**Propuesta de juegos para trabajar la psicomotricidad**

El juego constituye la principal actividad del niño, a través del cual se desarrolla y aprende, por eso es muy importante utilizarlo como un recurso que nos facilita nuestra tarea docente.

El juego debe permitir el desarrollo global del niño, mientras este se divierte. Este desarrollo debe entenderse bajo la doble perspectiva corporal y de la personalidad.

Debe constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo. Es necesario evitar que en los juegos destaquen siempre por su habilidad los mismos niños, para lo cual, diversificaremos los mismos, y daremos más importancia al proceso que al resultado final.

Por otra parte, es imprescindible favorecer la máxima participación,  y, sobre todo, se evitará eliminar a los niños durante el desarrollo del juego, buscando siempre alternativas ante esta situación.

Dichas estas premisas generales sobre el juego, a continuación os dejo un pequeño listado de juegos que podéis proponer a  vuestros alumnos.

**Propuesta de juegos para los más pequeños (primer año de vida).**

-   Durante este primer año, el niño es cuando más necesita del contacto corporal con el adulto, por lo que los juegos con el educador serán del tipo:

           -    llevarlo en brazos de un lugar a otro

           -    balancearlo al ritmo de canciones

            –    acariciarlo

       -    distraerlo con juegos de faldas    (son aquellos con los que el bebé descubre el mundo de las sensaciones, imaginación, además de fomentar el contacto directo y lúdico con su entorno familiar. A los pequeños les encanta el ritmo y la música que tienen, y sobre todo porque hay una interacción directa con el adulto. Algunos de ellos son “Cinco lobitos tenía la loba…”, “Date, date, date. Date en la mochita…”, “Aserrín aserrán”.., etc)

   -   Otro tipo de juegos son aquellos en los que los pequeños interactúan más con objetos.  Esconder cosas, que aparezcan y desaparezcan, proporcionarles materiales para manipular, instrumentos que produzcan sonidos, etc.  Todos ellos constituyen juegos muy interesantes que captarán la atención de los niños.

**Propuesta de juegos para niños de 1 a 2 años:**

En este segundo año de vida, los dos protagonistas son la marcha ( el niño aprende a caminar y le fascina esta posibilidad de desplazarse) y la manipulación de objetos (sus manitas son cada vez más hábiles).

   -   Actividades como empujar carritos, ruedas, etc, puede convertirse en un juego apasionante.

En cuanto a la manipulación de objetos:

   -   Llenar y vaciar cestos con materiales diferentes (la caja o el cesto de los tesoros)

   -   El juego heurístico (similar al anterior)

   -   Apilar cubitos, piezas, potecitos, etc.

Es muy importante introducir juegos con agua, y aquellos en los que el niño puede entretenerse con cajas de música o instrumentos de percusión.

**Propuesta de juegos para niños de 2 a 3 años:**

En este momento de su desarrollo, el niño es capaz de correr, saltar, lanzar una pelota, chutarla, etc. Sin embargo, todavía no es el momento de proponerle juegos elaborados, de los que no podría seguir las normas.

Aprovechamos que es la época en la que el niño se complace en imitar para proponerle los gestos más dispares. Poco a poco, él solo irá probando movimientos nuevos.

Es también una etapa de especial sensibilidad hacia la música con lo que serán muy adecuados los juegos rítmicos (en corro o libremente distribuidos).

**Propuesta de juegos para niños de 3 a 6 años:**

A esta edad ya si podemos introducir a los niños en los juegos reglados, de órdenes sencillas, que pueden seguir sin dificultad. A continuación se ofrecen varios juegos, algunos de ellos son más competitivos y otros más cooperativos, algunos se basan más en la habilidad, y otros en la expresividad, algunos son más adecuados para los niños de tres años y otros para los de cinco o seis. Es función del educador modificar algún aspecto o introducir alguna variante en los distintos juegos, para que  éstos se adapten a su grupo de alumnos.

-   **La pareja.**

Organización inicial: los niños se distribuyen por todo el espacio por parejas.

*Desarrollo*: a la señal, las parejas se separan. Todos los niños corren por el espacio ocupándolo por completo. A una nueva señal los niños de cada pareja deben buscarse, encontrarse, y sentarse juntos en el suelo.

-   **La locomotora.**

Organización inicial: se distribuyen aros por todo el espacio. En cada aro hay un niño. El niño que no tiene aro es la locomotora. El maestro es el jefe de estación.

*Material*: Tantos aros como niños, menos uno.

Desarrollo: el niño elegido como locomotora, se desplaza entre los aros y va tocando la cabeza de alguno de sus compañeros. Cuando les tocan la cabeza, se colocan tras la locomotora formando un tren. Cuando la locomotora  toca el silbato, todos los niños que forman el tren deben ir a ocupar un aro vacío (el que hace de locomotora también). El niño que se quede sin aro pasará a ser la locomotora en la siguiente ronda.

Cuando es el jefe de estación el que toca el silbato (procurad que sea un sonido diferente, para diferenciarlos sin problemas), todos los niños cambian de aro, al tiempo que los que forman el tren buscan también un aro vacío.

-   **Zorros y lobos.**

Organización inicial: los niños se sientan en el suelo, por parejas, espalda contra espalda. Uno es el zorro y el otro es el lobo.

*Desarrollo*: El maestro nombra al zorro o al lobo. Si dice zorro, el niño que hace zorro se escapa y el que hace de lobo ha de perseguirlo. Si dice lobo es el lobo el que escapa y el zorro  el perseguidor.

Cuando un niño coge a otro, ambos se sientan en el suelo, dispuestos a empezar de nuevo. El maestro da una señal al cabo de pocos instantes, para que se sienten también aquellos que no hayan sido cogidos,  junto con sus perseguidores.

**-  El collar de perlas.**

Organización inicial: los niños forman un corro, cogidos por las manos. Representan un collar de perlas. Dos de los niños son el broche.

*Desarrollo*: El collar de perlas gira. Los dos niños que forman el broche se separan y hacen mover el collar sin que se rompa. El collar se puede enrollar en torno a uno de los broches. También puede enredarse si uno de los broches para por debajo de los brazos de una pareja de niños.

-   **Guiar al burrito ciego.**

Organización inicial: los niños se colocan por parejas, uno delante, con los ojos tapados, y el otro detrás.

*Desarrollo*: el niño de detrás guía al de delante hasta llegar al lugar designado (meta) utilizando un código. Por ejemplo: tocar la cabeza es caminar para adelante,  tocar la oreja izquierda es girar a la izquierda, tocar la oreja derecha es girar hacia la derecha, etc.

-   **Sin manos.**

Organización inicial: los niños se colocan por parejas, cada una de ellas tiene una pelota.

*Material*: una pelota por cada dos niños.

Desarrollo: Cada pareja debe desplazarse por el aula sujetando la pelota con el tronco. La pareja a la que se le caiga debe quedar inmóvil. Puede entonces solicitar a otra pareja que le ayude a recuperarla. La pareja solicitada podrá coger el balón de los compañeros con las manos, siempre que no toque la suya propia a excepción de con el tronco.