

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
ASOCIACIÓN DE ORIENTADORES DEL ESTADO ZULIA  
MARACAIBO ESTADO ZULIA**



**LA RECREACIÓN COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA  
PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LA EDUCACIÓN DE HOY.**



***El estudio no se mide por el número de páginas leídas en una noche, ni por la cantidad de libros leídos en un semestre. Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas. "PAULO FREIRE".***

# **LA RECREACIÓN COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LA EDUCACIÓN DE HOY.**

***Ponente: Wilmer Torres***

***Licenciado en Educación Física, Deporte y Recreación***

***Universidad del Zulia (2002)***

***Diplomado en Gerencia Educativa***

***IUTEPAL (2008)***

***Participante del tercer Semestre en la Universidad Nacional Experimental***

***“Rafael María Baralt”, programa posgrado Maestría Docencia para  
Educación Superior. (2012)***

**Profesor Universitario Del Programa Nacional De Formación De Educadores  
y Educadoras**

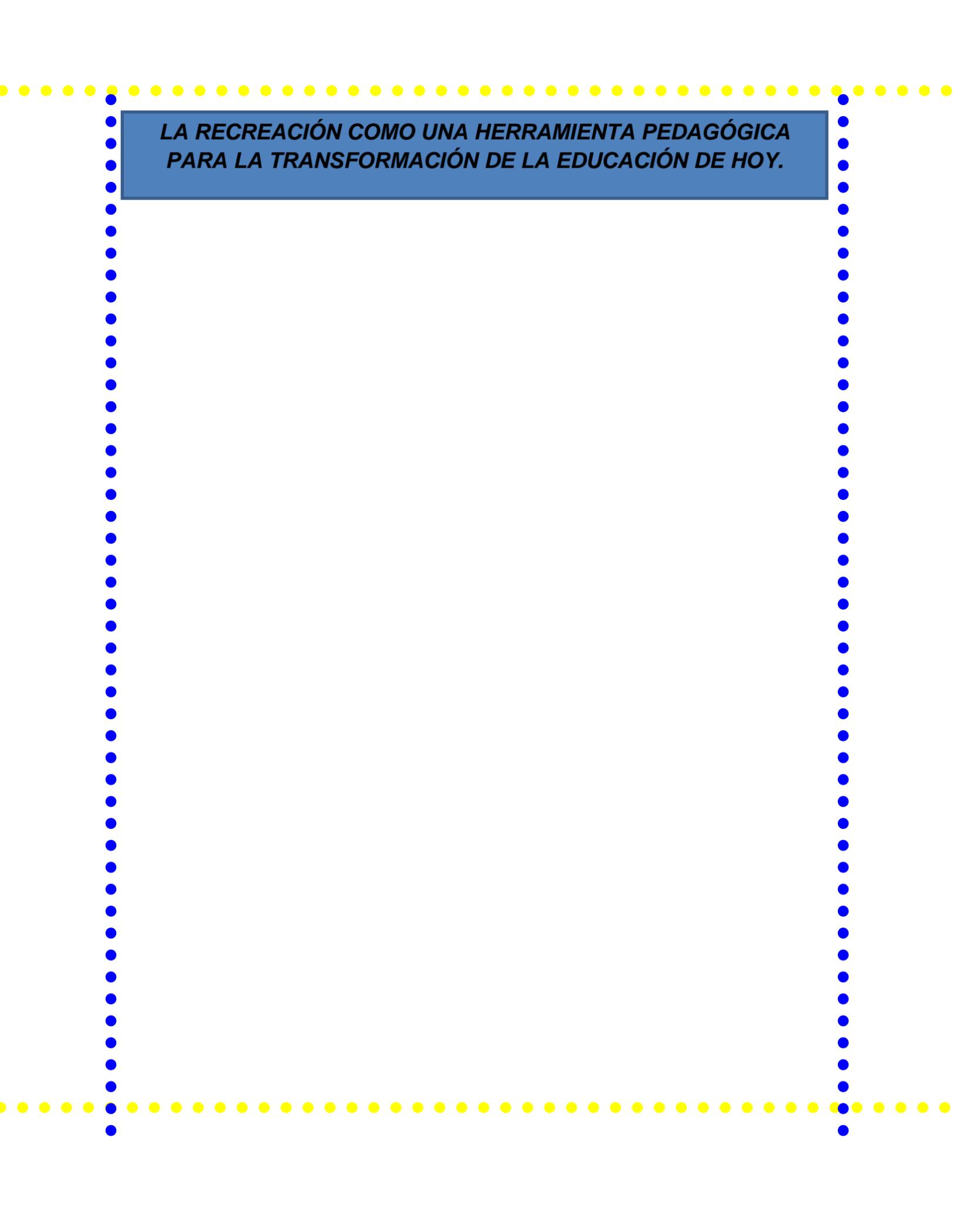
**Misión Sucre PNFE (2010-2012)**

**Profesor Del Subsistema Primaria Bolivariano**

**Escuela Bolivariana Maracaibo Estado Zulia (2004-2012)**

## **Facilitador programas y talleres de formación:**

- **Visión Estratégica de la Recreación.**
- **Técnicas Recreativas.**
- **Nuevas Estrategias de Liderazgo Recreativo.**
- **Preparador de Coordinadores Generales de planes vacacionales de la cooperativa Asistencia Profesional PDVSA.**
- **1er lugar en el Subsistema de Educación Básica del “1er Festival” Regional Bolivariano de clases de Educación Física, Deporte y Recreación 2008.**
- **Ponente con el tema Importancia de Canto Recreativo en el I Seminario Deportivo Nacional de UDS”.**



***LA RECREACIÓN COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA  
PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LA EDUCACIÓN DE HOY.***

**DESTINATARIO:** *Estudiantes de Misión Sucre del programa PNFE, del programa de actividad física y salud, líderes comunitarios de los consejos comunales, profesionales en la docencia, estudiantes en educación y todo aquel que facilite aprendizaje a niños y niñas en el área de la educación y la recreación.*

**JUSTIFICACIÓN:** *En la escuela no siempre se le ha dado la gran importancia a la recreación como actividad formadora de la personalidad del participante, ni menos aún como medio educativo o procedimiento de enseñanza; podemos observar que la evolución que ha tenido la recreación en las instituciones ha sido muy satisfactoria.*

Por su parte, es cierto que hace muchos años la recreación no fue aceptada por las escuelas, tanto los padres como los maestros consideraron que la escuela fue una institución donde se iba a estudiar cosas útiles y serias y no para jugar.

En principio a los juegos y las canciones infantiles se les trató como una diversión de inocentes, que luego con el transcurso del tiempo le dieron la importancia y la influencia que esta tiene para la formación de unos hombres y unas mujeres alegres y felices para el futuro.

Es por ello, que la recreación es considerada una actividad que sirve para el desarrollo físico, el comportamiento de indisciplina, la orientación conductual, el desarrollo intelectual y como último y no mas importante la autorelación.

