juegos de conexión, contacto o miradas.** Hay una complicidad que nos lleva a estar compartiendo algo, bien sea un juego rápido, calmado o de música.



Y los juegos musicales nos ayudan a **desarrollar atención, memoria**, a mejorar nuestra discriminación auditiva y a trabajar en grupo.

Juegos de vínculo

- Cuentos en la piel
- Bailar tocando alguna parte del cuerpo de tu compi. Por ejemplo oreja con oreja, pie con pie, nariz con nariz...
- Bailar siendo espejo del otro
- Carretilla con circuito. Sin ser una carrera
- A caballito
- Masajes en la cabeza. Parejas o grupos
- Masajes en círculo

Juegos musicales

- Toca el tambor, de Pim Pau:  [HTTPS://YOUTU.BE/AZCULDSEPMQ](https://youtu.be/AZCULDSEPMQ)
- Luis Pescetti

Juego de las sillas

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Primera toma de contacto. Vamos a empezar por algo facilito.

El juego de las sillas es un juego de toda la vida. Se colocan las sillas formando un círculo, dándose la espalda unos a otros. Tiene que haber una silla menos que los niños y niñas que haya. Se pone música, los niños y niñas dan vueltas alrededor de las sillas. Paramos la música y, cuando para, tienen que sentarse en una silla cada uno.

Que levante la mano quien haya jugado alguna vez en su vida.

En el juego tradicional, la persona que se queda sin silla «pierde». Sin embargo, como a nosotras nos gustan los juegos cooperativos, hacemos lo siguiente: olocamos las sillas como en el juego tradicional. Al parar la música se quita una silla peeeeero ahora los participantes tienen que cooperar para conseguir sentarse todos. Al principio hay mucho sitio es muy fácil pero la cosa se va complicando a medida que avanza el juego y vamos quitando las sillas. Ahí es donde entra el ingenio y la estrategia para conseguir el fin común. Habitualmente no todas las personas consiguen sentarse en la silla (o eso creo) pero al final, seguro que logran su objetivo.

Materiales necesarios: Tantas sillas como participantes menos una.

Baile de pelotas

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Este juego muchas veces se hace con globos, aunque me gusta esta alternativa con pelotas que da más juego (nunca mejor dicho).

Nos dividimos por parejas. Se le da a cada pareja una pelota. Al sonar la música, las parejas bailarían e intentarían que la pelota no toque el suelo, pudiendo tocar la pelota con cualquier parte del cuerpo pero sin soltar a la pareja, cuando pare la música se puede soltar a la pareja.

Si el animador dice, cambio de pareja, uno de la pareja cogerá la pelota y deberá emparejarse con alguien que no tenga pelota, y así sigue la dinámica.

A medida que avanza el juego vamos cambiando de pelota, y cada vez, jugamos con una más pequeña.

Materiales necesarios: Pelotas de diferentes tamaños.

Bingo de canciones

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Hoy proponemos un bingo cantarín. Metemos en un bombo varias palabras sencillas con las que se nos ocurran canciones. Por ejemplo: amor, corazón, luna, etc.

Movemos el bombo, sale la palabra y... a cantar una canción que contenga esa palabra. O bien podemos cantar una canción que conozcamos; y si no, podemos improvisar una canción integrando una o varias de las palabras.

Se puede hacer de manera individual, por grupos o por parejas, hasta que se nos acaben las canciones que contengan la palabra salida del bombo.

Materiales necesarios: Papel, lápiz y recipiente donde meter trozos de papel.

Dibuja la música

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Con este juego podremos ver una nueva faceta creativa de nosotros, nosotras, de nuestros hijos e hijas. Muy recomendable.

Si tenemos un rollo de papel blanco, pinturas, música y pañuelos, es el momento de ser artistas. Pegaremos el rollo de papel en el suelo con cinta de pintor y nos taparemos los ojos con el pañuelo. Cuando la música empiece a sonar, es el momento de pintar y dejarte llevar.

También podemos hacerlo con los ojos abiertos, concentrándonos en lo que dice la letra o «dibujando» el sonido de un solo instrumento.

Los niños y niñas nos sorprenden y nosotros a ellos también.

Y además pintar la música tiene muchas variables. Podemos hacerlo libremente o proponiendo alguna acción; si la pintura es una avispa, si hay terremotos sonando, si volamos, o si saltamos como una ranita.

Materiales necesarios: Un rollo de papel blanco, pinturas, música y pañuelos.

Descubriendo sonidos

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Vamos a descubrir sonidos y lo que provocan en nosotros, ¿te atreves?

Seleccionamos en el ordenador o móvil una serie de sonidos diferentes. Por ejemplo: olas del mar, tráfico en la ciudad, sonidos de animales, un instrumento, la lluvia, un bosque.

Cualquier sonido que se te ocurra es válido. Los vamos poniendo en el orden queelijamos, nos tumbamos con las personas que estemos realizando el ejercicio y nos dedicamos a concentrarnos solamente en el sonido durante unos segundo. Al pasar ese tiempo, preguntamos de qué se trata ese sonido y cómo le hace sentir.

Muchas veces tenemos tan normalizados e interiorizamos tantos sonidos, que ni los disfrutamos ni nos damos cuenta de qué provocan en nosotros y lo que nos ayudan a relajarnos o conectar con la naturaleza.

Materiales necesarios: Reproductor de sonidos.

Nos dejamos llevar

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Para este juego necesitamos un pañuelo o algo similar y ponemos música. Una vez familiarizados con la música nos colocamos alrededor del pañuelo y la cogemos (lo ideal es que se pueda agarrar de lado a lado, que no sea más grande que lo que miden los brazos de cada persona).

Cuando volvemos a poner el tema la tela debe seguir los movimientos corporales de los niños, representando lo que marque la canción, dejándose llevar por la música y la letra.

Si viene al caso podemos hacer movimiento arriba y abajo subiendo y bajando el pañuelo, o podemos simular las olas del mar, o cada uno lo que le apetezca.

También podemos hacer este juego por parejas y uno representa con el pañuelo el movimiento, y el otro debe imitarle con su cuerpo.

Materiales necesarios: Pañuelo y reproductor de música.

Escondite musical

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Este juego es una versión musical del escondite.

La versión cuentera del escondite consiste en: todos los jugadores se reúnen y en grupo deciden cuál es la pequeña historia que van a contar y eligen al primer narrador. Este tendrá que contar el cuento con los ojos cerrados mientras los demás eligen un lugar donde esconderse. Por ejemplo: «Era una vez el cuento de Juan y pimienta, Juan se comió el pimienta y se acabó el cuento». A continuación, el narrador o narradora sale a buscar a los demás en sus escondites.

Cuando los encuentre, estos se unirán a él uno a uno. Una vez todos estén juntos de nuevo eligen al nuevo narrador y el juego vuelve a comenzar.

¿Y si ahora lo hacemos con canciones y música? Si la persona que cuenta canta y cuando encuentra a algún escondido, cantan juntos?

Materiales necesarios: Nada.

Juego de sílabas

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Nos sentamos en círculo, si somos 2, nos sentamos una persona enfrente de la otra.

Se coloca alguien en el centro. Esta persona se pone delante de uno de los jugadores y da una, dos, tres o cuatro palmadas. El jugador que se encuentra enfrente inmediatamente tiene que decir una palabra con ese número de sílabas, y ocupa el lugar del centro.

Si somos 2, haremos la misma mecánica pero una vez nos encargamos de dar las palmadas, al siguiente turno nos toca adivinar.

Materiales necesarios: Nada.

Estatuas musicales

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Seguro que este juego te suena, a nosotras nos encanta. Además, es súper sencillo y no necesita mucha preparación.

Se trata de que los participantes bailan al ritmo de la música, y cuando la música se detenga se deben mantener lo más quietos posible en la misma postura que estaban.

El juego consiste en no moverse, el responsable de parar la música puede ir moviéndose alrededor de los participantes intentando hacer que se muevan o rían sin tocarlos.

Podemos ir parando la música cada vez cada menos tiempo para que el juego sea más divertido y los participantes tengan que estar más atentos.

¡Cierto seguro! Además se puede versionar proponiendo que paren de determinada manera: animales, jugadores de algún deporte, cuerpo de sorpresa...

Materiales necesarios: Reproductor de música.

¿Qué hay en la lata?

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Preparamos las latas y el juego consiste en adivinar qué hay dentro de la lata por el sonido.

Si además luego las queréis usar de maracas, bienvenida a una hermosa fiesta.

Materiales necesarios: Latas de refresco, y diferentes materiales para incluir dentro: arena, lentejas, agua, botones, y cualquier cosa que se te ocurra.

Eco eco

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Los juegos de eco son, como el mismo nombre indica, una oportunidad de repetir y escucharnos unos a otros.

Se puede jugar de varias formas. Podemos hacerlo desde la locura del sinsentido, o jugar para conseguir un objetivo. Hoy vamos a mezclar un poco las dos formas.

Primero te vamos a proponer calentar motores diciendo palabras y repitiendo las últimas 2 sílabas de ellas. Por ejemplo:

inteligente - gente

No hace falta que las últimas sílabas formen también una palabra existente, pero ¿a que queda chulo?

Cuando ya llevemos un ratito con palabras conocidas empezamos a inventar nuevas.

mawacachuli - chuli

Materiales necesarios: Nada.

Percusión corporal

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Para comenzar esta actividad una persona realiza una secuencia de movimientos creando sonidos con diferentes partes de su cuerpo (palmas, muslos, pies, pecho, sonidos con la boca, chasquidos con los dedos). Luego invita a la siguiente persona a realizar su secuencia.

Hacemos secuencia tras secuencia hasta que vamos controlando los sonidos que emite nuestro cuerpo.

Cuando ya tengamos controlada la mecánica podemos hacer una serie: empieza una persona haciendo su secuencia, el siguiente hace la secuencia anterior y suma la suya y así con todos los integrantes del grupo. Si somos pocos participantes podemos sumar cada vez que sea nuestro turno una secuencia nueva a la serie elaborada.

Materiales necesarios: Nada.

Pincel y música

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Es un juego de conexión y de expresión a través de la música entre dos personas. Solo necesitas un pincel y música. Si te apetece cantar, puedes utilizar una canción tranquila, una nana susurrada, una melodía improvisada... Pero también te puede venir bien algo de música grabada.

Una opción es «Gymnopédie n° 1» de Erik Satie, pero es muy importante que utilices una música que os agrade y os relaje a ambos.

Podéis poner os frente a frente sentados, o recostados. A través de la música, trataréis de conectar con el otro a través de trazos en la cara y en el cuerpo. Podrás expresar en su cuerpo, como si de un lienzo en blanco se tratase, cómo le sientes a la otra persona, cómo le observas, cómo le ves... Sin duda, una actividad para sentirte arropado, escuchado, querido y validado.

Materiales necesarios: Pincel y reproductor de música.

Limbo

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Nuestro típico juego de limbo nos permite muchas formas de jugar y disfrutar.

El juego consiste en colocar una barra en modo horizontal (la barra del limbo) que puede también ser sujetado por dos personas. Podemos usar alguna prenda, cintas o lo que tengamos a mano para simular el limbo.

El juego consiste en pasar por debajo de la barra con su espalda boca abajo y la cara quedando boca arriba. Ésta pueda ser la primera consigna, luego podemos variar y decidir pasar saltando con un pie o dando giros o todo aquello que nuestra imaginación y el grupo pueda proponer.

Si alguno del grupo no puede pasar por debajo del limbo solo, es momento de la ayuda del todo el grupo.

Podemos acompañar el juego con música y si no tenemos un equipo a mano, la voz siempre nos puedes ayudar.

Es tan variado y divertido que podemos crear hasta nuestra propia canción y nuestro propio ritmo.

Materiales necesarios: Reproductor de música o nuestra propia voz.

Pensando canciones

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Nos vendrá muy bien un cronómetro. Vamos a jugar a pensar canciones y, por turnos, iremos cantando la que se nos ocurra. Y si queremos complicarlo un poco más, sumamos una consigna.

Por ejemplo:

- Canciones que contengan la palabra AZUL (o la que se os ocurra)
- Canciones de un/a artista concreto/a
- Canciones que comienzan con una determinada letra

Materiales necesarios: Cronómetro.

La vela mágica

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Con todos los niños y niñas que tengamos en nuestro grupo, formaremos un círculo. Una vez realizado el círculo, les proponemos que se sienten para que estén más cómodos.

Una vez en el suelo, le damos una «vela mágica» (invisible). Esa vela será como tú quieras, y se la daremos encendida. Antes de dárselo le explicamos muy bien la actividad para que no haya ningún percance, ya que todos ellos y ellas tienen que intentar pasar dicha vela y que no se apague.

Cuando comenzamos la actividad podemos poner una música relajante para que se puedan estar más concentrados.

Materiales necesarios: Vela y música relajante.

Lío - lío

Duración: 15 min.

Descripción y desarrollo: Todos sentados en fila. Uno se la queda con el monitor o monitora de espaldas al resto sus compañeros y con los ojos cerrados. El monitor llama a uno de la fila. Éste en total silencio se debe acercar al compañero que tiene de espaldas.

Una vez allí debe de tocarle y con voz cambiada decirle algo, volviendo de nuevo a su sitio con mucha suavidad. Una vez sentado todos los niños/as en fila cantan: «lío-lío quién ha sido», y el/la que se la queda se da la vuelta y tiene que intentar adivinar quién ha sido.

Y así hasta finalizar el juego con todos/as los integrantes del grupo.

Materiales necesarios: Nada.

¡A bailar!

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Formamos un círculo y alguien se pone en el centro.

El niño o niña que se quede en el centro se quedará bailando, mientras sus compañeros imitan todos los pasos que haga. Transcurrido un tiempo, se cambia por otro u otra niña que todavía no haya salido al centro del círculo, y así sucesivamente hasta que lo hagan todos los integrantes del grupo.

El principal objetivo de esta actividad es mover el esqueleto al son de la música y destinar unos minutos a cada niño y niña para que se sientan los protagonistas del baile... Déjate llevar... y a disfrutar de este juego tan divertido y de cooperación grupal.

Materiales necesarios: Música con ritmo y buena vibra.

