

# TALLER DE RECREACIÓN INFANTIL

## INTRODUCCIÓN

El juego se transforma en la razón de ser de la infancia. En el niño el juego es creación, ya que toda la actividad lúdica va en función de aumentar el conocimiento de la vida y de las relaciones involucradas en ella.

Charlotte Buhler señala que el juego no es una simple actividad, sino que constituye el tipo fundamental de ocupación del niño normal. El niño que no juega es un enfermo del cuerpo y del espíritu. Un estudio publicado por la UNESCO reconoce en el juego una característica vital: condiciona el desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad.

A principios de siglo, Karl Gros afirmó que el juego constituiría, en la primera edad de los humanos, un procedimiento instintivo que permitía la adquisición de los comportamientos necesarios para afrontar situaciones en la edad adulta.

En la actualidad Erikson afirma que el juego significa una "auto enseñanza y auto curación", porque a través de éste, el niño expresa fielmente sus traumas, conflictos, miedos, deseos, etc. Esta actividad, según el autor, permite alcanzar un equilibrio psíquico, especialmente en los primeros años de la vida de un individuo. El planteamiento del juego es una necesidad del "yo", de dominar las diferentes áreas de la vida, principalmente en aquellas en que el cuerpo y rol social están incompletos. A medida que el niño juega va pasando a nuevas etapas de dominio.

Para muchos autores el juego es una fuerza natural de interacción entre los niños a través del cual aprenden a desenvolverse entre sus iguales en forma independiente y sin la vigilancia rigurosa del adulto.

Entre las teorías más consideradas en la actualidad -y que sirven de base para la investigación sobre el tema- se encuentran la teoría psicoanalítica de Freud, que señala que "la función esencial del juego es la reducción de tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar deseos".

A su vez, la teoría fenomenológica, sustenta que "el juego es una expresión típica de la edad infantil y juvenil en donde las personas que participan en él pierden el sentido de tiempo y de sus intereses personales. Están rodeados de un clima de libertad, dejando fuera la rutina diaria".

Jean Piaget, ve en el juego un elemento revelador de la evolución mental del niño. Para este autor, "el juego es, a la vez, la expresión y la condición del desarrollo del niño".

El juego no sólo es esencial en la evolución psicológica del niño sino que además es parte de la transmisión cultural de un pueblo o comunidad. A través del juego y su historia se lee el presente y el pasado de las sociedades, constituyendo el juego infantil, con sus tradiciones y reglas, un auténtico espejo social. Huizinga, teórico belga, considera que el juego constituye el fundamento mismo de la cultura y que se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales. Afirma que el juego está enraizado en lo más profundo de las tradiciones culturales de un pueblo y va evolucionando junto con la sociedad<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Este taller se basa en una recopilación de documentos de trabajo de la Fundación elaborados por Ariela Simonsohn, Felipe Calderón y Óscar Arias, además de aportes de Funlibre. Si tienes alguna sugerencia sobre el taller o si quisieras enviar un juego nuevo para ampliar la batería de juegos, por favor envíalo a [oarias@fundaciongesta.cl](mailto:oarias@fundaciongesta.cl)

## ¿QUÉ ES LA RECREACIÓN?<sup>2</sup>

Si identificásemos al tiempo libre como tiempo de no trabajo, incurriríamos en notable contradicción por cuanto éste último se manifiesta como resultado de una necesidad de desprenderse de una obligación para ser disfrutado; responde a la necesidad de contrarrestar el cansancio o el aburrimiento del trabajo y, al ser necesario, no puede considerársele libre. Sería simplemente tiempo "*liberado de...*" (obligaciones); tiempo hetero-condicionado (condicionado por otro), pues la libertad supone la anulación de la necesidad. Para que el ocio adquiera el carácter de liberatorio, no sólo debe anular la obligación primaria sino también los efectos de dicha obligación: el trabajo es la obligación, el cansancio, el aburrimiento, el estrés, son los efectos de la misma. El tiempo libre será tal en tanto posibilite la elección -igualmente libre- de utilizarlo "*para...*" (algo), sin responder más que a auto-condicionamientos.