Es por ello que la educación de hoy, debe considerar en sus planificaciones la recreación una actividad fundamental y de gran importancia para la Formación de hábitos, desarrollo de habilidades y destrezas, no tan solo eso, sino los beneficios que proporcionan para el crecimiento y el desarrollo de la coordinación motora, resistencia y colabora con la salud, solo con un elemento tan simple y que debe ser considerada una herramienta pedagógica para la transformación educativa.

**OBJETIVO:** Ofrecer a los participantes la información, herramientas recreativas y pedagógicas útiles y necesarias que contribuyan al adecuado desarrollo y transformación de la educación de hoy en cualquier escenario que se desempeñe.

**INSTITUCIÓN QUE CERTIFICA:**

- ASOCIACIÓN DE ORIENTADORES DEL ESTADO ZULIA
- FUNDACIÓN MISIÓN SUCRE ALDEA BOLIVARIANA  
“SEVERIANO RODRÍGUEZ”

## CONTENIDOS:

- **PEDAGOGÍA RECREATIVA EN EL PROCESO DE TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA:**

- Definición: recreación y pedagogía recreativa.
- Características fundamentales de la recreación.
- Evolución de la recreación.
- Pedagogía recreativa en la transformación educativa.
- Horizontes conceptuales de la pedagogía recreativa.
- La pedagogía recreativa como enfoque sintético.

- **IMPORTANCIA DEL CANTO RECREATIVO:**

- Importancia del canto recreativo.
- Características del canto recreativo.
- Estructuras de las canciones.
- Errores y prejuicios que podrían aparecer.
- Elección del cancionero.
- Beneficios importantes.
- Contribución.

- **EL JUEGO COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA:**

- Definición de juego.
- Como se debe presentar un juego.
- Características del juego.
- El juego en los niveles en educación.
- Clasificación del juego.
- Tipología del juego.
- Consideraciones específicas del juego exitoso y sus recomendaciones.
- Consejos para el coordinador de un grupo durante la realización de juegos.
- El uso del juego en las actividades de grupo.

- **DESARROLLO PRÁCTICO DEL TALLER:**

- *Canciones recreativas.*
- *Actividades con música.*
- *Llamados de atención grupal.*
- *Juegos con material y sin material.*

- **REQUISITOS:**

- El número máximo de participantes 100.

- **DURACIÓN:**

- 12 horas.

- **METODOLOGÍA APLICAR:**

El componente formativo del taller será desarrollado de forma teórico – práctico, a partir de lecturas previas del textos, es así, que se iniciará con la percepción de lo leído.

Después del momento teórico, los participantes de forma sencilla realizarán la práctica de las actividades y desarrollarlas en equipo, así facilitar la observación y asimilación de los conceptos trabajados.

La metodología propuesta, pretende que el trabajo sea en conjunto entre los participantes y que esta proporcione las herramientas valiosas que se puedan re aplicar en el ambiente en el que desarrollan sus proyectos.

- **ESTRATEGIAS APLICAR:**

- Exposición teórica.
- Exposición práctica.
- Canciones recreativas.
- Actividades con música.
- Llamados de atención grupal.
- Juegos con y sin material.
- Dinámicas grupales para la cual se recomienda llevar vestimenta adecuada deportiva.

- **RECURSOS:**

- Sonido apropiado.
- Espacio físico adecuado.
- Laptop.
- Video proyector.
- Cartón de certificados

- **MATERIAL DE APOYO:**
  - material en digital.
  - Material de apoyo (carpeta, CD, hojas blancas, lápiz)

**PEDAGOGÍA RECREATIVA EN EL**  
**PROCESO DE TRANSFORMACIÓN**  
**EDUCATIVA:**



## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL TALLER.

### DESARROLLO TEÓRICO

#### **LA RECREACIÓN COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LA EDUCACIÓN DE HOY.**

##### CONTENIDO DEL TEMA 1.

- **PEDAGOGÍA RECREATIVA EN EL PROCESO DE TRANSFORMACIÓN  
EDUCATIVA:**

**RECREACIÓN:** Es una expresión dinámica y creadora de la vida del ser humano en todo sus procesos evolutivos y en su diferentes dimensiones, para tratar de mirar la vida de una manera dinámica, compleja y holográfica.

**RECREACIÓN:** Son todas aquellas actividades tendientes a proporcionar al participante medios de expresión natural de profundos intereses, que buscan sus espontáneas satisfacciones; con las características de ser constructivas del mejor uso del tiempo libre y recuperadoras de la vitalidad.

**SEGÚN JOSEPH LEE.** “La recreación no constituye un lujo, sino una necesidad, no es una cosa de la cual el participante solamente gusta, sino algo de lo cual precisa para crecer, es esencial de proceso a través del cual camina hacia la edad oculta.

**PEDAGOGÍA RECREATIVA:** Es concebir el principio de transformación donde las estructuras pueden conducir a las mejoras significativas.

## **CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES DE LA RECREACIÓN.**

1. Es elegida libremente.
2. No es necesaria motivación alguna.
3. Es voluntaria y producto de su experiencia.
4. Brinda placer y reduce la sensación a la fatiga inmediata.
5. Acciona la imaginación y ayuda a la expresión creadora de ideas.
6. Es una actividad constructiva del mejor uso del tiempo libre.
7. Recupera la vitalidad y la finalidad más importante, es el logro de las satisfacciones personales que producen alegría, goce y relajación.
8. Se exteriorizan las capacidades existiendo la proyección voluntaria.

## **EVOLUCIÓN DE LA RECREACIÓN.**

En la recreación, no siempre se le ha dado importancia que se le merece como una actividad formadora de la personalidad del participante, ni menos aún como medio educativo o procedimiento de enseñanza, podemos observar que la evolución que ha tenido la recreación en las escuelas y las instituciones ha sido muy satisfactoria.

Como por ejemplo podemos afirmar que en años anteriores no fue aceptada por las escuelas, tanto los padres como los maestros consideraron que la escuela era una institución donde se iba a estudiar cosas útiles y serias, y no para jugar, es por ello que en principio a los juegos y canciones se les trató como una diversión de inocentes, luego le dieron la importancia de servir para descansar.

En una segunda etapa, ubicaba la recreación como una actividad que apoyaba al desarrollo físico de los participantes, previo a esto se realizaron en las escuelas prácticas al aire libre, desde entonces los maestros

acentuaron los beneficios que proporcionaban: ayuda al crecimiento, a la coordinación motora, da resistencia, colabora la obtención de la salud.

Luego se consideró la utilidad de la recreación en el desenvolvimiento social, se creyó en la recreación como una formación de prevenir los comportamientos antisociales, como orientación para el mejor aprovechamiento del tiempo libre.

Una vez consideradas los valores físicos y sociales se pensó que era de gran importancia para el desarrollo intelectual del participante, para perfeccionar conceptos, para ampliar y enriquecer vocabulario para ejercitar la atención, para desarrollar la memoria de nombres, números, sonidos, entre otros, ayudar a la imaginación y el pensamiento creador.

La utilidad que tiene la recreación como actividad importante para la autorelación, formación de hábitos, desarrollo de habilidades y destrezas.

### **PEDAGOGÍA RECREATIVA EN LA TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA.**

Nace a partir de los cambios de paradigmas del sistema educativo, considerando este de suma importancia y el papel que desempeña la pedagogía recreativa en la formación del individuo.

