



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE



Fondecyt
Fondo Nacional de Desarrollo
Científico y Tecnológico

Repositorio de Juegos



DESARROLLO
INFANTIL &
BIENESTAR
Escuela de Psicología UC

Índice

Introducción	2
Ámbitos y Núcleos	3
Juegos	4
Desarrollo Personal y Social	
Identidad y autonomía	5
Convivencia y ciudadanía	23
Corporalidad y movimiento	25
Comunicación Integral	
Lenguaje verbal	48
Lenguajes artísticos	61
Interacción y Comprensión del Entorno	
Exploración del entorno natural	70
Comprensión del entorno sociocultural	76
Pensamiento matemático	79
Agradecimientos	89
Referencias	90

Introducción

El juego es uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de niñas y niños, este nutre y desarrolla muchas de las habilidades que nos ayudarán a lo largo de la vida y que nos permitirán contribuir a nuestras comunidades. El juego tiene un rol crítico y crucial en el aprendizaje, y en preparar a niñas y niños para los retos de la infancia y para los que enfrentarán durante la vida adulta, sin embargo, llevar el juego al aula muchas veces puede verse desafiado por las exigencias de los establecimientos y falta de tiempo para planificar. Es por esto que el objetivo de este repertorio es proporcionarles a educadoras y educadores herramientas adicionales para poder diseñar experiencias lúdicas alineadas con los núcleos de aprendizaje transversales de las bases curriculares y así fomentar el desarrollo de las niñas y niños. Para esto se consideran tres ámbitos principales de trabajo con las niñas y niños: “Desarrollo Personal y Social”, “Comunicación Integral” e “Integración y Comprensión del entorno”.

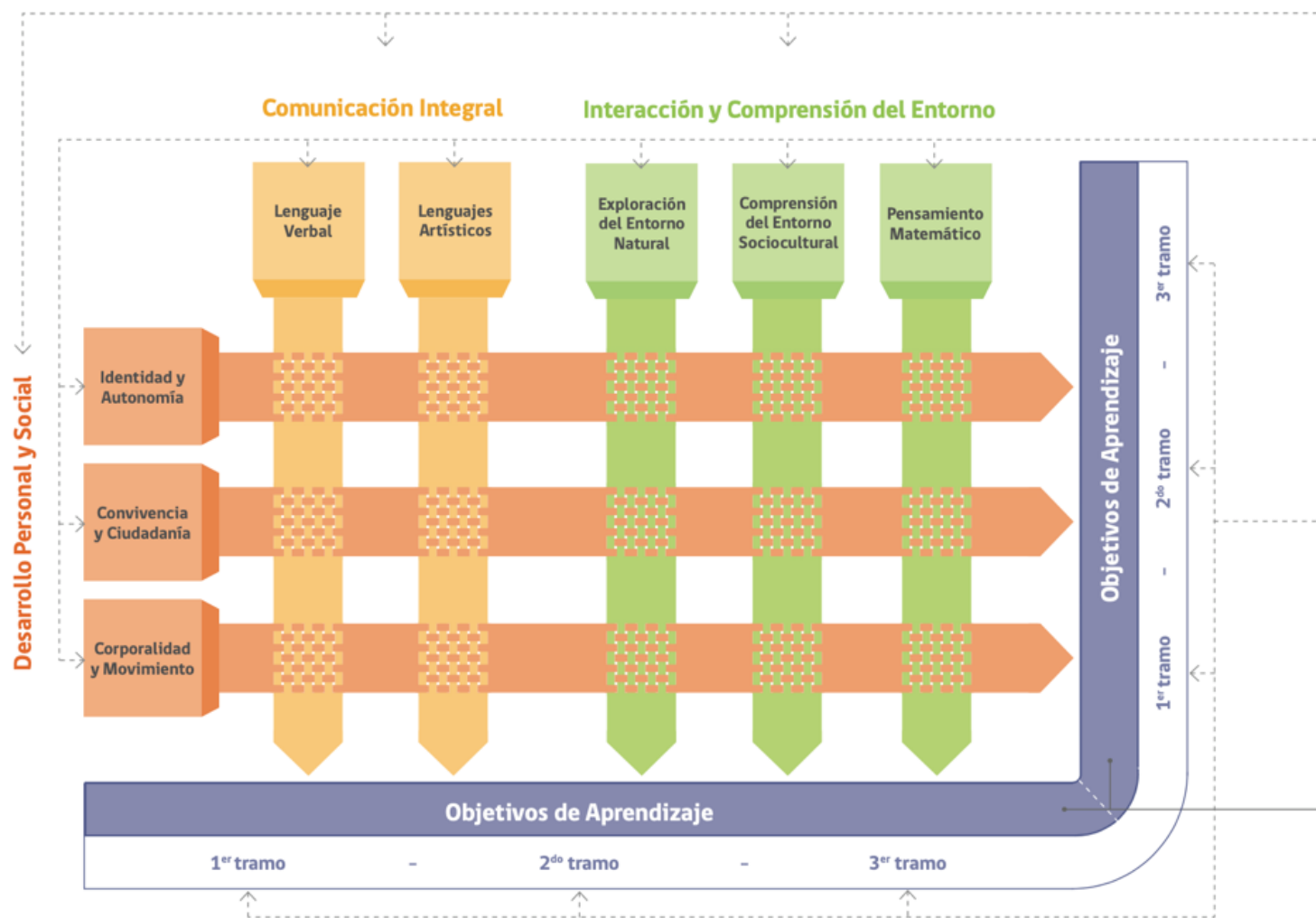
El Desarrollo Personal y Social trabaja con tres núcleos de aprendizaje. El primer núcleo tiene relación con la “Identidad y Autonomía” que busca que las niñas y niños puedan construir gradualmente su identidad como sujetos, puedan adquirir progresivamente independencia, confianza, autovalencia y autorregulación, y que puedan ampliar la conciencia de sí mismos y sus recursos de autoestima e iniciativa. El segundo núcleo refiere a la “Convivencia y Ciudadanía” que busca que las niñas y niños puedan convivir en armonía, descubrir y ejercer progresivamente la ciudadanía y puedan generar identificación con una comunidad inclusiva sobre una base de derechos. El tercer y último núcleo alude a la “Corporalidad y Movimiento”, este busca que las niñas y niños puedan reconocer y apreciar sus atributos corporales, descubrir sus posibilidades motrices, puedan desarrollar progresiva autonomía para moverse, logren favorecer la exploración, fortalecer identidad, resolver problemas y expresar su creatividad, además de que desarrollen un sentido de autonomía, bienestar, confianza y seguridad

Por su parte, la Comunicación Integral trabaja con el “Lenguaje Verbal” y los “Lenguajes Artísticos”. El primer núcleo pretende que los niños y niñas puedan desarrollar su pensamiento, comprender el entorno, comunicarse, ampliar sus recursos comunicativos verbales y paraverbales y que logren construir una base sobre la cual asimilar otros aprendizajes. El segundo núcleo propone que niños y niñas sean capaces de generar expresiones creativas de la realidad, logren adquirir sensibilidad y apreciación estética y que amplíen la expresión y representación de su mundo interno y relación con el entorno.

Finalmente, la Integración y Comprensión del entorno trabaja con tres núcleos: “Exploración del Entorno Natural”, “Comprensión del Entorno Sociocultural” y “Pensamiento Matemático”. La Exploración del Entorno Natural espera que las niñas y niños logren comprender, apreciar y cuidar el entorno natural, potenciar la curiosidad y capacidad de asombro y desarrollar el pensamiento científico. La Comprensión del Entorno Sociocultural busca que niños y niñas sean capaces de comprender y apreciar la dimensión social y cultural de su contexto, ampliar recursos personales para actuar y transformar el entorno al convivir con otros y reconocer y respetar la diversidad. Por último, con el Pensamiento Matemático se busca que niñas y niños puedan desarrollar el pensamiento lógico y los números, comunicar y resolver situaciones prácticas, ampliar recursos para comprender y actuar en el entorno e intercambiar significados con otras personas.

De esta manera, en este repertorio de juegos podrán encontrar diversas actividades lúdicas realizables con materiales que pueden encontrar en su aula y que se pueden realizar en variados contextos y dependiendo del tiempo disponible.

Ámbitos y Núcleos





Juegos



Identidad y autonomía

Congelado

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Reproductor de música (celular, parlante, grabadora)	1. Comienza la actividad invitando a las niñas y niños a que te imiten haciendo algunos movimientos, como si fueran un espejo.	6. Comienza poniendo una canción que le guste mucho a las niñas y niños, deja que bailen un rato y detén la música, ¡todos deberán quedar congelados! Mantén la pausa durante unos segundos, así las niñas y niños practicarán la autorregulación.	8. Reúne a las niñas y niños en un círculo y pregunta: ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué les costó trabajo?, ¿qué sintieron?	Puede ser divertido que las niñas y niños compongan su propia música con los pies, con ritmos o aplausos. Incluso pueden hacer sus propios instrumentos con material reciclado.
		2. Pide que busquen a una pareja con quien jugar.			Para elevar el nivel de dificultad de la actividad, puedes decir una palabra antes de comenzar el baile que las niñas y niños deban recordar, o una secuencia de palabras. Cada vez que se congelen, deben recordar la palabra y decírsela a su compañero de baile. Esto ayudará también a practicar la memoria de trabajo.
		3. Explica el juego: uno será el bailarín y el otro el espejo. Cuando escuchen música, el bailarín se pondrá a bailar y el espejo deberá imitar al bailarín.	Puedes comenzar solamente haciendo la actividad del espejo en parejas, y luego integrar el baile.		
		4. Cuando pare la música, las niñas y niños deben quedarse congelados en la posición en la que estaban justo antes de parar la música.	También puedes comenzar solamente con el baile y sin la imitación, así los niños practicarán el control de sus impulsos.		
		5. Luego cambiarán de roles, ahora el bailarín será el imitador y el imitador será el bailarín.	7. Reanuda la música y repite varias veces. Cambia las canciones para sorprender y emocionar a las niñas y niños.		Para incluir a todas las niñas y niños en este juego, recuérdales que todos tenemos capacidades físicas diferentes. Si alguna de las niñas o niños tiene alguna discapacidad motriz, deja que él o ella lleve el liderazgo en los momentos de hacer el espejo, así su compañero o compañera deberá ponerse en su lugar e intentar hacer las posiciones desde una perspectiva diferente.

Laberinto

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Tizas	1. Prepara un laberinto en el piso, ya sea con tiza, scotch u objetos como reglas, libros, etc.	4. Permite que las niñas y niños propongan obstáculos o retos que le puedan poner al laberinto ya hecho. Pregunta: ¿cómo podemos atravesar todo el laberinto sin perdernos?	7. Cierra la actividad preguntando: ¿qué les pareció el juego?, ¿se les hizo fácil?, ¿cómo podríamos hacer este juego más divertido?	El diseño del laberinto deberá ir subiendo de nivel conforme la práctica. La idea es que en la medida en que las niñas y niños van conociendo y practicando este juego también propongan retos, obstáculos partes del laberinto para que eventualmente ellos lo puedan crear con diferentes materiales.
	Cinta adhesiva	2. Se iniciará la actividad con las niñas y niños sentados en forma de círculo en el centro del salón o patio. Pregunta: ¿alguna vez han visto un laberinto?, ¿saben qué es?	5. Explícales que el reto es encontrar el camino para llegar al otro lado; donde encuentren líneas, deben imaginar que hay una gran pared por la cual no pueden pasar. Pídeles que se tomen todas y todos de las manos para atravesar el laberinto. También puedes organizarlos en equipos de 3-4 integrantes.		
	Libros	Deja que propongan respuestas sobre qué es un laberinto, y cierra explicándoles que es un lugar que se conforma por diferentes caminos, por lo cual es difícil encontrar la salida.			También puedes agregar una dificultad física al juego pidiendo a las niñas y niños que transporten un objeto a través del laberinto (como un limón en una cuchara).
	Cajas de cartón	3. Pregunta: ¿quieren hacer su propio laberinto?, ¿qué obstáculos o retos le quieren poner?, ¿con qué lo podríamos hacer? Luego pídeles que observen el laberinto.	6. Las niñas y niños que no estén atravesando por el laberinto en el mismo turno pueden ayudar y animar las otras y otros con pistas y porras.		
	Piedras				

Buscando la única letra

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
5 minutos	Papel	1. En una hoja dibujar un círculo o cuadrado con una letra pequeña en su interior, la cual no se podrá repetir.	3. El juego consiste en encontrar la letra única		
	Lápiz	2. Completar el círculo o cuadrado de infinidad de letras, asegurando que se repitan a lo menos dos veces			

Pato, pato, pluma

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
8 minutos	Una hoja suave, flor o ramita que se tomará del suelo	1. Todas y todos —incluyendo a las personas que acompañan— forman un círculo, menos uno, que se queda afuera de éste. Quien toma este lugar es la o el portador de la hoja, flor o ramita. El resto toma asiento en el suelo, viendo hacia el centro del círculo.	<p>2. La o el portador camina por fuera usando la ramita o flor para acariciar una oreja o mejilla al azar, de entre las y los que están sentados en el círculo. Cada vez que hace una caricia, al mismo tiempo dice: "pato".</p> <p>3. Cuando el o la portadora en lugar de decir "pato" dice: "¡pluma!", al mismo tiempo que toca la mejilla u oreja de alguien, es momento de correr.</p> <p>4. La o el seleccionado se levanta y corre en sentido contrario al portador, rodeando todo el círculo e intentando sentarse de nuevo en su lugar, antes de que el otro lo haga.</p> <p>5. Quien llegue al último se convierte en portador de la hoja o ramita, y comienza una nueva ronda.</p>	6. Para cerrar pueden compartir cómo se sintieron en el juego asumiendo los distintos roles	

Gato

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
5 minutos	Dos lápices	1. Armar parejas en el curso	4. Por turnos cada jugador dibuja su marca en uno de los espacios del tablero, intentando que tres de sus marcas queden alineadas en vertical, horizontal o diagonal al tiempo que impide que lo haga el jugador contrario	5. El primero en conseguir alinear tres marcas, gana la partida	Al armar las parejas se recomienda propiciar la interacción de compañeros que no necesariamente se conocen tanto
	Una hoja	2. Dibujar en una hoja dos líneas paralelas y luego cruzarlas por el centro con otras dos líneas rectas para formar el tradicional juego del "gato"			Para darle más emoción se puede generar una especie de "torneo" en que los que ganan juegan con los otros ganadores y así
		3. Cada jugador elige jugar un O o una X			

Sillas bailarinas

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
8 minutos	Música y dispositivo reproductor	1. La o el facilitador de juego dibuja círculos de colores en el piso de acuerdo al número de participantes, menos uno.	2. Entre todas y todos deben cantar, o poner una canción en la bocina, y bailar alrededor del espacio, sin tocar los círculos.	7. Para cerrar pueden compartir cómo se sintieron en el juego asumiendo los distintos roles	Este juego es muy divertido, por lo que es importante que durante todo el juego motives a las niñas y niños a seguir el proceso y que disfruten ambos lados del juego, perder o ganar. Recuérdales que vivir la experiencia del juego es más importante que competir y que lo importante son los intentos, los cuales pueden ser infinitos.
	Tizas de colores		3. Cuando la música pare, o el o la facilitadora de juego grite "¡pausa!", niñas y niños y acompañantes deben intentar colocarse dentro de un círculo.		
			4. Quien no consiga colocarse dentro de un círculo, apoyará a la o el facilitador de juego con el canto hasta que alguien gane.		
			5. En cada turno se debe tachar un círculo, para reanudar la música o el canto con un jugador menos.		
			6. Se realizan tantas rondas como sean necesarias hasta que haya un solo círculo y dos participantes. De la ronda final saldrá el o la ganadora.		

Colores

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Tizas de colores	1. La o el facilitador de juego dibuja, en el piso, cuadros de diferentes colores, de acuerdo al color de las tapas de botella	4. A la cuenta de tres, cada pareja coloca las tapas en el cuadro correspondiente a su color.	5. Gana quien termine primero.	Para aumentar la dificultad la o el facilitador dibujará los cuadros, separados unos de otros a una distancia de 15 pasos como mínimo, para motivar a niñas y niños a correr.
	Tapas de botella de colores	2. Niñas y niños formarán parejas			
		3. A cada pareja se le reparten 15 tapas de diferentes colores.			

Zapato apestoso

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
8 minutos	Un zapato	1. Las y los participantes forman un círculo y toman asiento.	<p>2. ¡Es momento de pasar el zapato apestoso, de mano en mano, e ir contando hasta 10!</p> <p>3. Nueve... ¡Diez! Quien tenga el zapato apestoso en ese momento deberá olerlo.</p> <p>4. “¿A qué huele?”, preguntan todas y todos. La persona con el zapato apestoso debe mencionar un olor asqueroso.</p> <p>5. Se vuelve a contar hasta 10, mientras el zapato va recorriendo el círculo, para que todas y todos los participantes tengan oportunidad de oler el zapato. ¡Guácala!</p>		Ya que los gustos de las personas son diferentes, recuérdale a los niños que si hay algo que a mi no me gusta eso no significa que no le pueda gustar a otra persona o al revés y que es importante respetar a todos en sus gustos

Terremoto

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos		1. El número de jugadores no puede ser múltiplo de 3.	4. A la cuenta de tres, la o el facilitador de juego gritará: “¡inquilinos!”. Todas y todos los “inquilinos” deben salir de su “casa” y buscar otra, incluyendo al que no tiene una, para que alguien siempre quede afuera.	7. La dinámica se repite, tantas veces como las niñas y los niños quieran.	Es importante recordar a los niños que aunque queden fuera al inicio eso no significa que no podrán participar.
		2. Los y las participantes se reúnen en grupos de 3 integrantes: dos de ellos juntan sus manos para formar una “casa”; la otra persona, quien se coloca en medio de la “casa”, será la o el “inquilino”.	5. Cuando la o el facilitador de juego grita: “¡casas!”, todas las “casas” deben cambiar de pareja. Quien está fuera también participa.	8. Para cerrar pueden compartir cómo se sintieron en el juego asumiendo los distintos roles	Para disminuir conflictos entre los niños, se recomienda que sea la facilitador el que arme los grupos aleatoriamente, para esto pueden utilizar los dados y se armen los grupos según el número que salga
		3. Al comenzar el juego habrá alguien sin “casa”.	6. Al grito de: “¡terremoto!”, quien sea “inquilino” buscará pareja, y las “casas” intentarán convertirse en “inquilinos”. Nuevamente, una persona quedará fuera.		