Las funciones del ocio, según Jean Dumazedier, estudioso del tema, deben ser:

- Descanso, en cuanto libera de la fatiga laboral.
- Diversión, por cuanto libera del aburrimiento y la monotonía, re-equilibrando al individuo frente a sus obligaciones.
- Desarrollo de la personalidad, en tanto posibilita una mayor participación social y cultural desinteresada.

Esta última función supone una verdadera disponibilidad del individuo para sí mismo, condición esencial para su socialización. A partir de esta trilogía que implica conocimiento, placidez y desarrollo, se reconoce la recreación como un componente vital para la formación del ser humano y a través de la cual se satisfacen necesidades de distensión, disfrute y crecimiento personal. En consecuencia, todo aquello que permita o estimule el desarrollo del hombre como totalidad, merece el calificativo de recreativo.

Aunque la recreación se puede lograr por medio de actividades, no es posible identificarla plenamente con ellas, puesto que éstas son solo medios que le permiten al individuo reconocerse y tomar decisiones. El carácter recreativo lo confiere el hombre mismo cuando, a través de ellos (los medios), se recrea, es decir, cuando la participación

<sup>2</sup> Adaptado de FUNLIBRE, "*Fundamentos de la recreación*", disponible en <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/fundamentos.html>

o práctica de una actividad cuenta con la actitud receptiva, positiva y transformadora que produce una verdadera satisfacción, para el disfrute pleno de la vida, la alegría, la fe, la confianza, la solidaridad, la auto-realización, el deseo de superación y otros valores.

De esta manera, se puede afirmar que **nos recreamos cuando hemos logrado sustraernos de lo habitual o rutinario, descubriendo en las cosas un nuevo sentido.** Nos recreamos con el diálogo sincero, en la verdadera amistad, con la lectura o re-lectura de un libro; en la contemplación de la naturaleza, cuando variamos o encontramos algo nuevo en lo que hacemos a diario, en la clase, en el trabajo, nos recreamos.

Se hace necesario **insistir en la recreación como medio y no como fin último.** Como medio, ayuda a orientar la vida y contribuye al desarrollo del carácter y estructuración de la personalidad, pues a través de las actividades recreativas se logra un equilibrio entre lo que se es y lo que se quiere ser. Su influencia es grande y va mas allá de la búsqueda de alegría, placer, distracción, calma, creación, factores que proporcionan un renovado impulso para volver a encontrarse en aquello que puede ser fundamental para la vida de cada uno, como lo es el trabajo, a través del cual realizamos lo que más nos gusta y nos permite crecer individual y colectivamente en la reciprocidad con los demás, asumiendo en la práctica con carácter recreativo. **Re-crear (volver a crear), resume toda la filosofía de la recreación.**

A esta altura y, partiendo de los elementos, funciones y características del ocio expresadas anteriormente, la **Recreación** la podemos concebir como el *conjunto de actividades que conllevan al descanso, a la diversión y a la formación personal y social del individuo, fomentando su capacidad creadora de manera libre y espontánea.*

## TENDENCIAS ACTUALES DE LA RECREACIÓN

A continuación esbozaremos las principales características de las tendencias, modelos de acción o enfoques de la recreación más usuales con el propósito de que sirvan como punto de partida para una discusión más amplia, de forma que nos permita definir con mayor claridad sus alcances y beneficios con miras al diseño apropiado de los programas lúdico-recreativos.