Con esta modalidad, se propone el desarrollo correspondiente entre la teoría y la praxis, es importante también tener en cuenta la toma de conciencia de darse cuenta de las experiencias y con ellas realzar la construcción pedagógica, que permita sacar a la recreación de un autismo y avanzar al conocimiento, la diversidad y la construcción.

La pedagogía recreativa, es el desarrollo impulsado por la posmodernidad en su proceso de reflexión y transformación permanente, con visión pluralista de paradigmas que apuntan al estudio de los campos de la recreación, es por ello, el movimiento no puede desconocer la animación ludiexpresiva que trasciende la función a la recreación a una dimensión de compromiso con

la transformación cultural que se dan desde la iniciativa de la recreación a través de estrategias de animación.

### **HORIZONTES CONCEPTUALES DE LA PEDAGOGÍA RECREATIVA.**

Se quiere significar, a la recreación no solo como actividad, sino como proceso del descubrimiento, y desarrollo de las actitudes lúdicas y expresivas del animador o facilitador con un enfoque, holístico, comprometido con su propio desarrollo para convertirse en agente constructor de cultura y de sociedad con visión de nación.

Con el término de animación ludiexpresiva nos queremos referir al desempeño de los líderes del aula de clase, Recreólogos de la sociedad, que tienen clara su función como transformadores y constructores de la cultura y la educación, enmarcado en las tendencias de la recreación como proceso.

### **LA PEDAGOGÍA RECREATIVA COMO ENFOQUE SINTÉTICO.**

Es un enfoque sistemático, que se interrelaciona con los aspectos de la vida humana como podrían ser entre otros:

1. Los procesos evolutivos fisiológicos.
2. El desarrollo individual.
3. Los procesos de integración grupal.
4. El desarrollo del liderazgo.
5. La preparación y desarrollo de la vida laboral.
6. Los procesos del desarrollo del pensamiento.
7. La conformación de los sistemas de valores para la evolución creadora.

**Todos estos horizontes van enrumados hacia la transformación educativa y la relación con el disfrute de la vida.**

## A collage of images showing children using various technologies like computers, mobile phones, and digital media, illustrating the integration of technology in education. The collage is framed in an oval shape and includes images of a girl using a laptop, a boy with a mobile phone, a group of children, and a girl painting.

## ***LA RECREACIÓN COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LA EDUCACIÓN DE HOY.***

### **CONTENIDO TEMA 2.**

#### **IMPORTANCIA DEL CANTO RECREATIVO:**

El canto recreativo, es una actividad que contribuye de manera especial al desarrollo de la inteligencia de infantes, niños y adolescentes, genera alegría y facilita la comunicación y el intercambio de experiencias, conocimientos y promueve la apertura natural y sincera entre los seres humanos.

Las canciones pueden formar parte de la vida, puesto que existen un sin número de temas que se pueden usar en todo momento e inclusive inventar nuevas canciones, es por ello que en las instituciones de educación universitaria, de donde egresan los formadores, se está olvidando frecuentemente la educación por el arte, en especialmente por el canto.

Podemos afirmar que hace mucho tiempo la mayoría de los estudiantes no experimentan sesiones animadas por la voz cantoral de sus profesores y profesoras en la escuela, este empobrecimiento se alimenta, además, por el entorno familiar y ciudadano en el cual la gente va desplazando la buena música y el canto por un entorno Light.

La Educación ha experimentado matices que disfrazados de flexibilidad, modernidad y actualidad han venido desvirtuando su esencia en sus diferentes expresiones; la música no escapa a la influencia del consumismo globalizado la ignorancia y el oportunismo de quienes se han alejado del auténtico arte. Todo esto ha dejado como consecuencia, que las escuelas sean influidas por ritmos musicales y canciones sin sentidos, siendo estos los que tienen el compromiso y el encargo de formar personas desde Inicial y Primaria, es lamentable que muchos docentes desconozcan u olvidaron

que parte de su preparación como formadores es ser crítico de supuestos ritmos musicales.

Es allí donde nos preguntamos, si el docente como facilitador del aprendizaje tiene directa relación con el saber, conocer y como mínimo entonar algunas canciones emblemáticas de nuestra región y así conducir al participante a recuperar ese sentido de pertenencia y hacer del trabajo mas concreto y asertivos con lo que queremos transmitir. Es necesario afirmar que no es sólo en decir ser educadores, sino el verdadero dominio de todas las áreas del conocimiento vertidas en la base, es por ello que el significado que tiene el uso de canciones recreativas como una herramienta pedagógica es idónea para ayudar al niño a comunicarse, desarrollando la imaginación y la inteligencia.

Recordemos que a los niños lo único que les interesa es jugar, mediante el canto pueden jugar y aprender a la vez, sin embargo, la realidad es preocupante cuando observamos que la mayoría de los estudiantes y profesores, no saben entonar una simple canción rítmica recreativa, la música y el canto son los catalizadores fundamentales para sublimar la angustia de la cotidianidad de todo ser humano y por lógica consecuencia de toda la sociedad que lo contiene.

...En cuántas ocasiones hemos superado situaciones difíciles o celebrado éxitos cantando o escuchando música.

¿Qué tan importante es aprender y practicar el canto? no se trata sólo de incentivar el aprendizaje de una habilidad más, sino de inculcar en el niño hábitos de vida netamente positivos, el niño, incentivado por los maestros y maestras de las escuelas primarias, podrá o no convertirse en un profesional de la actividad musical solo con la simplicidad de la canción y el canto recreacional no escapa de eso, es bueno recordar que de ello no siempre dependerá, esencialmente de su don natural, pero de cualquier modo habrá

adquirido un saber que nadie le podrá quitar en el futuro y le permitirá transformarse en mujer o en hombre de bien lleno de alegría y libertad.

En nuestro país, son pocas las universidades y los institutos pedagógicos en los que se enseña como asignatura la recreación, donde se trata de impulsar el canto como una herramienta fundamental para el aprendizaje significativo.

Recordemos que esta loable labor es impartida por un grupo de personas que con sus conocimientos empíricos son los encargados de impartir esta práctica a modo de taller y sin fundamentar teoría alguna, solo por su trayectoria en el mundo musical y aun no siendo profesionales se les delega esta responsabilidad pedagógica.

Es bueno decir, que en algunas casas de estudios de educación universitaria se ha tomado la indicativa de complementa la formación docente con talleres de títeres o de manualidades, entre otros; hay que recordar que se enseña arte no sólo con el objetivo de “recrear” sino que es un medio que forma la enseñanza y el fortalecimiento de valores.

La tarea no es fácil, por ello hay que iniciarla ahora y finalmente, el encargo social a los maestros es mucho más amplio y delicado de lo que muchos consideraban sólo una carrera más, en nuestra opinión, luego del sacerdocio, es quizá la carrera más dignificante y de la que no podemos esperar mayor recompensa que ser felices haciendo nuestro trabajo bien hecho y viendo realizadas a aquellos hombres y mujeres en miniatura que nos han encomendado las familias de nuestra Región y Nación.