Memoria de animales

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
24 minutos		1. Al azar, la o el facilitador de juego selecciona a 2 niñas o niños, quienes se alejan del grupo, ya que han sido elegidos para una tarea especial: adivinar sonidos.	5. Una vez que se han puesto de acuerdo, todas las parejas se separan y se mezclan entre ellas en el espacio de juego.	10. Ganará quien encuentre más parejas de animales.	La o el facilitador de juego deben motivar a que niñas y niños participen en caso de que estos no quieran intentarlo.
		2. El resto de participantes se coloca, por parejas, en una sola fila.	6. Los o las seleccionadas en la instrucción 1 se incorporan al grupo para comenzar el juego de memoria de animales.		
		3. La o el facilitador de juego debe indicar, a cada pareja, el animal que le toca: caballo, oveja, perro, gato, león, gallo, cerdo, burro, vaca, rana, paloma, mono, lobo, elefante, etc.	7. Por turnos, las y los elegidos tocan a dos personas, quienes deberán hacer el sonido del animal que se les indicó anteriormente.		
			8. Por cada turno, solo pueden tocar a 2 personas, intentando cada vez, buscar a su pareja por medio del sonido que emiten.		
		4. Cada pareja se pone de acuerdo sobre cómo es el sonido del animal que les tocó.	9. Cada vez que consigan encontrar una pareja de animales, tienen la oportunidad de tocar a otras dos personas.		

¿Qué sonido es?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
8 minutos	Música conocida por las niñas y niños	1. Introducir a los niños y niñas que ahora escucharán una canción y que deben prestarle mucha atención	3. Luego de la primera vez que la escuchen preguntarle a los niños y niñas "¿cuántas veces escucharon que decía X palabra?"		Si no se dispone de música, pueden cantar canciones que los niños y niñas conozcan
	Reproductor de música (celular, parlante, grabadora)	2. Reproducir por primera vez la canción	4. Después pueden volver a reproducir la canción y luego repetir la pregunta		

Cambalache

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
24 minutos	Materiales que se puedan encontrar en el entorno de juego	1. Niñas, niños y personas que acompañan observan el entorno de juego para elegir la mercancía que utilizarán en el “cambalache” (Trueque o intercambio de cosas) pueden ser piedras, hojas, tierra, ramas, flores, entre otros.	3. El o la facilitadora de juego indica quién debe iniciar el cambalache. Esta persona elige, de entre la mercancía de otro niño o niña, algunos elementos que quiera intercambiar por otros suyos.	7. El juego termina cuando niñas y niños se hayan aburrido o quieran cambiar de juego.	Puedes iniciar la actividad introduciendo el concepto de cambalache y asociándolo a experiencias previas de trueque de los niños y niñas
		2. Cuando cada participante haya recolectado su mercancía, todas y todos deben sentarse en círculo, con sus productos al frente.	4. Ahora, es el turno de la persona que haya aceptado el “cambalache” con el niño o la niña anterior.		
			5. ¡Atención! Todas y todos deben participar en el “cambalache” y nadie debe quedarse sin mercancía.		También puedes utilizar este juego para introducir palabras nuevas en el vocabulario de tus alumnos
			6. La o el facilitador de juego puede participar haciendo preguntas como: ¿con qué otra mercancía les gustaría hacer el cambalache? ¿Cuál sería la mercancía más preciada?		

Pasos

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
8 minutos		1. Niñas, niños y acompañantes se colocan, hombro con hombro, en una línea recta.	3. Por turnos cada participante deberá mostrar el “paso” chistoso al resto del grupo	5. El juego continúa hasta que todos y todas hayan tenido su turno, y el resto del grupo les haya imitado.	Si las niñas o los niños no se atreven a ser los primeros en realizar el “paso”, las o los adultos presentes deben poner el ejemplo. Si algún niño o niña se resiste a participar por timidez, la o el facilitador de juego puede usar frases como: ¡todo se vale! ¡recuerda que no pasa nada si hacemos el ridículo! ¡intenta hacer el paso más chistoso del mundo! o ¡enséñame y lo hacemos juntos!
		2. La o el facilitador de juego les propone inventar un estilo de caminar o un “paso” chistoso o ridículo	4. Posteriormente, todas y todos deberán imitar ese “paso”.		

Gimnasia sensorial

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
8 minutos	Una hoja suave, una flor, una rama o un trozo de arbusto que se encuentre en el suelo	1. Se invita a niñas, niños y personas adultas a sentarse, ponerse de manera cómoda y cerrar los ojos.	4. La o el facilitador de juego recorre el espacio mientras toca las mejillas o manos de las y los participantes —con una hoja seca, con una ramita o con una flor—, y les hace algunas preguntas que invitan a la reflexión: ¿qué sonidos escuchas? ¿qué olores detectas? ¿cómo te sientes? Las y los participantes pueden, o no, contestar a estas preguntas.	11. Ahora, todas y todos se ponen de pie y estiran los brazos hacia arriba, como si quisieran tocar el cielo.	
		2. Para iniciar se hacen tres respiraciones profundas, inhalando por la nariz y exhalando por la boca: ¡Intenten llenar sus pulmones lo más que puedan, como si fueran un globo! Y, al exhalar, se debe hacer un ruido con el aire que sale de la boca.	5. Después de algunas rondas de preguntas se le indica a las y los participantes que se aprieten las mejillas con las yemas de los dedos y que simulen un bostezo, lo más grande que puedan. Este ejercicio se repite 3 veces.		
		3. La o el facilitador de juego motiva a niñas, niños y acompañantes a centrar su atención en la respiración.	6. Mientras avanza la actividad, el o la facilitadora de juego mencionará que es importante mantener los ojos cerrados y concentrarse en la respiración.	7. Ahora, con una mano, todos y todas deben ubicar su ombligo y, con la otra mano, encontrar la unión entre la clavícula y el esternón.	
	8. Con el dedo índice y el medio de ambas manos harán movimientos circulares en el sentido de las manecillas del reloj, mientras cuentan hasta diez.	9. Con los ojos aún cerrados se invita a niñas, niños y acompañantes a enrollar y desenrollar sus orejas por espacio de diez segundos.	10. Después, la o el facilitador de juego menciona 3 sentimientos o emociones que niñas, niños y acompañantes representarán a través del cuerpo: amor, alegría, sorpresa, enojo, tristeza y miedo, entre otras.		

¿Qué cara tiene?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Revistas o diarios	1. Seleccionar entre las fotos de las revistas, tres o cuatro rostros que reflejen diferentes emociones: alegría, tristeza, rabia, miedo o amor	3. Explicar a los niños y niñas la emoción que refleja cada tarjeta y luego pedirles que expresen en su rostro las diferentes emociones de modo de poder ver qué cara ponen (esto puede ser en grupos más pequeños)		Es importante que durante el tiempo de la actividad le recordemos a los niños y niñas que cada persona puede sentirse diferente frente a una misma situación y que sea diferente a lo que siento yo no significa que esté mal.
	Cartulina		4. Pedirles que identifiquen los hechos o situaciones que les producen una determinada emoción con preguntas como: "¿qué te da miedo?", "¿qué te da rabia?"		
	Pegamento	5. Motivarlos a imaginar por qué el rostro en la tarjeta tiene una determinada expresión			
	Tijeras	6. Preguntarle "¿qué le habrá pasado que tiene esa expresión?"			

Abrazos

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos		1. Todas y todos se reúnen alrededor de la o el facilitador de juego.	2. La o el facilitador indica un número, que corresponde a la cantidad de personas que participarán en un abrazo colectivo.		Para aumentar la dificultad, la o el facilitador de juego puede proponer sumas o restas sencillas para que, según el resultado de éstas, se generen los grupos de abrazos.
			3. En todos los grupos de abrazo debe haber una niña, un niño y una persona que acompaña.		
			4. La o el facilitador de juego propone distintos números para formar grupos de abrazo, hasta que las niñas y los niños quieran jugar a otra cosa.		

¿Arrastremos el tren?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
30 minutos	Tres o más cajas de cartón, pueden ser de distintas formas y tamaños	1. Pedirle a los niños y niñas que de su casa traigan cajas de cartón y algunos de sus peluches o juguetes favoritos	7. Decorar las cajas junto a los niños y niñas, pedirles que arrastre su "tren" y... ¡a jugar!		Se recomienda armar grupos de hasta 4 niños y niñas por tren
	Una cuerda de aprox. un metro si son tres cajas	2. Por cada "tren", hacer un pequeño agujero en los extremos de cada caja de modo que entre la cuerda			
	Bombillas de juego	3. Enhebrar unos 30 cm de cuerda en el agujero posterior de la primera caja y amarrar en el extremo un trozo de bombilla para evitar que la cuerda se salga del agujero			
	Tijera	4. Introducir el otro extremo de la cuerda en el agujero delantero de la segunda caja y amarrar nuevamente un trozo de bombilla para que no se salga la cuerda. Cuidar que ambas cajas queden unidas como si fueran dos vagones de tren	8. Cuando esté listo "el tren", llenar junto a los niños y niñas "vagones" con peluches y otros juguetes no tan pesados		
	Cinta adhesiva	5. Repetir el mismo procedimiento para seguir uniendo las cajas, hasta completar "el tren"			
Un palito de madera	6. En la primera caja, enhebrar un trozo más largo de cuerda y amarrar en su extremo un palito de madera para que sirva de manilla				

Almohadones musicales

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Tantos almohadones o cojines como número de participantes	1. Este juego es una variante a la antigua "sillita musical" pero ahora con cojines, por lo que puedes iniciar preguntando a los niños y niñas si han jugado este juego y qué conocen de él	4. Reanudar la música y retirar un almohadón. Repetir el paso anterior. Esta vez, un niño o niña quedará sin almohadón y se retirará del juego.	5. Se retiran almohadones hasta que gana el niño o niña que queda sentado en el último almohadón	Este juego es muy divertido, por lo que es importante que durante todo el juego motives a las niñas y niños a seguir el proceso y que disfruten ambos lados del juego, perder o ganar. Recuérdales que vivir la experiencia del juego es más importante que competir y que lo importante son los intentos, los cuales pueden ser infinitos.
	Reproductor de música (celular, parlante, grabadora)	2. Entrega un cojín o almohadón a cada participante y formen un círculo con los almohadones 3. Al ritmo de la música, pide a los niños y niñas que bailen alrededor de los almohadones. Cuando se corte la música, cada niño y niña se sienta en un almohadón			

¿A quién atrapará el corsario negro?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
10 minutos	Opcionalmente se pueden utilizar tantas cintas negras como participantes	1. Seleccionar a un participante que tomará el rol del "corsario negro". Si lo desea, puede colocar una cinta negra en la muñeca como distintivo	3. Al grito del corsario negro "¡al ataque!", todos deben correr por toda la habitación o espacio delimitado, evitando ser atrapados por el corsario negro.	5. Gana el juego el último niño o niña en ser atrapado.	Lo ideal es hacer este juego en una habitación vacía. Sino, delimitar un espacio grande. Para hacerlo puede utilizar cuerdas, ropa vieja y objetos que demarquen los límites
		2. El corsario negro se ubica en un extremo de la habitación y los demás participantes en el otro	4. Cuando un niño o niña es atrapado por el corsario negro, se une a él para seguir atrapando a los demás. Si desea, puede colocarle una cinta negra como distintivo		

Apretados como sardinas

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Un closet, despensa, pasillo u otro lugar estrecho que sirva de escondite	1. Elegir a un niño o niña para que sea la primera "sardina"	3. Cuando terminan la cuenta, todos salen a buscar a "la sardina". La búsqueda la realiza cada niño o niña de forma separada, no todos juntos	6. El último niño o niña en encontrarlos pierde el juego.	
		2. Los demás participantes cuentan hasta un número determinado para luego salir a buscar. En este rato "la sardina" se esconde, sin que los demás sepan donde está	4. Al descubrir a "la sardina", el niño o niña no debe decirlo y se esconde en el mismo lugar. Los demás seguirán buscando.	7. El primero en descubrir el escondite será "la sardina" del juego siguiente.	
			5. A medida que los van encontrando se siguen escondiendo sucesivamente en el mismo lugar, apretándose como sardinas.		

Busquemos el tesoro escondido

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15-45 minutos	Algún objeto pequeño para esconder a modo de tesoro	1. Antes de comenzar el juego se muestra a los niños y niñas el objeto que se va a esconder. Si son más de 10 niñas o niños es necesario hacer dos equipos y que busquen dos tesoros en paralelo	3. Pedir a los niños y niñas que comiencen a buscarlo sin tocar nada. Sólo se debe caminar y mirar	5. El último niño o niña en sentarse pierde el juego	Si se juega en equipos, se sugiere que el tesoro sea una bolsa con algo para compartir (dulces, chocolates, pequeños juguetes, etc.)
	Cartulinas de dos colores distintos y plumones (opcional)	2. Ocultar "el tesoro" en un lugar en que no esté totalmente tapado, pero tampoco se vea a primera vista (por ejemplo, detrás de una mesa, al costado de una caja, etc.)	4. Al descubrir el tesoro, la o el niño se acerca al adulto y le dice al oído dónde está. Si es correcto, se sienta a esperar a los demás.		Este juego se puede realizar con una variante. Para que la búsqueda sea más entretenida se pueden hacer pistas. Antes de esconder el tesoro, escriba (puede ser también pegar imágenes) pistas en papeles numerados del 1 al 10, la última pista será el lugar donde está el tesoro

¿Quieres un regalo?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Una bolsa o caja	1. Preparar paquetes con regalitos, de modo que alcance uno por participante	4. Al ritmo de la música, ir pasando la caja o bolsa por todos los niños y niñas		Este juego se puede realizar con una variante. Para ello se necesitará sólo un regalo y papel de diario. La idea entonces es envolver el objeto a regalar en varias capas de papel de diario. Si son seis niños o niñas, se debe envolver en alrededor de diez capas de papel, de modo que todos alcancen a sacar al menos una. Se sientan los niños y niñas en un círculo, se pone música y comienzan a pasar el regalo de mano en mano. Al detenerse la canción, el niño o niña que se queda con el paquete en sus manos le quita la primera capa de papel y luego continúa la música y se pasa el regalo al del lado. Hacer esto hasta que un niño o niña le quite la última capa de papel y se quede con el regalo
	Papel de regalo				
	Juguetes o algo pequeño que se pueda regalar a cada participante	2. Colocar todos los paquetitos en una bolsa o caja, ojalá de algún color para que sea más llamativa	5. Al detener la canción, el niño o niña que tiene la bolsa o caja en sus manos puede elegir un regalo y se retira de la ronda		
	Equipo de música	3. Sentar a los niños y niñas en el suelo formando un círculo	6. Continuar la música y seguir pasando la bolsa hasta que todos hayan sacado su regalo		
Papel de diario (opcional para utilizar en la variante del juego)					

Cunitas

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
8 minutos		1. Las y los participantes se dividen en grupos de tres integrantes, procurando que tengan peso y talla similares.	2. Por turnos, uno de los tres integrantes del grupo se acomoda en el piso para que las y los otros dos lo tomen de los tobillos y las muñecas. La persona adulta siempre deberá tomar la cabeza. 3. Una vez sujeto, lo balancean de un lado a otro, hasta que otro integrante quiera ser balanceado.	4. Se hacen tantas rondas como los niños y las niñas quieran.	

¿Estás atento?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
10 minutos	Una ilustración, dibujo o fotografía	1. Mostrar a las niñas y niños una imagen por un período de tiempo limitado y luego esconderla o cubrirla para que las niñas y niños no la vea	2. Hacer preguntas acerca de la imagen. Las primeras deben ser sencillas como: "¿Cuántas personas había en la imagen? ¿de qué color era la casa?" etc. 3. Luego ir aumentando la dificultad haciendo preguntas más específicas o que aluden a detalles. Por ejemplo: "¿Alguien usaba anteojos o frenillos? ¿quién llevaba un collar? ¿de qué color eran los zapatos del niño?"		Para aumentar la dificultad, también se puede jugar haciendo preguntas de engaño. Por ejemplo: "¿Qué estaba haciendo el señor del sombrero?", sabiendo que en la imagen no había ningún señor con sombrero

Memoriación

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
8 minutos	Diez objetos pequeños: una llave, un lápiz, una moneda, un billete, un anillo, una cuchara, etc.	1. Colocar los diez objetos sobre una mesa que puedan ver las y los niños	4. Invitar a los niños y niñas a recordar el mayor número de objetos posible	6. Se termina el juego cuando los niños y las niñas no recuerdan ningún otro objeto o cuando ya se han mencionado todos	
	Un paño de cocina, trapo o tela que cubra los objetos	2. Dejar que los participantes vean los objetos durante unos treinta segundos (los últimos diez segundos puede contarlos hacia atrás para hacerlo más emocionante) 3. Al terminar el tiempo, cubrir los objetos con el paño o trapo	5. Por turno, cada participante dice sólo uno de los objetos que recuerda, cuidando no repetir los que ya dijeron los demás		

Títeres de emociones

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
25 minutos	Bolsa de papel Kraft	1. Cada participante tiene al menos una bolsa de papel Kraft para crear su títere	3. Pensar en una emoción para ser representada en cada títere: alegría, pena, rabia, miedo, orgullo, vergüenza, culpa, soledad, asco, sorpresa, ternura, frustración, etc.	5. Jugar con el títere o invitar al niño a que lo haga. Inventar situaciones con un final abierto y preguntarle cómo responder frente a ellas, qué le aconsejaría al títere, etc.	
	Plumones de colores				
	Lana, stickers, escarcha, papel lustre, tijera, pegamento, etc. (opcional)	2. Colocar la mano al interior de la bolsa y manipular el fondo de la bolsa para formar la boca del títere	4. Al terminar la confección del títere conversar acerca de dicha emoción. Formular preguntas como: "¿Cuándo una persona siente pena? ¿qué hacen las personas cuando tienen rabia? ¿alguna vez has sentido miedo?"		