Adivina la canción

Duración: 1 hora

Descripción y desarrollo: ¿Adivinamos canciones? El mecanismo para adivinar las canciones no va a estar basado en letras, sino simplemente en saber buscar y adivinar de qué tema se trata.

Para que el juego no sea extremadamente complicado, no van a tener que saber el nombre del artista y la canción, simplemente nos podrán cantar un trozo de la canción, el que ellos y ellas quieran.

La otra característica del juego es que inicialmente solo escucharán el primer segundo de la canción. Sin embargo, con cada intento fallado aumentará un poquito el tiempo de escucha, por lo que cada vez van a tener más posibilidades de escuchar.

Al final, pueden bailar la canción con todos sus compañeros.

Materiales necesarios: Música adecuada para los más pequeños y muchas ganas de pasarlo bien.

Preparados, listos, ya

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Con una cuchara en la boca, llevan a su compañero/a una bolita (papel, de periódico, de papel albal, o del material que podáis conseguir por el colegio) y cuando se la pase el niño/a que lleva la cuchara en la boca, la coge con la mano para introducirla en una cesta, y así sucesivamente hasta que lo hagan todos los niños y niñas.

Podemos decir que es una actividad por parejas, pero en el caso de que todos los niños y niñas sean muy pequeños, adaptaremos la actividad de la mejor manera que vea el monitor/a. Como por ejemplo, que todos los niños y niñas se pongan en una fila y que se tenga que pasar la bola entre ellos/as.

Materiales necesarios: Pelota reciclada, cesta/cubo, cuchara del comedor escolar y saber buscar una opción B.

La hora de los masajes

Duración: 15 min.

Descripción y desarrollo: Hay que reconocer que las primeras sesiones se hacen un poco difíciles por la falta de costumbre en la técnica, pero en la tercera sesión todo se vuelve maravilloso.

Los juegos se desarrollan en sesiones de unos 15 min., aunque al principio puede que las sesiones tengan que ser más cortas.

Siempre que se empiece un juego nuevo el monitor debe hacerlo con uno de los peques, como ejemplo a seguir, verbalizando lo que está haciendo: «subimos la pierna hasta que quede arriba del todo»... Esta canción funciona muy bien con todos los pequeños de la clase, también nos podemos ayudar con la música original.

Sigue...

Un ejemplo...

El escalofrío

- Si rompo un huevo... *(pongo un puño sobre otro encima de la cabeza en lo alto)*
- Baja la yema muy despacito *(paso las palmas de las manos abiertas por la cabeza dos veces)*
- Bajan las hormiguitas *(toco con las puntas de los dedos en la espalda como hormigas que bajan)*
- Suben las hormiguitas *(toco con las puntas de los dedos en la espalda como hormigas que suben)*
- Bajan los vampiros *(toco con las puntas de los dedos en la espalda como vampiros que bajan)*
- Te aprietan los costados *(aprieto los costados cada uno con una mano dos veces)*
- Suben los vampiros *(toco con las puntas de los dedos en la espalda como vampiros que suben)*
- Te aprietan el cuello *(con una mano a cada lado apretamos los hombros, dos veces)*
- Dibujo un dibujito con muchos arbolitos *(dibujo un paisaje sobre la espalda)*
- Hay un paisaje *(dibujamos en la espalda). Entra el solecito *(dibujamos en la espalda)**
- Se abre la ventana *(pasamos las palmas de las manos por la espalda hacia afuera)*
- Hace frío *(soplar el cuello)*. Mucho frío *(soplar el cuello)* y ahora... un escalofrío.

Podemos usar plumas o elementos diversos.

Es importante hacer esta actividad periódicamente porque así generamos el hábito de algo tan saludable.

Materiales necesarios: Música de la canción, o también la puedes cantar tú, para que los niños se queden boquiabiertos, inténtalo que es muy fácil.

¡Sonríe!

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Por parejas, sentados uno enfrente de otro, intentan hacerse reír. Pierde el primero que se ríe.

El monitor o monitora mientras tanto, puede ir diciendo cosas que hagan gracia, para que así los niños y niñas se rían.

Materiales necesarios: Pinta caras y dosis de humor.

La super bomba

Duración: 15 min.

Descripción y desarrollo: Todos los niños y niñas menos uno, se pondrán de pie formando un círculo. Dentro de este círculo una pelota irá pasando de las manos de un niño a otro. Mientras, el niño que se sitúa en medio del corro estará contando hasta 10. Cuando lo haga, dirá: **«aviso, peligro, bomba»**. El niño/a que en ese momento tenga la pelota se sentará en el suelo y los compañeros/as tendrán que saltarlo para pasarle la pelota al niño de al lado.

Y así hasta que haya un ganador o ganadora en el grupo.

También podemos variar... Al situarnos en el corro podemos ponernos más cerca o más lejos según las características de los niños y niñas, o incluso sentarnos. También podemos contar hasta el número que nos parezca indicado para nuestro grupo, ya que es importante que todo/as lo integrantes del grupo sepan lo que están haciendo en cada momento.

Materiales necesarios: 1 pelota de gomaespuma.

El pistolero

Duración: 10 min.

Descripción y desarrollo: El juego del pistolero es un juego de vuelta a la calma.

Los participantes se distribuyen formando un círculo y se quedan de pie. En el centro el monitor/a (así controlamos el juego y evitamos dar demasiada responsabilidad a un niño o niña).

El juego consiste en que los participantes han de ser el pistolero más rápido de todos, para poder «matar» a sus compañeros antes de que le «disparen». El monitor se sitúa en el centro del círculo y «dispara» señalando con el dedo a la vez que dice BUM a uno de los participantes que se encuentre en el círculo. Éste se agacha para permitir a los compañeros que tiene inmediatamente a sus dos lados (derecha e izquierda), «dispararse» entre sí.

El primero que «dispare» gana. Esta decisión es del monitor, evitando en la medida de lo posible dar esta responsabilidad a un niño, pues puede acarrear problemas. Si no lo tienes claro, se repite, o lo que tú como responsable del grupo decidas.

Cuando un participante dispara a otro y lo «mata» este se queda sentado. Finalmente, cuando todos los niños estén sentados, a excepción de dos. Se hace un duelo. El duelo consiste en poner a los dos últimos participantes que queden de pié, espalda contra espalda. El monitor empieza a contar y cada número es un paso (ejm: uno, dos, cinco, siete, TRES). Cuando el monitor diga 3, se disparan, el primero en girarse y decir BUM es el ganador del duelo.

Con este juego podemos jugar las veces que queramos, ya que es un juego muy divertido y que suele gustar mucho.

Materiales necesarios: Nada.

La serpiente

Duración: 8 min.

Descripción y desarrollo: El niño o niña que se escoja tomará un pañuelo y colocará parte del mismo dentro de su pantalón, de modo que el mismo quede colgado (como una cola).

Utilizando la canción «Soy una serpiente», el niño o niña irá escogiendo otro amigo/a para que se una a él y sea parte del cuerpo de la serpiente, una vez que se escoja a próximo niño o niña, este se pondrá su pañuelo de la misma forma que el líder. Cada niño/a irá cantando la canción agarrado del pañuelo de su compañero de al frente, en el caso de no tener tanto pañuelos, los niños y niñas se cogerán de la cintura del compañero que tengan delante.

El objetivo del juego es terminar la canción con todos los niños agarrados uno del otro a través del pañuelo, y en el caso de no tener, que todos los niños formen una parte del cuerpo de la serpiente.

Materiales necesarios: Pañuelos.

¡Que no caiga el globo!

Duración: 15 min.

Descripción y desarrollo: Antes de empezar la actividad explica a todos los niños y niñas que la actividad consiste en mantener un globo inflado suspendido en el aire, sin dejarlo caer en el suelo, el mayor tiempo posible.

Indícale, también, que puede utilizar sus brazos, piernas o cualquier otra parte del cuerpo, pero no podrá detener o sostener el globo. Si vemos que van entendiendo el juego, lo podemos hacer un poco más complicado e ir añadiendo más globos según vayan pasando intervalos de tiempo.

Con este juego pretendemos que afiancen su habilidad de lanzar y golpear de diferentes formas un objeto; asimismo, utilizan su equilibrio y coordinación durante el desarrollo del juego, con creatividad e imaginación.

Materiales necesarios: Globos de colores.

El fantasma

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Con música de fondo, los alumnos y alumnas se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. En ese momento, el monitor o monitora tapa con una sábana o tela a uno de los componentes del equipo. Después pregunta: «¿Quién es el Fantasma?».

El resto de niños se levantan e intentan adivinar qué compañero es «El Fantasma».

Y así hasta que el monitor o monitora elija a todos los niños/as de su grupo.

Materiales necesarios: Tela o sábana reutilizada.

Me gusta la plastilina

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Esta actividad ayuda a soltar la tensión de sus manos y canalizar experiencias que necesiten. ¿Cómo? Amasando, estrujando, moviendo la plastilina.

Para comenzar esta actividad el monitor o monitora pondrá un rol.

Por ejemplo: amasar pan, hacer una estrella, etc... para que todos hagan las mismas cosas a la vez, y al finalizar la actividad puede dejar un ratito de juego libre para que ellos y ellas hagan lo que quieran.

Materiales necesarios: Plastilina de colores y mucha imaginación.

Pobre gatito

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Este juego puede surgir de manera improvisada, o bien fomentado por algún adulto.

Los niños y niñas se sientan en el suelo en círculo. Uno de ellos se coloca de rodillas delante de otro haciendo de gato, y le dice: MIAU, intentando que el compañero/a se ría. Éste con gesto serio, aguantando la risa, le contesta acariciándole la cabeza:

¡Pobre gatito!

El proceso se repite hasta 3 veces. Si en este tiempo el que contesta no se ha reído, el que hace de gatito va a buscar a otro niño/a para repetir la acción. Si, por el contrario, se ríe, éste pasa a hacer de gato.

Materiales necesarios: Nada.

Los aros

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: En este ejercicio de vuelta a la calma, el grupo forma una fila. Se dan todos de la mano, y no se pueden soltar.

Se trata de transportar un aro desde un punto A, a otro B sin que toque el suelo. Para ello, el de un extremo tiene que coger un aro e ir pasándoselo al siguiente metiendo sus piernas y su cabeza entre el aro.

Aquí se puede jugar con el tamaño del aro, a más pequeño mayor dificultad de transportarlo hasta la otra punta.

Si vemos que es muy difícil buscamos una opción B, y podemos realizar una carrera de relevos, y simplemente que los niños y niñas del grupo se vayan pasando el aro.

Materiales necesarios: Aros del material de educación física.

Descripción y desarrollo: Las reglas son las siguientes:

1. Tiene que haber tantas sillas como participantes haya en el juego, aunque se deberá quitar una antes de empezar.
2. Se necesita un altavoz de música o bien que cante el monitor o monitora.
3. Para comenzar, se colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro.
4. Los participantes se deberán situar de pie alrededor de las sillas y uno detrás de otro.
5. El monitor o monitora deberá de estar atento de la música y pararla cuando él/ella quiera.
6. Cuando comienza a sonar la música, todos los participantes deberán girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la canción.
7. En el momento que la persona encargada de la música pare la canción, cada jugador deberá sentarse en una silla.
8. El que se quede sin silla quedará eliminado.
9. El juego se reanudará quitando una silla y así hasta que quede sólo una y dos contrincantes.
10. El último en salvarse será el ganador del juego.

¡y así de fácil, es la hora de jugar tantas veces como quieras!

Materiales necesarios: Sillas de clase y una buena voz del monitor o un altavoz con música.

6. La colmena sostenible

El objetivo de estas actividades es **trabajar los Objetivos del Desarrollo Sostenible de una manera más amena y comprensible** para los niños y niñas, haciéndolos partícipes del proceso y de la explicación de cada objetivo. Para llevar a cabo esta actividad se proponen cuentos y juegos que tienen relación con cada uno de los 17 ODS.



Es importante tener en cuenta que las ODS son una preocupación del mundo adulto y que queremos que los niños y niñas comiencen a entender todo lo que pueden hacer por el bienestar del planeta y de la comunidad donde viven, pero debemos de **ser cuidadosos con cómo transmitimos esta información** a los niños y niñas de esta etapa, es mejor hablar desde la intención de mejorar el mundo donde vivimos y evitar hablar desde la preocupación sobre como está el planeta o las desigualdades sociales. Su desarrollo madurativo no les permite comprender del todo estas situaciones y podemos generar preocupaciones y ansiedades no deseadas en los niños y niñas.


Por eso hablamos desde la intención de cómo podemos hacerlo todavía mejor.

Go goals

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Se trata de conocer los objetivos de las ODS de manera lúdica, es el juego de mesa de la escalera pero con 5 objetivos.

Podemos descargarnos el juego, los dados y las fichas en el descargable gratuito de la página:

 [HTTPS://GO-GOALS.ORG/ES/MATERIAL-DESCARGABLE/](https://go-goals.org/es/material-descargable/)


Materiales necesarios: Un tablero, en formato A3, las instrucciones del juego, dados y fichas y una batería de preguntas.

Construyendo un mundo mejor

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: El juego consiste en 17 parejas de cartas que hay que unir para poder leer las ODS, se puede jugar las primeras veces con todas las cartas hacia arriba y tratando de unir las que corresponden y una vez que las conocemos podemos aumentar la dificultad tratando de jugar al memory.

Puedes descargar las cartas aquí:

 [HTTPS://FPSNAVARRA.ORG/WP-CONTENT/UPLOADS/2020/11/NAIPES-BELATZ-CASTELLANO.PDF](https://fpsnavarra.org/wp-content/uploads/2020/11/NAIPES-BELATZ-CASTELLANO.PDF)

Materiales necesarios: Juego de cartas.


El planeta Tierra

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Leemos y comentamos el libro “El planeta tierra”, hablamos sobre lo especial de nuestro planeta y sobre cómo podemos cuidarlo, desde lo que saben los niños y niñas el monitor/a añade información de acciones que sean reales a la edad de los niños y niñas con los que está hablando.

Entre todos realizamos un collage gigante que puede quedarse en un rincón del comedor con las propuestas de acciones que los niños y niñas hayan propuesto.