### **CARACTERÍSTICAS DEL CANTO RECREATIVO.**

- Fomenta el goce estético por la música y los sonidos.
- Estimula la adquisición del lenguaje, desde el vocabulario como las estructuras gramaticales, pasando también por el deleite de lo poético

que se manifiesta en las estructuras métricas de las canciones, en sus rimas, metáforas, alteraciones, entre otras.

- Estimula en su oído la facilidad para el futuro aprendizaje de idiomas.
- Desarrolla la imaginación y la fantasía, tanto en el niño como en el adulto que le está cantando.
- Cantarle a un niño desde una edad temprana, desarrolla su oído y su afinación.
- Por todo lo que se transmite con la voz fuera de las palabras: inflexiones que traducen emociones, sensaciones, sentimientos.

Podemos decir que paralelamente al texto, muchas veces a pesar de lo que transmite la voz, ella consigue generar misterio, sorpresa, seguridad, confianza, susto, entre otros.

### **LAS CARACTERÍSTICAS QUE SE PRESENTA Y SE OBSERVAN DE MANERA ANÁLOGA EN LA RONDA Y CANCIONES , SON:**

**ANÓNIMO:** Aunque existe el creador individual, prevalece como manifestación de la comunidad.

**NO INSTITUCIONAL:** No pertenece a ningún plan particular de los sectores oficial y privado, sino que se desarrolla y aprende de una manera no formal, especialmente por tradición oral.

**ANTIGUO:** Significa que tiene permanencia en el tiempo e igualmente, una adaptación y prácticas continuadas; muchos provienen de épocas remotas.

**FUNCIONAL:** Implica el hecho de dar respuesta a una necesidad, normalmente aplicadas a las diferentes etapas del proceso cognitivo.

**PRE-LÓGICO:** Se produce por motivaciones espontáneas, intuitivas, simples, surgidas al vaivén de los sentimientos o las emociones. Esta pre-

logicidad permite, por contraste (como ocurre en las sociedades primitivas), que los niños edifiquen con su propia imaginación, un mundo autónomo que adquiere vida sólo en ellos y por ellos.

### **ESTRUCTURAS DE LAS CANCIONES.**

**EL CANTO:** Se expresa a través de tonadas muy elementales que se hacen a coro o individualmente.

**LA PANTOMIMA:** Es la parte teatral que va implícita en ella, se observa, en la representación o imitación de personajes, animales, seres u objetos.

**LA DANZA:** Son aquellos movimientos y actitudes corporales (individuales o por parejas o grupos, o de integración total) que exigen un ordenamiento basado en el ritmo que es llevado por las voces.

**EL RECITADO:** "Juegos de palabras" como trabalenguas y/o retahílas de intención numerativa, destinadas a fijar algunos puestos o turnos o a designar a alguien que inicie la actuación.

**EL DIÁLOGO:** Es tener un coloquio entre dos personas o grupos, sin necesidad de alterar el tono de voz; en muchas ocasiones son el complemento de la pantomima: mientras algunas personas mantienen un dialogo figurativo, otros lo representan.

**EL JUEGO:** Algunas rondas y canciones requieren de ciertas actitudes corporales, destrezas o combinación de movimientos, que son hechos sin asociación con el canto ni con el ritmo, pero que llevan a cumplir su argumento.

## **ERRORES Y PREJUICIOS QUE PODRÍAN APARECER.**

Frente a la lectura de estos puntos, algunas (mamás, papás, abuelos, tíos o maestros) dijeran": yo no le canto a mi hijo porque soy desafinado". Nos encontramos aquí frente a un prejuicio bastante generalizado y no siempre real, esto quiere decir que muchos que suponen desafinar, cantan más bajo o más alto de lo que su registro vocal les permite.

En tal caso la posibilidad de cantarle a ese niño (a), (hijo, nieto, sobrino, estudiantes) le ofrecerá un desafío personal con más ganancias que pérdidas, a la hora de medir los riesgos.

Podrán descubrir nuevos aspectos de ustedes mismos y verán en todo caso que no todo es la "afinación" a la hora de acercarse a "encantar" a un niño.

Es el no conocer el repertorio infantil apropiado, en este caso es bueno saber lo importante que esto, es mas de lo que la gente cree, en todo caso, la conexión afectiva que uno tenga con aquello que se les canta (sea infantil o no) o porque se los cantaban a ustedes de niños, porque apareció allá lejos desde el inconsciente, sin sospechar siquiera que lo teníamos guardado.

## **ELECCIÓN DEL CACIONERO.**

No sólo, es la elección de la canción lo que cuenta (¡vivan las canciones inventadas!) Tampoco si el texto es o no infantil o si es en otro idioma; lo importante es cómo lo recreemos, cómo la usemos y como nos valgamos de ella para acercarnos al niño, los juegos que nos surjan a partir de la canción.

Todo esto será posible si abrimos la boca y dejamos que algo fluya... Después de todo lo que se necesita es un adulto que "sepa abrir la puerta para ir a jugar..." cantando.

## **BENEFICIOS IMPORTANTES.**

- Ayuda a desarrollar la etapa de la alfabetización.
- Refuerza el hablar y de entender el significado de cada palabra.
- Aumenta el poder de concentración.
- Mejorar su capacidad de aprendizaje.
- Desarrolla la expresión corporal del niño y se ve mas estimulada por sus participaciones.
- Potenciación del control rítmico de su cuerpo.
- Mejorar su coordinación y le permite combinar una serie de conductas.
- Lo que representa en su desarrollo intelectual y el desarrollo auditivo.
- La importancia que representa en el desarrollo sensorial.
- Lo que significa el canto recreativo para la fluidez del habla.
- Desarrollo en la habilidad motriz.

## **CONTRIBUCIÓN.**

- El canto recreativo, es una actividad que contribuye de manera especial al desarrollo de la inteligencia de infantes y adolescentes.
- Genera alegría y facilita la comunicación y el intercambio de experiencias, conocimientos y promueve la apertura natural y sincera entre los seres humanos.
- Las canciones pueden formar parte de la vida, puesto que existen un sin número de temas que se pueden usar en todo momento e inclusive inventar nuevas canciones.
- El uso de canciones recreativas, es idóneo para ayudar al niño a comunicarse, desarrollando la imaginación y la inteligencia.
- A los niños lo único que le interesa es jugar, mediante el canto pueden jugar y aprender a la vez.

- **La música y el canto son los catalizadores fundamentales para sublimar la angustia de la cotidianidad de todo ser humano y por lógica consecuencia, de toda la sociedad que lo contiene.**

# **EL JUEGO COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA.**



## ***LA RECREACIÓN COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LA EDUCACIÓN DE HOY.***

### ***CONTENIDO TEMA 3.***

#### ***EL JUEGO COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA:***

##### ***DEFINICIÓN DE JUEGO.***

La palabra Juego, proviene del vocablo Latino “Locus”, que significa broma o diversión.

El diccionario de las ciencias de la educación lo define como: “actividad lúdica que compartan a un fin en sí mismo, con la independencia de que en ocasiones se realice con un valor intrínseco.