### EL RECREACIONISMO

Enfatiza en el **carácter netamente compensatorio de la recreación** en cuanto otorga singular importancia a las actividades desarrolladas en el tiempo de no trabajo, las cuales hacen las veces de factor re-equilibrante y regenerativo del estado anímico y físico de las personas involucradas. De tal forma, el tipo de actividades es lo de menos, pues éstas tienen el carácter de aleatorias -en ocasiones desordenadas- e individualistas y a través de ellas -o en ellas-, se pretende que se dé cierto grado de sociabilidad sin más condiciones que el disfrute del conjunto en masa. De lo que se trata en últimas es de **ocupar el tiempo no ocupado laboralmente**, trátase de los momentos después de la jornada, el día libre o las vacaciones. Por ello, quienes dirigen u organizan -desde afuera- este tipo de actividades son "oficiantes" del ejercicio físico o recreadores empíricos que, si bien es cierto, en ocasiones planean sus programas y rutinas, ellas están lejos de cumplir con las funciones que definimos con anterioridad.

Este modelo de acción, desafortunadamente el de más arraigo en nuestro medio, se corresponde con el sistema socio-económico imperante, por cuanto en él no media ni interviene la reflexión, el cuestionamiento o la trascendencia humanista de lo realizado más allá del divertimento; más bien, **de lo que se trata es de perpetuar -y aceptar- el estado de cosas**. Los casinos y gimnasios de las empresas sirven a la medida a tales propósitos.

### LA ANIMACIÓN SOCIO-CULTURAL (A.S.C.)

Este modelo tiene sus raíces en las corrientes sociológicas de los años 50 y se fundamenta básicamente en la Educación Popular y en la participación social como motor

de transformación; por lo tanto, **se enfoca hacia el cambio de actitudes en las personas y hacia su participación dentro de la dinámica social, de manera consciente.** De allí que las acciones del animador socio-cultural pretendan la modificación, la generación, la reflexión o la toma de conciencia acerca de los valores sociales o institucionales, afirmando en la crítica el carácter de modelo contra-funcional (inconformismo, antes que pasiva aceptación) El sentido educativo y formador de este enfoque se refleja igualmente en el método de trabajo, en cuanto **permite que el conjunto de acciones sea influido o dependa de los intereses de los participantes, fomentando el acuerdo y el trabajo grupal.** Difiere del anterior en cuanto a que, en aquel, la intervención de los participantes en la planeación y el desarrollo de la actividad es mínima o nula; por otra parte, la diversidad de actividades de la A.S.C. abarca otros campos como las prácticas deportivas, culturales, artísticas o de socialización

En este modelo podemos observar, además del carácter compensatorio de la actividad recreativa, el componente liberatorio en cuanto posibilita la elección personal y, lo social y hedonístico, referido a una diversión elaborada y compartida al interior del colectivo, más consecuente con las funciones y características del ocio ya descritas, a diferencia del carácter individualista del Recreacionismo; así mismo, los animadores, ya sean empíricos, voluntarios o formados en la academia, tienen muy en claro los anteriores fundamentos.

