



divulgacióndinámica⁺
#CLUBdeFORMACIÓN



EL JUEGO, PRINCIPIO FUNDAMENTAL DEL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE INFANTIL



www.divulgaciondinamica.es

ISBN:

Con el objetivo de mejorar el contenido del módulo, Divulgación Dinámica apuesta por la referencia a recursos didácticos interactivos tales como vídeos, audios y enlaces. Este contenido es externo a Divulgación Dinámica, por lo que si detectase algún enlace caído o erróneo agradeceríamos que nos lo comunicases a editorial@divulgaciondinamica.com

CONTENIDOS



01

EL JUEGO 04

1.1. TEORÍAS EXPLICATIVAS DEL JUEGO 08

1.2. FUNCIONES DEL JUEGO 10

1.3. CLASIFICACIÓN DE JUEGOS 14

1.3.1. Los juegos cooperativos y los juegos competitivos 18

1.4. LOS FICHEROS DE JUEGOS 21

1.5. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD ORGANIZADA 23

1.5.1. Grandes juegos y gymkanas 27

1.5.2. Las danzas 29

1.5.3. La adaptación de juegos 32

1.6. EL JUGUETE COMO RECURSO BÁSICO DEL JUEGO 35

1.6.1. Clasificación de juguetes 36

ANEXO 1. JUEGOS DE KIM 39

ANEXO 2. JUEGOS COOPERATIVOS 41

ANEXO 3. JUEGOS ADAPTADOS 43

BIBLIOGRAFÍA 45



01

EL JUEGO

El juego es un concepto difícil de definir. Si nos fijamos en el juego que realizan un grupo de niños con sus camiones y muñecos poco tiene que ver con juegos como el parchís o el dominó o juegos deportivos como el fútbol. La variedad de formas de juego, junto con los diferentes enfoques de su estudio, ha dado lugar a una gran variedad de teorías que intentan explicar sus causas y funciones en el desarrollo humano.

Lo que tienen en común los juegos no son los aspectos externos sino las propiedades internas. Las características internas que sirven como definitorias propias del juego son:



El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza. Además, debe considerarse como una experiencia aparte, es decir, como si de una desconexión de la realidad se tratase.



El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. En términos de utilidad podemos decir que el juego es improductivo; el valor de la actividad lúdica radica en el propio proceso de juego más que en la finalidad del mismo.



El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica. De no ser así, el objetivo lúdico se desvirtúa, ya que debe ser una iniciativa basada en la motivación personal que lleve a una inclusión libre y alegre.



El juego implica cierta participación activa y libre. Si la participación es obligatoria, el juego perdería su naturaleza atractiva.



Por otro lado, características más centradas en su naturaleza que permiten completar su definición son:

1 El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades.

Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.

2 El juego también tiene componentes culturales, es decir, se ve influenciado por la cultura en la que se desarrolla.

3 El juego sigue un orden, evoluciona según la edad de los jugadores y, por tanto, tiene unas pautas de desarrollo.

"El acercamiento como educadores a los niños sobre todo en la primera infancia se realiza a través del juego"

4 El juego es una actividad innata y propia de la infancia. Aunque el juego siga presente en las diferentes etapas evolutivas, a diferencia del juego adulto, para quienes se identifica claramente cuando están jugando y cuando no, en el desarrollo infantil la diferencia entre juego y no juego se diluyen constituyendo el juego infantil la acción en la que el niño satisface su necesidad de aprender (por ello, el acercamiento como educadores a los niños sobre todo en la primera infancia se realiza a través del juego).

Los niños tienen la capacidad lúdica asociada a cualquier acción que realizan debido, posiblemente, al esfuerzo que supone el aprendizaje en los primeros dos o tres años de vida. Sin una motivación producida por la vivencia placentera de su tarea sería impensable que pudieran desarrollar tal cantidad y variedad de aprendizajes en tan corto espacio de tiempo, la vivencia placentera es lo que les impulsa a mantener una tensión activa.





DIFERENCIAS ENTRE EL JUEGO INFANTIL Y EL ADULTO

El hecho de jugar no es exclusivo de la edad infantil, aunque sí es cierto que los niños juegan con más entusiasmo, no hay que olvidar que el adulto también juega aunque con otras motivaciones diferentes a las de los niños.

El adulto, a medida que envejece se va alejando de lo vital porque va menguando lo emocional y aumenta lo racional.

Podemos sintetizar en tres las diferencias más claras entre el juego adulto y el infantil:

- 1.** El juego del adulto es compensación, una actividad con un fin deliberado; en el niño es equilibrio, actividad con un fin en sí mismo.
- 2.** El juego del adulto es descanso, distracción. En el niño es una actividad fundamental, que ocupa casi el 75 % de su tiempo.
- 3.** El juego en el adulto es una actividad secundaria; en el niño es esencial.

La única característica común al juego infantil y al adulto, es la posibilidad de abandonarlo en cualquier momento, esto es, el aspecto de actividad libre que caracteriza al juego.

Por último, las características del juego que se relacionan con los efectos que su práctica produce en la persona que juega son: el juego favorece el desarrollo y el mantenimiento cognitivo, físico, social, afectivo y emocional de los usuarios, el juego favorece las relaciones con el entorno natural y social y el juego favorece el desarrollo del autocontrol. Teniendo en cuenta estas características, el juego es una necesidad para favorecer el desarrollo de los niños, en los jóvenes y adultos es un medio para aumentar y desarrollar las relaciones sociales y en ancianos, funciona como estímulo y, entre otros beneficios, mantiene capacidades físicas, psíquicas y sociales.

El juego es una necesidad fundamental para el niño y resulta el medio de expresión y la actividad básica para el aprendizaje y maduración de sus capacidades físicas, cognitivas, psicológicas y sociales

EVOLUCIÓN DEL JUEGO

Los juegos no permanecen latentes en el tiempo sino que van cambiando o evolucionando de forma paralela a la sociedad. Desde los materiales o los espacios en los que se juega, los juegos de antes, de nuestros mayores, poco o nada tienen que ver con los juegos de ahora, de nuestros niños.

De manera genérica, los juegos en las sociedades occidentales han cambiado en base a:

- Los juegos actuales se han ido haciendo cada vez más dependientes de recursos específicos y juguetes, es decir, cada vez se necesitan más sustitutos de la "imaginación". En vez de ser juegos más creativos, manipulativos y experienciales ahora son juegos marcadamente pasivo y con un alto componente tecnológico.

"Cada vez se necesitan más sustitutos de la «imaginación»"

- Los juegos han pasado de ser actividades de gran grupo a actividades de grupo más reducido, incluso individuales.
- Si antes los juegos eran propicios para cualquier momento del día, actualmente los juegos se han ido restringiendo a momentos concretos del día e, incluso, considerados como una recompensa.
- Han pasado de ser actividades libres, desarrolladas en espacios exteriores a estar, actualmente, acotados o parcialmente dirigidos en espacios diseñados previamente para ello.

Los juegos tradicionales y populares ofrecen al monitor de ocio y tiempo libre un repertorio muy interesante para planificar sus actividades. Suelen ser juegos con un claro predominio del desarrollo físico corporal y del sentido rítmico. Además, los materiales necesarios no son costosos ya que desarrollan el propio uso del cuerpo o materiales que pueden ser contruidos fácilmente con objetos reciclados.

En cualquier caso hay que tener en cuenta que algunos juegos no pueden ser reproducidos tal y como eran ya que pueden llegar a ser peligrosos o que los juegos acompañados de canciones o retahílas pueden incorporar letras no solo inadecuadas sino incluso ofensivas.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

- No suelen tener una estructura de reglas, sino que su código de reglas suele ser variable.
- Emplean todo tipo de materiales ya que no suelen contar con materiales fabricados específicamente para su desarrollo sino más bien con materiales multifuncionales o reutilizados.
- Dependen de la zona en que se desarrollan pudiendo un mismo juego presentar diferencias de una zona a otra. Pueden incluso presentar distinto nombre aunque se traten del mismo juego.



1.1. TEORÍAS EXPLICATIVAS DEL JUEGO

Son muchas las teorías explicativas que han intentado justificar el porqué y el para qué de los juegos en el ser humano. A modo de resumen, las teorías más aceptadas, pueden englobarse en las siguientes corrientes:

TEORÍAS CAUSALES DEL JUEGO

Teorías sobre el exceso de energía. Según los autores de estas teorías, el juego se constituye en un sobrante de la energía biológica de nuestro organismo y así, el juego se entiende como una forma de liberación de la energía excedente en nuestro organismo que no hemos agotado en las tareas diarias y que necesitan ser eliminadas pues de no ser así acabaría produciendo problemas psíquicos y físicos, por ejemplo, estrés u obesidad. Uno de los máximos exponentes de esta visión fue Herbert Spencer.

"El juego se entiende como una forma de liberación de la energía excedente"

En la actualidad esta visión que explica el juego como liberación de energía se considera parcial y superada, ya que plantea ciertas incoherencias: en muchas ocasiones los niños y niñas, cuando están enfermos o débiles, juegan para distraerse; existen juegos muy tranquilos que prácticamente no precisan energía en su realización como los juegos de mesa. Por esto el juego no puede interpretarse exclusivamente como esa mera liberación de energía.

Teoría teleológica del ejercicio preparatorio. Su máximo representante es Karl Gross que comienza su estudio sobre el juego de los animales, que entiende como manifestación instintiva en los más jóvenes. Según este autor el juego siempre tiene un matiz y una vertiente educativa para los niños ya que interviene a modo de preparación de la vida de adulto. Para Gross el juego es una estrategia instintiva que preejercita actividades y conductas que el adulto tendrá que afrontar a lo largo de su vida.

Teoría del atavismo. Su representante, Stanley Hall señala que el juego no es más que una recogida de datos provenientes de las costumbres de culturas anteriores, convirtiéndose así en una "recapitulación breve" de la evolución de la especie. De este modo, el juego se convierte en una actividad que persiste generación tras generación.

TEORÍAS FISIOLÓGICAS

Estas teorías defienden que el juego responde a una necesidad vital que viene determinada biológicamente, y que por tanto está en mayor o menos medida presente en todo ser humano. Dentro de ella se distinguen:

- › **La teoría del recreo,** representada por Schiller para quien el ser humano necesita un movimiento que le dé placer, lo cual encuentra en el juego. Así, el juego no es más que la fuente necesaria de placer para alcanzar la tan ansiada calidad de vida.
- › **La teoría del descanso.** El juego es, según esta teoría defendida por Lazarus, una actividad que sirve para descansar y para recuperar la energía consumida a lo largo del quehacer diario.

Estas teorías están relacionadas en la medida en que ambas asumen la necesidad del juego para la calidad de vida de la persona, pero mientras que la teoría del recreo se refiere únicamente al placer la teoría del descanso se refiere a la desconexión de las obligaciones desde un punto de vista físico y, sobre todo, psicológico.

TEORÍAS TELEOLÓGICAS

Teorías de la autoexpresión. Según estas teorías el juego sirve al niño como vía para representar distintos roles sociales, creando respuestas a los mismos. Los defensores de esta teoría, defienden el valor del juego como medio de manifestar la personalidad ante los demás.

Teorías psicoanalíticas. Basadas sobre todo en los escritos de Freud, establecen que el juego produce una catarsis liberadora de emociones reprimidas dejando al individuo en condiciones de poder expresarse libremente. El juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados.