Materiales necesarios: Libro “El planeta tierra”

 [HTTPS://WWW.AMAZON.ES/PRIMER-LIBRO-CIENCIA-PLANETA-TIERRA/DP/8469629646](https://www.amazon.es/primer-libro-ciencia-planeta-tierra/dp/8469629646)

Lapiceros de colores, folios, cartulinas, tijeras y pegamento

Por cuatro esquinitas de nada

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Este cuento puede ser fácilmente adaptable a muchas situaciones, como por ejemplo el entorno laboral. En este caso un cuadrado quiere jugar en casa de los amigos redondos, pero no pasa por la puerta. ¿Qué harán para adaptarse, para reconocer las diferencias y aceptarlas?

Diálogo con los niños y niñas trasladándolo a sus realidades y tratando de generar herramientas para su día a día.

Materiales necesarios: Libro “Por cuatro esquinitas de nada”

 [HTTPS://ACORTAR.LINK/CCDETU](https://acortar.link/ccdetu)

Descripción y desarrollo: Hablar con los niños y niñas de residuos plásticos, contaminación y ahorro de energía. Lectura y comentario del libro que también trae algunas propuestas de acciones.

Con la lectura de este libro podemos realizar varias propuestas:

1. Leer y comentar
2. Crear un cartel colectivo para dejar expuesto en un rincón del comedor
3. Crear diferentes dibujos y realizar una exposición por un planeta mejor
4. Escoger una melodía de una canción que todos y todas conozcan e inventarnos una letra que invite a realizar las acciones que hemos leído en el libro

Materiales necesarios: Libro “Rescate planeta”



[HTTPS://ACORTAR.LINK/NTMPFW](https://acortar.link/ntmpfw)

Anexo 2

ACTIVIDADES PROPUESTAS PARA LA ETAPA DE PRIMARIA

Índice de actividades para primaria

1. Deportes cooperativos

- Juegos Populares
- Deportes alternativos

2. Locos por la ciencia

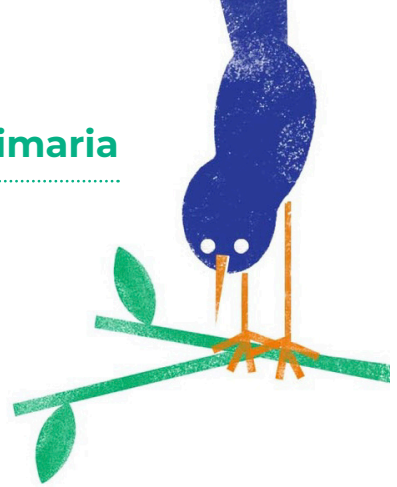
3. Diálogo juntos

4. La Colmena Sostenible

5. Juegos de estrategia

6. Laboratorio Creativo

7. Nutrición y juego



Estas actividades propuestas persiguen la consecución de las competencias básicas en el alumnado para la **etapa de primaria**.

Tened en cuenta que depende del colegio donde estéis trabajando, pero generalmente los niños y niñas **en esta etapa pasan el día en actividades guiadas** siendo evaluados por cada respuesta.

Nuestras actividades en la hora de comedor no pretenden generar ninguna situación de tensión en el alumno sino más bien todo lo contrario, reforzar esos contenidos y tal vez ampliarlos **desde el lugar más lúdico**. Para que esto suceda los alumnos deben de sentir que ese espacio en ese momento y con esos monitores es un lugar seguro donde puede ser el mismo y **relajarse para disfrutar**.

Nuestra actitud como monitores tiene que procurar **generar ese ambiente de confianza y bienestar** que además ayudará a que las actividades fluyan y se disfruten.

Algunos tips para esta etapa

- Procura crear tus programaciones teniendo en cuenta que en las primeras sesiones **es necesario crear un vínculo** con los participantes.
- Que tus comentarios sean siempre para **valorar el esfuerzo** y el trabajo de los alumnos, **nada está bien ni mal**, está como los alumnos necesitan expresar.
- Si tienes que pedir a algún alumno que cambie de actitud por el bienestar grupal no olvides **pedirlo desde la necesidad**, por ejemplo: *“Cuando hablas a la vez que tus compañeros no nos podemos escuchar y no podemos continuar con la actividad, necesitamos que esperes tu turno”*. *“Si tienes un problema con un compañero aquí usamos las palabras, yo estoy aquí para ayudarte”*.
- Por favor, **habla con un tono de voz amable y suave**, cuando gritamos generamos normalmente miedo y rechazo en el niño o el grupo y nos alejamos de lo que queremos conseguir. Si en algún momento la situación te ha superado y has tenido que alzar la voz, no olvides reparar.
- Utilizamos el “por favor” y el “gracias”, **mostramos educación** para que también los alumnos tengan esa consideración con nosotros.
- Hay momentos en que todos te hablan a la vez y les cuesta esperar por sus turnos, **adelántate a estas situaciones y organiza** los turnos o la manera en la que vas a funcionar antes de comenzar.
- Procura **dejar espacios para que los niños también puedan tomar decisiones**, aunque sean pequeñitas, esto aumenta su sentido de pertenencia en el grupo y en la actividad y hará que se sienta más cómodo y le aumenten las ganas de participar.
- Procura tener una **batería de juegos o canciones** para los momentos en los que la actividad se termina antes de tiempo, para los momentos de conflictos que se necesita compensar con distensión, para cohesionar el grupo.

1. Deportes cooperativos

El niño y la niña entiende el mundo y su funcionamiento **a través de experiencias, que necesitan del movimiento.**

Todos los juegos que proponemos tienen un **objetivo didáctico** detrás que el niño comprenderá a través de la **diversión y la vivencia.**



El correcto desarrollo en la infancia **implica el ejercicio físico**, aprender a conocernos a través del uso de nuestro cuerpo en diferentes actividades, por esa razón **incluimos los juegos deportivos** en nuestra propuesta.

En primaria hemos preparado una batería de juegos que siempre funcionan y nos ayuda a conectar con la infancia ya que se sienten escuchados, motivados y entretenidos. Además, hemos incluido un apartado de **deportes alternativos** que llevan tiempo funcionando y suelen ser muy atractivos para todos.

Tenemos siempre en cuenta que cuando las niñas y niños ya conocen el funcionamiento de un juego, podemos **implementar variaciones** que hace que tengamos que volver a desarrollar estrategias para ese juego. También, somos sensibles a sus **propuestas de cambio o adaptación de los juegos**, aunque habitualmente tengan unas normas definidas. Para sustituir y modificar las normas, invitamos a recurrir a la escucha y al consenso entre todos los niños y niñas.

Esto favorece la **confianza en uno mismo y en el grupo**, promoviendo **la cooperación y la sensación de pertenencia.**

Juegos populares

Un, dos, tres, pollito inglés

Duración: 10 min.

Descripción y desarrollo: El jugador que el «pollito inglés» vea moviéndose retrocede hasta el punto inicial. El jugador que llega primero hasta donde está situado el «pollito inglés» sin que lo haya visto moverse, gana el juego y hace de «pollito inglés».

Materiales necesarios: Nada.

Atento al color o semáforo

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Se forman equipos de seis, colocándose en fila y tomados a la cintura. Los participantes se desplazan o paran según el color que indique el monitor. Por ejemplo: verde, desplazarse; rojo, pararse.

Materiales necesarios: Nada.

Todos pillan

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Todos pueden pillar a todos. Cuando uno pilla a otro, el pillado se sienta en el suelo y solo se salva cuando pillen a la persona que lo ha pillado.

Si se pillan los dos a la vez, lo resuelven jugando a piedra, papel o tijera, el que pierde se sienta hasta que el otro sea pillado y pueda salvarse.

Si alguien consigue pillar a todos, gana, a no ser que cambies de normas a algunas cooperativas.

Materiales necesarios: Nada.

Atrapa la bandera

Duración: 50 min.

Descripción y desarrollo: Cada equipo tiene una bandera y su objetivo es conseguir la del equipo contrario que se encuentra en su territorio, pudiendo reemplazar la bandera por cualquier objeto pequeño que sea fácil de transportar.

Dependiendo de las reglas acordadas, los jugadores de los equipos adversarios pueden quedarse fuera del juego, congelados o ser puestos en la cárcel. Sin embargo, mientras los jugadores estén en su territorio, se encuentran a salvo, pero si entran al territorio del equipo rival, estos serán vulnerables.

Materiales necesarios: 2 objetos que nos hagan de bandera.

Balón prisionero

Duración: 50 min.

Descripción y desarrollo: Los dos equipos se distribuyen en las dos zonas del campo rectangular donde se juega (cada equipo en su zona), separados por una línea. Un jugador de cada equipo se sitúa detrás del equipo contrario (cementerio).

El juego consiste en lanzar el balón a los jugadores del equipo contrario para que vayan eliminándose y entrando a su cementerio. Solamente son eliminados si se golpea al jugador contrario sin que bote.

Los jugadores que están en su campo como los que están en el cementerio pueden eliminar a los del equipo contrario. No está permitido invadir las zonas del otro equipo. Los lanzamientos se realizan con las manos.

Materiales necesarios: Una pelota.

Piedra, papel o tijera

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Se enfrentan 2 filas con unos 15-20 metros de separación según el espacio disponible.

Las primeras participantes de las dos filas empiezan a correr en línea recta y cuando coinciden a la misma altura del recorrido, paran y juegan una vez a «Piedra, papel, tijera». En caso de mostrar la misma forma, vuelven

a intentarlo. La persona que gana el encuentro sigue corriendo hacia delante y una persona del otro grupo empieza a correr hasta que se encuentren. La persona que ha perdido regresa de nuevo a su fila, juegan a «Piedra, papel, tijera». Se repite la misma dinámica hasta que un grupo consigue el objetivo: llegar al inicio del recorrido del otro grupo.

Materiales necesarios: Nada.

Pichi

Duración: 40 min.

Descripción y desarrollo: Se forman dos equipos y la organización es la misma que en el béisbol. Los jugadores patean la pelota por turno y corren por las bases intentando llegar a la más lejana posible antes de que los defensores pasen el balón al «Pichi». El equipo defensor: intenta evitar que el contrario anote carreras, pasando el balón al «Pichi» lo más rápido posible.

Materiales necesarios: Pelota y algo para marcar las bases (conos, tizas, etc.).

Cacos

Duración: 50 min.

Descripción y desarrollo: Hay dos equipos, uno son los polis y el otro los cacos. El equipo de los polis trata de coger a los miembros del equipo de los cacos y meterlos en la cárcel. Los cacos pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel y cambian cada equipo su rol.

Materiales necesarios: Nada.

La araña

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Una persona liga en la línea de la mitad del campo y los demás pasan de una línea de fondo a otra evitando ser pillados. Quien sea pillado, se incorpora al grupo de los que pillan en media cancha.

Materiales necesarios: Nada.

El pañuelo

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Se divide el grupo en dos equipos con el mismo número de componentes, que serán numerados y alguien se quedará en el centro (monitor/a) con el pañuelo. Dirá en voz alta un número y entonces, el miembro de cada equipo que tenga ese número, corre para coger el pañuelo y llevarlo de vuelta al lugar en el que estaba. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante sin punto.

Materiales necesarios: 1 pañuelo.

Indios y vaqueros

Duración: 50 min.

Descripción y desarrollo: Dos equipos distribuidos a lo largo de la línea divisoria del gimnasio, de tal modo que todos los niños queden emparejados con un adversario. Se colocan de espaldas, a 1,5 m de distancia, mirando hacia la pared que tienen delante. El objetivo es pillar al rival o evitar ser dados.

Cuando el monitor diga «indios», éstos escapan y los «vaqueros» pillan, y viceversa. En este caso, si un indio logra dar a un vaquero suma 1 punto. Si no lo consigue, el tanto se lo anota el adversario. Se juegan tantas rondas como se consideren oportunas.

Materiales necesarios: Nada.

Pies quietos

Duración: 50 min.

Descripción y desarrollo: Se pinta en el suelo un círculo lo suficientemente grande para que todos los jugadores puedan estar sobre la línea del círculo. Dentro se sitúa un jugador con un balón en las manos. Se juega en un lugar abierto y con suficiente espacio para correr.

El jugador del centro del círculo debe lanzar el balón hacia arriba diciendo el nombre de un jugador. Antes de que el balón toque el suelo, el jugador nombrado va a por el balón, y cuando ya lo tiene en sus manos dice «¡PIES QUIETOS!». En ese momento todos los jugadores se quedan agachados y el jugador que tiene el balón tiene que dar tres pasos grandes hacia el jugador que tenga más cercano y pillarle así lanzándole la pelota, y a quien da con el balón se elimina, hasta que solo queden dos personas, que serán las ganadoras. O también hay una opción en la que no se elimina a nadie, pero a la persona que la han dado con el balón se pondrá dentro del círculo.

Materiales necesarios: Una pelota y tiza.

Bola de fuego

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: Los alumnos se dispersan por el espacio. Objetivo: Pillar a todos los participantes. Desarrollo: Se la queda un niño, que a través de lanzamientos tendrá que intentar dar a alguno de sus compañeros. Cuando lo consiga cambian los roles y será éste quien pillara a los demás. Otra opción es que se la queden los dos y puedan cooperar entre ellos para pillar al resto.

Materiales necesarios: Nada.

El escondite pillar-pilla

Duración: 50 min.

Descripción y desarrollo: El escondite consiste en ocultarse y no ser descubierto por la persona que se la queda. Si descubre a alguien, tiene que además pillarlo antes de que consiga salvarse en el lugar acordado.

Materiales necesarios: Nada.

El quemado

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Elegiremos dos personas para que se la queden y se colocan una en cada extremo, con el resto entre medias. Las dos personas que se la quedan intentan golpear a estos para matarlos. Además, pueden añadir gusanos (de colores, de marcas, animales, etc.) y deben pasar por encima de la pelota diciendo lo que ha marcado el gusano. Si alguien coge la pelota en el aire ganará una vida.

Materiales necesarios: Pelota goma espuma.

El guardián

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Haciendo un círculo de un par de metros de diámetro, el guardián se sitúa en el medio con los ojos vendados, con las piernas cruzadas y con una piedra dentro de una caja, a un par de palmos de las piernas del guardián (solo si estáis seguros de que la piedra es una buena idea. Si no,, sustituir por un objeto menos peligroso).