Bingo móvil

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
Indefinido	Cartones de 15x10 cm (preparados antes). Se deben tener tantos cartones como participantes	1. Dividir el cartón en 6 celdas de 5x5 cm cada una	4. A medida que se avanza en el día o el recreo, cada jugador marca en su cartón lo que ha visto hasta completarlo	5. Gana el jugador que complete primero su cartón	
		2. En su interior dibujar todas las figuras imaginables de encontrar en una sala o el patio			
	Lápices de mina	3. Cuidar que todos los cartones sean diferentes, puedes sólo uno será el ganador			

La sopa de piedras

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
24 minutos	Los que puedan encontrarse en el espacio de juego y dependerá de los ingredientes—reales o imaginarios—que las niñas y los niños decidan utilizar.	1. La o el facilitador de juego cuenta la fábula portuguesa, “La sopa de piedra” (Puedes encontrarla en la siguiente página)	<p>2. Una vez terminada la narración, la o el facilitador de juego debe invitar a las y los presentes a imaginar la sopa más deliciosa del mundo, con ingredientes fantásticos que encuentren en el entorno: un puñado de tierra, tres litros de agua de mar, algunas hojas verdes, pétalos de flores exóticas, piedras de todos tamaños, etc. Es importante que todo lo que se tome debe estar en el piso, no hay que arrancar ninguna planta.</p> <p>3. Cada participante deberá traer un ingrediente y decir: “yo agrego X a la sopa comunal”.</p> <p>4. Una vez que la sopa está lista, se juega a comerla y disfrutarla entre todas y todos.</p>	5. Para cerrar se le puede preguntar a los niños y niñas: ¿qué fue lo que más les gustó del cuento? ¿qué aprendieron? ¿qué le pusieron a la sopa? ¿cuál fue el ingrediente que más les gustó? ¿y el que menos?	

La sopa de piedras

En cierta ocasión, un viajero que iba cargado con un ligero petate y una olla vacía, llegó a un pueblo que no conocía. Llevaba días caminando y estaba sucio, cansado y sobre todo hambriento.

Se dirigió a la plaza y vio que estaba muy animada. Entre el bullicio, distinguió a algunas personas sentadas degustando buenos trozos de queso con pan de hogaza y refrescándose a base de beber vino de la última cosecha. Se acercó a ellas y les pidió por favor si podían invitarle a comer algo, pues hacía más de dos días que no se llevaba nada a la boca. Por desgracia, nadie quiso compartir con él ni unas migajas.

Entristecido, pero sin perder el ánimo, avistó una fogata en medio de la plazoleta. Cogió su olla, la llenó de agua en la fuente pública y metió dentro una piedra limpia y lisa del tamaño de una naranja. La gente extrañada, se acercó a él.

–¿Qué hace usted? ¿Acaso va a cocinar un pedrusco? –le preguntó un lugareño descarado, cuya voz sobresalió entre los murmullos de la gente que se miraba con cara de asombro.

–Tengo una piedra que podría decirse que es mágica y hace la mejor sopa del mundo. Ahora mismo ustedes van a comprobarlo con sus propios ojos.

Decenas de personas se arremolinaron en torno al viajero ¿Una sopa mágica? ¡Eso había que verlo! La expectación era máxima.

Cuando el agua empezó a hervir, el extraño vagabundo sacó una cuchara de su bolsa y la probó.

–¡Uhhmm!... ¡Qué rica está quedando mi sopa! Claro que si tuviera algo de carne estaría más sabrosa...

Uno de los lugareños le dio un pedazo de jamón que acababa de comprar.

–Pruebe a echarle esto, a ver si ayuda a mejorar su sabor.

Al rato, el viajero la probó de nuevo.

–Realmente está más rica, pero con un poco de verdura quedaría aún más exquisita –exclamó en alto para que todos le escucharan.

Una mujer que salía del mercado y se había unido al curioso grupo, también quiso contribuir a esa curiosa receta.

–Tenga... unas zanahorias y unas berzas para añadir al caldo. El hombre las aceptó encantado, las echó a la olla y se llevó un poco de líquido caliente a los labios.

–¡Qué maravilla! Pocas veces he comido algo tan delicioso... ¿Alguien tiene media docena de patatas y un poco de sal para realzarla un poco más? ¡Esto ya casi está!

–¡Yo tengo! –dijo un muchacho deseoso de probar la sopa –Espere un momento que me acerco a casa y ahora mismo le traigo lo que le falta.

Tal como había prometido, el chico apareció minutos después con las patatas y la sal, que fueron a parar a la cazuela junto con los demás ingredientes.

Cuando la sopa estaba en su punto, el viajero dijo a todos los allí presentes que fueran a buscar un plato ¡Tenían que probar aquella maravilla!

Hombres, mujeres y niños degustaron la sopa de piedra y la encontraron espectacular. El perspicaz e inteligente viajero, había conseguido que la gente del pueblo creyera que estaba tan rica por los efectos mágicos de la piedra cuando en realidad, estaba buenísima porque entre todos habían llenado la olla de buena comida y sabrosos condimentos.

Una vez que el hombre sació su apetito y se sintió con fuerzas, lavó la piedra y se la metió en el bolsillo. ¡Probablemente volvería a necesitarla para poder comer!



Convivencia y ciudadanía

Juego libre

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
Indefinido	Lo que las niñas y niños indiquen	1. La o el facilitador de juego motiva a las y los participantes a inventar un juego.	3. Las indicaciones y reglas del juego deben respetarse, siempre y cuando sean seguras para todas y todos.		Se recomienda acotar el tiempo de juego por medio de la proyección en pizarra de un reloj con temporizador que las niñas y niños puedan ver o por medio del uso de algunas canciones
		2. ¡Atención! Las reglas las deben poner las niñas y los niños. Quienes acompañan solo deben apoyar en caso de que las y los participantes así lo soliciten.	4. Todo juego es válido si cumple con esta regla: debe ser incluyente e integrar a las niñas y los niños con cualquier tipo de discapacidad.		



Corporalidad y movimiento

Torre con truco

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Imanix, bloques de construcción o cajas de leche	1. Facilita los bloques de construcción o pide a cada niña o niño que traiga 6 cajas de leche pequeños.	3. Deben equilibrar sus seis cajas en forma de torre, uniéndolos por los lados cortos (realiza una demostración). Comienza pidiendo que unan dos, luego tres, y así consecutivamente hasta que logren construir la torre con las seis cajas.	5. Deja que las niñas y niños exploren libremente y jueguen a hacer torres.	Puedes desafiarlos a usar la otra mano (no dominante) para armar sus torres.
		2. Pregunta: ¿quién es la persona más alta que conocen?, ¿mamá?, ¿papá? Diles que hay personas muy altas. Recuérdales que un día, ellos también serán tan altos como algún familiar suyo. Después explica que van a elaborar una torre muy alta.	4. Pregunta a las niñas y niños: ¿cómo le hiciste para equilibrar tu torre? Si tuvieras que hacerlo de manera diferente, ¿cómo lo harías?		Puedes pedirles que usen sólo dos dedos de su mano para practicar la pinza.
					Pueden trabajar en parejas, poniendo un ladrillo cada uno, por turnos. Ahora tendrán 12 bloques (o cajas) para llegar mucho más alto.
					También puedes distribuirlos en grupos pequeños y pedirles que elaboren la torre más alta que les sea posible. Pregunta: ¿qué torre es más alta?, ¿cuántas cajas mide esta torre?, ¿cuántos más es más grande que la de allá? Así ejercitarán las habilidades de estimar, medir, sumar y restar de manera divertida.
					Invita a las niñas y niños a hacer esta actividad limitando alguno de sus sentidos o movimientos. ¿Cómo podríamos hacer esta actividad sin ver? ¿Cómo podríamos hacer esta actividad usando solo una mano?

Masa corporal

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
25 minutos	Bolas de masa casera o plasticina	1. Como preparación para la actividad será necesario pedir a las niñas y niños que traigan algunos materiales para hacer masa con qué jugar. También puedes pedirles que la hagan en casa y la traigan a clases	4. Pide a las niñas y niños que tomen la masa con ambas manos. Pregunta a las niñas y niños: ¿pueden tirar hacia arriba su masa y atraparla? Tira tu masa para darles una demostración. ¿Pueden hacerlo muchas veces sin que se les caiga? ¡Intenten tirarla aún más arriba!	8. Permite que las niñas y niños propongan dos o tres nuevos pasos o retos que todos deban hacer con la masa. ¡Sigue su iniciativa!	Observa y selecciona los retos físicos que se adapten mejor al nivel de desarrollo de los niños. Recuerda que cuando más nos divertimos es cuando nos sentimos desafiados, pero al mismo tiempo somos capaces de superar el reto.
		2. Para cada bolita de masa, necesitarás: 1 taza de harina, 1 taza de almidón de maíz, 2 cucharadas de aceite vegetal, 1 taza de agua hirviendo, 2 cucharadas de jugo de limón y colorante alimenticio. Sigue los siguientes pasos: agrega la harina, el almidón y el aceite a un tazón mediano; mezcla bien. Agrega el jugo de limón y el colorante para alimentos a la taza de agua hirviendo. Viértelo en el tazón con los ingredientes previamente mezclados y mezcla los nuevos de inmediato, hasta que todo se junte. Una vez que esté lo suficientemente frío como para tocarlo, sácalo y amasalo con tus manos.	5. Pídeles que separen su masa en dos bolitas. ¿Pueden tirar la de su mano derecha hacia arriba y atraparla? ¿Y qué tal la de la izquierda? ¿Y las dos al mismo tiempo?		
		3. Una vez que todos elaboren o traigan su masa, pueden comenzar el juego. Párense todos en un círculo (procura que el espacio sea cómodo para moverse). Canten una canción con la que tengan que mover todo el cuerpo.	6. Ahora, intenten pasar un trozo de masa de la mano izquierda a la derecha y de regreso. Las niñas y niños deben buscar a un compañero y tratar de tirar y atrapar un trozo de masa. Después deberán intentar atraparla con una sola mano. Indícales: ¡tiremos dos bolitas de masa al mismo tiempo!	9. Cierra la actividad preguntando: ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué les costó más trabajo?, ¿cómo se sintieron?	
			7. Puedes proponer todo tipo de retos físicos: poner la masa encima de las manos y subirlas y bajarlas, tirarlas en equipos, etc.		

Equipo balanceado

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Tapas de bebida o argollas	1. Para esta actividad las niñas y niños trabajarán en parejas, en un espacio amplio para moverse libremente. Inicia la actividad con una canción y un baile que les guste mucho.	4. Las instrucciones del juego son las siguientes: Las niñas y niños deberán intentar balancear la tapa entre sus manos y caminar hacia la meta. Coloca una caja de cartón al final del aula (donde deberán tirar sus tapas).	6. Deja que las niñas y niños propongan más maneras de transportar sus tapas hacia la caja.	Para elevar el nivel de reto de la actividad, puedes agregar una o más tapas que las niñas y niños deberán balancear sobre sus cuerpos.
		2. Cada pareja tendrá varias tapas de bebida.			Recuerda adaptar los retos a las capacidades motrices del grupo.
		3. Invita a las niñas y niños a sostener la tapa entre sus manos, entre sus dedos y entre sus hombros, ¡que no se caiga!	5. Pregunta a las niñas y niños: ¿pueden balancearla entre sus cabezas?, ¿qué tal entre los pies?, ¿y los hombros?, ¿las rodillas?, ¿qué más se les ocurre?	7. Pregunta: ¿qué fue lo que más trabajo les costó?, ¿qué se les hizo más fácil?, ¿qué creen que pasaría si no nos pusieramos de acuerdo como equipo?	Cambia de parejas cada vez que repitas la actividad, así las niñas y niños experimentarán trabajar con diferentes personas.
					Puedes realizar la actividad con cajas de cartón o recipientes de leche. ¿Qué más se te ocurre?
					Considera que puede haber niñas y niños que se incomoden con el contacto físico tan cercano, ya sea porque son niñas y niños con autismo, Síndrome de Asperger o Desorden de Procesamiento Sensorial, o simplemente porque no les gusta. Respeta sus preferencias y permite que propongan alternativas.
					Si a las niñas y niños les cuesta encontrar el equilibrio, pueden comenzar con las argollas en lugar de las tapas de botella e ir aumentando la dificultad a medida que dominen la técnica

Hormigas

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
24 minutos		1. Pregunta a las niñas y niños si conocen el juego de la pinta ¿Alguien ha jugado a la pinta? ¿Recuerdan cómo se juega? ¿De qué formas lo han jugado? La intención es que las niñas y niños identifiquen sus experiencias previas y sea más sencillo adentrarlos en este juego.	5. A la cuenta de tres, el oso hormiguero comienza a perseguir a las hormigas y, una vez que las toca, éstas deben caer al piso.		Se debe procurar que las hormigas que cargan tengan peso y talla similares y sea siempre una persona adulta la que tome la parte de la cabeza de las hormigas caídas.
		2. Háblales de que hoy participarán en un juego similar, en el que habrá un oso hormiguero que debe perseguir a las hormigas y el resto serán hormigas que deben evitar que el oso hormiguero les toque. Una vez que una hormiga es atrapada debe caer al piso y puede ser revivida por sus compañeras hormigas llevándola al hormiguero	6. Las hormigas que aún están vivas o de pie, deben ayudar a sus compañeras caídas para que revivan tomándolas de pies y manos, y llevándolas hasta el hormiguero.		
		3. Se elige un lugar para que sea el hormiguero (Área delimitada dentro del espacio de juego para revivir a las hormigas caídas)	7. Mientras las hormigas vivas están cargando a las hormigas caídas, el oso hormiguero no puede tocarlas.		Siempre se les debe preguntar a niñas y niños con discapacidad, si les resulta cómodo que se les apoye de alguna manera en particular.
		4. De entre todas y todos los jugadores se determina quién va a ser el oso hormiguero. El resto serán las hormigas.	8. Si el oso hormiguero logra que todas las hormigas caigan al piso, se cambiará de persona en ese rol y se reanudará el juego.		

Pirámide humana

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Cojines	1. Se puede iniciar la actividad haciendo una introducción a los niños en cuanto a su conocimiento de las pirámides	4. Por lo menos 5 personas adultas se ubican, una junto a la otra —hombro con hombro—, en posición de 4 patas.	7. El juego puede repetirse cuantas veces se desee.	Para esta actividad se necesitan, por lo menos, cinco personas adultas, además de las y los acompañantes y las y los facilitadores de juego, para que apoyen a niñas y niños durante la actividad.
	Polveras o polerones	2. Las y los participantes deben quitarse los zapatos.	5. Niñas y niños deben trepar sobre las y los adultos para ubicarse en sus espaldas, y quedar en la misma posición que ellos (en 4 patas). Se acomodarán alternando una rodilla y una mano sobre la espalda de una o un adulto, y la otra rodilla y mano sobre la espalda de algún otro. El objetivo es distribuir el peso.		Esta actividad puede realizarse idealmente en pasto o sobre colchonetas
		3. Se colocan los cojines o polerones en el piso para proteger las rodillas de las superficies duras.	6. Se colocan cuatro niñas o niños en la hilera superior. En la siguiente hilera quedarán tres, en la cuarta dos y en la última, únicamente una niña o un niño, quien formará el pico de la pirámide.		En niñas y niños de 3-6 años, estos podrán trepar de manera independiente—en la medida de lo posible— para formar la segunda hilera de la pirámide humana. De ser necesario, podrán recibir ayuda para no caer, tanto al formar la pirámide como al bajar de ella.

Seguir el caminito

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
5 minutos	Una cuerda larga	1. Colocar la cuerda en el pasto o en un pasillo en línea recta e invitar a las niñas y niños a caminar sobre ella	2. Una vez que todos hayan pasado, extender la cuerda en forma de zigzag e invitarlos a caminar sobre ella. Y así sucesivamente intentar con otras formas		También puedes ir en orden pidiéndole a los niños o niñas que ellos inventen formas

Cuerda saltarina

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
8 minutos	Varios tramos de pita o cuerda con una longitud mínima de 3.5 metros	1. Puedes iniciar la actividad explicando que la cuerda es una serpiente y que tenemos que escapar de ella para que no nos haga daño	4. A la cuenta de tres, y por turnos, cada participante deberá saltar al otro lado de la cuerda sin tocarla.		Puedes aumentar el nivel de dificultad haciendo que los niños crucen en parejas o grupos, luego como forma de cierre pueden hablar respecto a la importancia de poder ponerse de acuerdo con los compañeros para poder lograr pasar al otro lado sin tocar la cuerda.
		2. Niñas, niños y acompañantes se forman en una fila, excepto dos personas adultas que tomarán la cuerda	5. ¡Atención! Si la cuerda tiene mucho movimiento, las y los niños pueden tomar vuelo para correr y saltar.		
		3. Las y los adultos seleccionados deben mover la cuerda a nivel de piso, simulando el movimiento de una serpiente.			