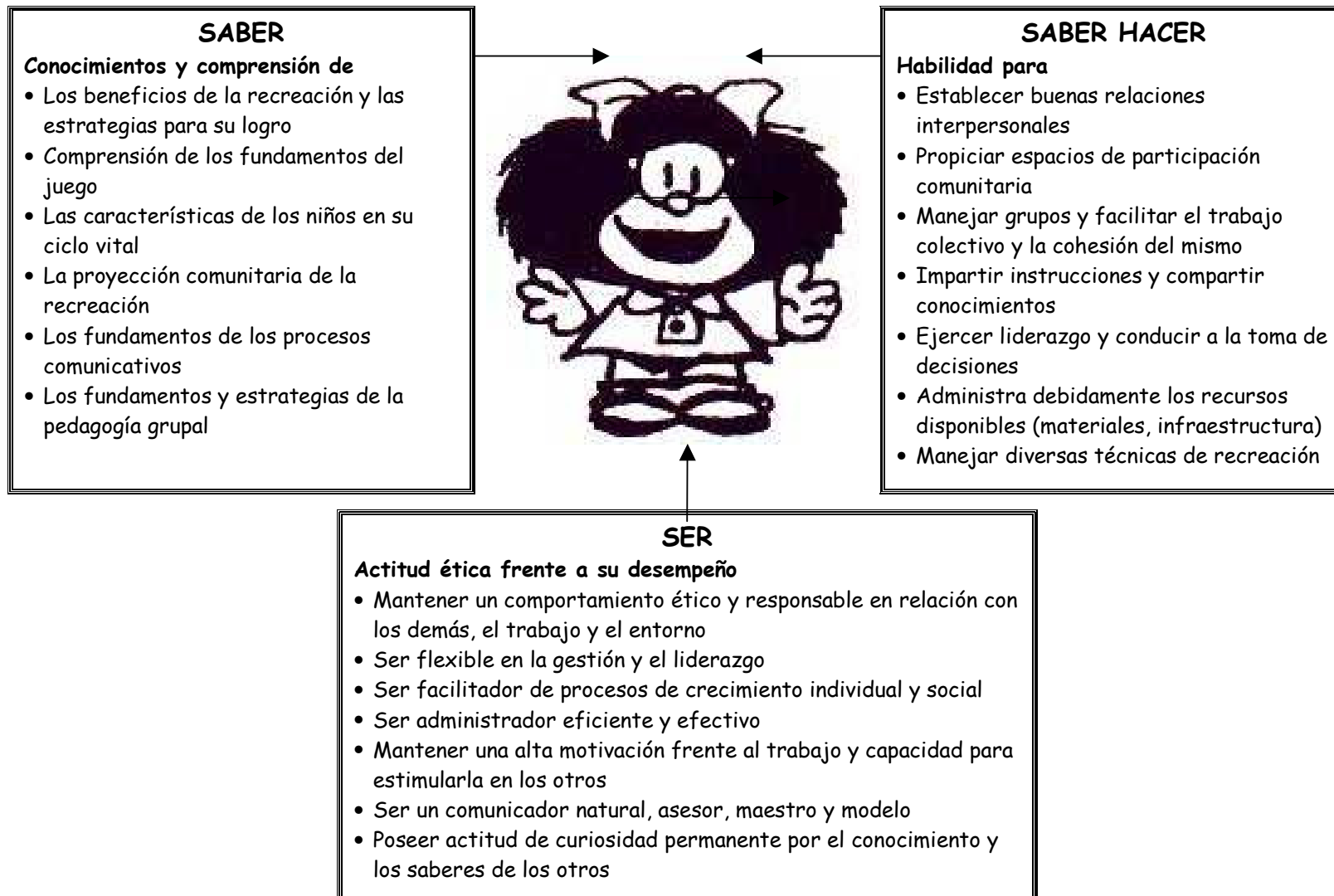
## LA RECREACIÓN EDUCATIVA

**La finalidad de la educación, en sentido general, es la formación del individuo en todas sus dimensiones, intelectual, físico, social, cultural, afectivo, tal que pueda integrarse adecuadamente a la vida futura.** Sin embargo, tradicionalmente ha sido fraccionada dándose énfasis a uno u otro aspecto, **hasta llegar a reducirse a la formación para el tiempo ocupado, para el trabajo (entendido como "empleo"), más que para el individuo en sí o para la vida misma,** perpetuando la reproducción del sistema con sus concebidas desigualdades.

Si la educación pretende fomentar en el individuo la intencionalidad crítica y modificadora de la realidad, deberá replantear sus estrategias brindando los espacios necesarios para la reflexión, la creación y el compromiso. Es allí donde la recreación encuentra su razón de ser.

La Recreación, caracterizada como Educación en y del / para el tiempo libre **intenta generar aprendizajes más que instrumentales y modificar al hombre y su modo de participar en la realidad**; procura modificar conductas, hábitos, actitudes; así mismo, se da en un tiempo liberado de obligaciones exteriores, lo que la convierte en voluntaria u optativa; procura generar una necesidad de participación al profundizar en el trabajo grupal y la auto-gestión. En síntesis, **pretende generar un individuo consciente y comprometido; actor y protagonista de su propio hacer, de su historia, lo que la diferencia propiamente de la educación tradicional de la escuela.**

## CARACTERÍSTICAS DE UN ANIMADOR DE NIÑOS<sup>3</sup>



<sup>3</sup> Adaptado de ZIPEROVICH, P., "El papel del recreador como transformador social", disponible en <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/PZiperovich.html>

## ETAPAS DE DESARROLLO DEL JUEGO EN LA INFANCIA

Existe una gran variedad de autores dedicados a la investigación sobre el juego. Destacados pedagogos y psicólogos han hecho una serie de clasificaciones intentando ordenar el estudio de este fenómeno.