TEORÍAS SOCIALES

Su máximo representante es Vygotsky. En este caso, lo más importante es la función socializadora y cultural del juego. Según este autor el juego no nace del placer, sino de la necesidad de adoptar un papel social y la representación del mismo.

Dentro de estas teorías también destacan la **teoría de Sutton-Smith**, que defiende que el juego nace en cada cultura como medio para asegurar la transmisión de sus valores e ideologías propias.

TEORÍA INTELLECTUALISTA

Su representante es Piaget, cuya teoría es una de las más completas. Se basa en un estudio de cuáles son las características más esenciales del juego a las diferentes edades y cómo influye éste en el desarrollo. Así, para Piaget el juego tiene como función la de consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego. Jugar se convierte, por tanto, en un medio para comprender el funcionamiento de las cosas.



Etapa **SENSORIOMOTRIZ**

Predomina el **juego manipulativo**. El niño explora para descubrir las características de los objetos.



Etapa **PREOPERACIONAL**

Predomina el **juego simbólico** a través del cual el niño expresa su mundo y reproduce sus experiencias previas. Es lo que se denomina juego egocéntrico.



Etapa **OPERACIONAL**

En esta etapa predomina ya un tipo de **juego más estructurado**, con normas y con una connotación más social.

1.2. FUNCIONES DEL JUEGO

Independientemente de la etapa vital a la que nos refiramos, el juego tiene un importante valor tanto a un nivel físico o cognitivo como social y afectivo:

JUEGO Y DESARROLLO FÍSICO

Mediante el juego se consigue un desarrollo armónico del esquema corporal, ayudándose al desarrollo de capacidades físicas como el equilibrio, la coordinación, la fuerza o la agilidad. Además de estas capacidades psicomotrices el juego también ayuda al desarrollo, mantenimiento y mejora de capacidades auditivas y visuales.

Es importante no confundir juego con deporte ya que para el juego no hace falta un fondo físico tan considerable como para el deporte. Por ejemplo, para la participación en actividades deportivas se necesita un examen médico previo, algo que no resulta imprescindible para la práctica de juegos.

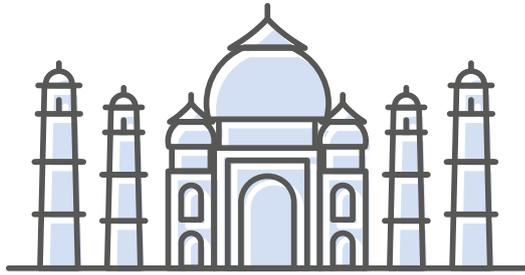
Ejemplo de juego con predominio del desarrollo físico. “BALONES FUERA” En grupo, se divide el espacio en dos mitades (2 campos) y los participantes en 2 equipos. Se necesitan pelotas, más divertido cuanto más pelotas y de tamaños y tipos más diversas (pelotas de tenis, pin pon, balones, hinchables,...) Durante un tiempo determinado cada equipo tendrá que echar fuera de su campo todos los balones que pueda. Al terminar el tiempo gana el equipo con menos balones en su zona.

JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO

El juego produce aprendizaje y ayuda al desarrollo y mantenimiento de las funciones cognitivas como la atención, la percepción, la memoria o la orientación espacial y temporal. Además de mantener activas y entrenar estas funciones cognitivas el juego y la actividad lúdica cumple una función educativa ya que es un potencial transmisor de conocimiento, y nos permite transmitir (y ayuda a aceptar) normas.

Ejemplo de juego con predominio del desarrollo cognitivo, los juegos de KIM. Este tipo de juegos, cuyo objetivo principal es practicar la capacidad de observación y la memoria, utilizando intensivamente uno o más sentidos: tacto, visión, olfato,... reciben el nombre de «JUEGOS DE KIM» por el protagonista de la novela «El gran Juego» de Rudyard Kipling que sirvió de inspiración a Baden Powell para desarrollar juegos entre los scouts.





EL GRAN JUEGO

Argumento de la novela: Kimbal O'Hara era hijo de un sargento irlandés que servía en un regimiento de la India. A corta edad KIM quedó huérfano de padre y madre y tuvo que acostumbrarse a vivir en el ambiente de los indios. Cierta día encontró el regimiento donde había servido su padre, lo adoptan los soldados y se encargan de su educación y de sus estudios. Pero Kim aprovechaba sus vacaciones para vestirse como un indio y vivir en compañía de sus amigos.

Cierta vez trabó amistad con cierto señor Lurgan, un avisnado comerciante de joyas. Lurgan conocía muy bien las costumbres y la manera de pensar de los indios, por ello se había convertido en un agente del servicio de inteligencia de la India. Pronto descubrió que Kim podría convertirse en un valioso agente del gobierno, y decidió adiestrarlo para este trabajo. Para acostumbrarle a ser observador y retener aún los mínimos detalles, solía organizar uno desafíos entre Kim y un muchacho indio que estaba a su servicio. Les mostraba una bandeja llena de piedras preciosas y de chucherías, les permitía contemplarla durante cierto tiempo y luego cubría la bandeja con un tapete. Los muchachos tenían que reproducir por escrito el contenido de la bandeja, con el mayor detalle posible. Al principio ganaba siempre el muchacho indio, pero KIM, que tenía un gran amor propio, llegó pronto a ser muy hábil en estos juegos.



→ Juegos de KIM ANEXO 1

JUEGO Y DESARROLLO SOCIAL

A través del juego el individuo se hace partícipe de un grupo, es decir, entra en contacto con otras personas, algunas a las que conoce y otras a las que no tanto, y se desarrolla socialmente. Además del valor del juego para relacionar, integrar y posteriormente desarrollar la cooperación entre individuos, el juego también permite conocer y respetar «normas sociales» y, en ocasiones, gestionar conflictos o temas conflictivos dentro del grupo.

Ejemplo de juego con predominio del desarrollo social. En realidad, todos los juegos que implican reglas como pueden ser el turno de juego tienen como objetivo el desarrollo social. Un juego específico para el aprendizaje de normas sociales convencionales es **“EL SEMÁFORO”** el adulto se coloca en un extremo y todos los participantes en el extremo contrario. El adulto o participante que oficia de “semáforo” dirá “luz verde” y los niños podrán avanzar, pero cuando pronuncie “luz roja” deberán detenerse. Los que sigan avanzando tras la orden de parar quedarán descalificados. Gana el jugador que primero llegue a la línea de meta... o el único que no quede eliminado antes de tiempo. Las indicaciones pueden ser orales o visuales a través de carteles rojos y verdes.

JUEGO Y DESARROLLO AFECTIVO

Los juegos despiertan en el individuo una gran cantidad de emociones, generalmente positivas. Además, el juego permite descargar tensiones y establecer vínculos afectivos con las personas.

Ejemplos de juegos con predominio afectivo son todos aquellos en que los participantes ríe. La ciencia ha demostrado que al contraer los músculos faciales para sonreír se produce un incremento del flujo sanguíneo y de oxígeno al cerebro y se liberan endorfinas, una sustancia biológica que proporciona sensación de bienestar. Reproduciendo los sonidos de la risa también podemos liberar endorfinas y sentirnos mejor sin motivo alguno...

“EJERCICIOS DE RISA” Para practicar solo uno de estos ejercicios o todos en orden consecutivo: Intenta reír sin emitir ningún sonido abriendo la boca; Ríete como si fueras un león, sacando la lengua y diciendo: ja, ja, ja; Ríete moviendo la barriga arriba y abajo; Empieza riéndote bajito y luego ríete cada vez mas fuerte hasta soltar una gran carcajada; Ríete y salta; Ríete y baila; Ríete entre dientes;...

«A QUE NO ME RÍO» Este juego consiste en comprobar si el que hace la apuesta se mantiene firme, un jugador dice «apuesto algo a que no me haces reír». Entonces, los demás se aproximan a él a la vez que intentan hacerle reír con todo tipo de muecas absurdas.



DESARROLLO INTEGRAL A PARTIR DEL JUEGO

JUEGO Y DESARROLLO FÍSICO

Favorece la motricidad: control que el niño es capaz de realizar sobre su propio cuerpo. Tanto la motricidad gruesa (referida a la coordinación de movimientos amplios: rodar, saltar, caminar, correr,...) como la motricidad fina (movimientos de mayor precisión: cortar, pintar, escribir,... que favorecen las destrezas manuales).

Favorece el desarrollo y mantenimiento de las capacidades sensoriales.

JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO

Favorece la adquisición, el desarrollo y la mejora del lenguaje a partir de la utilización del lenguaje y la ampliación de vocabulario.

Favorece el desarrollo de funciones cognitivas básicas como la atención, la concentración, la memoria, la orientación espacial y temporal...

Favorece funciones cognitivas superiores como la observación, la experimentación, la clasificación, el análisis o la resolución de problemas.

JUEGO Y DESARROLLO SOCIAL

Favorece el contacto social.

Favorece la adquisición y asimilación de normas, valores, costumbres, cultura,... y ayuda a comportarse de acuerdo a ellas.

Estimula la incorporación al grupo, la relación y la relación con los demás.

JUEGO Y DESARROLLO EMOCIONAL

El juego tiene una función liberadora que facilita la regulación emocional ya que permite trabajar implícitamente la parte afectiva y de regulación de emociones sin estar sujeto a las obligaciones de la realidad. Lo hace tanto en la dimensión interpersonal o social como en la dimensión intrapersonal

➤ **Desarrollo interpersonal:** permite desarrollar la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos, distinguiendo sus estados de ánimo, intenciones, motivaciones y sentimientos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder.

➤ **Desarrollo intrapersonal:** permite desarrollar la capacidad de construir una percepción precisa de uno mismo: aptitud de autoconocimiento y de entenderse, conciencia de los propios estados de ánimo, de los puntos fuertes y débiles, deseos interiores y motivaciones. Incluye la autodisciplina, la autocomprensión y la autoestima.

1.3. CLASIFICACIÓN DE JUEGOS

Hay muchas clasificaciones de juegos dependiendo del criterio que se siga:

Según razones prácticas se pueden dividir atendiendo a múltiples criterios:

SEGÚN EL LUGAR DÓNDE SE JUEGA:



- › Interior (sala).
- › Exterior.
- › Espacio predeterminado.

SEGÚN CON QUÉ SE JUEGA:



- › Sin materiales.
- › Con materiales.
 - Objetos de uso cotidiano.
 - Material específico.

SEGÚN Nº DE PARTICIPANTES:



- › Individuales.
- › Por parejas.
- › De grupo: pequeño grupo o gran grupo.

SEGÚN EL PAPEL DEL ADULTO:



- › Juego estructurado o dirigido.
- › Juego libre o espontáneo.

SEGÚN DURACIÓN:



- › Muy cortos (5-10 minutos).
- › Cortos (10-30 minutos).
- › Medios (30-60 minutos).
- › Largos (1-2 horas).
- › Muy largos (más de 2 horas).

SEGÚN NIVEL ENERGÉTICO:



- › Muy activos.
- › Activos.
- › Intensidad media.
- › Baja intensidad.

SEGÚN GRADO DE INTERVENCIÓN:



- › Juegos de eliminación progresiva.
- › Juegos de participación total.