Ése es el tesoro que uno de los ladrones tendrá que robar. ¿Quién será? Los niños lo deciden mediante señas. El ladrón se acerca, sin hacer el más mínimo ruido y tiene que volver con el tesoro a su sitio. Si el guardián detecta el más leve sonido, grita: «Ladrón» y señala el lugar donde cree que está el caco. Si el ladrón ha sido desenmascarado, se designará otro guardián y el ladrón vuelve a su sitio. Si consigue robar el tesoro, él se convierte en el nuevo guardián del tesoro.

Materiales necesarios: Algo que haga de tesoro y venda de los ojos.

Juego del Pi

Duración: 20 min.

Descripción y desarrollo: El juego del Pi se realiza al aire libre. Una persona se queda quieta con los brazos en forma de T y con los ojos cerrados, cuenta hasta diez despacio para que los demás jugadores puedan esconderse, diciendo Pi 1, Pi 2, Pi3... hasta Pi 10. Entonces abre los ojos y da tres pasos. Desde ese punto mira a ver si ve a alguien. Si lo ve, grita Pi y el nombre del jugador visto. Haya visto a alguien o no, vuelve a cerrar los ojos y cuenta de nuevo restando cada vez un número al Pi. Ahora toca Pi9. Cuando éste empiece a contar, los demás salen de sus escondrijos, tocan su brazo y dicen Pi y su propio nombre. Vuelven a correr a esconderse de nuevo. Así sucesivamente, hasta encontrar a todos o hasta llegar a Pi 1 y saldrán los jugadores que hayan logrado salvarse.

Materiales necesarios: Nada.

La galleta

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Cada uno de los jugadores dibuja un círculo en el suelo con tiza y se sitúa dentro de él como si fuese su galleta. Cada uno coge un trozo de tiza en la mano. El juego comienza cuando se dice el nombre de un jugador. Éste debe ir a buscar un trozo de piedra que el que comienza el juego, ya ha lanzado previamente. Va a recogerla y volver rápidamente hacia su galleta, para que los demás jugadores, no les dé tiempo a comérsela pintándosela a mordiscos con la tiza que tengan en forma de ondas. Se trata de comer todas las galletas con forma de ondas (mordiscos) y que te coman lo menos posible la tuya.

Una vez te nombran, eres el siguiente cuando regresas a tu galleta, para decir quién es el siguiente afortunado y tirar la piedra lo más lejos posible. La estrategia consiste en pensar a quién nombrar para ir poco a poco comiendo la de los demás y no la nuestra; decir la que está más alejada de la nuestra, la que tiene menos trozo comido, etc...

Materiales necesarios: Tiza o piedra que pinte.

Comecocos

Duración: 50 min.

Descripción y desarrollo: Se trata de ir caminando por las líneas pintadas en el suelo (cocos) para no ser atrapados por el que se la queda (comecocos). No se podrá dar media vuelta, correr o salirse de las líneas. En el caso de que dos cocos se encuentren frente a frente no podrán cruzarse y tendrán que dar media vuelta.

Materiales necesarios: Disponer de una pista polideportiva con líneas.

El bote

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Los participantes se esconden, y el que comienza el juego tiene que encontrar a los demás, pero con una variación: deposita un bote de aluminio en un lugar fijo y cada vez que encuentre a alguno de los escondidos golpea el bote contra el suelo pronunciando «bote bote por nombre».

Materiales necesarios: Bote.

Deportes alternativos

Colpbol

Duración: 50 min.

Descripción y desarrollo: El Colpbol se define como un deporte colectivo de invasión disputado por dos equipos mixtos de 7 jugadores en un espacio claramente definido, cuya finalidad es introducir, a base de golpes con las manos, una pelota en la portería contraria.

Materiales necesarios: Pelota de plástico.

Spikeball

Duración: 50 min.

Descripción y desarrollo: Son dos equipos de dos integrantes cada uno. Los cuatro se colocan alrededor de la red golpeando una pequeña pelota para hacerla rebotar contra ella (en el caso de no disponer de red, dibujaremos un círculo con tiza en el suelo o pondremos un aro, donde la pelota ha de rebotar).

Las dos parejas se colocan alrededor de la red o círculo con los miembros de cada equipo enfrentados. Esa sería la posición inicial, aunque a partir de ahí se pueden ir moviendo según lo requiera el juego, pues no hay límites de campo como tal. Lo importante es lograr golpear la pelota contra la red, sin que el equipo contrario tenga posibilidad de devolverla. Ahí está la principal similitud con el voleibol.

Para sacar, los jugadores se colocarán a, al menos, 1,8 m de distancia de la red. A partir de ahí, podrían moverse libremente. En cuanto la pelota rebota contra la red, cada equipo, al igual que el vóley, dispone de tres toques para devolverla. Si no lo consigue, la jugada habrá acabado. También puede terminar porque el equipo no consiga devolver la pelota, porque esta toque el suelo, porque golpee el aro de la red o porque rebote más de una vez sobre ella.

Materiales necesarios: Pelotas tipo tenis, tiza o aro.

Descripción y desarrollo: El Ringol es un deporte de equipo, que se juega en una superficie rectangular similar a una pista de fútbol sala. Se juega entre dos equipos de 7 u 8 jugadores mixtos que intentan meter gol en la portería o aro (este se encontrará colocado sobre el poste superior de la portería) contrarios. Además, aúna los gestos más significativos de los deportes colectivos más conocidos: fútbol, baloncesto, voleibol, balonmano y rugby. Se puede golpear el balón con todo el cuerpo menos con la cabeza y puños. Así, uno de los elementos más representativos de este deporte es el aro que se encuentra sobre la portería.

10 reglas básicas:

1. El objetivo es marcar gol en la portería (1 punto) o aro (2 puntos) contrario.
2. Gana el equipo que sume más goles entre los lanzamientos marcados en el aro y la portería.
3. Puedes golpear el balón con cualquier parte del cuerpo menos con la cabeza y puños.
4. No puedes golpear el balón 2 veces seguidas de forma intencionada.
5. No puedes coger el balón con dos manos excepto en los saques o dentro del área (y solo para lanzar al aro).
6. El golpe con el pie es obligatoriamente en forma de parábola. Se podrá golpear con el pie en los saques y durante el juego fuera de las áreas de portería.
7. La falta se saca entre dos compañeros (pasador y lanzador) desde el lugar de la infracción.
8. Dentro del área, el portero puede tocar el balón con el pie o cogerlo con las dos manos para defender un lanzamiento contrario.
9. El penalti se realiza mediante tiro libre al aro desde una distancia de 4 ó 6 metros (según la edad <12>).

Materiales necesarios: Aro y pelota.

Datchball

Duración: 50 min.

Descripción y desarrollo: El datchball se considera un deporte de cancha dividida en el que compiten dos equipos en un espacio claramente definido y dividido por una cuerda o línea central, cuyo objetivo es eliminar a los jugadores del equipo contrario mediante el lanzamiento y golpeo de los tres balones de juego.

El juego comienza con todo el equipo tocando la pared de su campo. A la voz de «Datchball», los jugadores pueden ir a coger las pelotas que se encuentran en medio.

Cuando un jugador es golpeado y la pelota toca el suelo el jugador es eliminado y se tiene que sentar en un banco lateral sin tocar ya la pelota.

Se salva si un jugador de su equipo coge la pelota en un tiro directo, es decir, sin tocar el suelo. Los jugadores se van salvando en el mismo orden que han sido eliminados.

Eliminaciones: Cuando te dan con la pelota y después toca el suelo, si se te escapa la pelota, si pisas el campo contrario o la cuerda.

Gana el equipo que consigue eliminar a todos los contrarios.

Una de las normas más importantes es **reconocer cuándo estás eliminado**. Si todos respetamos las reglas el juego es mucho más divertido.

Materiales necesarios: 3 pelotas.

2. Locos por la ciencia

Los niños y las niñas **son curiosos por naturaleza**. Se plantean preguntas sobre el mundo que los rodea y sienten un **profundo impulso de investigar cómo funcionan las cosas**. ¿Sabías que los intereses que los niños desarrollan a una edad temprana pueden determinar en gran medida los intereses que tendrán más adelante en la vida? **Aprovechar sus predisposiciones naturales** desde el inicio, durante las primeras fases de su desarrollo, puede alimentar una actitud positiva hacia la ciencia que permanecerá con ellos en el futuro animándolos a **explorar y experimentar diferentes áreas del conocimiento científico mientras desarrollan sus intereses y pasiones**.



Comprobando densidades

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Lo primero que haremos es verter con mucho cuidado, dentro de la botella los líquidos en el siguiente orden:

1. Miel
2. Detergente
3. Agua
4. Aceite
5. Alcohol

Ahora empezaremos a soltar en el interior los diferentes objetos para comprobar si bajan hasta el fondo o se quedan en alguna capa. Comprobamos que algunos objetos no llegan al fondo porque a mayor densidad del líquido, mayor empuje hacia arriba va a haber y pueden flotar sobre él.

Materiales necesarios: Miel, Detergente para platos, Agua, Aceite, Alcohol, botella de plástico vacía y objetos pequeños para comprobar la densidad (dados, clips, un hueso de aceituna...).

Volcán casero

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Con una hoja de papel fabricamos un cono para que sirva de falda del volcán. Podemos decorarla como más nos guste para que sea más realista. Ajustamos el cono a la boca de la botella. Introducimos con cuidado $\frac{1}{4}$ de agua y un $\frac{1}{4}$ de vinagre y unas gotas de colorante y removemos. Añadimos una cucharada de bicarbonato sódico y observamos qué ocurre. Lo que hemos visto es una reacción química entre el vinagre y el bicarbonato.

La actividad se puede realizar a gran escala, creando un volcán grande y trabajar con él en el patio.


Materiales necesarios: Agua, vinagre, bicarbonato, colorante, vaso o botella de plástico, papel para la falda del volcán.

Smile casero

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Para la creación del smile casero, proponemos diferentes formas, con el fin de que se pueda elegir dentro de una gran variedad.

Adjuntamos el enlace:

 [HTTPS://WWW.BUENOSAIRE.S.GOB.AR/CORONAVIRUS/BIENESTAR/6-FORMAS-DE-HACER-SLIME-CASERO](https://www.buenosaires.gob.ar/coronavirus/bienestar/6-formas-de-hacer-slime-casero)

A continuación, proponemos la siguiente forma:

Añadimos en un bol los siguientes ingredientes:

- 1 cucharada de detergente
- $\frac{1}{2}$ taza de pegamento blanco con PVA
- 1 taza de bicarbonato de sodio
- Colorante del color que queramos
- Agua

Materiales necesarios: Detergente, pegamento blanco con PVA, bicarbonato de sodio, colorante, agua, bol.

Agua que no cae

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Llenamos tres cuartas partes de la bolsa con agua y nos aseguramos de cerrarla bien.

Sujetamos la bolsa con una mano con firmeza mientras que con la otra clavamos de uno en uno los pinchos, atravesando completamente la bolsa (podemos hacerlo en diferentes ángulos).

Observamos lo que ocurre. El material de la bolsa hace que, al agujerearla con un instrumento sin esquinas, ésta no se rompa, sino que se abra lentamente y la apertura quede sellada alrededor del pincho o lápiz.

Materiales necesarios: Agua, bolsas, lápices.

Lluvia de colores

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Diluye unas gotas de colorante un poco de agua y reserva para después. Llena $\frac{3}{4}$ del frasco con el agua. Usa la espuma para crear la nube en la superficie del agua, espera un minuto a que la espuma se asiente un poco. A continuación, agrega varias gotas del colorante encima de la espuma y observarás que el colorante cae de manera similar a las gotas de lluvia. Las nubes se forman cuando el vapor de agua se eleva en el aire. Cuando ese vapor se enfría se convierten en gotitas de lluvia que vuelven a caer.

Materiales necesarios: Espuma de afeitarse, colorante, agua, cuchara pequeña, un tarro grande, vasos.

Pasta de sal

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Echa dos cucharadas de harina en el bol. Luego añades una cucharada de sal. Siempre tienes que calcular el doble de cantidad de harina que de sal. Ahora tienes que echar agua, poco a poco. Vas removiendo y dejas de echar agua cuando notes que la textura de tu masa es similar a la de la plastilina. Amasa con los dedos. Si quieres que tu pasta de sal sea de un color determinado, antes de echar el agua a la mezcla, echa dos gotitas de colorante alimentario al agua y remueve bien. Forma una bola con tu masa. Sabrás que está lista cuando no se te pegue nada a las manos. Dejamos enfriar la pasta en la nevera o bien en un tupper o bien en una bolsa, por 30min. ¡Ya estaría lista para trabajar!

Materiales necesarios: Harina, sal, agua, colorante, tupper o bolsa de plástico, nevera.

Creemos nieve artificial

Duración: 1 hora aprox.

Descripción y desarrollo: Para crear nieve artificial casera, necesitaremos 3 vasos de bicarbonato y un vaso de agua fría. Ponemos los ingredientes en un bol y los mezclamos hasta conseguir una textura parecida a la nieve.

Además, si añadimos diferentes colores de colorante alimentario a la mezcla, conseguiremos nieve de colores.

Ya tenemos el experimento listo para jugar.

Pondremos nieve artificial casera en cajas para que los peques puedan manipularla y crear figuras y estructuras diferentes.

Las bolsas herméticas nos ayudarán si queremos que se la lleven a casa.


Materiales necesarios: Bicarbonato, agua fría, bol, colorante (opcional), bolsas herméticas (zip), caja o bandejas.

Realizamos jabón casero

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Desde IRCO fomentamos la sostenibilidad, es por ello que lanzamos la actividad de elaborar nuestro propio jabón casero. Son muchas las formas que existen, por ello os adjuntamos los enlaces de diferentes webs, para que elijáis la que más se amolde a vosotros y vosotras.

 [HTTPS://BLOG.AEGON.ES/VIDA/COMO-HACER-JABON-CASERO-PASO/](https://blog.aegon.es/vida/como-hacer-jabon-casero-paso/)

 [HTTPS://WWW.ELDIARIO.ES/CONSUMOCLARO/AHORRAR_MEJOR/HACER-JABON-CASERO-SECILLA-SEGURA_1_3118400.HTML](https://www.eldiario.es/ConsumoClaro/Ahorrar_Mejor/Hacer-Jabon-Casero-Secilla-Segura_1_3118400.html)

Materiales necesarios: Os recordamos que podéis hacer participar a los peques del centro, siendo ellos quienes traigan los materiales desde casa.