¿Exploremos el túnel de cartón?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Una caja de cartón grande o varias cajas medianas por las que pueda atravesar la o el niño	1. Colocar las cajas unidas con cinta de embalaje. El túnel no tiene necesariamente que ser recto, puede ir haciendo curvas según el espacio del que se disponga	2. Cortar algunas ventanas y/o puertas para mirar hacia afuera cuando se esté dentro del túnel	Pueden armar grupos en el curso para que creen su túnel en el cuál deberán ponerse de acuerdo con la decoración y el uso del mismo	
	Pinturas, papeles, stickers, género u otros materiales para decorar el túnel		3. Decorar con pinturas, papeles, stickers, género, diarios, revistas o cualquier material que se tenga		
	Tijera				
	Cinta de embalaje				

Cucharas de limón

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Cucharas	1. Puedes iniciar la actividad contándoles a las niñas y niños las instrucciones del juego que harán hoy. Les debes comentar que durante el tiempo que dure la música tendrán que mantener un limón (o el implemento que utilices) en una cuchara con una mano y que con la otra deben intentar tirar el limón de los otros participantes.	4. Comienza la música	8. Cuando termine la música o quede la última persona en conservar su limón en la cuchara termina el juego	Para personas con discapacidad motriz, se debe considerar el uso de objetos distintos a la cuchara (como cucharones, platos o cajas pequeñas). También pueden jugar a tirar el limón de las y los demás.
	Limonas u otro objeto redondo y con peso que puedan equilibrar y que esté a disposición	1. Se reparte un limón y una cuchara a cada niña, niño y persona que acompaña.	5. A la cuenta de tres, todas y todos caminan, manteniendo el equilibrio para que el limón no se caiga de la cuchara.		
		2. Cada quien coloca su limón sobre la cabeza cóncava de la cuchara.	6. Con el brazo libre hay que intentar tirar el limón de alguien más. Se puede proteger el limón de los ataques, pero está prohibido pegarlo al cuerpo, ayudarse con la otra mano para que no se caiga o tomar la cuchara por la parte central del mango.		
Música y dispositivo de reproducción	3. Con un brazo estirado (derecho o izquierdo), se toma la cuchara por la parte exterior del mango. Solo se debe utilizar una mano. Está prohibido utilizar la mano contraria para ayudarse.				

Carrera de obstáculos

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
24 minutos	Cuerda o estambre	1. Este juego tiene similitudes al tesoro escondido por lo que se espera que pueda ser realizada en el patio. Para esto las niñas y niños deben superar distintos retos por cinco estaciones. En la primera estación se deben dibujar en el piso círculos de colores (uno por niño o por grupo)	6. Niñas y niños —con sus acompañantes— se colocan, cada uno, dentro de un círculo y memorizan su color, a la cuenta de tres, las y los participantes deben dirigirse a la segunda estación.	11. Cuando los niños y niñas pasen por la pista deberán ir donde la educadora. Aquí, las y los adultos esperan a las y los corredores y, cada vez que alguien llega, festejan efusivamente.	Si juegan en equipos, luego de terminar, pueden conversar sobre cómo fue trabajar el grupo
	Tizas de colores	2. A una distancia suficiente, se dibujan los mismos círculos de colores y se ponen piedras o imanix dentro de ellas	7. Una vez ahí, buscan el círculo del mismo color con el que arrancaron, y toman la piedra de su interior para colaborar haciendo una escultura con las piedras o imanix. ¡Cuidado! La escultura no debe caerse. ¿Lo lograron? Entonces pueden dirigirse a la estación tres.		
	Hojas, ramas, polerones	3. En la tercera estación se dibuja un solo círculo dónde un adulto debe estar esperando para dar indicaciones a los participantes de cómo llegar a la siguiente estación (caminando hacia atrás, gateando, cantando, saltando en una pierna, etc.)	8. Cuando llegan el adulto les indica indicaciones para dirigirse a la siguiente estación y, cumpliendo la instrucción que indica, deberán recorrer el camino hasta la siguiente estación.		
	Túnel	4. En la cuarta estación, se deben hacer montones, franjas u obstáculos con diferentes materiales ramas, hojas, suéteres o piedras y el túnel	9. Niñas, niños y personas que acompañan deben brincar los montículos o sortear los caminos y pasar por el túnel para llegar a la quinta estación.		
	Argollas	5. En la quinta estación se debe poner dos tramos de cuerda o estambre trazando una carretera en zigzag	10. En la estación número cinco, deben recorrer la pista, por en medio, sin tocar la cuerda o el estambre.		
	Piedras o imanix				

¿Dónde va la cola del burro?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Un pliego de cartulina	1. Dibujar un burro del tamaño del pliego de cartulina	4. Con un pañuelo vendar la vista del primer niño o niña y darle tres vueltas sobre sí mismo. Entregar la cola y pedir que indique dónde va. Una vez que lo señale, pinchar con un alfiler el lugar señalado. Cuando se saque el pañuelo, pedir al niño o niña que escriba su nombre	5. Repetir lo anterior con cada niño o niña. Gana la niña o niño que más se aproxime al lugar donde debería ir la cola del burro	
	Plumones				
	Alfileres	2. Con trozos de lana, hacer una cola amarrada a la parte posterior			
	Un pañuelo				
	Un lápiz	3. Pedir a las niñas y niños que hagan una fila			
Lana, rafia o tela					

¿Se pueden soplar las pompas de jabón?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Un trozo de 20 cm aproximadamente de alambre galvanizado	1. Poner los materiales a disposición de los niños y niñas, cada niño o niña y la facilitadora deben tener cada uno de los elementos	3. Doblar el alambre formando un aro y dejar un trozo largo para sostenerlo	7. Invitar a los niños y niñas a atrapar las burbujas de jabón y luego a soplar para crearlas	
	Detergente o champú		4. Llenar el frasco con agua y colocar una cucharada de detergente o champú y revolver la mezcla		
	Agua	2. Invitar a los niños y niñas a imitar lo que el facilitador va realizando	5. Introducir el aro de alambre dentro del frasco con la mezcla		
	Un frasco o vaso chico de plástico		6. Sacar el aro del frasco y soplar		

¿Dónde está el muñeco?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
5 minutos	Un muñeco de peluche	1. Atar una cuerda larga alrededor de un muñeco de peluche o cualquier otro juguete que le guste a las niñas y niños.	3. Entregar el extremo libre de la cuerda a los niños y preguntarles: "¿dónde está el muñeco?"	4. Pueden cerrar conversando respecto a cómo fue trabajar en grupos	Se recomienda hacer esto en grupos de no más de 3 alumnos
	Una cuerda larga	2. Ocultarlo debajo de un mueble o dentro de un cajón y extender la cuerda para que alcance a pasar por muchos lugares visibles			

¿Cuántos palitroques se caen de una vez?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
25 minutos	Botellas plásticas vacías. Pueden ser de cualquier tamaño pero lo importante es que sean todas iguales	1. Introducir barro o arena en las botellas hasta la mitad para que se sostengan fácilmente	4. Las niñas y niños uno a uno tiran la pelota e intentan botar el mayor número de botellas posible.	5. Una vez que todos han tirado una o dos veces, gana el jugador que bota más botellas	
	Papel lustre de un color llamativo	2. Forrar las botellas con el papel lustre; para ello es necesario recortar tiras del tamaño de la botella y pegarlas en el contorno			
	Cola fría o cualquier pegamento				
	Una pelota de tenis o de goma	3. Poner las botellas en círculo a una distancia de tres metros			
	Tijera				

Metegol

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Una caja grande de cartón	1. Cortar la caja grande de modo que quede de 7 cm de alto	5. Colocar la pelota en medio de la cancha		Esta actividad se realiza en turnos de dos personas al mismo tiempo. Por lo que se recomienda formar equipos e ir rotando a quién le toca meter la pelota en el arco del equipo contrario
	Dos bombillas	2. Realizar dos aberturas en los bordes angostos para formar los arcos como indica el dibujo			
	Tijeras	3. Forrar el fondo de la caja con papel lustre verde (o pintarlo con témpera) para simular el césped	6. Utilizar las bombillas para soplar y mover la pelota hasta hacer gol		
	Un pliego de papel lustre verde				
	Pegamento líquido (cola fría)				
	Témpera	4. Alternativamente se puede pintar blancas las distintas líneas de la cancha de fútbol			
	Pelota de ping-pong				

Abrochar, desabrochar mil botones

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
5 minutos	Chalecos o camisas de talla grande		1. Pedir a las y los niños que traigan prendas de vestir de adultos que tengan muchos botones grandes para que los abrochen		Como variación, se sugiere buscar prendas en las que el niño o niña pueda subir y bajar cierres
	Abrigos				
	Blusas				

¿Cuántas pelotas se traga el payaso?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Un pliego de cartulina de color	1. Dibujar en la cartulina una cara de payaso con atractivos colores y materiales	5. Los niños y niñas tiran la pelota uno a uno. Gana todo aquel que consiga hacer entrar la pelota por la boca del payaso		
	Papel lustre o telas	2. Poner papeles lustres al gorro, corbata de tela, etc.			
	Una caja de cartón grande				
	Plumón de colores	3. Dibujar y recortar la boca lo suficientemente grande para que al lanzar la pelota está entre sin dificultad			
	Una pelota de tenis o goma				
	Tijera	4. Pegar la cartulina con el dibujo de payaso en el lado más ancho de una caja de cartón, de forma que la pelota caiga en el interior de la caja			
	Pegamento				

Muchas piezas para un puzzle

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
10 minutos	Caja de cereal o revista	1. Recortar el panel frontal de una caja de cereal o una revista, es decir, la cara donde aparezca una ilustración o dibujo que será el motivo del puzzle	3. Luego los niños podrán armar el puzzle de manera individual o en grupos		Es fundamental considerar que un puzzle para niños de esta edad (2-4 años) no debe exceder las 8 piezas, por lo que la caja de cereal es perfecta para cortarla en seis partes
	Tijera	2. Hacerlo en forma entrelazada, procurando que el tamaño de las piezas sea grande			

¿Atrapemos las manzanas?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
10 minutos	Manzanas (una por participante)	1. Atravesar el cordel o hilo desde la parte superior hasta la parte inferior de las manzanas. Atar un nudo fuerte en el extremo	3. Cada niña o niño se para junto a una manzana, con los brazos atrás e intenta morderla	4. Gana el niño o niña que primero logre morder la manzana	La distancia entre las frutas debe ser tal que los participantes puedan moverse libremente sin golpearse
	Cordel o hilo				
	Reproductor de música (celular, parlante, grabadora) (optativo)	2. Colgar las manzanas a una altura adecuada para las y los niños. Calcular que puedan atraparlas con la boca.			

¿Piso tu globo?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Un globo por cada participante	1. Amarrar un globo inflado al tobillo de cada niña y niño	3. Al detenerse la música, cada niña o niño intenta pisar y reventar el globo de algún otro jugador, cuidando que no revienten el suyo	6. El juego termina cuando quede un solo niño o niña con su globo, quien será el ganador o ganadora	Es importante introducir a los niños y niñas antes de jugar que es importante que cuando intenten reventar los globos de sus compañeras y compañeros no deben empujar ni agredir a nadie Este juego se puede jugar con una variante. Antes de inflar el globo, colocar en su interior un papel con un número que equivale a un premio distinto. Así, cuando las y los niños van saliendo del juego reciben un pequeño regalo
	Hilo o pitilla		4. Volver a poner la música y seguir el baile. Quienes se quedaron sin globo salen y los demás continúan el baile		
	Reproductor de música (celular, parlante, grabadora)	2. Colocar música y animar a todos los niños y niñas a bailar	5. Al detener la música reanudar el juego		

Pesca milagrosa

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Para la caja de peces: Cartulina, témpera, pincel, clips metálicos, caja de cartón	1. Para preparar la caja de peces: - Dibujar y recortar en la cartulina peces de unos 15 cm - Pintar los peces de diferentes colores, y asignar un puntaje a cada color - Dejar los premios más pequeños para los peces que existan en más colores; y los premios mayores para el pez del color que menos exista - Colocar un clip metálico a cada pez y dejarlos en la caja de cartón	3. Invita a los niños y niñas a pescar tantos peces como puedan en un tiempo limitado		
	Para las cañas de pescar: Un palo, un imán pequeño, hilo de pescar, tijeras	2. Para preparar las cañas de pescar: - Cortar trozos de hilo de pescar de unos 20-30 cm - Amarrar uno de los extremos del hilo a la caña de palo - Al otro extremo del hilo, amarrar el imán - Hacer tantas cañas de pescar como participantes	4. Todos los peces deben tener asociado un premio		

Un gran culebrón

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
10 minutos	Una cuerda o cordón de zapato	1. Cortar los tubos de papel y formar argollas de aproximadamente 2-5 cm de ancho	3. Pedir a las niñas y niños que pongan, una tras otra, las argollas de cartón.		Las niñas y niños pueden decorar su argolla para saber cuál era la suya
	Géneros o lanas				
	Tubos de papel higiénico (también pueden ser las argollas)	2. Atar la primera argolla al extremo de la cuerda	4. Una vez que lo logren, amarrar la última argolla con la cuerda y poner una cola de lana o géneros, de manera que se pueda utilizar como objeto de arrastre, simulando una mascota		Pueden "adoptar" al culebrón como la mascota del curso y pueden diariamente un alumno distinto llevárselo a la casa, eso permitirá trabajar con la responsabilidad y autonomía

Bowling casero

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
25 minutos	Una mesa o taburete	1. Colocar las latas de bebida sobre una superficie cualquiera a un metro del suelo	4. Entregar tres pelotas a cada jugador para intentar derribar las latas.	6. Gana el que acumule más puntaje	Puedes hacer más de una estación para que las y los niños puedan jugar en paralelo
	Seis latas de bebida o más				
	Arena o barro	2. Poner tres latas juntas, formando un triángulo; sobre él acomodar dos latas y arriba de ellas situar la última lata			
	Tres pelotas de tenis, de ping-pong o de goma	3. Trazar una raya en el suelo a unos tres metros desde donde se lanzará la pelota	5. Contar un punto por lata derribada y uno más si se consigue derribar todas al primer intento		

¿Qué hay en la bolsa?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Una bolsa de género o plástico que no sea transparente	1. Introducir en la bolsa todos los objetos. Idealmente, éstos deben ser familiares y fáciles de reconocer para la niña o niño	3. Al identificar el objeto, y antes que lo saque de la bolsa, pedir al niño o niña que reconozca su textura, piezas del juego, formas, entre otras. Hacer preguntas del tipo: "¿qué material es? ¿dónde lo has visto? ¿quién lo usa o de quién es?"	5. Gana el participante que adivine más objetos	
	Diferentes objetos de distintas texturas y materiales como lana, algodón, metal, madera, plástico o juguetes pequeños				
	Pañuelo o tela para vendar los ojos				

¿Hagamos una carrera?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Un almohadón o cojín para cada participante (carrera de tortugas)	1. Marcar un trayecto para la carrera. Colocar una cuerda, ropa vieja o algún objeto que indique la partida y la llegada.	4. Carrera de tortugas: A la orden de salida, todas "las tortugas" comienzan a avanzar. Si a algún niño o niña se le cae su caparazón, debe regresar al punto de partida Carrera de periódicos: Deben avanzar solo pisando las hojas de diario. Esto implica que tienen que poner los dos pies en una hoja y colocar la otra página más adelante. Luego pararse sobre esta última e ir avanzando moviendo las dos hojas hasta terminar la carrera	5. Gana la o el niño que primero llegue a la meta con el cojín en la espalda o las hojas en perfecto estado (dependiendo de la versión que se esté jugando)	
	Dos hojas de diario por participante (carrera de periódicos)	2. Carrera de tortugas: Decir a los niños y niñas que se agachen apoyando sus manos y rodillas en el suelo y poner a cada uno un almohadón o almohada pequeña sobre la espalda. Esto simulará la caparazón de una tortuga Carrera de periódicos: Pedir a cada niña y niño que tome dos hojas de diario			
	Una mesa baja, una red, bancos o sillas, una pelota, ropa vieja, una cuerda, cajas, etc. (carrera de obstáculos)	3. Ubicarlos a todos en la línea de partida			

¿Quién llega con la papa?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Cucharas de sopa	1. Marcar un trayecto para la carrera. Lo puede hacer colocando algún objeto que indique la partida y la llegada	3. Cada participante se pone la cuchara en la boca y sobre ella pone una papa. Tiene que correr hasta la línea de llegada y devolverse a la partida sin que se le caiga la papa. Si se le cae, debe volver a empezar	5. Gana el primer equipo cuyos miembros completen la carrera	Este juego se puede hacer con una variante que consiste en realizar la misma carrera, pero colocando una papa en el piso a los pies de cada niño y niña. Los participantes deben empujar la papa con el palo de escoba simulando el juego de la chueca mapuche
	Papas		4. Una vez que se da la señal de partida, comienza un participante por equipo. Al regresar, le entrega la papa a su compañero para que la ponga en su cuchara e inicie su carrera		
	Un bastón o palo de escoba (variación)	2. Formar dos equipos o los que estime conveniente según el número de niños y niñas			