Para esta ocasión utilizaremos el criterio de un pedagogo teatral, que propone segmentar el desarrollo del juego en tres etapas.

El objetivo de esta clasificación es otorgar al animador de niños una base teórica que nutra la elaboración de actividades relacionadas con niños, con el fin de diseñar e implementar trabajos que tengan significado y trascendencia para ellos.

Hay que notar que esta división es sólo una guía. En terreno el animador deberá tener la sensibilidad para advertir la etapa real en que se encuentra el grupo, o las diferentes etapas que confluyen en un mismo grupo. En muchos casos hay juegos que pueden ser realizados con niños en diferentes etapas de su ciclo vital.

### ETAPA N°1

**Juego personal (de 0 a 3 años):** El niño está completamente absorto en la actividad que realiza. Se trata de una vigorosa concentración infantil que sustenta sus primeras manifestaciones expresivas. Es una actitud creativa individual, solitaria y ensimismada que excluye la necesidad de público.

*Por ejemplo:*

- *Cantos con movimientos, imitación, cantos simples*
- *Rondas, cantos con imitación, disfraces simples, con papel, géneros, roles de familia*

**Juego proyectado (3 a 5 años):** Se reconoce porque el niño experimenta la necesidad emocional de comunicarse y compartir con otro para jugar. Potencia la concientización social a través del juego. Se recomienda que la actividad lúdica se realice en círculo.

*Por ejemplo:*

- *Cuentos, niños tienen roles de los personajes y ellos los van imitando; niños actúan la situación a través de la mímica.*
- *Cantos en que se pueda ir imitando.*
- *Juegos de rincones, rincones con juegos y materiales específicos*

## ETAPA N°2

**Juego dirigido (5 a 9 años):** El niño reconoce y acepta la interacción de un tercero que orienta el sentido del juego con el fin de desarrollar capacidades y destrezas específicas.

Se debe potenciar la imitación como base referencial, mediante la introducción de experiencias personales en la actividad lúdica con el fin de concientizar la diferencia entre realidad y fantasía. Es importante que el juego mantenga un equilibrio entre la acción y la palabra.

La economía y sencillez de recursos materiales es vital para desarrollar la capacidad creativa.

*Por ejemplo:*

- *Juegos que impliquen el desarrollo físico, correr, saltar, armar equipos.*
- *Juegos con pelotas, pañolones, escalpos, con cajas, latas, etc.*
- *Establecer el juego en un entorno fantástico, un fondo motivador que sea fantástico*

**Juego dramático (7 a 9 años):** Se define como la práctica colectiva de un grupo que improvisa a partir de un tema.

El tema de juego en un principio se enfoca a temas familiares, luego se amplía. El tiempo de duración va en aumento según va creciendo el niño. El grupo debe estar cada vez más tiempo juntos.

Se expresan verbalmente. La situación es descrita. Incorporan símbolos, es decir, objetos concretos que se ajustan de a poco a la realidad.

*Por ejemplo:*

- *Inventar historias que permitan dar caracterización a los juegos, involucrar en mundos fantásticos.*

- *Ideal que contenga etapas, que los niños asuman roles*
- *Jugar a los caballeros, a las ciudades del futuro, tomar historias de la TV y reenfoclarlas*

**Juego con reglas (7 a 9 años):** La regla sustituye al símbolo. Este tipo de juego llega a un cierto grado de socialización.

El niño comienza a tener un sentido de "obligación" con los demás.

Estas reglas pueden ser transmitidas o espontáneas.