Según el desarrollo evolutivo la clasificación más habitual que se realiza es atendiendo a las etapas propuestas por Piaget, según lo cual existen:

MOMENTO EVOLUTIVO (SEGÚN PIAGET):

- Juegos de ejercitación.
- Juegos simbólicos.
- Juegos Reglados.
- Juegos de construcción.



JUEGOS DE EJERCITACIÓN

Se corresponde con el estadio sensorio-motor (de 0 a 2 años). Los juegos se centran en la acción, en los movimientos, en la manipulación y la observación de objetos y personas. Son juegos puramente motores e individuales sin ninguna regla social (o con la ayuda de un adulto). Con estos juegos se ejercitan los sentidos y se desarrolla el movimiento.

En éstos, se usa el cuerpo como primer juguete, se usa la manipulación y exploración. Se basa en la repetición de acciones por placer, que se deben ir guiando y fomentando (balanceo, coger y tirar objetos,...). Conforme las posibilidades motrices del niño van evolucionando el juego también.

¿Sabías que...?



Aunque las pelotas son un juego atemporal, **María Montessori** diseñó de manera específica una pelota pensada para estimular a los bebés desde su nacimiento hasta los 2 o 3 años y ayudarlo en su aprendizaje ya que permite al niño entrenar fuerza y coordinación. Las pelotas Montessori están confeccionadas con tela, tienen una hendidura y, en la parte central, llevan unos cascabeles que estimulan los movimientos de zarandeo por parte del bebé. En la etapa del gateo se ve estimulado el movimiento ya que su forma característica permite tanto el agarre como que no rueda más allá de un metro, lo que hace que el bebé no se frustre y adquiera más seguridad en sí mismo.



Otra pelota diseñada para bebés es la **Bola de Pikler**, realizada con médula de junco, muy ligera y con grandes aberturas para facilitar el agarre. Por su diseño tampoco rueda mucho y permite variantes como introducirle otra pelota, un cascabel, cintas o pañuelos por su interior,... ofreciendo a los niños juegos de agarre, juegos que le animen a gatear,...

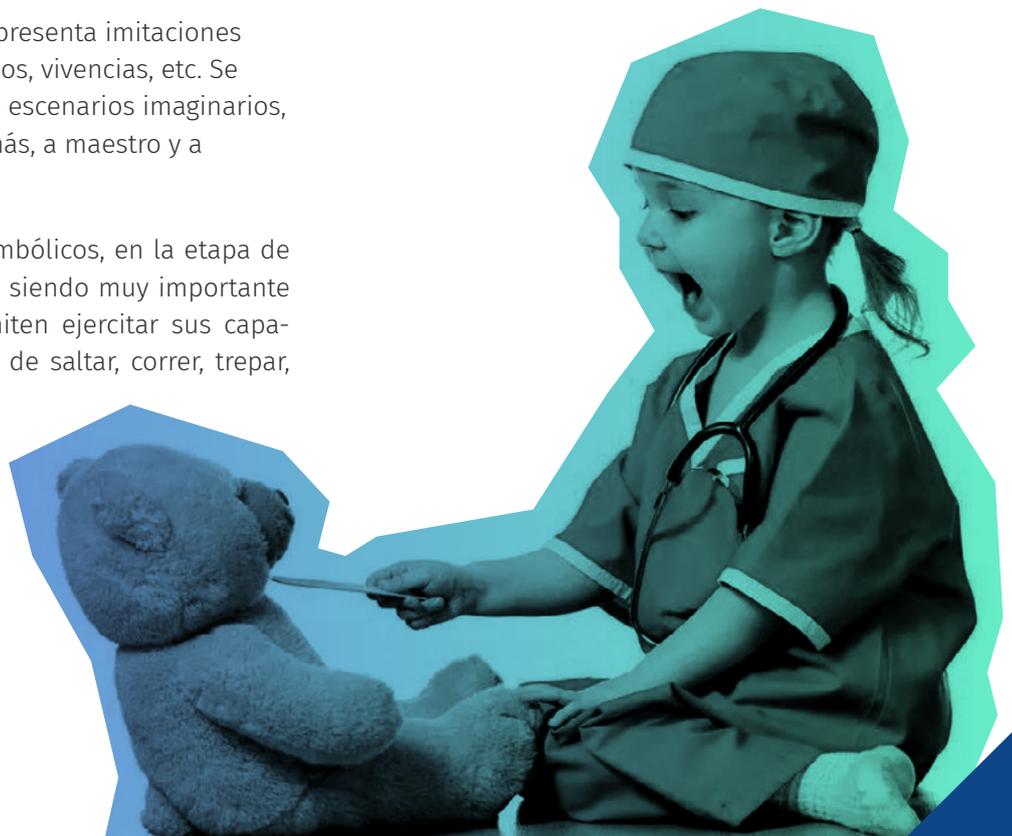
JUEGOS DE SIMBOLIZACIÓN

El juego simbólico es una actividad a medio camino entre el juego de ejercicio y la utilización de la realidad tal y como es. Se inician alrededor de los 2 años de edad correspondiendo con el estadio preoperacional (2 a 6-7 años). Dentro del juego simbólico Piaget distingue las siguientes etapas:

- 1. Etapa del juego simbólico lúdico (18 meses a 4 años).** Son los denominados como **juegos dramáticos**, juegos en los que se observa una cierta representación ficcional de la realidad y en los que interviene algún tipo de simulacro. Se pueden diferenciar a su vez diferentes fases en el desarrollo de este juego:
 - Creación del esquema simbólico, que consiste en la imitación de experiencias relativas a acciones de la vida cotidiana a sí mismo, como dormir, comer, jugar... por puro placer y fuera de su contexto natural;
 - Simbólico lúdico puro, que consiste en la imitación de acciones imaginarias con objetos reales; el niño utiliza un elemento real como una caja para pensar que es un coche y jugar con él, utiliza piedrecitas como si fueran comida...
 - Juego imitativo, que consiste en que el niño se sirve de su cuerpo para imitar acciones de los demás, cuando el niño dice "soy médico" y con el dedo simula que te pone una inyección en el brazo;
 - Juego de fantasía, representa imitaciones más complejas, hechos, vivencias, etc. Se inventa personajes o escenarios imaginarios, juega a papás y mamás, a maestro y a alumnos,...
- 2. Construcción imitativa de la realidad (4 a 7 años).** Son juegos parecidos al juego imitativo por su realismo pero aparecen rasgos nuevos como secuencialización lógica de las acciones, y simbolismo colectivo con diferenciación de papeles. (cuando el niño juega en una escena con diferenciación y adecuación de papeles o roles).
- 3. Simbolismo socializado (7 a 11 años).** Se caracteriza por una coordinación cada vez más de los papeles-roles y, en general, una disminución del simbolismo dando paso al juego de reglas y a construcciones simbólicas cada vez más cercanas al trabajo continuo y adaptado. Cuando el juego de papeles se convierte en la creación de una escena de teatro o de una comedia entera ya no es juego, es imitación o trabajo.

Entre los 11 y los 12 años proviene la declinación del juego simbólico y de todo tipo de juego que no sea un juego de reglas. Piaget afirma que el juego de reglas, subsiste y se desarrolla durante toda la vida (deportes, cartas, ajedrez,...).

Además de los juegos simbólicos, en la etapa de los **2 a los 4 años** siguen siendo muy importante los juegos que les permiten ejercitar sus capacidades motrices: juegos de saltar, correr, trepar, arrastrar objetos,...



JUEGOS DE REGLAS

Aunque durante el estadio preoperacional (4-5 años) aparecen manifestaciones de reglas en los juegos infantiles no es hasta el estadio de las operaciones concretas (7 -12 años) cuando las reglas se convierten en base específica de los juegos. La aparición de los juegos de reglas es posible tanto por el desarrollo social e intercambio de papeles realizado por el niño durante el juego simbólico, como por la superación del egocentrismo propio de etapas anteriores.

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

Los juegos de construcción aparecen aproximadamente, a partir del primer año de vida y se mantiene durante el estadio sensorio-motor en su manifestación más simple. Posteriormente, éste juego aumenta notablemente su complejidad, durante el estadio preoperacional.

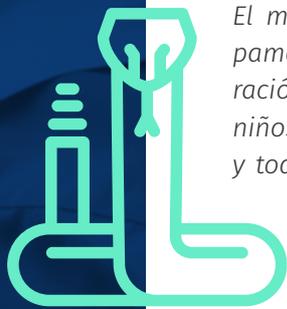
Alrededor de los 3 años empiezan a colocar piezas, a señalar con ellas límites, e identificar espacios diferenciados. Son los clásicos juegos de construcción con piezas geométricas que se pueden ir complicando con otras que se insertan para hacer barcos, castillos,... en donde se juega de forma simbólica



1.3.1. LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y LOS JUEGOS COMPETITIVOS

EL EXPERIMENTO DEL CAMPAMENTO SHERIF

Se trata de un experimento clásico de psicología social llevado a cabo en 1961, en un campamento scouts de Oklahoma, que ilustra cómo la tipología del juego deriva en la enseñanza y desarrollo de unas u otras conductas sociales.



El matrimonio Sheriff organizó un campamento scout de tres semanas de duración donde participaron 22 niños. Los niños no se conocía previamente entre sí, y todos eran similares en cuanto a nivel cultural, económico y desarrollo físico. Antes de que el campamento se iniciara fueron divididos en dos grupos al azar; los Cascabeles y los Cobras. Cada grupo llegó al campamento por separado en su propio autobús, sin saber de la existencia del otro grupo.



Durante la primera semana se llevaron a cabo actividades con el fin de cohesionar cada uno de los grupos de tal manera que al finalizar la semana Cobras y Cascabeles habían generado una fuerte identidad grupal y unos estrechos lazos de amistad intragrupo.

Al inicio de la segunda semana los Cascabeles y Cobras se conocieron, los primeros descubrieron a los segundos en el que hasta ese momento habían considerado su campo de beisbol. A partir de ese momento se optó por organizar un torneo en el que sólo podía ganar un equipo. Pausadamente fueron apareciendo comportamientos hostiles entre los equipos, que pronto derivaron en destrozos de mate-

rial, peleas e insultos. En ese momento la cohesión interna de cada grupo aumentó tanto como la imagen negativa que tenían hacia el equipo rival. La competición potenció el pensamiento grupal e hizo que cada grupo se viera a sí mismo como más fuerte y moralmente superior, y vieran a los rivales como más débiles y malos. Así, las posiciones se polarizaron y las mismas acciones vistas en los demás se percibieron como mucho peores.

La tercera semana trajo consigo la tercera parte del experimento, el matrimonio Sherif trató de unir a los Cascabeles y a los Cobras para realizar diferentes actividades conjuntas tales como cenas, ver películas, encender fuegos artificiales... pero llegados a ese punto solo con que los grupos se vieran se desencadenaba una gran cantidad de conductas hostiles. Fue necesario que la cisterna de agua se rompiera y que surgiera un problema con el abastecimiento del agua para que la situación se revirtiera. Para solventar el problema la única acción posible era cooperación. Así, los Cascabeles y los Cobras comenzaron a trabajar juntos, a cooperar. La hostilidad fue disminuyendo, hasta llegar a desaparecer, forjándose lazos de amistad entre los 22 participantes del campamento en el momento de su fin.

El experimento del campamento Sherif pone de manifiesto las aportaciones del juego al desarrollo social y cuáles son las conductas sociales que potencian los juegos competitivos y cooperativos.