¿Busquemos el anillo?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Hilo grueso, o cuerda delgada, que sea más bien larga	1. Pasar el anillo a través del hilo y amarrar los extremos	4. Los jugadores sostienen la cuerda con una mano y hacen correr el anillo con la otra, cuidando no ser vistos por el buscador. La idea es mantener siempre el anillo oculto, para que el buscador no lo encuentre	7. El juego termina cuando ustedes quieren, pero pueden definir cantidad de canciones	
	Un anillo	2. Sentar a todas las niñas y niños formando un círculo y pasarles la cuerda para que la sostengan entre sus manos	5. El anillo hay que moverlo rápidamente por la cuerda de mano en mano. No se debe quedar en un solo jugador		
	Reproductor de música (celular, parlante, grabadora)	3. Un participante hace de "buscador" y debe colocarse al centro del círculo. Ponen la música y comienza el juego	6. Cuando el buscador descubre quién tiene el anillo, pasa al círculo y el niño o niña que fue descubierto se transforma en el nuevo buscador		

¿Enhebrems?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
10 minutos	Hilo grueso largo	1. Repartir a cada niño y niña un hilo largo con un nudo en uno de los extremos. Cuidar que éste sea grueso de modo que no se salgan los fideos	3. Dar la señal que al comenzar la música cada niño y niña empieza a enhebrar los fideos	4. Al corte de la música, luego de unos tres minutos, todos terminan de enhebrar y se cuenta cuántos fideos logró cada niño o bien se mide cuál tira de fideos es la más larga	Si le entregó a cada participante un vaso de plástico con igual número de fideos, puede resultar ganador quien primero enhebre todos los fideos
	Un plato o fuente grande con fideos del tipo "dedalitos" o "canutones"				
	Reproductor de música (celular, parlante, grabadora)	2. Colocar un plato o fuente grande con los fideos. O si prefiere, puede entregar a cada niña o niño un vaso plástico con igual cantidad de fideos para cada uno		5. Gana quien más fideos enhebró	Con el trabajo de cada niña y niño se puede hacer un collar y llevárselo de sorpresa. También se pueden pintar con témpera y decorar
	Un vaso plástico por participante (opcional)				

¿Adivinas a qué huele?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
25 minutos	Un pañuelo o trozo de género para vendar los ojos	1. Tapar los ojos del primer participante utilizando el pañuelo o trozo de género	2. Acercar al niño o niña a uno de los objetos para que lo reconozca a través del olfato	4. Gana el o la participante que tenga mayor puntaje	Este juego se puede realizar con algunas variantes. Se pueden probar los distintos alimentos y adivinar a cuál corresponde o sólo tocarlos para reconocerlos a través del tacto
	Objetos con olores característicos: café, rosa, un trozo de pan, jabón, detergente, pasta de dientes, limón, naranja, chocolate, etc.		3. Asignar un punto por cada objeto correctamente identificado. Al equivocarse, le toca el turno al siguiente alumno o alumna		

Run-Run

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
Indefinido	Pitilla de algodón de 50 cm por niña o niño	1. Pasar el hilo a través de los dos botones de manera que queden juntos	2. Girar rápidamente la cuerda en movimientos circulares de modo que la pitilla se enrolle		
	Dos botones grandes con al menos dos agujeros al centro cada uno por niña o niño (se pueden utilizar también tapas de bebida previamente aplanadas y con dos agujeros al centro)		3. Jugar al Run-Run estirando y acortando la distancia entre las manos y girando los botones		

Salta que salta con dos pies

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
10 minutos	Una cuerda de 4-5 metros no muy delgada		1. Saltar la cuerda con dos pies según lo indique la canción con la cuál se realiza esta actividad*		Una forma de variar el juego es que un niño o niña se ponga al centro y gire la cuerda en el sentido de las agujas del reloj; el resto de los niños y niñas que lo rodean van saltando a medida que pasa la cuerda bajo sus pies. Esta cuerda puede ir elevando su altura como una forma de aumentar la dificultad a la actividad

*Ejemplos de canciones para saltar la cuerda

Bate, bate, chocolate
 Con harina y con tomate
 Bate, bate, chocolate
 La bandera de combate

Manzanita del Perú
 Cuántos años tienes tú
 Todavía no lo sé
 Pero pronto lo sabré
 Uno, dos, tres...

Chascona, Chascona
 Date una vuelta
 Chascona, Chascona
 Salta en un pie
 Chascona, Chascona
 Toca el suelo
 Chascona, Chascona
 Mira el cielo
 Chascona, Chascona
 Salete a las tres
 Uno, dos, tres.



Lenguaje verbal

Encuentra la Vocal

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Tiza de colores	1. Para esta actividad necesitarás un espacio abierto donde se pueda pintar en el suelo. Utiliza tizas para trazar en el piso las vocales, haciendo trazos grandes, dispersos por todo el espacio y la cantidad suficiente para que todas las niñas y niños puedan jugar. Inicia la actividad con las niñas y niños sentados en círculo e introduce las vocales con una canción.	3. Hablables de que hoy participarán en un juego similar, en el que al parar la música se les nombrará una vocal que deberán encontrar (por ejemplo, la letra “a”), y todos tendrán que buscarla y llegar rápido a ella. Explícales que el último niño en llegar tendrá que tomar asiento, pero seguirá participando al observar que otro compañero tiene que tomar asiento en las siguientes rondas del juego.		Haz la elección de las vocales a trabajar dependiendo de los contenidos que ya has presentado a las niñas y niños o como una forma de que conozcan por primera vez estos elementos. Es importante que si el contenido es nuevo, tengas a la mano material de apoyo para la presentación de las mismas.
	Canciones infantiles	2. Pregunta a las niñas y niños si conocen el juego de las sillitas musicales ¿Alguien ha jugado a las sillitas musicales? ¿Recuerdan cómo se juega? ¿Qué música ponemos para jugar? ¿De qué formas lo han jugado? La intención es que las niñas y niños identifiquen sus experiencias previas y sea más sencillo adentrarlos en este juego.	4. Las rondas terminan cuando queda una sola niña o niño en el juego. Este juego es muy divertido, por lo que es importante que durante todo el juego motives a las niñas y niños a seguir el proceso y que disfruten ambos lados del juego, perder o ganar. Recuérdales que vivir la experiencia del juego es más importante que competir y que lo importante son los intentos, los cuales pueden ser infinitos.		Si no puedes usar las tizas, realiza letras en papel y pégalas en el suelo. Explora la oportunidad de involucrar a las mismas niñas y niños en realizar todo el proceso. Será más significativo para ellas y ellos.
	Reproductor de música (celular, parlante, grabadora)		5. Repite el juego las veces que las niñas y niños te lo pidan. Involúcrate si es necesario, sé parte del juego. ¡Diviértete!		Esta actividad se puede trabajar de manera individual o en parejas, todo depende de la cantidad de niñas y niños, y los aprendizajes transversales que quieras relacionar (como por ejemplo, el trabajo entre pares y en equipo). Una variación de esta actividad puede ser con botellas recicladas y atinar con las argollas a la que tenga la vocal que la educadora menciona

Espalda con espalda

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Una bolita de masa o plasticina por persona	1. Como preparación para la actividad será necesario pedir a las niñas y niños que traigan algunos materiales para hacer masa con qué jugar. También puedes pedirles que la hagan en casa y la traigan a clases	4. Cada niña o niño debe construir algo, y explicar a su pareja cómo construir el mismo modelo. La pareja debe construir según la descripción de su compañero o compañera, por lo que deben ser lo más específicos posible.	8. Cierra reuniendo a las niñas y niños en un círculo y pregunta: ¿de qué manera le explicaste a tu compañero o compañera cómo construir tu ensamble?, ¿qué instrucciones fueron claras y de ayuda?, ¿quién nos quiere platicar qué hicieron?	Conforme las niñas y niños van practicando este juego, desarrollan cada vez más sus habilidades de lenguaje. Para elevar el nivel de reto puedes decirles que sólo pueden hacer 3 preguntas, o que hagan preguntas que sólo se puede responder con un "sí" o un "no".
		2. Para cada bolita de masa, necesitarás: 1 taza de harina, 1 taza de almidón de maíz, 2 cucharadas de aceite vegetal, 1 taza de agua hirviendo, 2 cucharadas de jugo de limón y colorante alimenticio. Sigue los siguientes pasos: agrega la harina, el almidón y el aceite a un tazón mediano; mezcla bien. Agrega el jugo de limón y el colorante para alimentos a la taza de agua hirviendo. Viértelo en el tazón con los ingredientes previamente mezclados y mezcla los nuevos de inmediato, hasta que todo se junte. Una vez que esté lo suficientemente frío como para tocarlo, sácalo y amasalo con tus manos.	5. Cuando consideren que han terminado, ambos compararán sus modelos y discutirán cómo les fue. ¿En qué son iguales los modelos? ¿En qué son distintos?		Otra forma de elevar el nivel de reto es que las niñas y niños no puedan decir qué es su modelo, sino solamente describir la manera de construirlo y al final la pareja debe adivinar qué era lo que su compañero tenía en mente.
		3. Pide a las niñas y niños que se coloquen en parejas sosteniendo su bolita de masa. Pueden estar de pie o sentados, pero deben estar espalda con espalda.	6. Luego las niñas y niños cambian de roles y quien haya escuchado en el primer turno, construye su modelo propio en el segundo.		Toma tiempo que las niñas y niños dominen este juego. Ten paciencia y poco a poco verás cómo su expresión oral y su vocabulario se desarrolla de manera exponencial con la diversión de este reto.
			7. Da suficiente tiempo a las niñas y niños para que puedan realizar la actividad al menos dos veces.		

Te cuento las formas

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Papel		3. Explica que la pista de hielo es el papel y no deben salirse de la pista de patinaje. Deja que al ritmo de la música patinen de manera libre.	8. Pide a las niñas y niños que compartan qué figuras encontraron; haz preguntas interesantes e inesperadas como: ¿y cómo llegó ahí?, ¿cómo se llama?, ¿qué le gusta comer?, ¿qué se parece a esa figura?	Esta actividad se puede realizar de manera individual o grupal. Si se hace de manera individual con hojas o cartulinas, los niños pueden intercambiar sus papeles y buscar formas en los trazos del otro.
	Lápices cera	1. Prepara el aula cubriendo el piso de papel y pregunta a los niños y niñas: ¿alguna vez han visto a alguien patinar?, ¿cómo se mueven para patinar? Pídeles que simulen los movimientos sin moverse de su lugar.	4. Explica que al terminar la canción deberán parar de patinar. 5. Una vez que haya terminado la canción, pide que paren y en círculo pregunta: ¿alguna vez han visto las nubes? Si hay nubes y el clima lo permite salgan a verlas y pide que busquen algunas formas dentro de las nubes.		Se puede extender la actividad pidiendo que inventen un cuento con sus figuras, o que las representen con otros materiales como plasticina.
	Cinta adhesiva	2. Pon música y pide a las niñas y niños que ahora patinen por el aula, pero usando lápices como si fueran sus patines. Deben modelar cómo se deslizan, coloreando con el lápiz y haciendo trazos a lo largo de la sala	6. Así como en el cielo es posible ver formas en las nubes, en la pista de patinaje pueden encontrar las siluetas que quieran. Indícales qué ves tú: un pez, un corazón, una cara sonriendo, etc. 7. Pide que, con un color diferente, busquen y tracen las formas que encuentren. Pueden ser animales, números, letras, figuras geométricas, barcos o lo que ellos quieran.		También puedes elevar el nivel de reto de esta actividad pidiendo a las niñas y niños que encuentren emociones en los trazos (así puedes hablar de las emociones y cómo se sienten el día de hoy).
					Es muy importante que al hacer preguntas consideremos que las niñas y niños aprenden a hablar a diferentes ritmos. Respeta sus maneras de expresión y no presiones a las niñas y niños que puedan tener problemas del habla. El objetivo de estas preguntas es sorprender y promover la imaginación.

Veo, veo...

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
45 minutos	Objetos de uso cotidiano, una mesa, el túnel, una manta pequeña, material reciclado (rollos de papel)	1. Explica a las niñas y niños el juego del día de hoy: la actividad consiste en observar todo lo que hay a nuestro alrededor, seremos exploradores. Anímalos a decir lo que observan de su salón: ¿cómo es?, ¿grande o pequeño?. ¿de qué color es? ¿qué forma tiene?	7. Vayan a algún lugar diferente al aula. Puede ser al patio, un jardín, o a donde quieran. Pregunta: ¿qué podemos encontrar aquí?, ¿qué insectos hay?, ¿qué ruidos hay?, ¿qué olores?, ¿qué colores?, ¿cómo son los objetos que hay en este lugar?	9. Reúne a las niñas y niños en un círculo. Anímalos a compartir lo que observaron. Haz varias preguntas sobre esos objetos para que las niñas y niños describan sus características.	Es posible realizar este juego en varias ocasiones, a veces de manera individual, otras veces en parejas o grupos pequeños.
		2. Posteriormente muestra algunos objetos que se encuentren en el aula, tápalos y pídeles que describan lo que vieron. Aliéntalos a usar muchas palabras para describir lo que vieron: color, tamaño, textura, etc.			
		3. Pregúntales con qué otra cosa pueden observar objetos que están cerca o lejos de nosotros: ¿se podrá con un telescopio?, ¿una lupa?, ¿qué es?, ¿alguna vez han visto uno?	8. Pide a cada niña y niño que en una hoja blanca o en su cuaderno mencione o dibuje las cosas que más le llamó la atención de su sesión de observación. Asigna suficiente tiempo para que las niñas y niños puedan describir dos o tres objetos interesantes.	10. Cierra la actividad con la reflexión del día: ¿qué hicimos hoy?, ¿qué aprendí?, ¿qué pasaría si no tuviera mis ojos?, ¿cómo podría conocer los objetos que me rodean?	
		4. En una mesa coloca material reciclado (rollos de papel) y materiales que tengan a su alcance para decorar su telescopio.			
		5. Permite que las niñas y niños observen el material y lo exploren inicialmente, y que vayan planeando cómo es que van a decorar su telescopio. Pide a una o dos niñas o niños que platiquen qué y cómo van a usar el material.			
		6. Después, deja que las niñas y niños creen su telescopio de manera libre.			

Súper pulseras

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Base de rollos de papel confort	1. Para preparar esta actividad se debe pedir a las niñas y niños que traigan un cartón de rollo de papel confort. Se cortará en dos el rollo para obtener dos pulseras.	3. Se les presentarán los materiales y se les invitará a hacer una pulsera con el súper poder que ellas y ellos quieran. Puede ser una pulsera que les ayude a enfrentar un miedo que tengan.	5. Anticipa el cierre de la actividad. Avísales cuando les queden 5 minutos, cuando les queden 3 minutos, 1 minuto y cuando el tiempo de creación haya terminado.	Para extender o elevar el nivel de dificultad de la actividad, puedes pedir que las niñas y niños (ya sea de manera individual o en equipos), creen y escriban o dibujen un cuento relacionado con sus súper poderes. Después, pueden dramatizar la historia como una obra de teatro.
	Restos de hojas, crepé y papel de varios colores			6. Reúne a todas y todos de nuevo en círculo e invítalos a presentar sus creaciones. Realiza preguntas divertidas e inesperadas: ¿cuándo puedes usar ese súper poder?, ¿si se moja la pulsera qué pasa?, ¿puedes transferir tu súper poder?, ¿a quién?, ¿qué fue lo que más les gustó de esta actividad?	Para trabajar el desarrollo emocional, puedes relacionar la actividad con los miedos. Las niñas y niños podrían hablar de las cosas que les producen miedo, y utilizar la pulsera como el súper poder que les ayuda a enfrentar ese miedo.
	Pegamento	2. Se inicia la actividad con las niñas y niños sentados en forma de círculo en el centro del salón. Pregunta: ¿qué súper héroes conocen?, ¿qué superhéroe les gustaría ser?, ¿cuáles serían sus súper poderes?, ¿qué es un súper poder?	4. Dáles 15 minutos para la creación libre de sus pulseras. Mientras las niñas y niños elaboran el trabajo, pregúntales qué hacen, cómo y para qué. Esto les ayudará a explorar el lenguaje.	7. Asigna algunos minutos para que las niñas y niños jueguen de manera libre con su pulsera.	Puede ser un juego muy útil para las etapas de transición; es decir, las niñas y niños que se están adaptando para ir al preescolar.
	Tijeras			Las niñas y niños, especialmente en esta edad son muy honestos cuando hablan de su situación familiar. Recuerda que tu aula es un espacio seguro en el que pueden compartir situaciones cotidianas de su vida en casa, que se pueden relacionar con esta actividad al hablar de los miedos. Aprovecha estos momentos para promover la empatía en el grupo.	

Mi mascota

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
30 minutos	Material reciclado como: cartón, papel de colores, botellas	1. Pregunta a las niñas y niños: ¿quién tiene una mascota?, ¿cómo es tu mascota?, ¿qué hace?, ¿quién no tiene mascota? Deja que platiquen sobre su mascota.	4. Invita a las niñas y niños a utilizar los materiales que tienen en sus mesas para construir su mascota ideal. Permite que elijan animales imaginarios, los colores que ellos deseen y el uso de los materiales de manera libre.	7. Una vez que el tiempo haya terminado, pide a cada equipo que presente su mascota. Realiza preguntas abiertas e inesperadas que inciten a la imaginación y a seguir la lógica de sus conversaciones.	Cuando se repita la actividad, invita a las niñas y niños a que elaboren algo nuevo y diferente a la mascota que construyeron la vez pasada.
		2. Pregunta: ¿cómo sería tu mascota ideal?, ¿qué le gusta hacer? Deja que algunas niñas y niños compartan sus respuestas.	5. Mientras crean sus mascotas, haz preguntas como: ¿qué es?, ¿qué come?, ¿por qué elegiste que fuera así? Con ello los niños deberán usar la imaginación y el lenguaje para construir sus ideas.		
	Cinta adhesiva	3. Explica que en grupos pequeños deberán construir a su mascota.	6. Avísales cuando el tiempo de crear la mascota esté por terminar. Puedes usar varias sesiones de juego en una semana para la creación de la mascota.		