*Por ejemplo:*

- *Juegos más complejos que requieren normas específicas.*

### **ETAPA N°3**

**Juego de construcción (12 años en adelante):** Ya se ha logrado la socialización. El niño siente la necesidad de crear por medio de materiales.

Busca satisfacer sus necesidades y experimentar nuevas emociones.

El individuo ha interiorizado todas las otras formas de juego y las aplica en la construcción.

*Por ejemplo:*

- *Jugar en equipo con otros, compartir conocimientos que se tengan, como hacer "graffitis"*
- *Bailes y coreografías con los ritmos de moda.*
- *Mostrar destrezas adquiridas, cantantes, actuación, sketch, juegos con pelota, por equipos.*

## SUGERENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS PARA UN PROGRAMA DE JUEGO

Al elaborar un programa de juego se recomienda al monitor tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- El **sexo de los participantes**, ya que en los primeros años de escolaridad, niños y niñas juegan juntos. Más adelante pueden compartir la misma actividad, pero los niños suelen jugar en forma más violenta.
- La **edad de los niños es determinante** en relación con su estado evolutivo y el interés general del grupo. Es necesario tomarlo en cuenta para asegurar el éxito en el resultado.
- La **conducta de entrada de los participantes** es imprescindible considerarla, sobre todo si el programa es destinado a escolares de distintas realidades socioeconómicas y culturales.
- El **tamaño del grupo o el número de alumnos** que deben ser atendidos a la vez influyen en la forma de organizar las actividades, ya que, si se cuenta con pocos materiales, se deberá dividir al grupo.
- El **momento y el tiempo disponible** para el juego. Cuidar de no realizar un juego activo después de las comidas o un juego que implique mucho tiempo cuando no se dispone de él.
- Las **condiciones de temperatura y la estación del año** deben ser considerados. Un juego en verano debe ser menos activo que el de un día de invierno. Se deben programar actividades recreativas óptimas en caso de lluvia.
- Los **recursos materiales** son fundamentales, ya que implican una organización diferente.
- Hay que **dejar que el niño descubra por sí mismo** el sentido del juego, para que él realice un juego creativo, dé curso a su imaginación e introduzca el sentido en su mundo de fantasía.

## CONSIDERACIONES PARA ENSEÑAR UN JUEGO

- El animador que dirige un juego debe prepararlo antes, para saber perfectamente lo necesita.
- Al dar las instrucciones, conviene ubicar al grupo sentado de modo que todos escuchen, sin dar el nombre del juego al inicio.
- Es conveniente dar explicaciones breves y claras.
- Demostrar brevemente la actividad y ejecutar una prueba del juego.
- La elección de los juegos debe ser de acuerdo a las posibilidades de los niños, para captar el interés.
- Conviene alternar los juegos más dinámicos, que exigen esfuerzo físico, con otros menos movidos que sirvan de recuperación.
- Estimular la participación en el juego.
- En caso de hacer correcciones, detener el juego en el momento preciso, reiniciándolo prontamente.
- Introducir variaciones que cautiven el interés del niño.
- Se recomienda tener preparados otros juegos, en caso de que esos no resulten.
- No conviene excluir a los jugadores cuando pierdan o se equivoquen. Es preferible hacerles pagar prendas, o idear alguna forma de que permanezcan jugando.
- Estar atento a las muestras de fatiga para detener o cambiar de juego.
- Hacer cumplir las reglas del juego para que se acostumbren a respetar las normas.

- Finalizar el juego antes que decaiga el interés.
- Destacar las actitudes valiosas que se involucran en el juego.
- Tratar de premiar a todos los participantes, sean ganadores o no.
- Comentar los errores en general, sin individualizar, estimulando el esfuerzo por superarlos.
- Corregir las faltas individuales en forma personal y motivar el cambio conductual.
- Finalmente, evaluar el juego, según los objetivos que se persiguen.