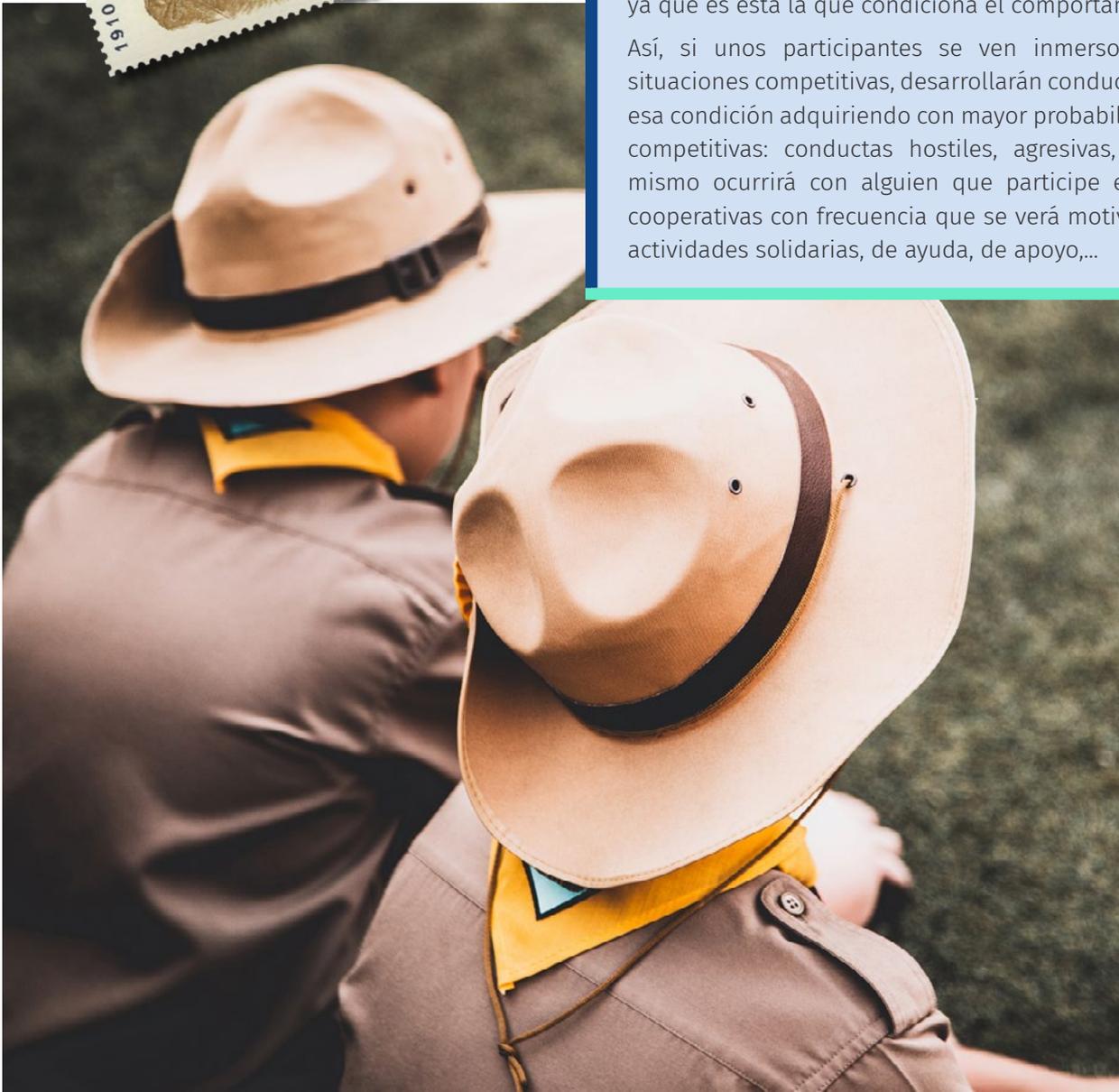
➤ **Los juegos competitivos** son juegos en los que no todos pueden ganar. Este tipo de situaciones hacen que se busque eliminar el bienestar del oponente en pro del propio, potenciando las diferencias percibidas con el rival e incentivando el enfrentamiento.

➤ **Los juegos cooperativos**, por su parte, son juegos en que todos pueden ganar y, al no existir un enfrentamiento por lograr el interés personal, sino un intento por lograr un objetivo grupal, se busca lograr el bienestar de todos, lo cual ayuda a la creación de la identidad grupal.

Para reflexionar

Es importante tener en cuenta que participar en una actividad competitiva o cooperativa influye en el tipo de conductas de quienes participan en ellas. Es necesario no caer en un error de atribución. Es decir, no atribuir la conducta, ya sea buena o mala a la disposición de los participantes sino a la situación, ya que es ésta la que condiciona el comportamiento.

Así, si unos participantes se ven inmersos en muchas situaciones competitivas, desarrollarán conductas propias de esa condición adquiriendo con mayor probabilidad actitudes competitivas: conductas hostiles, agresivas, egoístas... Lo mismo ocurrirá con alguien que participe en actividades cooperativas con frecuencia que se verá motivado a realizar actividades solidarias, de ayuda, de apoyo,...



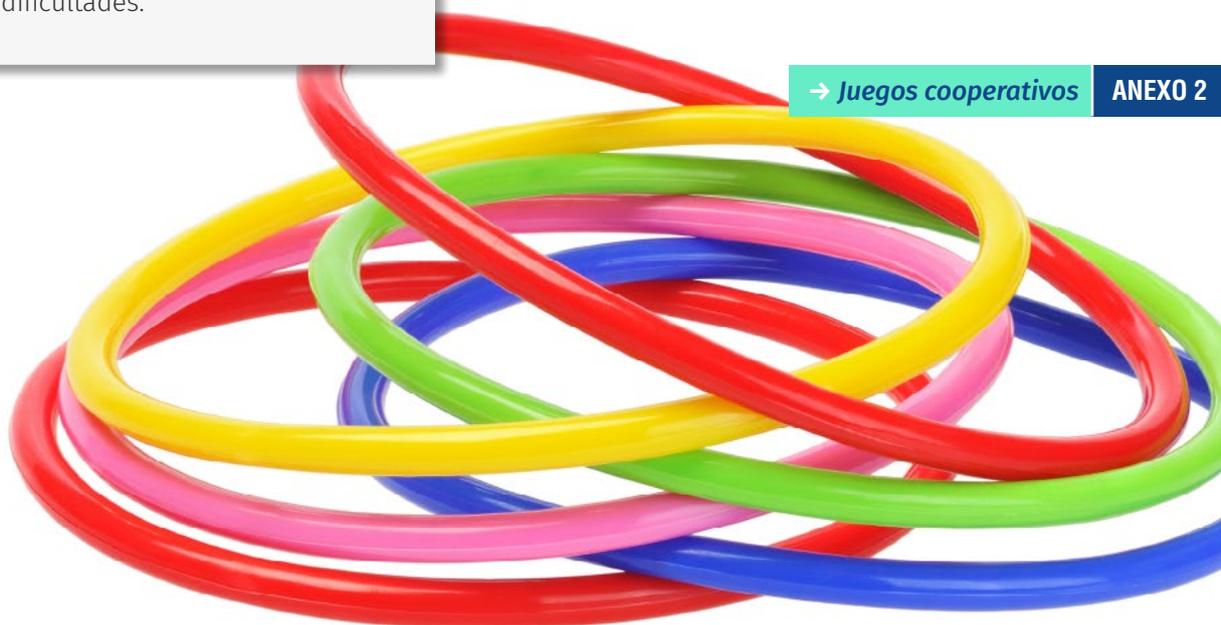
JUEGOS COMPETITIVOS

- › Son divertidos sólo para algunos.
- › La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.
- › Algunos participantes son excluidos por falta de habilidad.
- › Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, los participantes se sienten atemorizados.
- › Los participantes no se solidarizan y son felices cuando algo “malo” le sucede a los demás.
- › Conllevan una división por categorías, creando barreras entre los participantes, justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.
- › Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadoras. Las personas pierden la confianza en sí mismas cuando son rechazadas o cuando pierden.
- › La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunas personas un sentimiento de abandono frente a las dificultades.

JUEGOS COOPERATIVOS

- › Son divertidos para todos.
- › Todos tienen un sentimiento de victoria.
- › Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua. Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
- › Las personas aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
- › Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
- › Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. El grupo entero inicia y da por finalizada la actividad. Desarrollan la autoconfianza porque todos los participantes son bien aceptados.
- › La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

→ **Juegos cooperativos** ANEXO 2



1.4. LOS FICHEROS DE JUEGOS

El gran número y variedad de juegos hace que, a nivel organizativo los monitores cuenten con un **fichero de juegos**, una manera práctica de organizarlos que permite sintetizar la información relevante de los mismos de una manera estructurada. Habitualmente cada monitor (o en su caso cada referencia bibliográfica) diseña su propio modelo de ficha de juego en base a unos criterios que le resulten útil para organizar y sistematizar su experiencia con los juegos (funcionalidad).

 Tener en cuenta que existe una multitud de modelos de fichas de juegos y formas de agruparlas, por eso, a la hora de elaborar nuestro fichero los dos criterios básicos son funcionalidad, que nos permita encontrar rápidamente los juegos que necesitamos) y relevancia, es decir, que la información recogida, sin ser muy extensa, nos facilite el desarrollo del juego.

Los apartados que pueden ser incluidos en las fichas de juegos:

- › **Tipo de juego:** de acuerdo al criterio que nos parezca más adecuado, *por ejemplo: de competición, cooperativo, de presentación, de conocimiento, de afirmación, de comunicación, de distensión, tradicionales...*
- › **Objetivos:** Siempre hay que determinar los objetivos que se pretenden conseguir con el juego (es importante transformar aquellos juegos competitivos, sexistas, violentos... por juegos cooperativos, coeducativos, para la paz...). Siempre es necesario reflexionar sobre los objetivos.
- › **Nombre del juego:** Nombre revelador que nos permita identificarlo. *Ej. Sillas cooperativas, Director de orquesta...*
- › **Edad y número de participantes adecuado.** Aunque la mayoría de juegos y actividades de animación no suelen tener un límite superior de edad, ya que pueden realizarse incluso con personas adultas, si es conveniente reflejar una edad mínima aconsejable en base a criterios de desarrollo evolutivo y maduración.
- › **Desarrollo del juego:**
 - Forma de presentación, consignas, órdenes. Se explica cómo y cuándo se empieza el juego, *por ejemplo, a partir de la asamblea, después de una canción...* También se señalará las instrucciones concretas que se deben seguir en el desarrollo del juego.
 - Papel del monitor: animar, controlar, jugar... y como puede ayudar a los participantes: guía física, ayuda verbal...
 - Reglas.



- › Organización del espacio, si es la habitual, se requieren cambios, es exterior...
- › Recursos materiales necesarios.
- › Tiempo estimado para su realización.
- › Posibles variantes del juego entendidas como adaptaciones a colectivos, material, espacio... pero no al objetivo o variables para aumentar o disminuir la dificultad
- › Observación y evaluación. Notas que ayuden a las sucesivas realizaciones del juego: *Por ejemplo, tener en cuenta que a los niños les cuesta realizarlo la primera vez...*



Para hacerte con tu fichero de juegos recuerda que existen un sinfín de actividades, técnicas, juegos y dinámicas que pueden servirte. Internet es un pozo sin fondo para estos recursos, te invitamos a explorar,... todas ellas se pueden entremezclar y reinventar.