¿Me divierto en mi trono?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
5 minutos	Cordel, lana o cinta gruesa de no más de 20 cm de largo	1. Atar cada uno de los cinco juguetes a un extremo del cordel y luego fijarlo con cinta adhesiva a la mesa	2. Incentivar al niño o niña para que, sentado, empuje cada juguete y luego recoja la cuerda. Repetir la acción con cada juguete de forma reiterativa		Se pueden reemplazar los juguetes por objetos o animales en los que se quiera trabajar sonidos o vocabulario
	Cinco juguetes pequeños		3. Preguntar por cada juguete nombrándolo de forma que el o la niña claramente identifique cada objeto al botarlo o recogerlo		
	Cinta adhesiva				

Mi primer álbum

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
30 minutos	Revistas	1. Hacer dos orificios en el lado izquierdo de la cartulina y pasar una cinta por los agujeros de manera de dejar firmes las páginas del álbum	4. Pegar los recortes en los cuadrados de cartulina	6. Conversar acerca de cada uno de los recortes de su álbum. Por ejemplo, si el tema escogido son los animales, preguntarle: "¿dónde los ha visto? ¿a quién se parece? ¿quién tiene uno igual? ¿dónde viven estos animales? etc."	
	Pegamento	2. Seleccionar una categoría de conocimiento y gusto del niño o niña: autos, personas, animales, muñecas, flores, etc.			
	Un pliego de cartulina (recortar cuadrados de 15x15 cm aproximadamente que serán las páginas del álbum)				
	Tijera	3. Buscar imágenes, relacionadas a la categoría elegida, en las diferentes revistas y recortar todas las imágenes	5. Hacer que las y los niños ilustren, pinten o coloreen una bonita portada		
	Perforadora				
	Cinta o pedazo de lana				

Va un buque cargado con...

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
5 minutos		1. Iniciar el juego eligiendo una letra. Para esto se puede ir nombrando el abecedario e indicando stop o bien en forma arbitraria	2. Decir la siguiente consigna: "ha llegado un buque cargado con letra B", por ejemplo 3. Cada miembro del grupo dice un objeto sin repetirlo que inicie con esa letra	4. Pierda el que ya no pueda continuar, ya sea por repetir una palabra o desconocer una nueva palabra	Para aumentar la dificultad del juego, poner como condición que se recuerde la "carga" dicha por cada uno de los jugadores o jugadoras anteriores.

Los calcetines también hablan

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
10 minutos	Calcetines	1. Pintar el calcetín con el plumón o decorarlo para que parezca una persona o un animal. Ponerle botones que parezcan ojos y con la lana simular la boca o el pelo. Quedará un entretenido títere	2. Meter la mano en el calcetín y pedir al niño o niña que haga lo mismo con uno más pequeño		
	Botones (ojos)		3. Mover la mano para que parezca una boca que habla		
	Plumón marcador		4. Cantar canciones, hacer preguntas y animar al niño o niña a que responda y formule sus propias preguntas		
	Aguja				

Hojea y busca

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Revistas	1. Recortar el bloc formando fichas (o tarjetas) del tamaño adecuado para que quepan fácilmente en la caja de zapatos escogida.	3. Conversar con la niña o niño acerca de las imágenes con preguntas de tipo: "¿para qué se usa? ¿dónde se utiliza? ¿en qué lugar están? ¿qué ropa tienen puesta? ¿dónde irán de paseo? etc."		Con el tiempo las fichas se convertirán en un material de clasificación
	Cartulina de bloc				
	Pegamento en barra	2. Pegar en las fichas las fotografías, previamente seleccionadas de revistas, considerando que sean siempre objetos familiares para el niño o niña: animales, flores, artículos de casa, vestuario, personas			
	Una caja de zapatos				
	Tijera				

¿Qué letra es?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
Indefinido	Para una variante los dados de pizarra con sílabas en las distintas caras	1. Buscar palabras conocidas por las niñas y niños que empiecen con la misma letra. Por ejemplo: mamá, mío, mesa, mano/papá, pato, pollo, pelo/ auto, árbol, avión, azul	2. Nombrar las palabras enfatizando el sonido de la primera letra. Asimismo, es necesario decir el sonido de la letra y no el nombre de ella.		Si se quiere agregar mayor dificultad, se le puede animar a los niños y niñas a encontrar alguna palabra que empiece con el mismo sonido
			3. Estimular a los niños y niñas a repetir las palabras		Una variante puede ser que los niños y niñas deban tirar el dado y decir palabras que comiencen con ese sonido

Viaje alfabético

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos		1. Un jugador anuncia una letra preguntando, por ejemplo, ¿qué se ve que empiece con la letra C?	2. Rápidamente todos los jugadores buscan objetos que comiencen con la letra señalada y los dicen en voz alta	5. Gana quien haya conseguido el mayor puntaje	Pueden jugar en grupos más pequeños y tener una ayuda del abecedario para no equivocarse
			3. El primero que dice la palabra gana un punto		
			4. El jugador que gana un punto comienza con el abecedario hasta que otro le dice stop. Comienza nuevamente el juego con la letra señalada		
					Se les puede entregar fichas por grupo para que vayan contando los puntos y no pierdan la cuenta

Principio y fin

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos		1. Se le pedirá a los niños y niñas que exploren la sala prestando atención a los diferentes elementos que pueden encontrar en ella	2. Uno a uno se le pedirá que mencione en voz alta algún elemento de la sala de clases (como hojas, chaleco) 3. Se le debe animar a buscar palabras que empiecen o terminen igual a la palabra mencionada. Por ejemplo: Chaleco/chaqueta; Estrella/botella		Se le puede animar a los compañeros que ayuden en caso de que haya alguien que le cuesta mucho Para hacerlo más complejo, se puede pedir a un niño o niña que elija un elemento y que siga el juego, pero que el siguiente deba decir una palabra que comience o termine con última palabra dicha por su compañero o compañera

¿Cómo era el cuento?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Un libro de cuentos con atractivas ilustraciones que sea reconocido por el niño o niña		1. Leer el cuento a las niñas y niños mostrándole las imágenes 2. Cambiar repentinamente el argumento del cuento inventando cosas absurdas 3. Hacer una pausa y ver cómo reaccionan las niñas y niños. Probablemente protestarán y digan que se ha cambiado el argumento	4. Le puedes pedir a los niños y niñas que digan cómo sería realmente el cuento.	

Convirtiéndonos en animales

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
10 minutos		<p>1. Hacer parejas o grupos pequeños en el curso</p> <p>2. Introducir la actividad imitando el sonido de un animal conocido por los niños y niñas y preguntarles qué animal es. Por ejemplo: guau, guau (perro); muuu (vaca)</p>	<p>3. Mencionarles que ahora deben hacerlo ellos con sus parejas o grupos y que deben ir invirtiendo los roles</p>		<p>Es importante ir mostrando a las niñas y niños cómo varía el volumen, imitando los sonidos más fuerte o más despacio. También puede variar el tono, haciéndolo más ronco o más agudo</p>

La última letra

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
10 minutos		<p>1. Elegir un participante para que inicie el juego diciendo una palabra, puede ser un animal, cosa, vegetal o nombre. Las posibles categorías pueden ser también: colores, países, ciudades, frutas, verduras, etc.</p>	<p>2. El siguiente participante menciona otra palabra que comience con la última letra de la palabra anterior pero del mismo grupo nombrado antes.</p> <p>3. Pierde el participante que no pueda decir ninguna palabra, que diga una equivocada o que repita una que ya se dijo</p>	<p>4. El último participante que queda es el que gana</p>	<p>Se sugiere empezar con animales. Por ejemplo: perro-oso-oruga-aguila</p> <p>Para mayor dificultad, se puede jugar con la última sílaba. Por ejemplo: mamá-mano-nota-tacho-choza</p>

Lo contrario de...

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos		<p>1. Armar grupos de 2 o más personas</p> <p>2. Empezar el juego diciendo una palabra a la que se le puede atribuir un opuesto; por ejemplo, día</p>	<p>3. Los demás jugadores contestan el antónimo; en este caso, noche</p> <p>4. El jugador que responda primero dice una nueva palabra</p>		<p>Si en algún momento se menciona una palabra a la que no se le puede encontrar su contrario, por ejemplo, "lápiz", el primero en notarlo continúa el turno</p>

¿Eres adivino?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos		<p>1. Se arman grupos de 3 o más niñas y niños</p> <p>2. Este juego es una variante a el antiguo "veo, veo", por lo que puedes iniciar preguntando a los niños si han jugado este juego y qué conocen de él</p>	<p>3. Les explicarás que en este juego ellos deben imaginar un objeto que el resto de sus compañeros y compañeras de grupo puedan conocer y el resto le hará preguntas a su compañero o compañera que se puedan responder únicamente con sí o no.</p> <p>4. Los jugadores por turnos van haciendo preguntas para intentar adivinar qué objeto es</p>	<p>5. Quien adivine el objeto es el ganador y le corresponde ahora a él pensar un nuevo objeto para que los demás adivinen</p>	<p>También puedes relacionar el juego con alguna temática con la que estén trabajando en clases limitando las opciones de objetos a imaginar</p>



Lenguajes artísticos

Crea un amigo

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
30 minutos	Bolsas de papel	1. Reúne a las niñas y niños en un círculo y pregunta: ¿alguna vez han tenido un amigo?, ¿cómo son los buenos amigos?, ¿cómo nos hacemos amigos de otros?, ¿qué cosas nos gustan de nuestros amigos?, ¿qué cosas no nos gustan?	3. Enséñales el material que podrán usar para crear su amigo. Deja que lo exploren durante unos minutos y pídeles que vayan planeando qué usar para su creación. Pregunta a uno o dos niñas o niños qué material van a usar y cómo lo van a usar.	6. Permite que jueguen un poco con sus amigos, anuncia con anticipación el cierre del juego.	En una próxima sesión, puedes pedir a las niñas y niños que inventen en conjunto una obra de teatro en el cual sus personajes sean sus títeres creados.
	Limpia pipas		4. Después deja que usen los materiales para crear a su amigo. Mientras ellos construyen, realiza preguntas para extender su imaginación y su lenguaje: ¿qué es eso?, ¿para qué le sirve a tu amigo?		
	Papel de colores	2. Cuéntales que hoy crearán a un amigo. Invítalos a imaginar cómo es ese amigo, qué lo hace tan especial. Puedes dar ejemplos de las características de los buenos amigos que comentaron anteriormente. Por ejemplo: mi amigo tendrá un abrigo gigante con el que me podrá abrazar cuando me sienta triste.	5. Una vez que terminen de crear a sus amigos, pide que se los presenten a otro compañero: ¿cómo se llama?, ¿qué le gusta hacer?, ¿por qué es un buen amigo?, ¿qué van a hacer juntos cuando lleguen a casa?		Lo importante de esta actividad es que las niñas y niños reflexionen sobre la amistad y cómo pueden ser buenas amigas y amigos. No es importante el grado de perfección que adquiera su creación.
	Tijeras				
Cinta adhesiva					

Esculturas de piedras

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Piedras	1. Cada participante recolecta piedras de distintos tamaños y formas.	3. Con las piedras recolectadas, cada pareja realiza una escultura con al menos 3 piedras y con una altura mínima de 15 centímetros ¡Cuidado, la escultura no debe caerse!		
	Arbustos u hojas secas que se encuentren en el suelo y ramas	2. Las niñas y los niños forman parejas con la persona que les acompaña o con alguno de sus pares.	4. Se pueden utilizar ramas, hojas secas o alguna planta para decorar la escultura.		

Huevo sorpresa

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos		1. Niñas, niños y acompañantes caminan libremente, abarcando todo el espacio de juego.	<p>2. Cuando es hora, la o el facilitador de juego grita: "¡huevo sorpresa!". Todas y todos deben encucillarse y hacerse huevito.</p> <p>3. Una vez hechos bolita, la o el facilitador vuelve a gritar: "¡y la sorpresa es... una bailarina!" Algunos ejemplos para la sorpresa son: animales, flores, vegetales. La sorpresa puede ser cualquier cosa.</p> <p>4. Las personas que participan deben hacer su mejor representación de una bailarina, o de la sorpresa que haya sido mencionada.</p>	5. El juego termina cuando se hayan cansado, aburrido o quieran jugar a otra cosa.	Cuando todas las niñas y los niños estén en la posición sorpresa se les debe felicitar efusivamente.

Construcción libre

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
24 minutos	Botellas PET, cajas de cartón, tubos de pvc	1. La o el facilitador debe pedirle a los niños que traigan material reciclado de sus casas, pueden ser botellas, cajas de cartón, tela, etc.	3. Niñas, niños y acompañantes —en grupos o en parejas— deben construir lo que se les ocurra, con los materiales a disposición o con los que recolecten del entorno.	5. Cuando todas y todos terminen de construir, mostrarán sus creaciones al resto.	Las y los niños que tengan problemas con la motricidad fina, pueden dar indicaciones al resto de las y los participantes.
	Hilo o estambre				
	Hojas de colores				
	Tizas o plumones de colores	2. Se deben disponer los materiales en la sala	4. La o el facilitador de juego debe incentivar la imaginación y no decir cosas como “pueden hacer una casa, un castillo”, sino permitir que niñas y niños sean creativos.	6. Ahora es momento de jugar con sus construcciones.	
	Pegamento				
	Piedras, ramas o arbustos que se encuentren en el suelo				
Retazos de tela					

Máscaras

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
24 minutos	Agua	1. Se reparte una bolsa de papel Kraft a cada niña y niño.	3. Niños y niñas realizarán hoyos en las áreas previamente marcadas.	7. ¿Terminaron todos? ¡Es momento de que cada quien le ponga un nombre a su máscara!	
	Botellas PET		4. Las hojas de colores, plumones, hojas secas o ramas se usan para diseñar la máscara.		
	Bolsas de papel Kraft o de estraza		5. La o el facilitador de juego puede brindar algunas ideas: ¿la máscara tiene pelo? ¿de qué tamaño serán los dientes? ¿te gusta utilizar muchos o pocos colores? ¿vas a pegar algo en tu máscara?		
	Hojas recicladas de colores	2. De ser necesario, las y los adultos pueden ayudar a marcar los agujeros en el lugar donde irán los ojos, la nariz y la boca.	6. Es importante que las personas adultas no dirijan el diseño de las máscaras, ya que el objetivo de la actividad no es que éstas sean perfectas.		
	Hojitas secas y ramas				
	Lápices, pegamento, pinceles, pinturas de colores, plumones				

Pintar con los dedos

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Un pliego grande de papel. Puede ser una cartulina, papel kraft o un bloc grande	1. Colocar diarios o bolsas plásticas sobre la superficie donde se trabajará y luego extender el pliego de papel sobre estos.	4. Esparcir con los dedos y las palmas de las manos la pintura y animar al niño o niña a hacerlo	6. Al terminar, lavar las manos y secarlas con una toalla	Se recomienda hacer grupos de aproximadamente 5 personas para esta actividad
	Pinturas para dedos. Se pueden comprar o elaborar	2. Derramar la pintura al centro del papel			
	Un bol de agua y una toalla				
	Diarios o bolsas plásticas	3. Pedir a los niños y niñas que se coloquen el delantal	5. Plasmar sus dedos o manos con pintura sobre la tela y permitirles pintar distintas formas y con diferentes colores		
Delantales o poleras viejas que se puedan manchar					

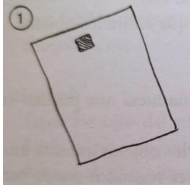
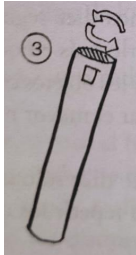
¿Quién dejó su huella?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Papel de diario	1. Formar una bola con la pasta de papel maché. Para esto se debe picar el papel de diario, agregarle un poco de agua y dejarlo reposar de un día para otro. Luego se mezcla bien la pasta y se le agrega cola fría hasta formar una masa	2. Aplanar con los dedos la bola de papel maché hasta dejarla extendida de unos 3 mm	6. Quedarán listos para ponerlos en el refrigerador	
	Cola fría		3. Marcar las huellas, o las diversas figuras, con los dedos. La idea es imitar la forma de las huellas de animales o personas		
	Tijeras		4. Una vez terminadas las huellas o figuras recortar lo sobrante de alrededor		
	Témpera de varios colores		5. Cuando esté seco, pintar las huellas de colores y pegar por el reverso los imanes		
	Pincel				
	Pedacitos de imán				

Qué hubiese pasado si...