## BATERÍA DE JUEGOS

### JUEGOS DE ALTA ACTIVIDAD

#### GORILA ENJAULADO

Se hacen 2 círculos concéntricos en el suelo a una distancia no muy grande con tiza. En el círculo interior se pone el gorila y todos los demás en el anillo formado por los círculos. La idea del gorila es, sin salirse del círculo interior, tomar a los que están en el anillo y meterlos dentro del círculo para convertirlos en gorilas. Los que están en el anillo no pueden salir de él. Si lo hacen también se convierten en gorilas. Gana el sobreviviente.

#### EL TÚNEL

Se deben formar de a parejas tomados de las manos formando un túnel. La idea es que 1, 2, 3 niños pasen por el túnel, tomen a alguien, y al llegar al final se forman con los demás; el niño que quedó sin pareja debe volver al comienzo, entrar al túnel y hacer lo mismo. Luego de un rato se empieza a contar en forma regresiva. Al llegar a 0 se bajan las manos y las personas que queden dentro del túnel deben realizar una penitencia.

#### CUERPO A TIERRA

Se forman filas (alrededor de 8 niños por fila, todos mirando hacia adelante) la idea del juego es que al primero de la fila se le entrega un testimonio, el que debe llegar al final de la fila por entremedio de las piernas de los niños (sólo el testimonio) Al llegar al final el último niño grita: "*iCuerpo a tierra!*", toda la fila se tira al suelo y el último niño debe volver al comienzo, corriendo por sobre los niños acostados, sin pisarlos (como si fuera una escalera acostada) La primera fila que logre pasar completa, gana.

#### HERMANOS DE

Se forman dos filas paralelas separadas por una distancia razonable y cada persona identifica a la que está al frente de ella (será su pareja) El animador grita: "*iHermanos de... CODO!*" y las parejas deben llegar al medio de la distancia que los separa, juntan la

parte que el animador ha señalado y se ponen en cuclillas. El animador debe ir cambiando las partes que deben juntarse (orejas, tobillos, pera, espalda, etc) En cada ronda la última pareja en agacharse pierde y sale del juego. Si alguna pareja pierde el equilibrio al agacharse y separan las partes indicadas, también pierden. Para que los niños que van saliendo no pierdan el interés, deben juntarse alrededor del animador para sugerirle nuevas partes y decidir entre todos.

## **LA CRUZ**

Se forman cuatro filas, con todos los niños mirando al frente, y se ubican en forma de cruz. Al centro se coloca un testimonio. El animador debe dar la orden de partida: "¡Ya!" y los últimos de la fila deben dar una vuelta completa hacia la derecha y volver a su fila, pasar por entremedio de las piernas de todo su equipo, tomar el testimonio y ponerse al comienzo de la fila. Quien tome el testimonio gana un punto. Gana la fila con más puntos a favor (por lo tanto las filas deben tener la misma cantidad de personas)

## **FUTHAND**

Todos los niños se ponen en círculo mirando hacia adentro y con las piernas semiseparadas. La idea es que con una pelota al centro y nuestras manos hagamos goles en los arcos de los demás (las piernas) Cualquiera puede hacerle goles a quien quiera. Si se le hace un gol a alguien, este niño puede jugar sólo con una mano. Si se le hace un gol por segunda vez el niño se da vuelta y debe jugar así.

## **ATRAPA MOSCAS**

Este juego es parecido al pillarse. La idea es que una persona (el atrapa moscas) atrape a los demás niños (las moscas) Al atrapar a alguien, el atrapamoscas lo toma de la mano y juntos deben seguir atrapando moscas, las que a su vez se toman de las manos de los atrapamoscas y así sucesivamente. Debe definirse un área de juego.

## **SOL Y HIELO**

También es similar al pillarse. Previamente se define un 75% de niños como "sol" y el resto son "hielo". Cuando los "hielo" tocan a los "sol" los congelan. Los "sol" pueden liberar a los "hielo" pasando por entre sus piernas.