Huevos saltarines

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Cogemos un huevo normal, de los que se pueden comprar en los supermercados o tiendas de alimentación, y lo introducimos en un bote de cristal.

Vertemos vinagre hasta que quede totalmente cubierto el huevo. Nosotros hemos utilizado vinagre de vino blanco. Cerramos el bote con la tapa y lo dejamos reposar durante aproximadamente 48 horas. Pasados estos dos días, abrimos el bote con cuidado y tiramos el vinagre. A continuación, bajo el agua del grifo hay que limpiar bien el huevo. Lo secamos y ¡a ponerlo a botar!


La cáscara del huevo es caliza, por lo que al entrar en contacto con el vinagre se produce una reacción química que hace que ésta se disuelva. Se formará también una capa gruesa y gomosa, ya que el ácido acético del vinagre desnaturalizará parte de la clara. Esto es lo que permite que el huevo se vuelva blando y no se rompa al tirarlo al suelo.

Materiales necesarios: Huevos, bote de cristal, vinagre blanco.

Elaboramos un termómetro casero

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Adjuntamos el enlace para hacer la actividad del termómetro casero.


 [HTTPS://WWW.GUIAINFANTIL.COM/ARTICULOS/OCIO/MANUALIDADES/COMO-HACER-UN-TERMOMETRO-ATMOSFERICO-CON-LOS-NINOS/](https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/manualidades/como-hacer-un-termometro-atmosferico-con-los-ninos/)

Materiales necesarios: Botella, pajita transparente, agua, tijeras, agua caliente, colorante.

Árbol de navidad de bicarbonato

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo:

 [HTTPS://WWW.GUIAINFANTIL.COM/VIDEOS/NAVIDAD/MANUALIDADES/EXPERIMENTO-CON-UN-ARBOL-DE-NAVIDAD-DE-BICARBONATO-PARA-NINOS/](https://www.guiainfantil.com/videos/navidad/manualidades/experimento-con-un-arbol-de-navidad-de-bicarbonato-para-ninos/)

Adjuntamos el enlace para poder visualizar la forma de hacer el experimento.

Materiales necesarios: El bicarbonato será esencial para realizar la actividad. Cartulinas, colores, cartón... para realizar el árbol.

Creando flores

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Dibujamos una flor en una hoja de papel. Después la recortan, si decoran con rotuladores, y esperan a que la tinta esté completamente seca. Una vez seca, doblan los pétalos hacia el centro de la flor y van colocando cuidadosamente, la flor plegada en el recipiente con agua, que será nuestro particular estanque de flores.

Los pétalos se irán abriendo poco a poco (ten paciencia).

Los niños estarán encantados de repetir el proceso e investigar lo que ocurre cuando cambian la forma de la flor, el orden en el que doblan los pétalos, el tipo de papel, lo que utilizan para colorear...

¿Crees que podría ser una actividad para crear un ritual de deseos?

Materiales necesarios: Papel. Lápices de colores, rotuladores. Tijeras.

Caverna de cristales

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: Llena los dos vasos con agua del grifo muy caliente. Luego agrega varias cucharadas de bicarbonato de sodio a cada vaso y revuelve con la cuchara. Continúa agregando bicarbonato de sodio hasta que no se disuelva más (la mezcla esté sobresaturada) y haya una capa de bicarbonato de sodio en el fondo del vaso. Si lo deseas, puedes añadir unas 5 gotas de colorante alimentario en cada vaso. Ubica los vasos dentro del recipiente rectangular o sobre el papel de cocina. Crea un puente en forma de U entre los dos vasos. Para hacerlo, utilizamos un pedazo de hilo de lana. Anuda cada extremo del hilo de lana a un sujetapapel. Coloca los extremos en cada vaso dejando que la cuerda cuelgue en forma de U entre ellos, pero sin tocar el recipiente o papel de cocina. Observa la cuerda durante los próximos días para ver los cristales formarse a lo largo de la cuerda. Como habrás podido observar, la lana absorbió la mezcla y al evaporarse el agua, todo lo que queda son los cristales de bicarbonato de sodio. Los cristales colgantes se forman cuando la mezcla comienza a gotear desde la lana y evaporarse.

Materiales necesarios: Un recipiente rectangular o papel de cocina, 2 vasos pequeños Bicarbonato de sodio, colorante alimenticio (opcional), un pedazo de cuerda, 2 sujetapapeles, agua caliente, cuchara.

3. Dialogando juntos

Este espacio es una invitación a **compartir y conversar sobre temas que vivimos las personas en el día a día.**

Aquí te ponemos algunas ideas, y nos gustaría que sientas la puerta abierta a **generar tu propio debate**, investigando información contenido que puedas aportar al grupo, siempre siendo apropiado por las edades de los niños y niñas.



Si leemos un cuento, o un artículo en concreto, tras su lectura, llevaremos a cabo una **dinámica basada en filosofía y diálogo** para niñas y niños.

Un punto de encuentro y de debate que abrirá la pregunta o desafío que guiará todo el proceso de investigación.

¿Qué buscamos? Que los participante comiencen a generar sus propias preguntas.

¿Cómo comenzamos? Comenzamos la sesión colocando las sillas en círculo para así poder vernos las caras cuando leamos y dialoguemos. Para ello, tu silla es aconsejable que esté también en ese círculo.

Se narra o lee el cuento y al acabar el cuento se comienza la sesión preguntando: *¿Alguien tiene alguna pregunta que hacer al resto?*

Alzan las manos y de forma ordenada, le dejaremos hablar de uno a uno. Sin interrumpir. **Dando voz y validando que hablen y compartan.** Si muchas personas quieren hablar y no hay tiempo, podemos limitar el tiempo con un reloj de arena.

Podemos realizar dos variantes

La primera consiste en recoger todas las preguntas en la pizarra para que después **a modo de votación se escoja la pregunta** por la que se quiere comenzar el debate. La segunda, si tenemos menos tiempo, sería **comenzar con una pregunta al azar** de los que han levantado la mano para comenzar el debate.

Moderar

Lo importante al empezar el diálogo es que **el protagonismo lo tome el alumnado**. No deberías de ser la persona encargada de responder las preguntas sino de crear un ambiente de debate y de diálogo usando cuestiones como: “*¿Quién está de acuerdo?, ¿quién tiene otra idea?*” O redirigiendo la pregunta a un/a alumno/a en concreto; “*Juana, ¿tú qué piensas sobre lo que acaban de decir?*”, “*¿a ti te ha pasado alguna vez?*”. El alumnado, a base de escuchar las preguntas que se generan y las respuestas que dan los compañeros se les ocurrirán unas nuevas con lo que también responderán las anteriores.

Tu papel

En algunas ocasiones, realizarán afirmaciones buscando tu aprobación. **Es importante que no te muestres acuerdo o desacuerdo con las expresiones faciales**, puesto que eres su referente y por lo tanto, lo que tú opines va a determinar el debate y es muy importante.

Proponemos cuentos que llevan mucha reflexión. Puedes cogerlos de la biblioteca y así jugar también contigo misma. Algo que puede permitirte también, crecer.

Si no te sientes cómodo moderando un debate desde el respeto y la escucha, y donde tú no seas protagonista, puedes **pedir ayuda a tu supervisor educativo** o plantearte una variante consensuada con tus supervisores.

(ODS 4) El cazo de Lorenzo

Duración: 45 min.

Descripción y desarrollo: (ODS 4 *Derecho a la educación*) aborda la diversidad, la aceptación, el derecho a una educación inclusiva, y entre el alumnado surgirán preguntas como, ¿todo el mundo tiene un cazo? si tanto le molesta, ¿por qué no se lo quita? Estas preguntas invitan a la reflexión y posteriormente a la acción.

¿Quién es el protagonista del cuento? ¿Qué le pasa a lo largo de la historia? ¿Crees que el cazo significa otra cosa? ¿Todas las personas tenemos nuestro propio cazo? ¿Cómo actuaba la gente al verlo al principio? ¿Por qué crees que era así? ¿Crees que hay cosas que te cuestan más o menos que a los demás niños?

Materiales necesarios: El cuento, pizarra para escribir respuestas.

(ODS 3) Derecho a la salud

Duración: 1 hora

Descripción y desarrollo: (ODS 3. *derecho a la salud*) Preguntas lanzadera que sirven para el diálogo:

¿Cómo podríamos definir el derecho a la salud? ¿Qué aspectos nos permiten o impiden que las personas podamos disfrutar de un buen estado de salud? ¿Qué significa estar sano? ¿Podrías gozar de un bienestar físico, mental o social si no tuvieras agua potable, electricidad o una casa? Si pudieras elegir sólo un deseo relativo a la salud ¿cuál sería?

En esta sesión se propone un ROLE-PLAYING, es decir, - TU PAPEL va a ser de persona cooperante que acude a una asamblea de la OMS para informar de la situación de MALI - EL PAPEL DEL ALUMNADO va a ser el de EXPERTOS y EXPERTAS de un comité de la OMS en la ONU.

Materiales necesarios: El cuento «derecho a la salud» publicado por la OMS

A través de este sencillo cómic, la OMS presenta la historia de varios niños y niñas de todos los continentes que acuden a la escuela a conocer qué es el derecho a la salud. Este derecho incluye el acceso oportuno, aceptable y asequible a servicios de atención de salud de calidad suficiente

Descripción y desarrollo: (Luis Amavisca y Raúl Guridi).

(ODS 2 derecho a la alimentación) preguntas lanzadera que pueden servir de ejemplo para el diálogo

¿Quiénes son los/as protagonistas? ¿Dónde viven? ¿Cómo son? ¿Hay personas que pasan hambre en el mundo? ¿Y personas que no se alimenten correctamente? ¿Qué papel tiene la alimentación en nuestro día a día? ¿Por qué se comportan así estos dos poblados? ¿Qué diferencias vemos entre los adultos y los/as niños/as? ¿Esto ocurre en la realidad? ¿Qué representa el muro?

Reflexionando y compartiendo en voz alta:

- Qué necesitamos para vivir
- Qué comemos a lo largo de un día
- Cuánta comida se tira todos los días a la basura
- Podemos terminar la sesión realizando un mural

Materiales necesarios: Conocer el cuento

Dos poblados separados por una alambrada con escasez de agua y de pan:

Yo siento, el agua es nuestra.

Yo siento, el pan es nuestro.

Una alambrada divide a los personajes en dos mundos. Los adultos de ambos lados no están dispuestos a compartir con sus vecinos los alimentos que a unos les sobran y a otros les faltan. «¿Por qué son así nuestros padres?», se preguntan los niños cuando los mayores duermen. Entre ellos intercambian el agua, el pan y juegan al balón a pesar de la verja. «A los niños les choca cómo actúan sus padres. Ellos entienden la realidad de forma distinta, lo ven todo más sencillo y quizás las cosas son así, más fáciles» Sin agua y sin pan pretende que veamos más allá de esa alambrada que constituye un muro, poniendo en valor la generosidad y el respeto a la diversidad.

Descripción y desarrollo: «Los momentos que se pasan en el patio suponen aprendizajes tanto o más importantes que los propiamente académicos» (Gorka, El País).

Preguntas lanzadera

¿Cuál es el nudo, problema o conflicto del cuento? ¿Qué es lo que origina este problema? ¿Estás de acuerdo con la manera de resolverlo? ¿Cómo lo hubieras solucionado tú? ¿Por qué los niños no juegan a otra cosa que no sea al fútbol? ¿Es a lo único que saben jugar? y las niñas... ¿Se da algún tipo de violencia en el cuento? ¿Por qué está el espacio mal repartido en el patio? ¿Por qué no llegan a un acuerdo para jugar juntas/os o conjuntamente...? ¿Por qué no llegan a un acuerdo para jugar en grupo o compartir espacio...? ¿En nuestro patio pasa igual? ¿Cómo podría ser el patio de nuestro colegio para que niñas y niños tengan su espacio para jugar?

Materiales necesarios: Cuento del libro **“El futuro es femenino. Cuentos para que juntas cambiemos el mundo”** de Sara Cano.

Se puede escuchar aquí:

 [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=C9I3QHMZHSM&T=1S](https://www.youtube.com/watch?v=C9I3QHMZHSM&T=1S)

(ODS 10) Cuatro esquinitas de nada

Duración: 1 hora

Descripción y desarrollo: *(ODS 10 Reducción de las desigualdades).*

Preguntas lanzadera

¿Quiénes son los protagonistas? ¿Qué problemas tienen? ¿Alguna vez te ha pasado a ti? ¿Conoces a alguien que le haya pasado? ¿Cómo se sienten los protagonistas? ¿Cómo nos sentiríamos si fuésemos cuadraditos? ¿Cómo nos sentiríamos si fuésemos un círculo? ¿Te has sentido identificado/a? ¿Qué habrías hecho tú? ¿Qué os ha llamado más la atención del cuento? ¿Qué desigualdades ocurren en la vida real?

Materiales necesarios: El cuento “Por cuatro esquinitas de nada”.

(ODS 12) Rana de tres ojos

Duración: 1 hora

Descripción y desarrollo: *(ODS 12 Producción y consumo responsable).*

Preguntas lanzadera

¿Quiénes son los protagonistas de esta historia? ¿Cómo era el lugar donde vivía nuestra protagonista? ¿Cómo le afectaba la contaminación a su SALUD? ¿Qué le preocupaba a RANA del lugar donde vivía? ¿Qué hizo RANA para que la fábrica parara de producir cosas sin parar? ¿Por qué RANA no podía conseguir su objetivo sola? ¿Qué hizo entonces? ¿cómo consiguen cambiar las cosas?

¿Qué significa la palabra RECURSO? Buscamos en el diccionario. Puede ser definido como «bien» o como «medio de subsistencia» por lo que un recurso puede ser el bosque, el aire que respiramos, el agua, el petróleo...

¿Cuáles son los recursos esenciales cuyo agotamiento está planteando problemas?

¿Cuánto vale realmente la camiseta que llevas puesta?

Materiales necesarios: Rana de tres ojos, de Olga de dios.