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Cuentos clásicos y tradicionales	1. Contar a los niños y niñas algún cuento clásico	2. Relatar el cuento y al terminar procurar hacer preguntas que inviten a los niños y niñas a imaginar un final diferente. Por ejemplo: "¿qué hubiese pasado si la capa de la Caperucita hubiese sido verde o negra? ¿de qué forma hubiese podido bajar Rapunzel de la torre? ¿cómo se contaría el cuento si en vez de nacer un cisne en una familia de patos hubiese nacido un tigre en una familia de gatos?"		Si lo deseas, puedes invitar a los niños y niñas a dibujar la respuesta a estas preguntas

¿Tocará esta flauta?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Un rectángulo de cartulina de 15x10 cm aprox.	1. Hacer un orificio cuadrado de aproximadamente 1x1 cm en el centro superior del rectángulo de cartulina. Al enrollar el rectángulo como tubo, el orificio debe quedar en la parte superior	5. Decorar "la flauta" con plumones, pinturas, entre otras.		Es importante que sea una "flauta" por niña o niño
	Una bolsa plástica				
	Cola fría	2. Recortar un cuadrado de bolsa de plástico, lo bastante grande para cubrir el orificio en la cartulina	6. Al soplar por el extremo superior del tubo se emitirá un zumbido... ¡la flauta está lista!		
	Tijeras	3. Pegar el trozo de bolsa al orificio cubriéndolo completamente			
Plumones, pinturas, calcomanías (opcional)	4. Enrollar la cartulina para que quede como un tubo, con la precaución de que el orificio quede en la parte superior y pegarla.				

Creando obras de arte

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
25 minutos	Hojas blancas	1. La idea es hacer "obras de arte" con t�mpera o acuarela, aplicando diversas t�cnicas sin necesidad de utilizar un pincel	2. La primera t�cnica, es colocar una mota de algod�n con t�mpera sobre una hoja blanca. Luego golpear el algod�n contra la hoja repetidamente. Quedar� una gran pintura abstracta		Pueden decorar y agregar figuras o detalles por la obra creada
	Pintura, acuarela o t�mpera		3. Otra t�cnica, es crear un dibujo al doblar el papel por la mitad. Para esto se debe poner pintura solo al centro de la hoja y luego doblarla en cuatro partes. Al abrirla se ver� una pintura absolutamente sim�trica.		Estas son solo algunas t�cnicas, la idea es que sean creativos y puedan explorar distintas formas de crear obras
	Algod�n				

El peque o baterista

Duraci�n	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Cuatro botellas de vidrio chicas, en lo posible con boca ancha, por persona	1. Ubicar las cuatro botellas de vidrio en una hilera	4. Animar a cada ni�o o ni�a a golpear suavemente cada botella con una cuchara met�lica.		
	Una cuchara met�lica por persona	2. Llenar con agua la primera botella. De manera gradual, colocar menos agua en las tres botellas restantes	5. Pronto descubrir� que cada una suena distinto a la otra. Inv�talo a componer peque�as piezas musicales		
	Pintura de cuatro colores diferentes	3. Ubicar las cuatro botellas con agua en la mesa. A�adir un poco de pintura de diferente color a cada botella para as� poder discriminar los sonidos			



Exploración del entorno natural

El puente

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
50 minutos	Cajas, tubos de cartón, material reciclado	1. Comienza la actividad con las niñas y niños sentados en equipos de 3 o 4, con material reciclado al centro de la mesa. Inicia con una canción que hable sobre puentes. ¡Puedes inventarla tú!	2. Cada equipo debe construir un puente que atraviese el río (puede ser una hoja de papel azul). Debe ser posible pasar con un vehículo por el puente (puedes usar un cartón de leche o un estuche para simular el vehículo).	5. Pide que expliquen cómo llegaron a ese resultado, y qué hicieron cuando se les rompió (si la pregunta aplica). ¿Cómo se organizaron en el equipo? ¿Tuvieron algún reto al trabajar juntos?	Esta actividad se puede repetir con diferentes retos o propuestas, como crear un puente que una dos mesas del aula, o un puente debajo del cual pasen al menos dos compañeros o compañeras de clase.
			3. Puedes hacer preguntas para darles pistas: ¿cómo podemos medir qué tan largo debe ser el puente?, ¿qué puede hacer al puente más estable?, ¿qué sucederá si nuestro carrito es muy pesado?, ¿cómo se van a organizar en el equipo?		Es importante que las niñas y niños expliquen cómo aprendieron de sus errores. Puedes preguntar: ¿qué hiciste diferente esta vez? También es importante que hablen de las estrategias que usaron para lograr el objetivo.
			4. Después de dar un tiempo a las niñas y niños para construir, prueben los puentes de todos los equipos.		Puedes también hacer que la actividad se realice sin tijeras, de esta manera evitas que se lastimen cortando material grueso y añades un nivel de reto a la actividad. Recuerda que la imaginación desata la innovación.
					Observa las interacciones en equipo de las niñas y niños, ayuda a que todos, sin importar si son introvertidos o extrovertidos, puedan participar y proponer ideas para resolver el reto.

¿Hagamos una regadera?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
5 minutos	Un bidón de plástico por persona	1. Preparación de la regadera: Con el martillo y el clavo, hacer múltiples orificios a la base de la botella	2. En el patio, llenar la regadera de agua y dejar que el niño o niña riegue el pasto, las flores, los maceteros, etc.		Se puede invitar a los apoderados a participar haciendo la regadera en la casa con sus hijos e hijas
	Martillo y un clavo				

Bosque colgante

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
24 minutos	Botellas PET de diferentes tamaños	1. Se llenan las botellas con piedras, hojas secas o ramas, para crear instrumentos musicales. ¡No hay que olvidar cerrarlas después! También, hay que cuidar que cada botella contenga un solo tipo de material en su interior.	5. Niñas y niños recorrerán el bosque colgante balanceando las botellas y haciendo música con ayuda de ramas o palos.	6. Para cerrar pueden conversar sobre cómo podemos crear herramientas a partir de la naturaleza	Para disponer las botellas se debe considerar las distintas alturas de los ojos de niñas y niños, de modo que puedan alcanzarlas.
	Estambre de colores	2. Se deben tener tramos de estambre de diferentes medidas, los cuales se amarran al cuello de las botellas. Puede haber varias botellas —una sobre otra— en un mismo estambre. Se recomienda un máximo de 3.			
	Hojas secas, piedras de diferentes tamaños y ramas pequeñas	3. Cuando todas las botellas estén amarradas, se cuelgan de las ramas de un árbol —preferentemente—, aunque se pueden buscar otras alternativas, como en un lazo.			
		4. ¡Listo! ¡Se ha creado un bosque colgante!			

Fósiles de la ciudad

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Tierra o arena y agua, o pasta para moldear (1 porción de sal fina, 1 porción de agua, 2 porciones de harina, colorantes; Se mezclan la sal y la harina y, poco a poco, se agrega el agua. Una vez que la pasta haya sido manipulada y recibido el fósil de la ciudad, se deja secar al aire libre. Si la mezcla es blanca, se puede pintar de color una vez que esté seca)	1. La o el facilitador de juego entrega a cada participante una porción de pasta para moldear (o de mezcla de tierra y agua), del tamaño de una piedra de 7 cm.	3. Las parejas deben explorar el entorno y buscar un posible fósil de la ciudad. ¡Cualquier cosa de la naturaleza puede ser una opción!	7. La pasta, con el fósil integrado, se deja secar hasta que endurezca.	Puedes utilizar este espacio para instruir a los niños en relación al respeto y cuidado de la naturaleza
		2. Todas y todos eligen una pareja, en la que puede haber una o un adulto.	4. ¡Atención! No se puede matar o lastimar a ningún animal o planta. Todos los futuros fósiles deben estar en estado de descomposición natural.		
			5. La o el facilitador de juego apoya la exploración con algunas preguntas: ¿qué tipo de hoja es? ¿cuánto tiempo crees que haya estado bajo el sol?	6. Cada jugador o jugadora debe moldear la pasta que recibirá el elemento seleccionado e imprimirlo en ésta para crear su propio fósil.	

Bichitos

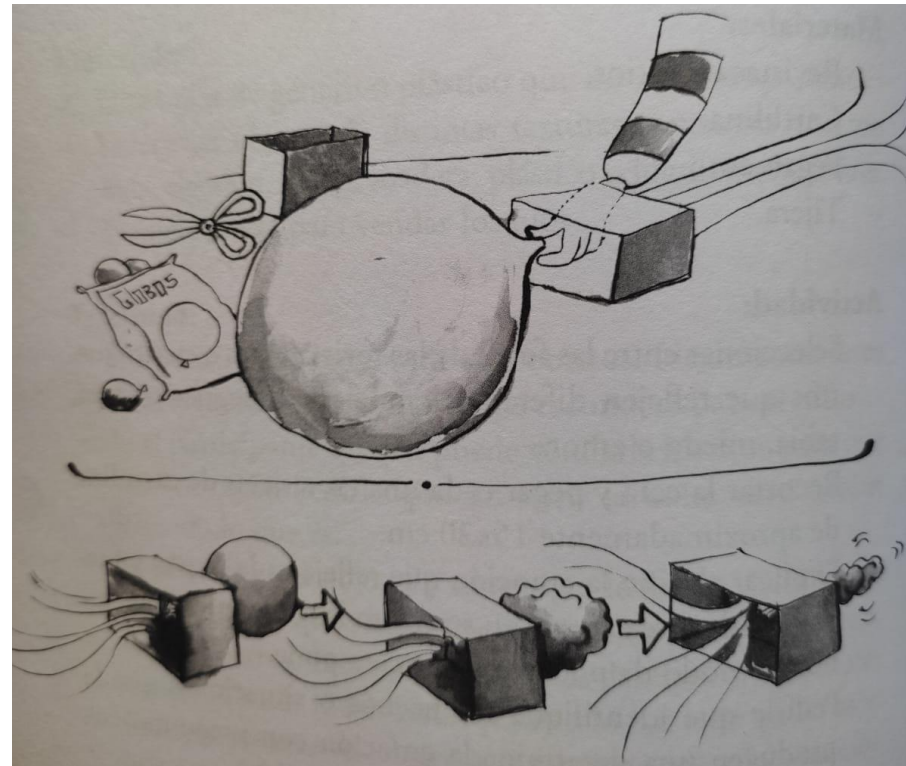
Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
24 minutos	Superficie para dibujar (hojas blancas o cartón)	1. Las y los participantes se dividen en grupos de cinco integrantes.	3. Conforme los van encontrando, deben dibujarlos poniendo atención en sus colores, el número de patas, si tienen alas o no, cómo son sus ojos, dientes, etc.		
	Lápices de colores o plumones	2. Cada grupo explora los alrededores en busca de bichitos.	4. Si conocen a los bichitos (y no son venenosos), la o el facilitador de juego debe invitar a las niñas y los niños a que los toquen, poniendo el ejemplo de manera natural y sin aspavientos. Es importante que sientan su piel, caparazón o pelitos. 5. También se debe invitar a los y las participantes a que describan la sensación que genera el bicho en contacto con su cuerpo.		

¿Hagamos bloques de hielo?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
10 minutos	Una caja vacía de leche o jugo de un litro	1. Lavar la caja de leche o jugo vacía y llenarla de agua	4. Invitar al niño o niña a jugar con el bloque de hielo al aire libre o en su tina		Esta actividad se recomienda que las niñas y niños puedan hacerla en casa con sus padres y que pueden enviar fotos para revisarlo y hacer preguntas sobre la actividad en clases
	Agua	2. Añadir una gotas de colorante de comida y/o pequeños juguetes de plástico (opcional)			
	Colorante de comida (opcional)	3. Dejar en el congelador hasta que se transforme en hielo	5. Si se han congelado pequeños juguetes al interior del bloque, observar la cara de sorpresa del niño o niña al descubrirlos cuando se derrita el hielo		

¿Quién mueve la caja?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Globos	1. Cortar la caja por la mitad y conservar la parte que contiene la base	4. Soltar la boca del globo para que la caja comience a arrastrarse y se mueva hasta que el globo pierda todo el aire	5. Repetir muchas veces el mismo juego y aprovechar este momento para explicarle a las niñas o niños lo que es el impulso	
	Cajas tetrapack	2. Hacer un agujero pequeño al centro de la caja			
	Tijeras	3. Inflar el globo, sujetar la boca de éste con los dedos para que no se escape el aire y pasarlo por el agujero de la caja			





Comprensión del entorno sociocultural

¿Qué quieres ser de grande?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
40 minutos	Cajas de cartón	1. Comienza la actividad cantando una canción con la que las niñas y los niños puedan mover todo su cuerpo. Pregunta: ¿qué quieren ser de grande?, ¿qué les gustaría hacer?, ¿qué herramientas usarían para hacer su trabajo?	4. Dile a las niñas y niños que ahora es momento de planear cómo van a jugar. Pregunta: ¿qué van a hacer cuando sean grandes?, ¿con quién van a jugar?, ¿qué van a hacer en el juego? Invítalos a que, en una hoja o cuaderno, realicen un dibujo en el que se muestre qué van a hacer cuando sean grandes.	8. Una vez terminado el juego, reúnanse en un círculo y pregunta: ¿quién siguió su plan?, ¿cómo lo hicieron?, ¿alguien hizo algo que no había planeado?, ¿por qué?	Conforme vayan jugando, puedes ayudarlos a planear situaciones que resolver con el rol que han elegido.
	Papel de colores		5. Pregunta a las niñas y niños: ¿cómo se debe comportar esta persona?, ¿qué hace y qué no hace? Si ves que hay roles similares o que se pueden complementar, ayúdales a planear un juego conjunto en el que varios puedan participar.		
	Tijeras	6. Una vez que terminen la planeación de su juego, pide que algunos compartan qué harán y cómo se comportarán durante el juego. Después, invítalos a seguir su plan para jugar a ser grandes.	Puedes invitar a las niñas y niños a realizar diferentes juegos de roles para ampliar su vocabulario.		
	Cinta adhesiva	2. Cuéntales que hoy van a jugar a ser grandes, y que para eso se van a disfrazar. Permite que algunos compartan con los otros qué van a hacer para disfrazarse de lo que eligieron.	7. Asigna suficiente tiempo para que las niñas y niños puedan cumplir e incluso extender sus planes de juego. Anticipa cuando los tiempos estén por terminar, esto les ayudará a prepararse para el cierre.	9. Cierra la actividad con una reflexión sobre el valor de los roles de todos dentro de una comunidad. Pregunta: ¿por qué crees que es importante ese oficio dentro de la comunidad?, ¿cómo nos ayuda a los demás?, ¿qué pasaría si no existieran personas que cubren ese rol?	Recuerda a las niñas y niños que todos podemos ser lo que queramos de grandes, sin importar si somos niñas o niños. Alienta a todas y a todos a pensar sin estereotipos; desafíalos a pensar en profesiones que no se les hayan ocurrido
	Material complementario Fondecyt (caja registradora, canasto de picnic, disfraces)	3. Para crear su disfraz, bríndales material reciclado, papel de colores, cajas de cartón, tijeras, scotch, etc.			

La fiesta de Pablo

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
60 minutos	Base de rollos de papel confort	1. Comienza pidiendo a las niñas y niños que imaginen que el día de hoy es el cumpleaños de "el nombre de algún/a compañera/o del grupo (ej. Pablo)", y le harán una fiesta sorpresa. Pregunta: ¿qué opinan?, ¿les gustaría?... Pablo viene en camino, así que tenemos un poco de tiempo para organizarla.	4. Menciona a las niñas y niños que en cada mesa de la sala que está alrededor, hay materiales para cumplir la tarea que les tocó y pueden elegir el material que prefieran. Asigna unos 15 minutos para la realización de estas tareas.	7. Anticipa el fin de la actividad. Utiliza los mismos elementos de cómo se realiza una fiesta y cómo termina para guiarlos al fin del juego.	Para conocer más sobre los roles de la familia, puedes preguntar a las niñas y niños, dependiendo del rol elegido: ¿cómo será ese personaje?, ¿cómo se llamará?, ¿qué le gusta hacer?, etc.
	Restos de hojas, papel crepé y papel de varios colores	2. Realiza preguntas para conocer sus experiencias y conocimientos previos de una fiesta infantil. Por ejemplo: ¿ustedes han tenido fiestas de cumpleaños?, ¿qué hay en una fiesta?, ¿quién participa en la organización de una fiesta?, ¿quién podría venir a la fiesta?, ¿quién quiere ser Pablo?	5. Una vez que todas las niñas y niños hayan terminado de realizar sus tareas, presenta a Pablo y comienza la fiesta. Verifica los roles de nuevo para que las niñas y niños inicien la representación. Intégrate al juego. Observa los gestos, frases, comportamientos de cada rol dentro de la fiesta y realiza preguntas abiertas sobre lo que hicieron y cómo lo hicieron.		El material desestructurado los ayudará a despertar su imaginación para crear los objetos o tareas que se hayan asignado.
	Pegamento	3. Asigna roles de participación conforme van contestando las preguntas. Por ejemplo: tú puedes ser la mamá y cocinar un rico pastel. ¿Cuál es el sabor favorito de Pablo? Tú puedes ser la abuelita o abuelito que siempre le da un regalo sorpresa, ¿qué le quieres dar a Pablo? Todos deben tener un rol y una tarea (crear diferentes decoraciones, acomodar los regalos, crear las velas, etc.). La idea es que las propuestas salgan de lo que las niñas y niños conocen de las fiestas.	6. Deja que las niñas y niños tomen las decisiones, jueguen y representen en todo momento. Es una gran oportunidad para conocer la diversidad de características de cada rol en la familia y conocer las tradiciones de nuestro contexto en una situación tan significativa y cotidiana.	8. Reúne a todas y todos en un círculo. Reflexiona con las niñas y niños su experiencia en el juego. Integra tus observaciones. Pregunta: ¿quién fue la mamá?, ¿de qué sabor fue el pastel?, ¿fue grande o pequeño?, ¿de qué personaje fue la piñata?, ¿les gustó la fiesta?, ¿qué faltó?	Para promover la autorregulación, pide a las niñas y niños que realicen una planeación de juego a través de un dibujo. Deberán representar qué van a hacer y qué rol van a tomar. Pregúntales qué hace ese rol y qué no hace.
	Tijeras				Recuerda que en tu grupo cada niña y niño tiene una familia diferente. Aprovecha el juego para crear un espacio seguro en el que los niños puedan celebrar la familia de la que vienen, sin importar sus diferencias.