Sin embargo, resulta importante recordar que aquellos juegos y actividades más exitosas son aquellas que el monitor conoce y ha experimentado. Se aconseja que, antes de introducir un juego en tu fichero de juego ensayes, juegues, pruebes variantes,...



1.5. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD ORGANIZADA

El juego, como recurso del monitor de ocio y tiempo libre debe ser encuadrado dentro de una planificación en base a las características de los participantes y el enfoque que se quiera dar a la actividad lúdica.

Como ya hemos indicado, aunque los niños sientan la necesidad de jugar, para que el juego se convierta en una actividad lúdica de animación es indispensable que el monitor intervenga en esa actividad a través de la planificación de tal manera que se cree un ambiente de juego protegido y, en contraposición a los momentos de juego libre o no dirigido sea el monitor el responsable del cumplimiento de las reglas básicas, organización y manejo del tiempo de los juegos como también, de las relaciones y formas de interacción entre los participantes.

Este guión, aunque es un instrumento para un uso personal del monitor y, por tanto adaptado según su estilo o preferencias y que, además, será diferente según tipología de juego, puede basarse en los siguientes apartados:





1. PLANIFICACIÓN

Previo a la realización del juego con el grupo de participantes es conveniente :

- › Conocer el juego y haberlo practicado anteriormente ya que ningún grupo y/o espacio es tal y como aparece en las fichas de juego por lo que requerirán adaptaciones que no podrán realizarse sin un conocimiento práctico del mismo. El nivel de improvisación debe ser el mínimo y siempre como medida de ajuste dentro de un determinado juego. Ajustar el juego a los requerimientos de tiempo, materiales, condiciones y número de participantes,...
- › Preparar con antelación los materiales necesarios para el desarrollo del juego y tener claro el “reglamento” del mismo.
- › Considerar medidas de seguridad básica en cuanto al grupo, equipamiento, espacios... que eviten pequeños accidentes. El monitor debe tener en cuenta: los posibles peligros del juego en sí, los posibles peligros del lugar donde se realiza y los posibles peligros de los propios participantes (características, número...)



2. PRESENTACIÓN DEL JUEGO

En base al doble objetivo de **motivar y presentar**. Usualmente la presentación se basa en decir el nombre del juego o actividad así como una breve descripción haciendo énfasis en aquellos aspectos más motivadores.

El monitor tendrá en cuenta si los participantes conocen la actividad. Con grupos de niños es habitual repetir aquellos juegos que más le gustan pero también hay que tener en cuenta que, para algunos juegos que alguien lo conozca o haya jugado antes “estropea el juego” (puede hacer perder la esencia del juego), por lo que, si el monitor no conoce al grupo es importante preguntar a los participantes si alguien conoce el juego. Si es así y, para el desarrollo de la actividad no es un factor negativo se le pedirá colaboración y, si por el contrario es negativo se le pedirá una participación no activa, por ejemplo ayudante del monitor.



3. EXPLICACIÓN-DEMOSTRACIÓN

Debe ser clara y resumida, en ella se informa del objetivo del juego por ejemplo de **cómo se gana o cuándo termina la actividad**. Debe quedar bien definido el campo de juego, el papel de cada jugador, las reglas, las formas de puntuación,... No se debe dejar nada a la improvisación y las reglas deben quedar claras desde el principio.

En general, se debe evitar que la explicación dure mucho tiempo y así, en ocasiones, una explicación práctica simulada es más efectiva que grandes o detalladas explicaciones sobre el desarrollo del juego que al final solo consiguen desmotivar. Así, la demostración, además de apoyar las explicaciones sirve como elemento motivador. Se puede invitar a algún participante para que ayude.

Un truco consiste en llevar a cabo la demostración a través del juego “a cámara lenta”, así se facilita la comprensión y el disfrute de todos en caso de que algún participante tenga mayor dificultad.

En esta fase también es habitual formar, si así se requiere, los equipos. El monitor tendrá que procurar que estos sean equilibrados.



4. PREGUNTAR

Tanto en la explicación como en la demostración se deben hacer preguntas a los participantes pero, de cualquier forma, antes de comenzar el monitor se debe asegurar de que todos hayan entendido la metodología del juego o dinámica y dejar un espacio para aclarar dudas.



5. COMENZAR

Se debe establecer una señal clara para iniciar el juego a la que todos tengan acceso (visual y auditiva) y asegurarse con antelación de que todos están listos para iniciar.



6. ANIMAR

Controlar, alentar, mostrar entusiasmo y participar. Durante el desarrollo del juego la labor del monitor es controlar pero también animar a los participantes, ser entusiasta y divertido. Hay que tener en cuenta que hay que animar pero que todos los participantes son iguales, por lo que las palabras de ánimo nunca pueden ir en contra del otro equipo ni de las mismas personas. El éxito de la actividad depende de la actitud positiva y entusiasta del monitor.

En algunos casos es importante que el monitor intervenga en la distribución de papeles de los niños en el juego ya que habrá participantes que “monopolizan” un determinado papel. En general, resulta interesante realizar continuos cambios de roles para que los participantes puedan participar bajo diferentes perspectivas.

Durante el juego el monitor será el encargado de mantener el interés debiendo introducir modificaciones o darlo por terminado si resulta demasiado largo o desmotivador.



7. FINALIZAR

Algunas formas de hacerlo son usar la palabra “¡Alto!”, un silbato o una cartulina roja, para detener la actividad. De cualquier forma los requisitos de tiempo han debido quedar claros con anterioridad, si es en un tiempo determinado, o al llegar algún equipo a una meta, etc.



8. AGRADECER

El reconocimiento a los participantes se hace generalmente por medio de aplausos. Es importante que el monitor realice un agradecimiento conjunto a todos los participantes ya que sin su implicación no hubiese sido posible la actividad. Posteriormente se debe recoger el material y regresar al grupo a la normalidad.

¿QUÉ TIPO DE JUEGOS SON MÁS ADECUADOS PARA LAS DIFERENTES EDADES?

2-6 AÑOS

Suelen tener más éxito los juegos sencillos. No importa repetir muchas veces el mismo juego.

Juegos con reglas y estructuras simples, donde primen la consecución de objetivos individuales y las acciones ficticias (juegos simbólicos). Juegos de correr, saltar, trepar,...

EJEMPLO:

LA BATALLA DE LOS GLOBOS

Material necesario: Un globo por participante.

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo.

6-12 AÑOS

Cada vez cobra más interés la regla. Aparece el interés por la competición.

Los juegos requieren una organización media y actividades cada vez más colectivas aunque deben entenderse prácticamente como el resultado sumativo de acciones individuales.

EJEMPLO:

EL LADRÓN

Material necesario: Cuatro balones y cuatro aros.

Cuatro grupos. Los balones en el centro y un aro delante de cada grupo. Actúan los primeros de cada grupo. A una señal, los ladrones corren a coger un balón del centro y lo guardan en su aro. Cuando no hay balones en el centro deben robar al vecino. Gana quien consiga tener dos balones dentro de su aro. Después toman el relevo los siguientes del grupo. Si ninguno consigue dos balones, cambiar de rol, porque el juego es muy intenso.

+12 AÑOS

Progresivamente se introducen en actividades lúdicas más regladas, aceptando de muy buen grado los deportes y juegos muy reglamentados. -Especial interés por los deportes, también aceptarán muy positivamente los juegos que se asemejen a estas prácticas (juegos con balón, con objetivos físicos a alcanzar, competiciones de equipos, etc.

EJEMPLO:

BALONCESTO DE GIGANTES

Material necesario: Balón de baloncesto y zancos.

Dos equipos de igual número. Los jugadores calzados con zancos. Se trata de jugar un partido de baloncesto con la dificultad que supone elevar el centro de gravedad.

1.5.1. GRANDES JUEGOS Y GYMKANAS

Se consideran grandes juegos y gymkanas aquellos que se desarrollan en el exterior siguiendo el hilo conductor que marca una historia o anécdota y que requieren que los participantes lleven a cabo juegos o actividades de diversa índole en un orden establecido y encauzadas a alcanzar un determinado objetivo. Se busca obtener la máxima puntuación o la constancia de superación para cada una de las pruebas superando así al resto de grupos, ya que, aunque también existen gymkanas o grandes juegos sin el componente competitivo, éste suele ser habitual.

Requieren de un trabajo previo importante de ambientación (disfraces, decorados, música, pruebas,...) y suelen ser creados expresamente para un determinado grupo, espacio físico, recursos y equipo de monitores.

Suelen llevarse a cabo en espacios amplios, donde se establecen una serie de "postas" con las pruebas o juegos que deben superar los diferentes equipos. Las pruebas pueden ser diversas (juegos, habilidad, conocimiento, velocidad, creatividad...) pero relacionadas entre sí por la temática, por ejemplo gymkanas deportivas, o gymkana de juegos de agua.

El número de participantes puede oscilar mucho, siendo habitualmente realizadas por subgrupos o equipos que vienen determinados por el número de participantes y las características del juego. Cuanto mayor sea el número de jugadores, más sencillas deben ser las reglas y el juego en general, y mayor control y número de monitores serán necesarios. La formación de equipos puede seguir diferentes criterios: por libre elección, asignación al azar,... pero es conveniente que estén lo más igualados posibles para evitar que alguno tenga más ventajas.

No es aconsejable formar equipos de más de 10 participantes y suele ser adecuado que cada equipo elija un nombre y sea identificado en base a colores o cualquier otro símbolo que puede ser determinado por el equipo organizador o decidido por los propios niños participantes.





EJEMPLO DE PRUEBAS PARA UNA GYMKANA DE “AGUA”

Pruebas que pueden hacerse en un espacio exterior donde no importe mancharse y que después tengan la posibilidad de lavarse. Ganará el equipo más sucio que haya completado todas las pruebas.

➤ **Boot camp o Pista americana:** Consiste en mojar bien, empapar y formar barro en una zona delimitada. Allí, con cuerdas y obstáculos (piedras, bancos, telas,...) se realiza un recorrido “como los campos de entrenamiento militar”.

➤ **Llenar barreños de agua:** Se coloca un barreño vacío y la prueba consiste en mojarse con vasos de agua que pueden llenar de otros barreños para, escurriendo la ropa, llenar el barreño vacío.

➤ **En la peluquería:** Con espuma del pelo o crema deben embadurnarse el pelo y hacerse un peinado exótico por parejas. Luego escenificarán un pase de modelos entre ellos con comentarios...

➤ **Buscando el tesoro:** En un barreño lleno de agua con harina, se meten unos caramelos. Habrá que coger dos.

➤ **Mordiéndolo la manzana:** En un barreño lleno de agua se suelta una manzana. Con las manos detrás deberá de morder por lo menos tres veces y comerse los trocitos.

➤ **Pregunta huevo:** Se les irá haciendo preguntas, (un número determinado para cada equipo) si aciertan muy bien, pero si fallan, “huevo” en la cabeza.

➤ **Ole que arte:** Por parejas, y cogiendo un pincel con la boca cada participante pintará con pintura de dedo a su pareja según las indicaciones dadas por el monitor, por ejemplo como un loro, un oso panda, un pirata, una mujer,.. o de manera libre.