4. La colmena sostenible

Es importante que todas y todos seamos **conscientes de nuestros derechos y de nuestras capacidades para influir en nuestro entorno**. Generar conciencias críticas para construir una sociedad comprometida con el cambio social.

La Agenda 2030 está integrada por 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y 169 metas que deben alcanzarse hasta el año 2030.

Para alcanzar estas metas, todo el mundo tiene que hacer su parte: los gobiernos, el sector privado y nosotras/os como sociedad civil.

Gira entorno a 5 ejes centrales: PLANETA, PERSONAS, PROSPERIDAD, PAZ y ALIANZAS.

Aquí tenemos algunas actividades propuestas para poder **dialogar sobre estos objetivos y tratar de encontrar soluciones que estén a nuestro alcance**.

Estas propuestas sirven de inspiración a la monitora que las guíe, puede realizarlas tal y cómo están expuestas o añadir lo que crea conveniente.

Es importante realizar estas actividades **cuando ya conocemos al grupo** con el que vamos a trabajar porque así podremos adaptarlas al contexto específico de cada grupo de participantes.



Descripción y desarrollo: El cambio climático afecta a todos los países en todos los continentes, produciendo un impacto negativo en su economía, la vida de las personas y las comunidades.

En un futuro se prevé que las consecuencias serán peores. Los patrones climáticos están cambiando:

Los niveles del mar están aumentando. Los eventos climáticos son cada vez más extremos. Las emisiones del gas de efecto invernadero están en los niveles más altos de la historia.

Nos desplazamos por el espacio y vemos si alguien nos puede responder a alguna de estas preguntas:

¿Has participado en actividades comunitarias relativas al cambio climático? ¿Estás preocupado/a por lo que pueda pasar en el futuro? ¿Has oído decir que un clima más cálido traerá consecuencias en nuestra salud? ¿Sabes cuáles?

¿Estás seguro/a de conocer la diferencia entre clima y tiempo meteorológico?

¿Has notado que el ritmo normal de las estaciones está cambiando? ¿Puedes mencionar qué cambios se han realizado para evitar que el cambio climático se agrave? ¿Crees que el cambio climático es la culpa de las naciones desarrolladas? ¿Por qué? ¿Tratas de llevar una vida más ecológica mediante la reducción del consumo de energía u otras acciones? ¿Sabes de una campesina/o que esté preocupado por el cambio climático? ¿Qué sabes? ¿Crees que las niñas y las mujeres van a sufrir más los efectos de este cambio? ¿Has visto los efectos del cambio climático en el lugar donde vives? ¿Has participado en actividades comunitarias relativas al cambio climático? ¿Estás preocupado/a por lo que pueda pasar en el futuro? ¿Has oído decir que un clima más cálido traerá consecuencias en nuestra salud? ¿Sabes cuáles? ¿Estás seguro/a de conocer la diferencia entre clima y tiempo meteorológico? ¿Crees que el cambio climático no es tan grave?

¿Has oído o leído acerca de predicciones terribles en materia de cambio climático? ¿Sabes algo de especies que se han extinguido a causa del cambio climático? ¿Por qué razones?

Materiales necesarios: Rana de tres ojos, de Olga de dios.

Descripción y desarrollo: El mundo cada vez está más urbanizado. La rápida urbanización está dando como resultado un número creciente de habitantes en barrios pobres, infraestructuras y servicios inadecuados y sobrecargados (como la recogida de residuos y los sistemas de agua y saneamiento, carreteras y transporte), lo cual está empeorando la contaminación del aire y el crecimiento urbano incontrolado.

¿Cuáles son los retos más urgentes a que se enfrentan actualmente las ciudades?

- Ciudad limpia: aquella que está limpia de humo, de ruido, de basuras, de atascos de coches etc.
- Ciudad segura: una ciudad en la que los niños y las niñas pueden ir sin necesidad de personas adultas que los/las acompañen y aquella en la que se puede pasear por la acera sin peligros.
- Ciudades para niños/as: aquella que tiene espacios públicos para jugar.

Nos convertimos en periodistas urbanos y preguntamos ¿qué podemos hacer para que nuestra ciudad sea más limpia, segura y para niñas y niños?

Realizar un pequeño spot publicitario para una radio animando a los niñas y niños a realizar determinadas acciones.

Materiales necesarios: Papel, bolígrafos/lapiceros y una grabadora de audio.

Descripción y desarrollo: Partimos de una historia del libro: “No hay tiempo para jugar”, de Sandra Ariana y María Achieta.

Identificamos cuál es el derecho de la infancia que se está vulnerando. Una persona que esculpe de los demás participantes. Para ello, utilizará el cuerpo de los demás para modelar con precisión un conjunto de estatuas relacionadas entre sí en una imagen fija, que trate de reflejar el derecho vulnerado o la situación que se representa. Durante el proceso no utilizamos la palabra, sino que guiamos con el cuerpo hacia la postura imaginada: con contacto, en espejo o en sombra. Cuando el conjunto escultórico esté terminado, la persona que guía da la señal para iniciar el debate. Las imágenes resultantes no deben mostrar sólo los efectos de la opresión sino las causas, y los dos polos del conflicto a fin de que los participantes puedan entender bien cuál es el origen para, de este modo, proponer soluciones alternativas. A continuación, esta misma persona escultora realiza otro conjunto de estatuas, que ofrecen su solución ideal al problema planteado y que revela por tanto la imagen ideal. Por último, la fase de dinamización se acordará y debatirá cómo pasar de la imagen real colectiva (opresiva) a la imagen ideal (liberadora), incluso proponiendo una imagen de transición.

¿Quiénes son las personas oprimidas? ¿Qué salió bien? ¿Qué salió mal? ¿Podemos mejorarlo? ¿Cómo? Si no hemos introducido la palabra, ¿cómo sería este diálogo? y si las niñas y niños de las historias tuvieran papel activo en esta historia?

Materiales necesarios: “No hay tiempo para jugar”, de Sandra Ariana y María Achieta.

Utilizamos la técnica teatro imagen: Esta modalidad teatral usa el cuerpo (teatro imagen) y en ocasiones, la palabra (teatro foro) para fomentar el desarrollo de otras formas de comunicación y percepción: las posturas corporales, las expresiones del rostro, las distancias a las que se colocan las personas durante la interacción, los colores y los objetos, así como las argumentaciones ante la situación presentada.

Descripción y desarrollo: Localiza sobre el mapa y señala dónde están ubicadas las instalaciones productoras de energía más grandes. Identificamos cada una mediante diferentes iconos (consensuados previamente) diferenciando cuál es la fuente de energía utilizadas, separando por renovables y no renovables.

Además, podemos indicar, por grupo en un cuaderno de equipo otra información a mayores: tipo de fuente, localización de sus instalaciones de producción o/y almacenamiento, distribución, etc; tipo de empresa, qué servicio da; % de energía, etc.

Analizamos la información y hacemos una tabla (en la pizarra) valorando las ventajas e inconvenientes de cada una de ellas. ¿Por qué crees que a las energías renovables se les llaman limpias y a las no renovables sucias?

¿Qué elementos podrían usarse en el centro educativo para aprovechar mejor la energía solar? ¿Hay algún centro educativo que haya tomado medidas? ¿Desde hace cuánto?

Propuesta de realizar una maqueta de la ciudad con plastilina donde podemos poner nuestras soluciones.

Materiales necesarios: Mapa de la localidad o provincia.

Descripción y desarrollo: ¿Cómo viaja el agua al tirar de la cadena?

Partimos por conocer el AGUA, sus diferentes estados, los usos cotidianos, de qué manera la consumimos, etc. A continuación planteamos una serie de preguntas-guía para abordar algunas cuestiones de teoría:

¿Podríamos vivir sin agua? ¿Podríamos enumerar 5 actividades diarias donde utilicemos el agua? ¿Hacemos un uso responsable del agua? ¿Es un recurso finito o infinito? ¿Está repartido de manera justa? ¿Hay personas que no tengan acceso al agua o/y al saneamiento? ¿De qué manera podemos contaminar nuestro entorno al hacer un uso inadecuado?

Creamos un decálogo del agua entre todos que podemos exponer.

Materiales necesarios: Revistas y periódicos para recortar, cartulinas, pegamento, rotuladores.

5. Juegos de estrategia

Los **juegos de estrategia para niños/as** cuentan con una gran variedad de beneficios para los peques y, además, suelen fascinar a los más mayores.

Asimismo, es importante destacar que hoy en día existen multitud de aplicaciones móviles y **juegos de mesa** que hacen posible que los alumnos/as puedan disfrutar de los juegos de estrategia para niños/as en cualquier momento y lugar.



Es muy importante tener en cuenta que en los juegos de mesa podemos encontrarnos con la tendencia a querer ganar.

Nuestro rol en estas actividades se apoya en generar ambiente lúdico sano, donde lo importante es jugar y compartir el tiempo divirtiéndonos y estar siempre disponibles para acompañar la frustración.

Y si consideramos que algún juego genera demasiada tensión, podemos consensuar un cambio de normas, adaptarlo a cooperativo y replantear si estamos o no listos para este juego en este momento.

Recuerda que a menudo la infancia, no está en el mismo ritmo que nosotros.

Descripción y desarrollo: Los **juegos de memoria con cartas** son una forma muy efectiva y divertida de trabajar la **capacidad cognitiva** de la memoria. Estos juegos de parejas de cartas nos sirven para mejorar y **entrenar la memoria**. Hemos preparado una colección de memory de diferentes edades... ¿estáis preparados?

¡Os explico cómo funciona monitores/as!

En las hojas siguientes os vamos a dejar un memory para el curso de 1º de primaria y 2º de primaria, que habrá que imprimir x2, para un niño/a para que luego se lo pueda llevar a su casa para seguir jugando con la familia.

También encontramos un memory para 3º de primaria y 4º de primaria, como podemos comprobar es un poco más complejo. También imprimimos x2 a cada niño/a.

Y por último os presento el memory para los niños y niñas de 5º de primaria y 6º de primaria, que como os podéis fijar es más difícil, con los mismos colores y casi mismos dibujos. También se imprime x2.

Cuando lo tengan ya cortados y listos para empezar, en la parte de la cartulina que no hay nada impreso, hacen un dibujo identificativo de su memory: en todas las cartas que tengan tiene que hacer el mismo dibujo.

Cada niño/a realiza su propio memory para luego poder llevárselo a casa, pero para jugar al memory en el comedor solo es necesario el de un/a compañero/a, el otro lo guardaremos.

Y con esto... ¡YA PODEMOS EMPEZAR!

Materiales necesarios: **Memory impreso** en cartulina blanca para cada niño/a.

Descripción y desarrollo:

DOMINÓ: Es un juego para dos o cuatro jugadores (o dos equipos de 2). Según el criterio del juego, gana quien se quede sin fichas, y en caso de ir por parejas, gana la pareja que menos puntos sumen todas sus fichas.

¿Cómo se juega? Se ponen todas las piezas del dominó boca abajo y en el centro de la mesa. Cada jugador coge 7 fichas, y de esas 7 fichas quien tenga el doble seis, empieza a jugar. Quien consiga acabar con las fichas el primero, será el ganador. Una vez finalizada la partida anotaremos la suma de las fichas del resto de compañeros, por si en algún hubiera un empate final, tener en cuenta todas las partidas anteriores.

AJEDREZ: El jugador con las piezas blancas empieza la partida. Cada jugador puede mover una pieza cuando sea su turno. Los **peones** tienen un movimiento muy restringido. En su primera movida, pueden avanzar dos casillas hacia adelante, pero en los próximos movimientos solamente una casilla hacia adelante. Las **Torres** tienen el movimiento más fácil de todas las otras piezas del ajedrez. Se mueven en cualquier dirección y cuantas casillas quieran: hacia adelante, hacia atrás, a la izquierda o a la derecha.

Los **Caballos** se mueven en forma de «L» y en cualquier dirección. Los Alfiles se mueven diagonalmente en cualquier dirección y cuantas casillas quieran, siempre y cuando no hallan piezas en su camino.

La **Dama** posee el más amplio alcance de todas las piezas, se puede mover en cualquier dirección. El **Rey** es la pieza más importante ¡El objetivo principal en el Ajedrez es dar jaque mate al rey, pero desafortunadamente su movimiento es muy limitado.

¡Ten paciencia, ya que cuesta de entender!

Materiales necesarios: Tableros de dominó y ajedrez, y mucha paciencia.

Descripción y desarrollo:

EL PARCHÍS: Es un juego de 2 a 4 jugadores aunque hay versiones para más jugadores. Requiere un tablero característico formado por un circuito de 100 casillas y 4 «casas» de diferentes colores: amarillo, rojo, verde y azul.

Cada jugador dispone de 4 fichas del mismo color que su «casa». El objetivo del juego consiste en llevar todas las fichas desde su casa hasta la meta recorriendo todo el circuito, intentando «comerse» o capturar el resto de fichas en el camino. El primero en conseguirlo será el ganador.

LA OCA: La Oca es un juego de mesa para dos, tres o cuatro jugadores. Cada jugador tira un dado y avanza su ficha por un tablero en forma de caracol con 63 casillas (o más), con dibujos.

Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar o por el contrario retroceder, y en algunas de ellas está indicado un castigo o un premio. En su turno cada jugador tira 1 o 2 dados (dependiendo de las distintas versiones) que le indican el número de casillas que debe avanzar. Gana el juego el primer jugador que llega a la casilla 63, «el jardín de la oca».

Materiales necesarios: Tablero del parchís y la oca.

La rayuela

Duración: 10 min.

Descripción y desarrollo: Para comenzar este juego, el monitor/a dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores.

Con los niños de 1º, 2º y 3º primaria podemos realizar 1 rayuela para 6 niños/as, y en el caso de 4º, 5º y 6º primaria, haremos 1 rayuela para 3, ya que según la edad de los componentes del grupo, se podrá realizar la rayuela más grande o más pequeña.

Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño/a se sitúa detrás del primer número, con la piedra en la mano, y la lanza. El cuadrado en el que caiga se denomina «casa» y no se puede pisar.

El niño/a comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

Si el niño/a pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador/a. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego. Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera de la caja o pisar una línea.

¡Vamos un juego de toda la vida y que siempre triunfa!

Materiales necesarios: Tiza de colores.