Para Huizinga (1972), el juego es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacios y tiempo, según regla libremente con sentido, pero absolutamente imperiosa, provisto de un fin en sí mismo, acompañado de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que la vida real.

El juego, es un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social, y motriz) y de autorrealización personal, supone una oportunidad inmejorable para el mejor y el más equilibrio desarrollo de las personas, haciéndolas más felices y más humanas.

Considerando el juego desde un punto de vista psicopedagógico, podemos valorar este, como elemento favorecedor, ya que les puede proporcionar al niño, niña, jóvenes y adultos una gran variedad de experiencias, estímulos y vivencias útiles para su desarrollo y crecimiento personal.

### **COMO SE DEBE PRESENTAR UN JUEGO.**

El juego se ha de organizar de forma simple, tratando de atender la clasificación de los juegos, simplificando al máximo, su manejo para que sea fácil y útil su utilización; de igual modo, explicaremos su interpretación y a quienes serán destinado.

Es importante saber y conocer los siete pasos que nos permitirán descubrir el juego:

1. Nombre del juego.
2. Objetivos.
3. Materiales necesarios.
4. Edad a quien va dirigido.
5. Desarrollo.
6. Consideraciones.
7. Variantes.

### **CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.**

Para proporcionar el estudio de los juegos, vamos a describir cuáles son sus características más significativas:

- Placentero.
- Natural y motivador.
- Voluntario.
- Mundo aparte.
- Creador.
- Expresivo.
- Socializador.

## **EL JUEGO EN LOS NIVELES EN EDUCACIÓN.**

El juego en el área recreativa, es intrínsecamente motivador y debe estar ajustado al interés del participante, tener fundamentación, dominio y organización, ser estratégico y metódico, relacionado con el entorno social y cultural, debe tomar en cuenta la importancia del participante y como ultimo considerar los juegos autóctonos y tradicionales.

Hoy el juego no solo está aceptado, sino recomendado como elemento educativo de vital importancia, e incluso, es la misma declaración universal de los derechos del niño, se dice que el niño y la niña debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, las cuales deberán estar orientadas a fines perseguidos por la educación, la sociedad, el entorno y las autoridades públicas se esforzarían por promover el goce pleno del mismo.

## **CLASIFICACIÓN DEL JUEGO.**

- **JUEGOS FUNCIONALES:** La actividad se centra en el conocimiento del cuerpo, en su entorno y su funcionamiento. El juego le permite al niño relaciones con su entorno, las formas, colores, entre otros., donde desarrollamos sus sentidos, todo esto va hasta cuando el niño empieza a incluir objetos como juguetes o cosas que chupa o se lleva a la boca, en general este tipo de juegos subsisten en la niñez.
- **JUEGOS DE IMAGINACIÓN:** Permiten el desarrollo de la imaginación y asumir todas estas situaciones que queremos emitir de la manera que nos parezca más agradable; éste tipo de juegos, son importantes en el desarrollo del lenguaje y el manejo de símbolos.
- **JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN:** Los juegos de construcción plantean problemas que en su desarrollo involucran diversidad de factores motores, intelectuales y efectivos. Este juego posibilita la formación

de hábitos de orden, ayudan a mantener la actividad, da mejor manejo de formar colores, texturas y soluciones.

- **JUEGOS DE NORMAS:** son aquellos juegos que en su desarrollo implican reglas conocidas, aceptadas o impuestas por los jugadores; implican una previa organización, por realizarse en grupos se convierte en medio de convivencia-socialización.

El jugador aprende a decir, manejar sus derechos, respetar los de los demás y dominar su propia motricidad, habilidades y su expresión corporal, el éxito de este tipo de actividad depende de que se permita la mayor cantidad posible de elementos para ganar mayor conocimiento y experiencia.




### TIPOLOGÍA DEL JUEGO:

- SEGÚN SU NATURALEZA: Juegos, rondas, predeportivos, técnicas de dinámica de grupo.
- SEGÚN SU FORMA:
  - individuales o en grupo.
  - al aire libre o bajo techo.
  - juegos libres o dirigidos.
- SEGÚN SU FUNCIÓN: Ejerce el objetivo que persigue el coordinador del juego.

### CONSIDERACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO EXITOSO Y SUS RECOMENDACIONES.

#### CONSIDERACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO EXITOSO Y SUS RECOMENDACIONES

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Silencio general.</li><li>➤ Acaparar la atención de todos.</li><li>➤ Hablar alto, despacio y con naturalidad.</li><li>➤ Ser breve.</li><li>➤ Colocarse en un lugar visible.</li><li>➤ Conversar un orden en la explicaciones.</li><li>➤ Organización previa.</li><li>➤ Reparto de papeles entre los participantes.</li><li>➤ Distribución del material equitativo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Que todas intervengan en la actividad.</li><li>➤ Controles el grado de motivación.</li><li>➤ Exigir a cada uno en función de sus posibilidades.</li><li>➤ Cambiar el juego antes de que pierdan el interés.</li><li>➤ Animar la participación.</li><li>➤ Hacer de juez o arbitro en el desarrollo del juego.</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Solicitar variantes, presto que el juego es juego, y por tanto se pueden variar reglas, normas, materiales o espacios y seguirá siendo juego.</li><li>➤ Que manifiesten su grado de aceptación del juego.</li><li>➤ Orientar y ayudar a entender el proceso.</li><li>➤ Observar la conducta desde dentro (jugando ) y desde fuera del juego.</li><li>➤ Intervenir en le momento adecuado, corrigiendo cualquier conducta no educativa.</li></ul>

## **CONSEJOS PARA EL COORDINADOR DE UN GRUPO DURANTE LA REALIZACIÓN DE JUEGOS.**

**ANIMA CON LIDERAZGO:** Aprovecha la experiencia que acumula y trata de que los miembros del grupo no tengan las dificultades que tuvo él mientras no coordinaba. Tiene “siete ojos” y se adelanta a los comportamientos y las respuestas. Es amigo, pero sin dejar de lado el rol de ser quien coordina.

Este también puede responder al siguiente perfil psicológico:

- Es abierto y no es dogmático.
- Es sociable.
- Es colaborador y no protagonista.
- Es democrático y no autoritario.
- Tiene recursos.
- Es solidario.
- Realiza aportes creativos.
- Su actuación tiene un orden cognitivo y metacognitivo.

A continuación, una serie de consejos que pueden serle de utilidad, pero que en absoluto están cerrados, puesto que cada día aprenderá de su persona, del resto de miembros del grupo.

- Ser persona y tener en cuenta que el grupo se compone de personas. La gente es lo más importante, el principal valor del grupo.
- Tener paciencia, autocontrol, y autocrítico, especialmente durante las etapas de nacimiento y crecimiento del grupo.
- Demostrar ganas e ilusión, dinamismo y movimiento.
- Respetar en todo momento a todos los miembros, y fomentar éste entre los compañeros.
- Fomentar el diálogo y la participación del grupo.
- Valorar a las personas, su esfuerzo, opiniones, trabajo, sacrificio.

- Preparar a conciencia las actividades antes de realizarlas con los miembros del grupo.
- Tratar de educar y hacer mejores personas a los miembros.
- No crear diferencias entre los miembros del grupo.
- Transmitir afectos positivos que ayuden a fortalecer al grupo de trabajo.