Pensamiento matemático


Lluvia de pelotas

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Pelotas de plástico	1. Para esta actividad, necesitarás entregar a cada niña o niño una bolsa de plástico o papel.	4. Lanza de manera aleatoria las pelotas a las niñas y niños, de forma que sea sorpresa y deban practicar su atención, al esperar el momento en el que les toque recibir la pelota.	6. Al final del juego, pide a las niñas y niños que formen un tren para colocar las pelotas en la bolsa o al recipiente donde las almacenes.	También puedes aventar muchas pelotas al salón o patio y que las niñas y niños tengan un tiempo limitado para recolectar el mayor número posible (puedes poner música y que ellos detengan la actividad cuando tú pares la música).
	Bolsas de plástico o de papel	2. Distribuye a todas las niñas y niños en un círculo, explicando que les tirarás pelotas que deberán atrapar con su bolsa.	5. Describe la manera en la que les tires la pelota, usando palabras como: alto, arriba, lento, los colores de la pelota, etc. Esto les ayudará a incrementar sus habilidades con el lenguaje.	7. Al regresarlas, cada uno deberá contar el número de pelotas que atrapó. Puedes hacer preguntas como: ¿quién tuvo más pelotas?, ¿cuántas más que tu compañero tuviste?, ¿cuántas te faltaron para tener el mismo número?	Aprovecha este momento de aprendizaje para hacer preguntas abiertas como: ¿quién tiene más pelotas?, ¿quién tiene más pelotas azules?, ¿con cuántas pelotas podríamos llenar esta caja?, ¿cuántas pelotas crees que caben en tu bolsa? Esto promoverá su razonamiento y pensamiento lógico-matemático.
3. Inicia la actividad con alguna canción de ronda infantil.		Si no tienen pelotas disponibles pueden crear las suyas con materiales locales (no sólo papel). Aprovecha esta actividad para integrar elementos de la comunidad como pueden ser frutas pequeñas como limones o mandarinas			

Comida de cocodrilo

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Tapas de botellas o fichas redondas	1. Para esta actividad, las niñas y niños necesitarán traer 5 tapas de botellas al aula.	4. Explica a las niñas y niños que hoy vino al salón un cocodrilo muy hambriento, y que le gusta comer tapas de botella. Entra en el rol del cocodrilo, haz una voz diferente que emocione a las niñas y niños y les haga pensar en un cocodrilo real.	7. Termina la actividad diciendo que el cocodrilo ya comió mucho por hoy, y pregunta: ¿quién le dio más de comer al cocodrilo?, ¿quién le dio poquita comida?	Esta actividad se puede graduar al nivel que se necesite. El cocodrilo puede pedir sumas de comida (3+2, por ejemplo), o también puedes hacer que entre muchos recolecten un número más grande de tapas de botella.
	Caja de zapatos disfrazada de cocodrilo	2. Decora una caja de cartón para que parezca la boca de un cocodrilo y puedas meter tu brazo en ella, de tal forma que tu mano sea la boca del cocodrilo. Y colocale números a las caras de los cubos de pizarra	5. Pide a las niñas y niños que formen una fila. Deberán alimentar al cocodrilo para que no se enoje. Cada vez que sea su turno de alimentar al cocodrilo, las niñas y niños deberán lanzar los cubos de pizarra y poner en la boca del cocodrilo el número de tapas mencionado. Puedes también reunirlos en un círculo y nombrar a alguien que deberá alimentar al cocodrilo, así mantendrán la emoción y la atención.		Si hay tapas de diferentes colores, puedes pedirles que recolecten distintos números de diferentes colores. Así deberán ponerse de acuerdo para resolver el reto.
	Cubos de pizarra	3. Pueden cantar una canción que hable de los cocodrilos.	6. Una vez que todos pasen, deja que una de las niñas o niños sea el cocodrilo y los demás lo alimenten.		La caja puede estar disfrazada de cualquier animal. Puede ser un animal más conocido en la región, uno con el que estén familiarizados o que se haya mencionado en otro momento en el salón. Entre más se relacione con las experiencias previas de las niñas y niños, la actividad será más significativa para ellas y ellos.

El juego de Kim

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
25 minutos	Cajas de leche pintadas o forradas con colores	<p>1. Prepara la clase ordenando tres cajas de leche sobre una hoja de papel (observa la imagen en esta hoja)</p> 	<p>3. Pide a las niñas y niños que en sus lugares y con una hoja de papel, ordenen sus cajas de la misma manera.</p>	<p>6. Cierra la actividad con las siguientes preguntas: ¿cómo le hicieron para recordar la secuencia?, ¿puedes aprender de lo que los demás hicieron?, ¿cómo?</p>	<p>Otra forma de realizar la actividad es que los niños vayan a una mesa en el aula a ver el orden y vuelvan a sus lugares a copiarlo. Así, deberán recordar el orden durante su trayecto. También puede limitarse —o no— el número de veces que pueden acercarse a ver el orden, dependiendo de su dominio de la actividad.</p>
	Tela o trapo	<p>2. Las niñas y niños deben observar detenidamente el orden de cajas por 10 segundos. Ahora, cubre los ladrillos con alguna tela o trapo.</p>	<p>4. Una vez que todos terminen, enseña tu hoja de papel y pide a las niñas y niños que observen con cuidado y comparen con la hoja que ellos y ellas hicieron. ¿Cuántos pudiste recordar? ¿Cómo le hicieron para recordar la manera en la que estaban ordenadas en la hoja?</p> <p>5. Repite la actividad cambiando la forma de ordenar los recipientes unas dos o tres veces más. Observa cómo responden las niñas y niños a los niveles de desafío que les vas planteando, bajando y subiendo el nivel para que todos lo logren y se diviertan.</p>		

Siluetas

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
30 minutos	Pliegos de papel	1. Para esta actividad, necesitarás colocar pliegos de papel y fijarlos con scotch al suelo.	4. Pregunta a las niñas y niños: ¿qué creen que son las siluetas?, ¿dónde las han visto?, ¿por qué creen que hay siluetas? Después de la discusión y posibles respuestas, invítalos a trazar algunas siluetas con su cuerpo (su mano, por ejemplo) y con algunos objetos que colocaste previamente sobre el papel.	7. Procura un momento al final para que puedan agregar a los objetos y a las siluetas de sus compañeras y compañeros los elementos que quieran, que dibujen el que más les haya gustado.	Trata de tener suficientes objetos para la realización de esta actividad, por lo menos dos objetos por cada niña o niño.
	Lápices de colores	2. Distribuye diferentes objetos del aula y de la naturaleza en distintas partes de la sala o patio.	5. Mientras las niñas y niños exploran y trazan los diferentes objetos, realiza preguntas sobre los objetos: ¿qué son?, ¿qué textura tienen?, ¿qué otra cosa se parece a su silueta?		
	Cinta adhesiva	3. Inicia la actividad con alguna canción de ronda infantil.	6. Después, pide que elijan una compañera o compañero y que tracen la silueta de su cuerpo en el suelo. Luego pueden dibujar el rostro de la compañera o compañero que eligieron.	8. Reúne a las niñas y niños en un círculo y pregúntales qué siluetas trazaron y cómo las dibujaron. Pregunta cómo, por qué y qué fue lo que más les gustó de la actividad. Recuerda que las preguntas abiertas ayudan a extender el lenguaje de la niñas y niños.	Por último, puedes pedirles que tracen el objeto con los ojos cerrados, una vez que las niñas y niños se hayan familiarizado con la actividad.
	Objetos del aula o la naturaleza				

La tiendita

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
40 minutos	Envases vacíos de diferentes objetos	1. Inicia la actividad cantando una canción. Pregúntales si alguna vez han ido a la tienda. ¿A qué fueron? ¿A comprar? ¿Qué compraron? ¿Cómo pagaron?	5. Pide que entre todos ayuden a acomodar el aula como si fuera una tiendita. Es importante que ellos se hagan responsables también de las tareas de organización y guardado en el aula.	7. Avisa de forma anticipada a las niñas y niños cuando el momento de juego esté por terminar.	Conforme vayan jugando, puedes pedir a las niñas y niños que planeen también su rol como cajero de la tiendita.
	Papel de colores	2. Brinda hojas de papel de colores a las niñas y niños para que elaboren sus propios billetes. Con sus billetes, podrán comprar lo que quieran.			Antes, durante o después del juego puedes realizar preguntas como: ¿por qué necesitamos pagar las cosas cuando vamos a la tiendita?, ¿qué cosas podemos encontrar en una tiendita?, ¿qué cosas no podemos encontrar en una tiendita?
	Tijeras	3. Pregunta a las niñas y niños: ¿qué quieren comprar? Deja que algunos compartan y pregunta por qué y para qué quieren comprar lo que hayan mencionado.			
	Caja registradora	4. Pide que en una hoja de papel se dibujen planeando qué van a hacer en el momento de juego. Deja que algunos describan su dibujo y qué planean hacer al jugar a la tiendita. Pregunta: ¿qué hacen las personas cuando van a la tiendita?, ¿qué no hacen?	6. Colócate en una mesa o espacio donde puedas ser el cajero de la tiendita. Deja que jueguen y realiza preguntas como: ¿de qué color es lo que compraste?, ¿es grande o chico?, ¿cuántas cosas has comprado hoy?, ¿por qué elegiste eso?	8. Una vez que haya terminado el tiempo, pide que revisen sus dibujos y su planeación de juego. Pregunta: ¿quién cumplió con su plan?, ¿quién hizo algo diferente?, ¿por qué?	Puedes crear retos en los que las niñas y niños deban buscar objetos con diferentes características (color, tamaño, cantidad, entre otras.). Esto los ayudará a desarrollar su razonamiento lógico-matemático.
	Carro de supermercado				
	Canasto de picnic				

¿Dónde está el color verde?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Trozo de tela o lana de color verde	1. Cortar la tela o lana de modo de hacer una pulsera de color verde	3. En el paseo, buscar todas las cosas de color verde que estén a la vista	5. Repetir el juego con diferentes colores	Al volver se le puede preguntar a las niñas y niños qué vieron verde en el patio
	Tijeras	2. Colocar a las niñas y niños la pulsera color verde e invitarlos a dar un paseo por el patio	4. Al volver del paseo, ofrecer al niño o niña algo verde para comer: una manzana, lechuga, pepino, apio u otro alimento de este color		

¿Dónde está el color?

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
20 minutos	Ubicarse en un espacio donde se garantice una diversidad de colores, materiales y texturas	1. Reunir a los niños y niñas en un espacio o lugar común	2. Decir en voz alta algo así como "veo, veo algo de color azul"	5. El juego va subiendo de dificultad hasta quedar eliminados la gran mayoría de participantes. Ganan los dos o tres finalistas que superen todas las dificultades	Para aumentar la dificultad, nadie puede tocar un objeto que haya sido tocado por un compañero o compañera Se sugiere preparar las pistas de acuerdo al lugar en el que se desarrollará el juego "algo verde/algo metálico/algunos animales" etc.
			3. Todos los niños y niñas tocarán algo con el color que se señala		
			4. Si hay uno o varios niños que no encuentran nada del color, material o textura señalado, salen del juego		

Al gato en la playa

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
10 minutos	Conchas y caracoles (se pueden reemplazar por hojas o piedras)	1. Buscar caracoles o conchitas de mar (o piedras y hojas) de diferentes formas, colores y tamaños 2. Agruparlos por categorías: grandes, verdes/blancos, redondos, etc.	3. Jugar al gato con los elementos recolectados. Para esto recordar a las niñas y niños que deben alinear tres figuras de una misma categoría e impedir que el compañero lo logre		

Cada cuadrado en su bolsillo

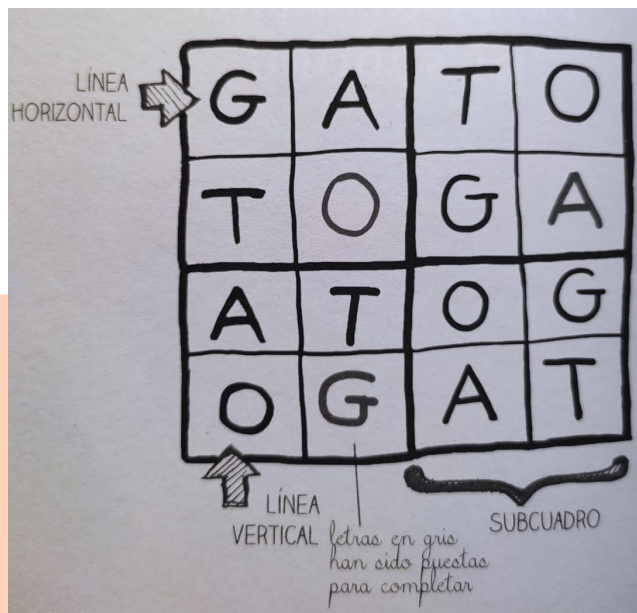
Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
15 minutos	Una cartulina o cartón	1. Según la cantidad de papeles de regalo o telas diferentes que se tengan, recortar cuatro a seis semicírculos de unos 15 cm de diámetro. Estos serán los bolsillos			
	Varios pedazos de papel de regalo o tela que tengan diferentes diseños y colores, se debe seleccionar uno para cada bolsillo	2. Pegar los bolsillos en la cartulina o cartón separados entre sí			
	Pequeños cuadrados de cartón o papel grueso, de aproximadamente 6x6 cm.	3. Una vez pegados los bolsillos de diferentes diseños, calcular un máximo de dos pequeños cuadrados de cartón para cada uno			
	Tijeras Pegamento	4. Forrar los cuadrados con el mismo papel o tela que se utilizó en los bolsillos			
			5. Colocar los cuadrados en los bolsillos de manera desordenada y pedir a los niños y niñas que los ordenen		

¿La geometría baila?

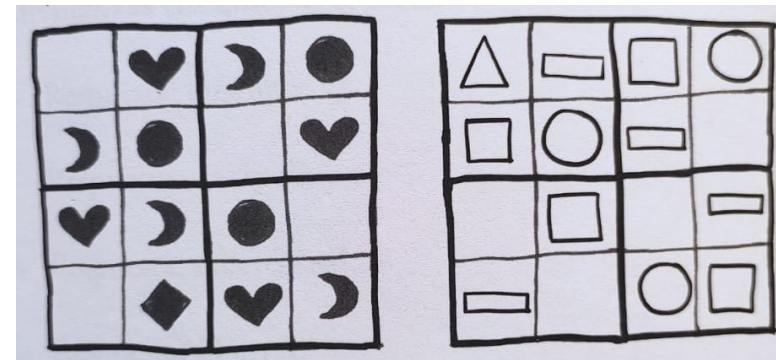
Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
25 minutos	Cartulinas de colores	1. Antes de jugar se dibujan varias figuras geométricas en las cartulinas de colores. Debe haber una figura de un color y forma específico por cada participante	3. Para comenzar a jugar, cada niña o niño debe tener identificada su propia forma	8. Quien se equivoca va saliendo del juego	
	Cinta adhesiva		4. Se pone la música y todos los niños y niñas bailan		
	Regla		5. Al detener la música se dice alguna consigna referida a las figuras geométricas. Por ejemplo: "los triángulos con los círculos" o "los triángulos verdes con los rectángulos azules"		
	Tijeras				
	Lápiz	2. Pegar a cada figura una cinta de modo de que la niña o el niño pueda colgársela	6. Cada niño o niña corre y se acerca a su compañero o compañera de modo de obedecer la consigna		
	Cinta, lana, cuerda o algo para colgar				
	Reproductor de música (celular, parlante, grabadora)		7. Repetirlo varias veces cambiando la consigna		

Sudoku

Duración	Materiales	Inicio	Desarrollo	Cierre	Consejos y trucos
10 minutos	Lapiz mina	1. Dar a conocer a los niños y niñas las tres reglas básicas del Sudoku: hay que completar la línea horizontal con las figuras/números/letras sin que ninguno se repita; hay que completar la fila vertical con las figuras/números/letras sin que ninguno se repita; hay que completar con las figuras/números/letras el subcuadro sin que ninguno se repita dentro de él.	2. Dar a los niños y niñas tiempo para realizar su Sudoku		Esta es una actividad individual
		2. En una hoja hacer un recuadro de 4x4 cuadrados, las líneas del centro deben estar más sombreadas para marcar mejor los subcuadros			Pueden partir la actividad haciendo Sudoku con figuras, con números y finalmente con letras de una palabra de 4 letras definida



Ejemplos de Sudoku



Agradecimientos

Agradecemos a Fondo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico (FONDECYT) por financiar el proyecto fondecyt 1201606 que incluye los esfuerzos de recopilación, ajustes y difusión del presente texto con el objetivo de ayudar a los agentes educativos a ludificar sus salas de clase.

Referencias

Colectivo Primera Infancia. (2019). *Jugando en colectivo*. (1a ed.). [s.n.].

Milicic, N., Álamos, P. y Pacheco, L. (2012). *Jugar y crecer: Un juego para cada día*. El Mercurio.

LEGO Foundation. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. [s.n.].

Subsecretaría de Educación Parvularia, M. D. E. (2018). *Bases Curriculares Educación Parvularia*. Santiago, Chile:

Ministerio de Educación