Descripción y desarrollo: Con esta actividad los niños/as tienen que activar los 5 sentidos y estar al tanto de todo lo que suceda y concentrados para poder actuar.

Este juego consiste en decir las cosas que entran a la cajita musical y las que no, adivinando qué factor se cumple al querer entrar, siendo estas las notas musicales.

DO - RE - MI - FA - SOL - LA - SI -

En la caja musical entra el reno, pero no entra la cama. ¿Que entra en tu cajita musical?

ENTRA TODO AQUELLA PALABRA QUE CONTENGA ALGUNA NOTA MUSICAL.

El niño/A debe descubrir que entra en la caja musical, llegando a identificar de qué trata dicha actividad.

En el caso de que algún/a componente de grupo sepa jugar, será el encargado de ayudarte a realizar la actividad.

Y acuérdate, en la casa de música entra... un dominó, un reloj, un fagot, una silla...

Materiales necesarios: Imaginación.

El pueblo duerme

Duración: 10 min.

Descripción y desarrollo: El/la monitor/a decide quién es cada participante (un asesino, un policía y gente del pueblo). Se lo comunicará a cada jugador/a sin que el resto sepa el papel de cada uno/a.

El/la monitor/a manda a todo el pueblo a dormir (y todos/as los/as jugadores deberán cerrar los ojos), a continuación deberá despertar al asesino diciendo **(asesino despierta)**.

Sólo el nombrado como asesino podrá abrir los ojos e indicar con el dedo qué jugador/a quiere que se convierta en su víctima. El/la monitor/a será el/la único/a que sepa quién es la víctima y tras hacer dormir de nuevo al asesino con «asesino duerme» despertará al policía **(policía despierta)**.

El/la jugador/a que sea policía deberá intentar averiguar señalando con el dedo el jugador que él cree que es el asesino, y de nuevo volverá a dormir.

El/la monitor/a de juego despertará entonces a todo el pueblo **(pueblo despierta)** e indicará quien ha sido la víctima.

En caso de que el policía acierte quién es el asesino la partida finalizará con la victoria del policía. En caso de que no acierte, el director repetirá el juego hasta que el asesino mate a todo el pueblo o mate al policía, finalizando el juego con la victoria del asesino.

Materiales necesarios: Intuición y agudeza.

Descripción y desarrollo: Coloca a cada uno en su lugar. Aunque el juego del teléfono loco es fácil de jugar, tendrás que organizar a los jugadores de una forma que permita jugar. Haz que cada uno se ponga de pie en un círculo. Los jugadores están a una distancia suficiente para que no escuchen por casualidad la palabra cuando no sea su turno.

¡Empezamos el juego!

El/la monitor/a elige a una persona para que empiece el juego. Esta persona piensa en una palabra o frase y la susurra a la persona que está a su lado.

La palabra debe ser poco común, ya que la idea es ver cuánto cambia al final del juego. Una vez que le haya dicho la palabra a la siguiente persona, ésta se la susurra a la persona que está a su lado, y así sucesivamente.

Basa la dificultad de la palabra respecto a la edad de la audiencia. Lo que podría parecer difícil para un niño de 6 años sería fácil para uno de 12.

Sigan susurrando la palabra. Los jugadores seguirán escuchando la palabra y repitiendo lo que piensan que escucharon a la persona que está a su lado. Esto se hace hasta que se le haya dicho la palabra a la última persona de la línea o del círculo.

Al final del juego, cada persona ha escuchado la frase o palabra.

Cuando la última persona escuche la palabra o frase, dirá en voz alta lo que le ha llegado. Esta palabra se comparará con la palabra original con la que empezó el juego, este es el momento en el que todos/as los jugadores tendrán la oportunidad de darse cuenta de cuánto cambió la palabra o frase en su teléfono loco.

Este juego puede variar también si lo hacemos con el cuerpo.

Es una manera muy lúdica para mostrar las complicaciones que existen en la comunicación, aun cuando pensamos que el mensaje ha quedado claro.

Materiales necesarios: Nada.

Descripción y desarrollo: La regla principal es que el/la niño/a elegido para ser el psicólogo no puede haber jugado nunca antes ni conocer las reglas. Solo así lograremos que tenga la incertidumbre total de no saber qué le ocurre al resto de participantes.

Una vez que se haya elegido el niño o la niña, se sentará en el medio de un círculo formado por el resto de participantes. El del centro será el/la psicólogo/a y todos/as los/as otros harán de pacientes.

A los niños y niñas del círculo, les explicamos que tienen que adoptar la personalidad de la persona que tengan a su derecha. Es decir, tendrán que hablar igual que ellos e imitar sus gestos.

La actividad será muy interesante tanto si se conocen mucho como si no, ya que deberán hacer uso de toda su empatía y creatividad para ponerse en la piel del otro/a.

El/la psicólogo/a busca adivinar qué les pasa y para ello irá realizando preguntas a todos los participantes, los cuales deberán responder como si fueran la persona de su derecha.

Como es lógico, el/la psicólogo/a estará totalmente espantado y no sabrá lo que sucede. La situación todavía se complica un poco más cuando alguno de los participantes dé una respuesta incorrecta a las preguntas del psicólogo y otro de los niños/as que se haya dado cuenta grite: ¡Manicomio! En ese momento, todos/as tendrán que levantarse y cambiarse de sitio.

El juego llegará a su fin cuando el psicólogo se da cuenta de la broma que le han hecho y logre descubrir lo que sucede a los participantes.

Materiales necesarios: Nada.

Pinto la luna

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: El/a monitor/a coloca al grupo en círculo y con un bolígrafo traza una luna llena en el aire.

Después les dices, uno a uno a los/as alumnos/as que realicen la misma luna. Lo normal es que cojan el lápiz con una mano y realicen la luna llena con esa misma mano.

Deberás decirles si está bien realizada. El truco está en cambiarte el lápiz de mano antes de realizar la luna. Cada vez que te toque realizas el movimiento, si tardan mucho en averiguar cómo se hace, puedes ir haciendo el dibujo de forma más lenta para que lo vayan averiguando.

Para hacerlo un poco más sencillo, si vemos que les cuesta mucho, lo que podemos hacer es lo siguiente;

Solamente pasaremos el bolígrafo por las dos manos, pero en vez de hacer la luna, diremos; «pinto la luna de color azul» y si ese niño/a se pasa el bolígrafo por ambas manos, será válido. Pero si un niño/a dice «pinto la luna de color roja» y solo lo coge con una mano no será válido y pasara al siguiente compañero.

Conforme vaya pasando el tiempo y no se den cuenta, el/la monitor/a hará la actividad un poco más exagerada, así hasta que todos/as lo adivinen... tenemos que estar muy atentos para ver como utilizan cada uno la estrategia.

¡COMENZAMOS!

Materiales necesarios: Un bolígrafo o una botella.

¡Arriba el lápiz!

Duración: 10 min.

Descripción y desarrollo: El juego consiste en decir una letra al azar. Los jugadores, comienzan a rellenar las casillas, escribiendo palabras de las categorías dadas que comiencen por la letra elegida. La primera persona que termina en completar todas las categorías dice «ALTO EL LÁPIZ». A partir de ahí, los jugadores cuentan las letras o sílabas (a elegir) de cada palabra escrita y escriben los puntos en la casilla correspondiente. Así cada ronda. Al final se suman todos los puntos y gana el jugador que más puntos ha obtenido en todas las rondas.

En el caso de que no coincida con nadie se contará 10 puntos y si coincide con alguien 5 puntos.

Para 1º, 2º y 3º de primaria: un folio por participante.

Materiales necesarios: Plantillas.

Serie de cartas

Duración: 10 min.

Descripción y desarrollo: En esta actividad los niños y niñas tienen que activar todos sus sentidos, ya que es de velocidad y tenacidad.

El primer lugar el monitor o monitora de los más jóvenes deberá hacer una serie de cartas, formando cruces de colores, con todas las posibilidades de colores, y los monitores o monitoras de los mayores les explicaremos cómo se hace para que lo hagan ellos.

A continuación empezamos el juego. En una mesa sentaremos de 2 a 4 personas, y cada niño o niña tendrá su montón de colores. Cuando el monitor o monitora crea conveniente, tirará una carta, y con esa carta lo que tienen que hacer, es formar el mismo sentido de colores.

El niño o niña que acabe antes de formular el orden de los colores y de un golpe en la mesa, será el que se lleve el punto, y así sucesivamente hasta acabar el juego.

Materiales necesarios: Papel y colores.

Escondite al revés

Duración: 15 min.

Descripción y desarrollo: Se trata de una variación del juego del escondite. Es mejor jugarlo en un patio grande, con muchos lugares para esconderse: árboles, el gimnasio, el comedor, parque y mil y un rincones más de los que se encuentran en los patios grandes o dentro del colegio.

Se echa a suertes el jugador que se la queda. El jugador así elegido será «la sardina». En el escondite al revés quien se la queda se esconde mientras el resto de jugadores permanece en un lugar determinado, todos/as juntos/as y contando hasta un número alto para permitir que la sardina encuentre un buen lugar para esconderse.

Cuando se termina la cuenta, todos/as los jugadores/es salen a buscar a quien se la queda. Cuando un jugador/ar la encuentra, se esconde con él y permanecen ambos callados. Conforme el resto de jugadores van encontrando a quien se la queda y a sus acompañantes se van escondiendo con ellos, de tal forma que permanecerán apretados como sardinas...

El último jugador que descubre a las sardinas será el que haga de quien se la queda en el juego siguiente. debemos tener cuidado con los niños/as más pequeños/as, ya que si es escondite es muy pequeño podrían hacerles daño.

Materiales necesarios: Nada.

Los juegos chinos

Duración: 15 min.

Descripción y desarrollo: Se basa en una competición que pondremos en práctica la rapidez mental y el tipo de estrategia que tiene cada niño/a.

Para comenzar, en una mesa pondremos folios de colores separados por la mitad. Las partidas se realizan de manera individual, ya que cada uno va consiguiendo sus puntos. El/la monitor/a será el encargado de ir sacando a todos/as los niños/as para que se vayan sentando en la mesa para poder empezar a jugar.



Juegos chinos

El encargado que será el/la monitor/a ira diciendo colores aleatorios que hay encima de la mesa, y los concursantes cogerán el vaso de su lado y golpean el color que vaya nombrando (con el vaso en la mano), lo irán marcando encima del folio, y una vez diga «pelota» tendrán que ir a cogerla (metiendo la pelota dentro del vaso), y el primero en cogerla será el que se lleve un primer punto.

Cuando todos/as los niños/as hayan pasado por la mesa, comienza el «rey de la pista». Esto significa que cuando haya una competición entre dos personas, el que gane se queda jugando hasta que pierda.

Por ejemplo, empiezan la partida de Mario y Javier, y el monitor/a empieza a decir «rojo», «verde», «azul», «negro», «rosa», y ellos irán poniendo el vaso encima de los colores que el monitor/a le está diciendo. Una vez diga «pelota», los dos niños deben de ser rápidos y ser el primero en coger la pelota, en este caso ha ganado Mario, entonces él se queda y sigue jugando con el resto de participantes. Si en la siguiente partida pierde, se va y se queda la persona que le ha ganado.

El/la monitor/a cogerá un folio en blanco e irá diciendo la puntuación de los niños/as.

También podéis jugar durante una semana, y hacer una competición y saber realmente quién es el «rey de la pista».

Materiales necesarios: Pegamento, cartulina amarilla y blanca, tijeras, colores, ojitos.

Descripción y desarrollo: El juego tradicional de 'Quién soy yo' es un pasatiempo que también les gusta jugar a los niños y niñas más mayores, ya que resulta muy divertido y entretenido ver cómo los participantes se estrujan el cerebro para descubrir su personaje.

Las reglas del juego son muy sencillas:

Varios participantes se sientan en círculo. Cada uno de los participantes escribe en un papel el nombre de un personaje (real o de ficción).

Cuando todos tengan escrito el personaje lo pegan en la frente del compañero o compañera que tengan situado a su derecha.

Entre todos deberán elegir a uno para que empiece a formular preguntas para intentar descubrir el personaje que tiene en la frente.

Las respuestas tienen que ser del tipo «Sí/No», por ejemplo: «¿soy un personaje de dibujos animados?». Si la respuesta es «Sí» el jugador formulará otra pregunta y así hasta que falle, cediendo el turno al compañero de su derecha.

Según adivinan el personaje, van saliendo del juego.

Cuántos más participantes tenga el juego, mejor y más divertido, ya cada monitor o monitora tendrá que variar su actividad según con el grupo de participantes que toque. Por ejemplo, con el grupo de 1º y 2º de primaria, el monitor o monitora se puede encargar de escribir todos los papelitos para que ningún niño o niña se quede en blanco.

Materiales necesarios: Folios y bolígrafos.

Descripción y desarrollo:

TRES EN RAYA: Juego de mesa para dos personas en que gana el primero en poner tres marcas en línea, usualmente círculos y cruces, dentro de una cuadrícula de tres casillas de ancho por tres de alto.

Saca un folio en blanco y que los niños y niñas creen sus propias fichas de tres en raya.

También podemos jugar al tres en raya de manera más movida. Separamos la clase por la mitad y jugamos en el patio con aros a un tres en raya gigante.

AHORCADO: Es un juego de lápiz y papel para dos o más jugadores. Un jugador piensa en una palabra, frase u oración y el otro trata de adivinarla según lo que sugiere por letras o dentro de un cierto número de oportunidades.

Saca un folio con un bolígrafo y empieza a jugar.

¿Se te ocurre otra manera de jugar al ahorcado que no implique ahorcar?

A nosotras se nos ocurre dibujar un barco y si lo dibujamos, puede hundirse.

¿Te gusta esta versión del juego?

Materiales necesarios: Plantilla de tres en raya, folio y bolígrafo.

Descripción y desarrollo: El «agua pong» es un juego muy adaptable y flexible. No hay reglas oficiales, por lo que todo el mundo es libre de jugar de la manera que le guste.

Generalmente se utilizan entre seis y diez vasos de papel que se colocan en un triángulo en cada extremo de la mesa, (según las edades de los niños y niñas que vayan a jugar).

El número de jugadores por equipo puede variar, de dos a tres o más, o incluso 10 personas por equipo.