### **EL USO DEL JUEGO EN LAS ACTIVIDADES DE GRUPO.**

En el funcionamiento diario de un grupo es muy importante la realización de juegos. Estos pueden tener o no fines concretos, pero nos centramos en este momento en el juego como herramienta para el grupo, como antes hemos hablado de las dinámicas.

Un buen momento para realizar un juego es al iniciar la actividad del día (por ejemplo, una dinámica de grupo) ya que sirve para concentrar al grupo e ir entrando en situación. De esta manera ya se está realizando una labor en común, que facilitará la motivación de todos para continuar la actividad. Además de para divertirse y relajarse entre actividades, el juego tiene la función de reflejo de situaciones reales, que bien podríamos emplear durante la actividad.

Pero el encargado de realizar el juego debe tener en cuenta una serie de factores que lo condicionan, como el número de participantes, sus respectivas edades y capacidad de entendimiento, su seguridad, las condiciones climáticas, el lugar y materiales disponibles así como los juegos anteriores que haya realizado el grupo, lo que le permitirá un nivel más alto o más bajo.

También debe ser creativo (lo que desarrollarán también los miembros del grupo) para no repetir los juegos a lo largo de varias sesiones, para, de esta forma, mantener la atención e intensidad de todos los miembros.

**Dos últimas consideraciones: un adecuado uso de juegos cooperativos, para que los que pierdan no se sientan desplazados, y atención a la finalización del juego para no extenderlo en demasía para así mantener el interés para la próxima ocasión.**

## **DESARROLLO PRACTICO.**

Durante esta actividad, tú docente, facilitador y amigo deberás mostrar alegría para entusiasmar al grupo y de esta forma hacer que ellos participen activamente.

“Esta actividad tiene por objetivo, aumentar el vocabulario así como estimular la atención y la memoria, fomentando en el niño el gusto por la música, ejercitar las coordinaciones motoras, así como sociabilizarlo”.

Se creativo y elocuente.



**DESARROLLO PRACTICO DEL TALLER:**

**LA RECREACIÓN COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA  
PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LA EDUCACIÓN DE HOY.**

**CONTENIDO TEMA 4.**

**CANCIONES RECREATIVAS:**

1. Yo Quiero Saber Tu Nombre.
2. Tiburón-Tiburón.
3. Mi Tío Gaspar.
4. La Selva.
5. Patos, Pollos Y Gallinas.
6. El Tren.
7. Un Gusanito.
8. La Gata.
9. La Adrenalina.
10. A-E-I-O-U, Banana.
11. La Familia Sapo.
12. El Oso.
13. Mi Mamá me Mima.
14. Amor, Esperanza y Fe.

## ***LA RECREACIÓN COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LA EDUCACIÓN DE HOY.***

### **ACTIVIDADES CON MÚSICA:**

1. La Flojera.
2. Hoy es Día de Alegría.
3. Saludar las Manos.
4. Yan Yupi-Yupi.
5. Historia de la Serpiente.
6. Palmas con un Dedo.
7. El Baile del Cuadrado.
8. El Baile del Meme.
9. Ritmo Vueltas.
10. Baile Olímpico.
11. Hay un Cocodrilo.

## ***LA RECREACIÓN COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LA EDUCACIÓN DE HOY.***

### **LLAMADOS DE ATENCIÓN GRUPAL:**

1. Oído, Abierto Señor.
2. Chispa, Candela.
3. Pendiente, Perro caliente y me lo como con los dientes.
4. Como estuvo eso, muy bien.
5. Como se sienten hoy, con las pilas puestas.
6. Si yo digo hola, ustedes dicen Hello.
7. Todo aquel que me escuche, que me de una palmada.
8. Repitan después de mí.
9. Es pera, Manzana.
10. Oído, Vista, Olfato, Gusto, Tacto.
11. Amanecer en la jungla.
12. Martillo y clavos.

## ***LA RECREACIÓN COMO UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LA EDUCACIÓN DE HOY.***

### **JUEGOS CON Y SIN MATERIAL.**

En estos juegos la colaboración entre los participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo. Aunque en muchas ocasiones existe el objetivo de una finalidad común en el juego, esto no quiere decir que éste se limite a buscar esa finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica. Las condiciones exteriores y los elementos no humanos influyen en los juegos, centran en todo caso la situación a superar. Los juegos de cooperación utilizan al máximo estos factores, disminuyendo la competición. Se trata de que todos/as tengan posibilidades de participar, y en todos caso, de no hacer de la exclusión el punto central del juego.

El juego es una experiencia cerrada, por eso en este taller hemos recogido numerosas notas sobre variaciones en los juegos, muchas de las cuales han surgido en el trabajo con grupos de todo tipo.

## **NOMBRE DEL JUEGO 1:**

### **GORILA, JIRAFAS, ELEFANTE**

**OBJETIVOS.** Crear buen ambiente en el grupo desde el juego.

**MATERIALES NECESARIOS.** Ninguno.

**EDAD.** Cualquiera, pero al ser un poco infantil se hace divertido para los mayores.

**DESARROLLO:** Todo el grupo se sitúa en círculo, menos uno que “la queda”. Éste tendrá que ir situándose cara a cara con el resto de participantes, a los que les dirá “GORILA”, o “JIRAFAS”, o “ELEFANTE”.

En este momento, tanto el que ha recibido esta señal como sus compañeros de izquierda y derecha tendrán que representar la figura del animal que corresponda. El que falle de los tres tendrá que pasar al centro.

La reacción adecuada debe ser instantánea, o de lo contrario se considerará fallo y pasará al centro a tener que decir el nombre del animal al compañero que quiera. Y así sucesivamente. ¿Cómo se representan los animales?

**ELEFANTE.** El del centro es la cara del elefante, y al escuchar este animal tendrá que situar los brazos en la cara simbolizando la trompa, y emitiendo su sonido. El de su izquierda se inclinará hacia la derecha hasta llegar a la cara del elefante como si fuera una oreja. Lo mismo el de su derecha pero en el sentido contrario.

**JIRAFAS.** El en el sentido contrario. Del centro se mantendrá de pie, poniéndose los cuernos con los dedos, simbolizando el cuerpo de la jirafa. El de su izquierda se agachará de cara a la jirafa; lo mismo hará el de su derecha.

**GORILA.** El del centro es el mono, que se agachará en cuclillas, y con sus brazos hacia arriba se sujetará a la barra que forman sus compañeros con los brazos entrelazados. Estos se mantienen en pie.

## **VARIANTES:**

**CONSIDERACIONES.** Hacer participar a todos los miembros del grupo, momento en que puede darse por finalizado el juego. Dinámicas de grupos.

## **NOMBRE DEL JUEGO 2:**

### **PRESENTACIÓN PERIODÍSTICA E INFORMATIVA (EL NOTICIERO).**

Es un sencillo juego que nos ayudará a los que realicemos más adelante con nuestro grupo, cuando nos adentremos en técnicas de conocimiento, debates,... ya que interpretamos un personaje. Somos periodistas de un noticiero, y queremos conocer a nuestros compañeros preguntándole sobre su vida y aspectos personales. Puede resultar muy divertido por el ingenio de los miembros del grupo, y puede realizarse en cualquier espacio, ya sea interior o exterior. Lo ideal es que, al menos, participen 10 personas.