1.5.2. LAS DANZAS

Se consideran danzas o bailes lúdicos a la combinación de canciones, bailes o movimientos coordinados de los participantes que implican un acercamiento grupal y que suelen estar bastantes determinados en cuanto a los movimientos y ritmos se refiere. Son unos de los recursos lúdicos o juegos más característicos de los talleres de ocio y tiempo libre.

El papel del monitor es esencial en las danzas que, de manera genérica deben ser dirigidas por más de un monitor. A la hora de dinamizar danzas el monitor debe procurar ser claro y así, primeramente se debe enseñar la canción o ritmo, luego explicar los movimientos y realizar ensayos.

A la hora de programar una sesión de danzas lúdicas se debe tener en cuenta el tipo de danza más adecuada para cada momento de la sesión, diferenciándose habitualmente en danza de calentamiento, danza de mantenimiento y danza final.

Las “de calentamiento” suelen ser danzas fáciles, cortas, preferiblemente conocidas por los participantes o que resulten sencillas de recordar y ejecutar. En el momento central de la sesión ya se podrán alternar danzas conocidas con desconocidas o con otras que requieren un proceso de aprendizaje mayor, tanto en la letra como en los movimientos. Las danzas que finalizan la sesión deben ser las más animadas y movidas.

Uno de los requisitos básicos para que las danzas supongan un recurso lúdico y divertido es la actitud del monitor que debe, además de conocer a la perfección la letra y movimientos de la danza involucrarse en su realización para poder contagiar a los participantes. Si se carece de la suficiente “gracia natural” para poder enganchar con los participantes una técnica que se puede utilizar es la de la exageración o la introducción de cuentos o narraciones que las ambienten y sirvan de motivación para los participantes.

EJEMPLO DE DANZA:

MAMÁ PATO

Canción: “Estaba mamá pata, Tachín (damos un paso con pie derecho) estaba papá pato Tachín (damos un paso con pie izquierdo) Estaban los patitos Tachín, tachín, tachín” (damos tres pasos consecutivos)

Desarrollo: Dispuestos en círculo, giramos hacia la derecha quedando mirando la espalda del compañero de delante y colocamos las manos sobre sus hombros. Comenzamos a cantar y a caminar haciendo lo que se indica en los paréntesis, cuando termina la canción, damos un paso hacia dentro para quedar más cerrado el círculo y volvemos a empezar. Reiteramos este proceso hasta llegar a sentarse en las rodillas del compañero de atrás, para seguir la danza de ésta manera.

Posibles variantes de esta danza son la Familia Canguro, en la que cada “pachín” se avanza dando saltos; y la Familia Cangrejo, en la que se retrocede en cada “pachín”. Podemos inventarnos los pasos según las diversas formas de avanzar los animales.



CLASIFICACIÓN DE DANZAS Y BAILES LÚDICOS:

Seguramente cada persona conozca danzas y bailes con características distintas ya que en este recurso es imprescindible contar con el valor de la transmisión oral. Asimismo, todas las danzas son alterables en cuanto a letra, música o movimientos lo que permite su adaptación a grupos y equipo de participantes y monitores.

DEPENDIENDO DE LA FORMA DE AGRUPACIÓN DE LOS PARTICIPANTES:

› En círculo estático. Ningún participante se mueve de su sitio. Todos hacen lo mismo pero individualmente, no hay interacción. El monitor puede estar dentro del círculo o como un participante más. Puedes estar de pie o sentados.

Ejemplo: [Aransansá](#)

› En círculo dinámico. Los participantes deben moverse del sitio inicial para volver a su sitio, colocarse en otro lugar del círculo, romper el círculo, interactuar con el grupo...

Ejemplo: [Mamá Pato](#).

› En filas, que a su vez pueden ser estáticas o dinámicas y de todo el grupo o por parejas,...

Ejemplo: [Tacón Punta](#), [El Tallarín](#),...

SEGÚN EL DESARROLLO DE LA CANCIÓN:

› Ésta se puede ir suprimiendo progresivamente.

Ejemplo: [El coche de mi jefe](#).

› O repetirla tras el monitor.

Ejemplo: [Voy en busca de un león](#).

› También puede ser que la canción siempre se cante en el mismo tono y volumen, es decir, canción neutral o que se vaya modificando según tono y volumen. **Ejemplo:** [La casita](#).

Habitualmente los movimientos suelen corresponderse con la canción: canción neutral se corresponde con movimientos neutrales y canción con variantes con movimientos exagerados.

SEGÚN LA NATURALEZA DE LA LETRA:

› Pueden ser en castellano, simulando otros idiomas.

Ejemplo: [Amichi Charlie](#)

› En lenguaje onomatopéyico o inventado.

Ejemplo: [El Cumbalala](#)

Aunque a veces cuentan una historia la mayoría de las veces se trata de letras sin sentido (hay que tener cuidado de no utilizar letras tradicionales que impliquen valores socialmente incorrectos).



SEGÚN LOS MOVIMIENTOS DE LA DANZA:

- › Éstos pueden responder a una naturaleza icónica, es decir, mímica de lo que se cuenta en la danza
Ejemplo: [El Cowboy Pedro](#)
- › O rítmicos. **Ejemplo:** [El Hey-Hey](#)
- › O una combinación de ambos. Según la sucesión de los movimientos éstos pueden ejecutarse una sola vez, **por ejemplo:** [El Cowboy Pedro](#). O pueden repetirse varias veces, **por ejemplo:** [Mamá Pato](#). O tratarse de una acumulación progresiva de movimientos, **por ejemplo:** [Juanito cuando baila](#)).

SEGÚN LA PARTICIPACIÓN:

- › Individual, cada participante ejecuta la danza a de forma individual junto a los demás participantes pero sin interactuar. **Ejemplo:** [Epo e ta ta](#)
- › Grupal, todos los participantes bailan de forma cooperativa.
Ejemplo: [Amichi Charlie](#)
- › Protagonistas, hay un participante que asume el papel protagonista tanto para dar las instrucciones a los demás como para bailar en el centro, **por ejemplo:** [La conga](#)). Puede ser que el protagonista sea de uno en uno o que se vaya aumentando el número de protagonistas de forma progresiva, **por ejemplo:** [el chipi-chipi](#))



1.5.3. LA ADAPTACIÓN DE JUEGOS

En la planificación y ejecución de los juegos y actividades lúdicas será función del monitor la adaptación de los mismos a las características individuales y grupales, máxime cuando en el grupo participen o se integren niños con necesidades educativas especiales. En este caso, el monitor trabajará con los principales componentes formales del juego (materiales, espacio, normas y participantes) para conseguir ajustar las características del mismo a las características de los participantes. A la hora de adaptar un juego, se debe tener presente que un mismo juego puede ser válido para cualquier persona, sólo es necesario adecuarlo a sus posibilidades y a las del grupo.

Si para adaptar un juego la imaginación y creatividad del monitor o equipo de monitores es muy importante además y, anteriormente, hay que:

- ▶ **Situarse en todo momento en el lugar del participante,** haciendo un análisis de las capacidades y habilidades que se ponen en marcha en un juego determinado, y viendo qué parte de la actividad global o qué adaptación es necesaria para que la persona con discapacidad disfrute del juego.
- ▶ **Conocer de antemano las capacidades y posibilidades de cada participante,** para que las actividades preparadas estén acordes a estas posibilidades.
- ▶ **Tener muy en cuenta que el juego una vez adaptado no puede perder el encanto y la motivación inicial.**
- ▶ **Los monitores deben ensayar previamente** el juego, buscando posibles problemas que se pueden plantear y formas de evitarlos.
- ▶ **No olvidar que se debe tratar a las personas de acuerdo a su edad,** independientemente de sus necesidades de apoyo. Adaptar un juego no es utilizar un juego “infantil” y, por ejemplo, no se deben fomentar o ambientar juegos para personas con discapacidad de 20, 30, 40 o más años que potencien el infantilismo. No sólo se juega en la infancia, a lo largo de la vida se sigue jugando, pero los juegos deben estar de acuerdo a la etapa de desarrollo de la persona.





ADAPTACIÓN DE LOS MATERIALES

Todos los materiales se pueden hacer **más accesibles** por parte del monitor:

- Agrandar los materiales.
- Ajustarles una cuerda o lazo para su mejor agarre.
- Utilizar las nuevas tecnologías (pulsadores, alarmas)...

Además, es misión del monitor escoger aquellos juegos que sean más accesibles; para ello, es mucho mejor que los participantes elijan aquellos juegos que son familiares o que permitan modificaciones en sus reglas.

 Otra premisa que es importante tener en cuenta es que el monitor debe escoger los materiales más imprescindibles y en su justa medida; un exceso de material puede dificultar la concentración del/los participantes.



ESPACIO

El monitor debe **elegir de forma adecuada el espacio** según las características de los participantes, por lo que un participante en silla de ruedas no podrá jugar de igual forma en un parque, que en un recinto acondicionado para ello.

No obstante, en estos casos, muchas veces lo único que puede hacer el monitor es comprobar que esté todo correcto, ya que no tiene por qué disponer de los recursos necesarios para hacer una adaptación estructural del lugar. Por lo tanto debe atender a que:

- Los accesos estén adaptados y bien señalizados (rampas, aseos, puertas de acceso).
- Que el mobiliario o cualquier otro recurso no sea cortante o tenga aristas, en su caso, deben estar recubiertas de gomaespuma.
- Que la iluminación sea la correcta (discapacidad visual).
- Que la megafonía o la ayuda técnica estén en correctas condiciones para las personas con dificultades auditivas.



NORMAS

El monitor, de forma general, debe transmitir las normas o reglas del juego de manera que fomenten la **participación activa**. Es aquí donde tiene que prestar atención a sus habilidades comunicativas; no llegar a expresar con claridad, ni dinamismo a personas con dificultades sensoriales, motoras o intelectuales puede desvanecer o desvirtuar los objetivos planteados.

 Es fundamental que el monitor desarrolle distintas habilidades comunicativas que le faciliten esta labor.



PARTICIPANTES

EN GENERAL,
ES NECESARIO
ADECUAR LAS
REGLAS A LAS
CARACTERÍSTICAS DE
LOS PARTICIPANTES;
SENCILLAS, POCO
EXIGENTES Y
REDUCIDAS

› Discapacidad física

Atender a los espacios disponibles para el juego. En el caso de usar sillas de ruedas es conveniente que el monitor agrande o reduzca las dimensiones del espacio; en el caso de recorridos (carreras, persecuciones...) hay que ajustar la distancia en consonancia con las características de los participantes.

En muchos casos, una de las pautas a tomar es reducir el número de participantes por grupos.

Si el juego conlleva la realización de una serie de gestos o movimientos, es labor del monitor ajustarlos y adaptarlos a cada tipo de discapacidad.

› Discapacidad Intelectual

En estos casos, el monitor debe reducir las exigencias del juego para procurar que la experiencia sea lo más divertida posible; puntuaciones sencillas, tiempos de juegos más cortos, limitar el uso del espacio...

En general, la premisa en este tipo de adaptación para el monitor es buscar la sencillez, ya que lo importante de una experiencia lúdica no es ganar sino disfrutar del juego.

› Discapacidad visual

De igual forma, que en las dos anteriores situaciones es importante ajustar las normas y número de participantes. Sin embargo, en las discapacidades visuales hay que atender al espacio como mayor recurso; es necesario que los participantes se familiaricen con el espacio para que se puedan ubicar.