Los equipos se sitúan en los dos extremos de la mesa. Inicialmente, los equipos juegan a cara o cruz quién empieza.

Los jugadores del equipo ganador lanzan cada uno una pelota por turno. Una vez que todos los jugadores han lanzado, el equipo contrario tiene luz verde para lanzar.

En el momento en que un jugador mete la pelota de ping pong dentro del vaso, el equipo contrario tiene que beber inmediatamente el contenido del vaso y retirarla del terreno de juego.

Cuando la pelota rebota en la mesa antes de aterrizar en un vaso, el equipo contrario bebe de ese vaso y del que está junto a él.

El juego termina cuando un jugador encesta en el último vaso del equipo contrario.

El equipo perdedor debe entonces beber los vasos restantes del equipo contrario.

El agua Pong es un juego social.

Materiales necesarios: Vasos de papel de colores y pelotas de ping y pong.

El inquilino

Duración: 10 min.

Descripción y desarrollo: Todos los participantes se colocan por tríos formando una casa. Para ello una persona se coloca frente a otra agarrándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el inquilino y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha respectivamente.

La persona que queda sin casa, para buscar sitio, puede decir una de estas cosas: pared derecha, pared izquierda, inquilino, casa o terremoto.

En los tres primeros casos, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de casa, momento que debe aprovechar la que no tiene sitio para ocupar uno. En el caso de que diga casa serán las dos paredes y si dice terremoto, serán todos los participantes los que tienen que cambiar y formarse nuevos apartamentos. Continúa el juego la persona que quedó sin sitio.

Con los niños y niñas más pequeños de primaria, podemos ayudarnos con dibujos en las manos, ya que ellos aún no distinguen muy bien la derecha y la izquierda (por ejemplo, en la mano derecha ponemos un sol, y en la mano izquierda una estrella).

Materiales necesarios: Ninguno.

6. Laboratorio creativo

Las propuestas creativas son para las participantes de la etapa de primaria una provocación para **el desarrollo de su pensamiento abstracto**.

Les ayudan a **reflexionar sobre sus pensamientos y sus criterios y expresarse de diferentes maneras**.

Proporcionan momentos de concentración y desarrolla su psicomotricidad fina, con trabajos de precisión, y aprenden a desarrollar la mirada hacia lo bello.

Tenemos siempre en cuenta que las manualidades son una manera de expresión y que **cada niña y niño tiene la suya personal**, por lo que lo más importante en estas propuestas es siempre **el proceso y no tanto el resultado**.

Por lo tanto al finalizar la actividad el adulto que acompaña siempre **hacer referencia al esfuerzo**, a la combinación de colores, a lo que le transmite el trabajo.



Castañuelas

Duración: 10 min.

Descripción y desarrollo: Recortamos un rectángulo con los bordes redondeados con cartón. A continuación, lo decoramos como más nos guste. Después, pegamos con cola dos chapas de botellas en los extremos del rectángulo (por la parte que no está decorada). Es importante que la parte plana de la chapa esté hacia arriba. Por último, solo queda mover los dedos y tocar las castañuelas. Si a algún niño le cuesta tocar, añadiremos dos trozos de cartulina a los lados (en forma de U, pegado solo de los extremos) para que puedan meter los dedos y no se les caiga.

Materiales necesarios: Cartón, chapas de refresco, pinturas, cartulina.

La bolita que flota

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Dibujamos un círculo de unos 12 cm de diámetro en una cartulina. A continuación, hacemos un corte con las tijeras para poder doblarlo y hacer la forma de cono. Tenemos que pegarlo con pegamento o con celo. Una vez hecho esto haremos un pequeño agujero en la parte de la punta del cono para meter la pajita. Ahora tenemos que asegurarnos de que queda hermético y no sale aire por los lados de la pajita, de ser así podemos asegurarlo con plastilina. Por último, doblamos la pajita, hacemos una bola de papel o aluminio y soplamos para que flote.



Bolita que flota

Materiales necesarios: Pajita de refresco de papel, cartulina, celo, tijeras, papel de aluminio, pegamento, plastilina.

Molinillo de viento

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Repartimos la plantilla del molinillo y la pintan como quieran. Una vez pintada, con una pajita o un palito y una «chincheta encuadernadora», unen las puntas del molinillo al centro, las agarren con la chincheta y ponen la pajita detrás (como se muestra en las instrucciones).

Materiales necesarios: Chincheta encuadernadora, pajita o palito, **plantilla molinillo.**

Pintura 3D

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Lo primero, creamos la pintura. Para ello mezclamos en un recipiente espuma para afeitar y cola blanca a partes iguales y lo mezclamos. A continuación, añadimos el colorante alimenticio (repite tantas veces como colores quieras). Una vez mezclado ya tendremos nuestra pintura hecha. Finalmente les daremos a los niños y niñas dibujos y pinceles para que pinten.

Materiales necesarios: Espuma de afeitar, cola blanca, colorante alimenticio, recipiente, pinceles, dibujos.

Conejitos de pascua

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Un rollo de cartón a cada participante. Les explicamos que tiene que dibujar las orejas del conejo y recortarlas. Una vez recortadas, juntamos la parte inferior creando las patas y pintamos la cara del conejito.



Conejitos de pascua

Materiales necesarios: Rollos de cartón, tijeras, colores.

Dibujos con sal

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Una cartulina para cada niño donde dibujan con cola blanca y después ponen sal por encima. A continuación, les pedimos que retiren la sal sobrante y que pinten su dibujo con acuarelas.

Materiales necesarios: Sal, pinceles, acuarelas, cartulina, cola blanca.

Cohetes falleros

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Un trozo de fieltro cuadrado para cada participante.

Les explicamos que tienen que atarlo por la parte inferior con un trozo de lana para que quede un «churrito». A continuación, les damos un poco de algodón para que lo rellenen.

Finalmente, atan la parte superior y dibujan los ojos y boca de su cohete.



Cohetes falleros

Materiales necesarios: Feltro, lana, algodón, rotuladores.

Avioneta de pinzas

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Pintan una pinza y 3 palitos depresores cada participante.

A continuación, les explicamos cómo se tienen que pegar y les damos cola blanca para que lo peguen.



Avioneta con pinzas

Materiales necesarios: Palos depresores, pinza, pintura acrílica o colores, cola blanca.

Prismáticos

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Pintan dos rollos de cartón. A continuación pegaremos los dos rollos y le añadiremos un trozo de lana para que se lo puedan colgar (haz un agujero con las tijeras y pasa la lana por dentro y fuera para hacer el nudo y que no se deshaga).

Materiales necesarios: Rollos de cartón, colores, lana, pegamento, tijeras.

Caras de Picasso

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Repartimos varios trozos de cartón y recortes de cartulina de diferentes colores a los niños y niñas. A continuación les explicamos quién era Picasso, cómo es su arte y todo lo que podamos compartir con ellos y ellas. Después, les pediremos que creen una cara recortando los trozos de cartulina y pegándolos en el cartón.



Caras de Picasso
revesdefripouilles.com

Materiales necesarios: Cartón (grande) trozos de recortes de cartulinas de colores, tijeras, pegamento.

3 en raya con tapones

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: 10 tapones a cada participante y que dibujen una X en cinco tapones y un círculo en los cinco restantes. A continuación, les damos una cartulina para que la pinten y dibujen las líneas del tablero. Finalmente, solo queda montar el tablero y jugar.

Materiales necesarios: Tapones de botella, cartulina, colores.

Coche de carreras

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Con un rollo de cartón, cada participante hace un corte cuadrado en uno de los lados y lo pintan. A continuación, con 4 tapones hacen un pequeño agujero con el punzón en el centro del tapón. Finalmente, pondremos un palillo dentro de una pajita en el que las puntas del palillo queden justo en el agujero que hemos hecho con el punzón.



Coche de carreras

medium.com/@laabejacuriosa

Materiales necesarios: Rollos de cartón, punzón, tapones, colores, pajita y tijeras.

Ping pong

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Dos platos para cada participante que lo pintan como quieran ya que estas van a ser sus «raquetas». A continuación les damos dos palos depresores para que los peguen, y de ahí, con un globo, ¡a jugar!

Materiales necesarios: Platos de cartón, palos depresores, globo, pinturas, cola.

El globo cariñoso

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: En una cartulina, dibujan el cuerpo de la mariposa. A continuación, con dos trozos de papel de seda, hacen las alas (solo se pega la parte del ala que no es curva). Finalmente con un globo, se frota el pelo y que lo acerquen a las alas. ¿Qué pasará?

Materiales necesarios: Papel de seda, cartulina, globos.

Pulseras creativas

Duración: 30 min.

Descripción y desarrollo: Pintan un rollo de papel higiénico como quieran. Lo recortan en tamaño brazalete. Después le haremos un corte para que puedan meter la mano y listo.

Materiales necesarios: Rollo de cartón, colores.

Tarjetas para la puerta

Duración: 25 min.


Descripción y desarrollo: Repartimos la plantilla, la decoran y la recortan. Si se quiere reforzar se le puede pegar cartulina por detrás o imprimirla en papel más grueso.

Materiales necesarios: Colores, **plantilla tarjeta**, cartulina(opcional).

Lanza aviones

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Dos cartulinas para cada participante. En la primera cartulina hacemos un avión y la segunda el lanza aviones. Para el lanza aviones necesitamos una goma elástica (sigue el tutorial para crear los elementos).

Enlace tutorial:  [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=SKCAZBSISA0](https://www.youtube.com/watch?v=SKCAZBSISA0)

Materiales necesarios: Cartulina, tijeras, goma elástica.

Botes para lápices

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Varios tubos de cartón y cartulinas, y lo decoran y pintan como quieran. La cartulina será la base y se pone al final.

Materiales necesarios: Colores, cartulina, tijeras, pegamento.

Dibujo en píxeles

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Entregamos la plantilla con una cuadrícula y recortan cuadrados de cartulina del mismo tamaño que los cuadrados de la cuadrícula. Finalmente les enseñaremos plantillas de dibujos en píxeles para que creen el suyo.



Dibujo en píxeles

manufacturedupixel.com

Materiales necesarios: Colores, **plantilla cuadrícula y ejemplos**, cartulina (opcional).

7. Nutrición y juego

Ofrecemos propuestas lúdicas enfocadas a **promover los hábitos saludables a través del juego.**

Ofrecemos propuestas de juego para acercar la conversación sobre hábitos saludables a los participantes. Conocer y entender sobre nutrición es uno de nuestros objetivos y lo hacemos **a través del juego porque es como la infancia entiende el mundo en el que vive** y la mejor manera para integrar conocimientos. Además las profesionales que acompañan estos juegos estarán siempre en **actitud de diálogo** tratando de hablar con las participantes sobre los alimentos con los que estamos jugando. Ofreciendo información sobre la importancia de cada uno de los alimentos en nuestra dieta.



Encaja la fruta

Duración: 1 hora

Descripción y desarrollo: Una vez montado ambas piezas (dibujos rollos papel higiénico y palos depresores con fruta pegada), jugamos a encajar los palitos con la fruta que corresponda.

Materiales necesarios: Rollos papel higiénico, palos depresores, plantillas frutas y pinturas.

Memori de frutas y verduras

Duración: 35 min.

Descripción y desarrollo: Previamente imprimimos las fichas del juego y por grupos, se trata del típico juego de encontrar parejas entre una serie de cartas dispuestas sobre la mesa boca abajo.

Materiales necesarios: **Plantilla de cartas impresas.**

Puzzle

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Puzzle para trabajar la recta numérica, a la vez que encajamos las diferentes frutas y verduras.

Materiales necesarios: Plantilla puzzles impresas en cartulina y recortadas.

Dominó

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Los niños y niñas reunidos en grupos tendrán una plantilla con todas las fichas del dominó para colorear y recortar. Cuando hayan acabado tendrán un divertido juego de dominó.

Materiales necesarios: Plantilla impresa.

Tragabolas de alimentos

Duración: 25 min.

Descripción y desarrollo: Los niños y niñas tendrán que meter dentro de la boca de cada monstruo los alimentos bajo el criterio de si son saludables o no. Lo primero de todo será crear los dos monstruos tragabolas con dos cajas y después les daremos varias plantillas con alimentos para recortar y una vez recortados, nos pondremos a jugar.

Materiales necesarios: 2 cajas, plantillas de alimentos.

Dooble frutas y verduras

Duración: 1 hora

Descripción y desarrollo: Se reparte una carta boca abajo a cada jugador y el resto del mazo se pone boca arriba en el centro de la mesa. Se cuenta «uno, dos y tres», se giran las cartas y cada jugador tiene que encontrar el símbolo que su carta tiene en común con el mazo del centro. Cuando un jugador encuentra ese símbolo, lo grita y coje la carta del mazo central y la pone sobre su carta. Así hasta que se acabe el mazo.

Materiales necesarios: **Plantilla impresa.**

Concurso de preguntas

Duración: 1 hora

Descripción y desarrollo: Dividimos el grupo en equipos y lanzaremos la pregunta, cada equipo deberá responder en un papel la respuesta y a la orden de «ya» todos los equipos sacarán sus respuestas. Iremos sumando puntos por cada acierto.

Materiales necesarios: **Preguntas incluidas en el anexo.**

Sopa de letras

Duración: 1 hora

Descripción y desarrollo: Se repartirá una plantilla con la sopa de letras a cada niño para que la realicen.

Materiales necesarios: **Plantilla impresa.**

Gracias por hacer esto posible y ojalá tú que nos lees, disfrutes con este manual y sea una inspiración para poder crear dinámicas y acompañar a los comensales de irco con todo tu cariño y entrega.

Este programa pedagógico ha sido **creado gracias al equipo de animación de irco**, con Raquel Serra y Esther Rico a la cabeza. También hemos contado con Esther Tortosa y Sonia Galvañ, monitoras que han aportado su experiencia y trayectoria con irco. Y como **profesionales expertos en sus áreas pedagógicas** ha participado: **Paloma Balandis**, maestra y narradora con larga trayectoria en educación, María y María del **Equipo Huellas**, especialistas en atención a la diversidad, **Cristina Saraldi** de Froggies, como consultora del programa pedagógico y **Estación Bambalina** como maquetadora del proyecto.

*“Ninguno de nosotros es tan bueno solo,
como todos nosotros juntos”*

irco
alimentar cuidando