**OBJETIVOS.** Que los miembros del grupo conozcan los nombres de sus compañeros de manera creativa.

**MATERIALES NECESARIOS.** Papel y bolígrafos, tantos como componentes del grupo que realicen la actividad.

**EDAD.** Cualquiera, pero es más adecuado a partir de los 14 años.

**DESARROLLO:** Los componentes del juego se sitúan por parejas, y van a realizarle una entrevista a su compañero, como si de un periodista de un noticiero se tratase. Por ello llevan papel y bolígrafo, a modo de libreta, e irán anotando las respuestas a las preguntas que le realice luego las reportaran al medio para que este lo informe a nivel local, regional, nacional e internacional.

**Posibles preguntas:** ¿Cómo te llamas? ¿De dónde eres? ¿Dónde vives? ¿Estudias o trabajas? ¿Dónde? ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre? ...

Pero para parecer periodistas, y hacer la actividad más se pueden hacer preguntas más comprometidas. Ambos deben realizar mutuamente la entrevista, para luego hacer una presentación de su compañero al resto de miembros del grupo. Y así con todos.

### **NOMBRE DEL JUEGO 3:**

#### **TERMINAR LA HISTORIA**

**OBJETIVOS.** Fomentar trabajo en equipo, la creatividad y la participación.

**MATERIALES NECESARIOS.-** sillas o sentados en el piso.

**EDAD.** Cualquiera.

**DESARROLLO:** El animador divide el grupo en equipos con el mismo número de personas, que habrán de reunirse en lugares distintos dentro del espacio (interior o exterior) en el que se desarrolla la dinámica. Luego empezará a contar una historia a los equipos, que tienen la misión de terminarla, en función del sentido final que quiera otorgarle el animador a la historia. El equipo que antes lo haga tendrá que exponerlo en común al resto del grupo.

La historia podría empezar: “Una tarde unos amigos se reunieron para merendar, y uno de ellos propuso que se fueran juntos a disfrutar de unas vacaciones. Comenzaron a discutir sobre el destino y el precio del viaje. Entonces...” En este momento el animador informa a los equipos que la historia debe tener un final feliz. Los equipos se reúnen y el que primero termine, expone. Finalmente, el animador irá preguntando a los componentes de los equipos que tal se han sentido con sus compañeros, si lo han conocido más, si coinciden en sus pensamientos, si podría extrapolarse el comportamiento del equipo al grupo.

**VARIANTES.-** La historia puede ser cualquiera que se invente el animador, así como los finales que proponga: feliz, triste, sorprendente, sin sentido,...

**CONSIDERACIONES.-** La dinámica puede repetirse en varias ocasiones, y el monitor debe hacer que expongan todos los equipos formados ante sus compañeros.

**NOMBRE DEL JUEGO 4:**

### **DINÁMICA DE LA CERILLA**

**OBJETIVOS.-** Establecer relaciones entre los miembros del grupo de forma distendida.

**MATERIALES NECESARIOS.-** Una caja de cerillas, papel y bolígrafo.

**EDAD.-** Cualquiera, adaptando el nivel del juego a las edades y el tipo de grupo en el que se realice la dinámica.

**DESARROLLO:** El animador se prepara una serie de preguntas, que los participantes, sentados en círculo, tendrán que ir respondiendo.

Estas preguntas podrían ser de tipo familiar y particular (decir el nombre de sus padres, de sus hermanos, sus deportes preferidos,...), para ser más comprometidas según vaya avanzando la confianza entre los miembros del grupo.

El animador hace una pregunta al primero de los participantes.

Entonces, este se enciende una cerilla, que pasará a su compañero cuando responda a la pregunta, por lo que se exige rapidez.

**CONSIDERACIONES.-** El nivel de las preguntas debe ir en consonancia con el nivel del grupo. Es necesario el dominio del grupo.

**NOMBRE DEL JUEGO 5:**

**¿QUÉ OPINAS? ¿SI O NO?**

**OBJETIVOS.**-Fomentar la participación espontánea de los miembros del grupo para concluir en debate.

**MATERIALES NECESARIOS.** Un espacio (interno o externo), cinta para delimitarlo en dos partes.

**EDAD.** Cualquiera.

**DESARROLLO:** El espacio en el que se desarrolle el juego se dividirá en dos partes, como si de un campo de deportes se tratara. Para dividirlo marcamos una línea en el centro. Desde ahí, la parte de la derecha es la zona del “SI”, y la de la izquierda la del “NO”. En la línea delimitadora quedarán los indecisos. El juego consiste en estar o no de acuerdo con determinadas afirmaciones o preguntas de si o no que irá realizando el animador. Lo normal es comenzar con expresiones genéricas (“Hoy está el día soleado”; “¿tienes el pelo rubio?”), para ir encaminando estas expresiones hacia preguntas relacionadas con el tema que quiera que debatan los miembros del grupo. En el debate, donde el animador sólo moderará, los miembros expondrán sus opiniones desde la zona del terreno en la que se encuentren.

**CONSIDERACIONES.** Las expresiones serán muy sencillas para niños de pequeña edad, para los que esta dinámica no se dirige al debate. El animador controla el tiempo del debate.

**NOMBRE DEL JUEGO 6:**

**LOS AVIONCITOS (CIERRE DEL TALLER).**

**OBJETIVOS.** Poner en común algunas conclusiones personales sobre un tema determinado.

**MATERIALES NECESARIOS.-** Papel y bolígrafos.

**EDAD.** 13 años en adelante.

**DESARROLLO:** Los miembros expresarán sus opiniones sobre el tema propuesto por el conductor de la dinámica en las alas de aviones de papel que tendrán que construir. Hecho esto, lo arrojarán hacia un compañero, que una vez que lo lea volverá a arrojarlo a otro. De esta manera todos los miembros conocerán las opiniones de sus compañeros de forma dinámica, sencilla y divertida.

**CONSIDERACIONES.** Requiere no más de 15 minutos.

**NOMBRE DEL JUEGO 7:**

**CARRERAS DE CEREBROS:**

**OBJETIVOS:** Promover el liderazgo participativo y la organización en el trabajo de equipo.

**MATERIALES NECESARIOS:** Tan gran de madera de acuerdo a cantidad del grupo.

**EDAD:** Varía según el grado cognitivo de aprendizaje y el nivel de dificultad del grupo con el que este trabajando.

**DESARROLLO:** Se formaran equipos equitativos en diferentes formaciones grupales sugeridas: filas, columnas, círculo y otras de acuerdo a la creatividad del coordinador del juego, cada equipo debe enumerarse por ejemplo: del 1 al 10 luego de esta organización el facilitador mostrara en una cartulina el diseño del grafico que debe armar cada equipo. A lo que indique el facilitador los primeros de cada grupo deben trasladarse hacia el punto seleccionado donde estarán las piezas de manera desorganizada, este

tomara cuatro piezas y retornar al grupo donde se realizara el relevo para que salga su compañero y así sucesivamente hasta pasar todos el equipo.