El monitor debe procurar que el contacto sea mayor entre los participantes y debe consensuar ciertas alertas sonoras con las que se pueda ir dirigiendo el transcurso del juego, por ejemplo; palmadas, señales sonoras, voz del monitor...

Se puede prever la posibilidad de que el participante ciego juegue cogido a la mano de un compañero vidente.

› Discapacidad auditiva

En este caso, es cierto que el espacio no se verá significativamente alterado, más bien habrá que atender a aplicación de sistemas visuales que faciliten la información; luces, colores...

En el caso de que algún participante lleven algún tipo de prótesis como por ejemplo un implante coclear, debe el monitor prestar especial atención, ya que se debe evitar los golpes o caídas.

1.6. EL JUGUETE COMO RECURSO BÁSICO DEL JUEGO

El juguete es el instrumento básico del juego. Pueden ser definidos como aquellos materiales o recursos que aparecen como acompañamiento del juego y que tienen un papel fundamental para suscitar el interés de la persona que juega. Para el monitor de ocio y tiempo libre el juguete es considerado como aquel recurso utilizado como facilitador o mediador en la situación de juego.

Aunque la sociedad de consumo nos tiene acostumbrado a considerar juguetes como aquellos materiales producidos por la industria lúdica, el juguete para el monitor de ocio y tiempo libre no se queda en la versión comercial considerándose juguete aquel objeto que permite al niño favorecer el juego de diversas maneras de acuerdo a su elección personal desarrollando sus capacidades e incitando siempre a la creatividad e imaginación. El juguete nunca debe ser un objeto que marque de forma rígida la actividad lúdica, que le impida expresarse libremente o que le coarte su imaginación.

JUGUETES PRODUCIDOS POR LA INDUSTRIA LÚDICA:

- ▶ Entretienen y requieren poca actividad del niño para despertar su atención: emiten sonidos, luces, efectos especiales,... y dejan poco margen a la actividad del niño

JUGUETE COMO MATERIAL PARA DESARROLLAR EL JUEGO:

- ▶ Permiten aprender y requieren, para despertar la atención del niño, descubrir por ellos mismos o por adultos, el juego o actividad que proponen. Habitualmente existen pautas sobre edad que hay que tener en cuenta ya que es necesario que el niño esté preparado para ese juguete. Es probable que si el niño no está preparado o, por el contrario no tiene curiosidad por ese material no le encuentren sentido, se aburran y lo abandonen.

Algunas preguntas que nos pueden ayudar a diferenciar entre ambos tipos de juguete:

- ¿Desarrollan alguna necesidad del niño de acuerdo a su desarrollo evolutivo?
- ¿Dejan margen a su imaginación?
- ¿Se le pueden ocurrir al niño más usos aparte del obvio?...



1.6.1. CLASIFICACIÓN DE JUGUETES

Como en toda tipificación, hay múltiples factores y variables a tener en cuenta a la hora de clasificar los juguetes. Así encontramos clasificaciones que se centran en tipo de juego, en la etapa educativa correspondiente, al valor educativo...

Las clasificaciones más generalizadas se refieren a la edad y a las etapas de desarrollo evolutivo que fomentan:

SEGÚN LA EDAD:

Es una obligación de los fabricantes indicar de forma visible la edad mínima de referencia a la que va destinada en producto. No obstante, esta clasificación no tiene en cuenta el momento evolutivo de cada individuo.

SEGÚN EL ÁMBITO EVOLUTIVO:

Se pueden encontrar, juegos: sensoriales, motrices, cognitivos, sociales y afectivos.

- ▶ **Sensoriales:** facilita el conocimiento y dominio del propio cuerpo y ayudan al niño desde las primeras edades a entrar en contacto con su entorno. Algunos juguetes de este tipo son los móviles, las mantas de actividades, los juegos de discriminación auditiva, visual y táctil, las pinturas, los disfraces, las creaciones de moda, etc.
- ▶ **Motrices:** el niño aprende a dominar su propio cuerpo ganando destreza, coordinación y equilibrio. Este ámbito se puede dividir en motricidad global y fina. Algunos de los juguetes que contribuyen a dicho desarrollo son los andadores, patines, bicicletas, sonajeros, construcciones, recortables, etc.
- ▶ **Cognitivas:** ayudan al desarrollo intelectual, al razonamiento, la lógica, la atención, el dominio del lenguaje, etc. juguetes como los puzzles, encajes, rompecabezas, cartas, memos, juegos de lenguajes, etc.
- ▶ **Sociales:** favorecen las relaciones entre personas. En este tipo entran todos los juguetes que colaboran con el juego simbólico (muñecos, cocinas, tiendas, disfraces) y los juegos de mesa, deportivos, etc.
- ▶ **Afectivos:** promueven la expresión y manifestación de sentimientos, deseos, miedos y emociones. Permiten que el niño se exprese libremente. Algunos de estos juegos son los simbólicos (peluches, disfraces, etc.) también los juegos de mesa o de habilidad potencian la autoestima.





CLASIFICACIÓN DE JUGUETES

EL SISTEMA **ESAR** (Exercise, Symbolical, Assemblage, Rules)

Este sistema, propuesto por la doctora en psicología Denise Garon (Canadá 1985), parte de una perspectiva evolutiva que se basa en las etapas de desarrollo infantil previamente marcadas por Piaget. Mediante este sistema es posible distinguir los diferentes tipos de expresión lúdica y agruparlos en grandes familias siguiendo las etapas de juego.

Así, el sistema ESAR clasifica los juegos según:

E

- › **Juguetes que proporcionan ejercicio:** juegos sensoriales y juego de manipulación.

S

- › **Juguetes que proporcionan el juego simbólico:** juego de roles y de representación.

A

- › **Juguetes de construcción:** montajes mecánicos, electrónicos, científicos, artísticos, etc.

R

- › **Juguetes que facilitan el juego de reglas:** juegos de habilidad, de estrategia, de azar, matemáticos, de reflexión, de teatro, de secuencias, deportivos, etc.



A tener en cuenta: la normativa actual de la Unión Europea en calidad y seguridad determinan que el etiquetado de los juguetes debe presentar la siguiente información:

- › Edad mínima de aquellos que pueden usar el juguete.
- › Si el juguete contiene algún riesgo (piezas pequeñas, material no comestible...)
- › Debe aparecer la marca CE, que certifica que el juguete cumple con la normativa actual.

JUGUETES IDÓNEOS POR EDADES:

0-6 meses

Juguetes, objetos y materiales sonoros, móviles con música.

6 meses-1 año

Animales y muñecos de diverso tacto y colores. Cubos para apilar. Juguetes con música. Móviles con y sin sonido.

1-2 años

Juguetes para empujar o arrastrar. Pelotas blandas. Objetos naturales: esponjas, plumas. Rompecabezas sencillos. Libros de imágenes grandes y colores. Lápices.

2-3 años

Construcciones de piezas grandes. Juegos para insertar. Triciclos. Coches sin movimiento propio. Cucharros de cocina. Teléfonos. Cubos, palas, rastrillos.

3-6 años

Juguetes de imitación a la vida: casa de muñecas, herramientas. Construcciones de madera: piezas pequeñas. Triciclos y coches de pedales. Cometas, bolas, zancos. Disfraces, marionetas. Puzzles, rompecabezas. Plastilina, lápices.

6-10 años

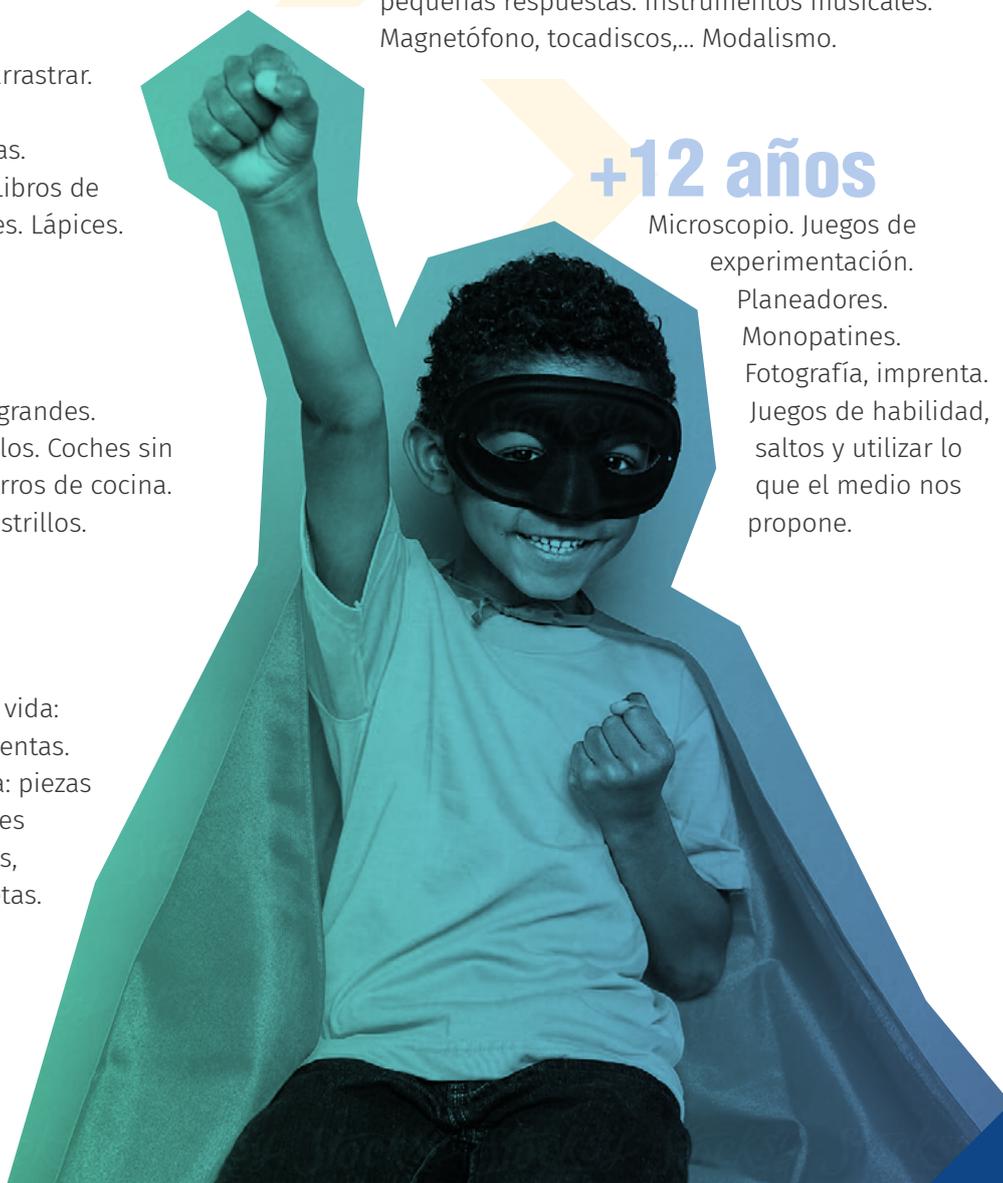
Juegos de oficio: carpintero, albañil, peluquero. Construcciones con piezas complejas (tente, mecano,...). Telares, marquetería, miniaturas. Patines, diabólos, bicicletas... Disfraces, maquillajes, tiendas. Juegos de estrategia: damas, ajedrez. Puzzles complicados. Barro, cerámica.

10-12 años

Juegos de química. Equipos de deporte. Juegos de pequeñas respuestas. Instrumentos musicales. Magnetófono, tocadiscos,... Modalismo.

+12 años

Microscopio. Juegos de experimentación. Planeadores. Monopatines. Fotografía, imprenta. Juegos de habilidad, saltos y utilizar lo que el medio nos propone.



ANEXO 1. JUEGOS DE KIM

KIM CLÁSICO		
Participantes: Individual.	Materiales: 25 objetos variados.	Objetivo: practicar la capacidad de observación y la memoria.
<p>Basado en la vista: Se colocan todos los objetos en una superficie, una mesa o una manta en el suelo. Se observan durante 1 minuto. Se tapa y, en ese momento el participante tiene que recordar al menos 16 de ellos.</p> <p>Basado en el tacto: Se introducen 15 objetos variados en un saco. El participante puede tocarlos durante 2 minutos y se tendrá que recordar al menos 10 de ellos.</p>		
<p>VARIANTES</p> <p>Kim Elefante: Se hace la lista 1-2-3-...24 horas después.</p> <p>Kim Molestado: Mientras el jugador memoriza, los demás le molestan, cantan a su alrededor, recitan las tablas de multiplicar,...</p> <p>Kim en Círculo: Variante grupal. Todos los jugadores se colocan en círculo y se van pasando los objetos uno a uno. Luego, han de anotarlos de forma individual.</p>		

KIM COMPETICIÓN		
Participantes: Entre 3 y 15 jugadores.	Materiales: al menos 20 objetos variados. Papel y lápiz. Un reloj.	Objetivo: practicar la capacidad de observación y la memoria.
<p>Desarrollo: Se colocan todos los objetos en una superficie, una mesa o una manta en el suelo. Se deja a los jugadores que lo observen durante 2 minutos para que los memoricen. Salen todos los participantes y el director del juego cambia objetos de posición y quita otros (resulta conveniente que el director lo anote o haga una foto antes de mover los objetos). Vuelven a entrar los jugadores .</p> <p>Ahora deben escribir los objetos que han cambiado de posición y los que han desaparecido. Se puntúa de la siguiente forma (gana el jugador con más puntos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acierto en objeto movido ... 1 punto. • Acierto en objeto quitado... 3 puntos. • Quitar un punto por fallo en objeto movido y objeto quitado. 		
<p>VARIANTES</p> <p>Kim Retador: Los jugadores se dividen en tres o más equipos de igual número. Cada equipo debe exponer 20 objetos sobre su mesa o sobre su manta en el suelo a la vista de los demás.</p> <p>Pasados dos minutos, los equipos ocultan con una tela los objetos.</p> <p>Ahora, por turno, cada equipo irá pidiendo a los otros equipos que le entreguen un objeto. Si el objeto no lo tiene ese equipo o no existe, el equipo que esta retando pierde su turno pasando a pedir objetos otro equipo. El equipo que al cabo de 5 minutos haya obtenido más objetos es el ganador.</p>		

KIM TACTO: LA TIJERA CIEGA**Participantes:**
Individual.**Materiales:** Tijeras. Vendas para los ojos. Papel.**Objetivo:** practicar la capacidad de observación y la memoria.**Desarrollo:** Se distribuye un papel y unas tijeras a cada jugador. Se les muestra un recorte hecho en el mismo tipo de papel que tienen (una figura geométrica, un monigote,...). con los ojos vendados deben intentar recortar el mismo objeto**KIM TACTO: EL CAMINO DE PIEDRAS****Participantes:**
Individual o en Grupos.**Materiales:**
Vendas para los ojos. Piedras no muy pequeñas.**Desarrollo:** Todos los jugadores se quedan descalzos y se vendan los ojos. Se esparcen piedras por el suelo de la habitación. Cada jugador tiene que recuperar a tientas con los pies las piedras. Cuando la tome con el pie la puede pasar a la mano. Gana el jugador que consiga el mayor número de piedras.**KIM TACTO COMPETICIÓN: LA SILLA CALZADA****Participantes:**
Entre 3 y 15 jugadores.**Materiales:** Una silla. Zapatos. Vendas para los ojos. Un reloj.**Objetivo:** practicar la capacidad de observación y la memoria.**Desarrollo:** Todos los jugadores se quitan los zapatos y se ponen juntos en un montón. Un jugador, con los ojos vendados y en un tiempo máximo de 1 minuto tiene que poner un zapato en cada pata de la silla. Cuando acaba el tiempo se puntúa de la siguiente forma:

- 1 punto por cada pata con zapato.
- 2 puntos si dos patas tienen la misma pareja de zapatos.
- 3 puntos si un zapato izquierdo está puesto en la pata izquierda de la silla o un zapato derecho en una pata derecha.
- 5 puntos si los dos zapatos delanteros o los dos traseros coinciden en el par y están correctamente colocados (izquierda/derecha).

[↑ Volver a la página 11](#)

ANEXO 2. JUEGOS COOPERATIVOS

PASEO POR EL LAGO ENCANTADO				
Participantes: Más de diez jugadores.	Materiales: Aros, tiza.	Espacio de juego: Interior o exterior. Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores.		
<p>Desarrollo: Se colocan todos los aros (o se pintan en el suelo) dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae, se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago. Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo.</p> <p>El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados.</p>				
<table border="1"> <tr> <td style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">VARIANTES</td> <td>Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen.</td> </tr> </table>			VARIANTES	Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen.
VARIANTES	Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen.			

SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS		
Participantes: Más de diez jugadores.	Materiales: Sillas (tantas como jugadores menos una), un magnetófono y cinta de música.	Espacio de juego: Interior o exterior.
<p>Desarrollo: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todos los jugadores se sitúan de pie por fuera de dicho círculo. Mientras suena la música, todos se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todos buscan una silla en la que subirse. El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.</p>		

GLOBO ARRIBA

Participantes: Entre diez y treinta jugadores.**Materiales:** Un globo.**Espacio de juego:** Interior.

Desarrollo: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

VARIANTES

1. Arriba y abajo. Si un jugador que está sentado toca el suelo, se levanta; si está de pie, se sienta. El juego finaliza cuando el globo toca el suelo.
2. Sustituir el globo por una pelota de playa, un balón de gomaespuma, etc.

ORDEN EN LAS SILLAS

Participantes:

Entre diez y cuarenta

Materiales:

Una silla por participante

Espacio de juego:

Interior o exterior.

Desarrollo: Se colocan las sillas, una tras otra, formando una fila. Cada jugador empieza el juego de pie encima de una silla. El monitor dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio del profesor sin que nadie pueda pisar en el suelo. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

VARIANTES

1. Arriba y abajo. Si una persona cae al suelo debe proseguir el juego empezando en una silla determinada, por ejemplo, la tercera de la derecha.
2. Cada vez que una persona toca el suelo, se retira una silla, antes de que dicha persona se reintegre al mismo.

[↑ Volver a la página 20](#)

ANEXO 3. JUEGOS ADAPTADOS

LA BOMBA	
Materiales: Una pelota	Espacio de juego: Interior o Exterior
<p>Desarrollo: Con todo el grupo sentado en el suelo en círculo y un jugador en el centro, este empieza a contar del uno al diez en voz alta. Entre tanto, los jugadores del círculo se van pasando la pelota, que es la bomba. Cuando llegue a diez, grita bomba, y el jugador que en ese momento tenga la pelota tiene punto de penalización y pasa al centro. Pierde quien más puntos tenga.</p>	
ADAPTACIONES	<p>En jugadores con tetraplejia o con parálisis se contara hasta 30 o más, dado que el pase es mucho más lento y deben estar más próximos entre sí. Si el grupo es heterogéneo se recomienda disponer de sillas convencionales para los jugadores no usuarios de silla de ruedas, de tal manera que todos estén a la misma altura. Si hay algún jugador que tenga problemas de prensión el balón debería ser de espuma.</p> <p>Para las personas con discapacidad visual, se procura que los jugadores estén próximos entre sí, se toquen y ensayen los pases antes de iniciar el juego. Una pelota con cascabeles o un material sonoro y de color vivo facilita el juego, aunque no es imprescindible.</p> <p>En discapacidad intelectual severa es necesario contar hasta 20 o 30 y los profundos requieren un apoyo directo y constante del monitor.</p>

EL TÚNEL	
Materiales: Un balón por equipo	Espacio de juego: Interior o Exterior
<p>Desarrollo: Se realizan varios equipos y se colocan detrás de una línea formados en fila india a una distancia entre ellos de un brazo aproximadamente. Entre equipo y equito se aconseja una distancia de 1.5 m.</p> <p>El primer jugador de cada equipo tiene el balón y, a la señal, lo pasa entre sus piernas, dándoselo al siguiente compañero. Este repite la acción y así sucesivamente hasta llegar al último componente de la fila. Este jugador sale por su derecha con el balón en las manos, ocupa la primera posición, a un brazo de distancia por delante del que encabezaba la fila, y reinicia el proceso. Gana el equipo que llegue antes a una línea de meta que se haya pactado previamente</p>	
ADAPTACIONES	<p>En discapacidad física dependiendo de la movilidad se hacen diferentes tipos de pases, utilizar un balón de espuma para conseguir mayor maleabilidad, si hay heterogeneidad en el grupo realizar los pases como mejor se pueda, en el momento de la recepción prestar atención a los jugadores con problemas de equilibrio.</p> <p>En discapacidad visual utilizar balón de espuma, el jugador que entregue el balón llama con voz al receptor para ayudarlo a orientarse, en el avance puede tocar a sus compañeros y es llamado por el primero de la fila para ocupar la primera posición, incluir un cascabel cosido al balón de espuma para aumentar su autonomía en caso de que el balón se caiga. En discapacidad intelectual severa el monitor guía y anima en las acciones a realizar.</p>

SUPERMAN Y EL VIENTO

Materiales: No se requieren**Espacio de juego:** Exterior

Desarrollo: Se designa a un jugador como “superman” y a otro como el “viento”. Los demás jugadores se dispersan por el espacio de juego. Todos los jugadores escapan del “viento” porque si los toca los deja petrificados. “Superman” es el único que al tocarlos los salva y les permite moverse. El jugador que es designado “viento” debe silbar muy fuerte para que el resto de jugadores le oigan y puedan huir de él. Cuando algún jugador es tocado por el viento debe quedarse quieto y llamar a “superman” para que pueda salvarlos.

ADAPTACIONES

Los jugadores ciegos totales pueden jugar acompañados de alguien o bien solos, en cuyo caso se establecen casas o refugios próximos a ellos. Los jugadores sordos pueden tomar el papel de superman.

↑ [Volver a la página 34](#)

BIBLIOGRAFÍA

- › Conesa Ros, E. (2017). *Juegos y ejercicios de expresión corporal*.
- › González Fernández, F., Temprano Alonso, R. (2018). *Actividades de Ocio y Tiempo libre*.
- › Grela Táboas, E. (2010). *Educación del tiempo libre y la animación sociocultural en la atención a la diversidad*.
- › Lozano Luzón, J. (2016). *Actividades de Ocio y Tiempo Libre*.
- › Ortí Ferreres, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*.
- › Pereda, C., de Prada M.A., (2012). *Discapacidades e inclusión social*.
- › Vicent, A. (2004). *Juegos para la cooperación y la paz*.



www.divulgaciondinamica.es