Después de tener todas las piezas en el lugar deberán armarlo rápidamente tratando de recordar el grafico que se mostro al inicio del juego, quien finalice primero se reconocido con aplausos por los demás equipos.

**VARIANTES:** El facilitador puede colocar grados de dificultad durante el desarrollo del juego como por ejemplo: obstáculos, crear palabras, números, multiplicaciones, colores y otras que se desarrollaran por el orden creativo del maestro.

**CONSIDERACIONES:** Las organización serán muy sencillas para niños de pequeña edad y para los más grande esta dinámica nos dirige al debate por el grado de dificultad que se les colocara. El animador controla el tiempo de la ejecución del juego.

**NOMBRE DEL JUEGO 8:**

### **EL BASURERO.**

**OBJETIVOS:** Lograr la integración grupal, el desarrollo cognitivo, la comunicación oral y la creatividad.

**MATERIALES NECESARIOS:** Lista de palabras, basureros (papelera), lápiz, hojas blancas. (Otras que considere el facilitador).

**EDAD:** 9 años en adelante.

**DESARROLLO:** Es muy simple jugar este juego, lo único que tienes que hacer es escribir en tiras de papel cinco o mas sustantivos (un sustantivo por papel, pueden ser canciones, frases, o el título de algún libro) pero asegúrate de que lo que vas a escribir sea conocido o común. Formar varios equipos con el mismo número de personas. Deposita todos tus papelitos

dobladitos en varias canastas, cesta, caja de cartón, gorra o algo así. Se iniciara de manera simultánea el juego con todos los equipos.

Cada equipo seleccionará a un integrante que será el responsable de iniciar el juego, éste tendrá que pasar a tomar un papelito y luego debe retornar al lugar de partida para darle la oportunidad a un miembro mas del equipo hasta que todos tenga el sustantivo en la mano, luego tendrá 5 minutos para escribir y explicar de manera creativa lo que lograron conformar con todos los papelitos seleccionados. Después de la exposición del primer equipo tendrá que pasar al frente el siguiente equipo y tratar de superar la marca del otro. El que junte la mayor cantidad de palabras y que logre construir párrafos con más creatividad, el desarrollo del contenido será reconocido con aplausos por los demás integrantes del juego.

**VARIANTES:** con los mas grades se pueden formar cuentos, leyendas, poemas, canciones entre otras que docente facilitador pueda innovar.

**CONSIDERACIONES:** Las organización serán muy sencillas para los mas chicos y para los más grande esta juego nos dirige al debate creativo de ideas. El animador controla el tiempo de la ejecución del juego

**NOMBRE DEL JUEGO 9:**

### **LA CATÁSTROFE**

**OBJETIVOS:** Desarrollo de habilidad motriz y la atención grupal.

**MATERIALES NECESARIOS:** Una historia, cuento, cartones recortados con los personajes.

**EDAD:** 6 años en adelante.

**DESARROLLO:** Los equipos se sentarán en bancas unos frente a otros, a cada integrante se le asignará un nombre, personaje, entre otras de una

historia a contar. Los nombres de los jugadores por banca será el mismo, de modo que al irse contando la historia se mencionará un nombre con el que se identificará una persona en cada banca, cuando esto suceda dicha persona debe levantarse inmediatamente y correr saliendo por su derecha por detrás de la banca con la intención de llegar a su lugar antes que los demás y tomar su lugar... esto contará como punto.

**VARIANTES:** se pueden sentar en el piso y con los más grandes se pueden colocar grados de dificultad como imitar al personaje.

**CONSIDERACIONES:** el facilitador debe ser muy creativo al momento de la narración del cuento o la historia.

**NOMBRE DEL JUEGO 10:**

### **CAMINANDO SOBRE AGUA**

**OBJETIVOS:** Fortalecer el trabajo, la participación colectiva y la iniciativa intelectual.

**MATERIALES NECESARIOS:** Cartones de 45 cm x 45 cm, campana, silbato u otro objeto que haga ruido.

**EDAD:** cualquiera.

**DESARROLLO:** Se juega por equipos a la vez. Se les dan a los participantes unas cuantas rocas (Cartón), se determinará una distancia entre la salida y la meta que deben cruzar el espacio sin tocar "el agua" (piso) usando solo las rocas para avanzar. Pueden mover las rocas para avanzar pero solamente pueden pisar cada roca con uno de los pies. Durante el recorrido los participantes se les realizarán preguntas relacionadas con cultura general o con el proyecto de aula, el equipo que tenga la respuesta debe dar la señal con los objetos antes mencionados y así avanzar.

**VARIANTES:** Dos cartones por cuatro participantes los cuales pueden ser un equipo y en caso de no responder correctamente los demás equipos podrán avanzar un paso y el que respondió incorrectamente retrocederá dos pasos.

**CONSIDERACIONES:** Las preguntas deben ser muy sencillas para niños de pequeña edad, para los mas grande hacer preguntas divertidas, adivinanzas todo depende del coordinador de la juego. El animador controla el tiempo.

**NOMBRE DEL JUEGO 11:**

**ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS.**

**OBJETIVOS:** Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos los participantes.

**MATERIALES NECESARIOS:** Aparato de música o instrumento musical.

**EDAD:** Grupo, clase a partir de los 4 años

**DESARROLLO:** Una música suena, a la vez que los participantes danzan por el espacio seleccionado; cuando la música se detiene cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas, durante la realización del juego el abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final.

**VARIANTES:** El juego puede realizarse desde la posición sentado y al sonar la música ponerse de pie para salir en busca de un compañero. También se puede saltar al compás de una música, abrazándose a un número progresivo de compañeros, hasta llegar a un abrazo final. Los participantes preparan una consigna de partida: “que no quede ningún participante sin ser abrazado”.

**CONSIDERACIONES:** El juego intenta romper el posible ambiente de tensión que puede haber al principio de una sesión o un primer encuentro. Dejar expresar a cada uno, cómo se siente y cómo ha vivido.

**NOMBRE DEL JUEGO 12:**

**EL LAVA CARRO**

**OBJETIVOS:** Favorecer la afirmación, el sentirse querido y a atrapado por el grupo.

**MATERIALES NECESARIOS:** ninguno

**EDAD:** Grupo clase a partir de los 7 años.

**DESARROLLO:** El grupo formadas en filas, mirándose una a otra, cada pareja, frente a frente, se convierte en una parte de una máquina de lavado de carros, haciendo los movimientos adecuados. Acarician, frotan y palmean al "carro" mientras pasa a través del túnel de lavado. Al llegar al final, se incorpora a la máquina, mientras otra persona reinicia el juego: Así sucesivamente, hasta que todos los participantes han sido "lavados".

**VARIANTES:** cuando el grupo este mas consolidado se pueden tapar los ojos y tratar de identificar el genero del que pasas por el túnel del lava carro.

**CONSIDERACIONES:** Se trata de que todos tomen contacto físico con el resto del grupo, por eso se debe Jugar despacio y con suavidad ya que lo que se quiere logra es la aproximación y el contacto físico entre el grupo.