## LÍNEA STALKING

Se hace una línea de jugadores con los ojos vendados y las piernas separadas, uno al lado de otro, separados apenas por unos centímetros. Frente a ellos se coloca el resto de los jugadores, que deben intentar cruzar al otro lado de la fila. Los jugadores vendados sólo pueden mover manos y pies para atraparlos, pero sin moverse de su sitio. Los atrapados salen del juego.

## EL FARO

Se forman varios equipos. Cada equipo tiene a sus integrantes vendados y tomados por los hombros. A unos 50 metros se coloca el jefe del equipo, quien dará indicaciones a su equipo para que llegue hasta él. El primer equipo que logre la meta, gana. Mientras más obstáculos tenga el lugar donde se desarrolle el juego, más entretenido.

## CAMEBALLOS

Dos equipos se ponen en fila separados por unos centímetros y dando la espalda al otro equipo. Una vez en esta posición deben tenderse boca abajo, de modo que los pies de los niños de ambas filas estén apenas separados. Un equipo serán los "caballos" y otro los "camellos". El animador del juego debe contar una historia en que mencione "camello" y "caballo". Si dice "caballo", estos deben arrancar y son perseguidos por los "camellos", y si dice "camello" viceversa. Se deben incluir las palabras "cameballo" y "cabamello" para despistar (se supone que nadie debe correr porque los "cameballos" en realidad no existen) En el lugar debe definirse una meta, pasada la cual los niños no deben seguir corriendo y se consideran salvados. Gana el equipo que primero logre capturar a todo el equipo contrario. En todo caso, generalmente esto no sucede, así que lo mejor es seguir jugando hasta antes que los niños se aburran. Otra opción es dar un punto por cada niño capturado en cada pasada.

## PASE EN ALTO Y TÚNEL

Se forman dos filas y los niños se paran mirando al frente, con las piernas separadas para formar un túnel. Se utiliza un testimonio que debe correr desde el primero de la fila hacia atrás de la siguiente forma: el primero lo hace levantando los brazos y entregándoselo por arriba al compañero de atrás ("alto"), el cual debe tomar el testimonio y pasarlo por entre sus piernas ("túnel") al que está detrás, el cual debe

pasarlo a su vez por arriba ("alto") y así sucesivamente. El último niño de la fila debe correr hasta el principio y volver a empezar. Gana la fila que completa un ciclo primero.

## **VEN O VETE**

Se elige a un jugador que "quema" a los demás. Los demás participantes se sientan en parejas formando dos círculos concéntricos. El jugador que quema gira alrededor del círculo hasta que toca la cabeza de alguno de los sentados al tiempo que dice "ven" o "vete". Los dos jugadores de la pareja tocada se levantan a toda velocidad para dar una vuelta al círculo y volver a ocupar su sitio, antes que lo ocupe quien estaba de pie. Si les dijeron "ven", corren en el mismo sentido que quien los quemó, y si les dijeron "vete", en sentido contrario. Los dos primeros en completar la vuelta ocupan los sitios libres, y el que queda de pie le toca quemar.

## **SILLA LOCA**

Se hace un círculo con tantas sillas como participantes hayan. Se deja a una persona de pie, al centro. A la señal, los niños empiezan a pasarse de una silla a la otra, hacia la derecha, de modo que siempre hay una silla vacía, pero se va "corriendo". Quien está de pie debe tratar de sentarse. A quien le quitan el asiento debe ponerse al centro.

## **LA EXPLOSIÓN**

Cada niño recibe un globo pequeño (ideal un globo de bomba de agua), lo llena de aire y se lo ata al tobillo. El juego consiste en tratar de reventar los globos de los demás al mismo tiempo que se cuida el globo propio. Dependiendo de la cantidad de materiales y de niños se pueden hacer variaciones: puede ser de todos contra todos o con equipos, puede definirse un área de juego para que no se repartan por todo el lugar, puede entregarse dos globos por niño (uno por tobillo)

## **CARRERA DE BORRACHOS**

Se ubican los niños en varias filas del mismo tamaño. Se da la partida y de cada fila debe salir un niño, recorrer cierta distancia y llegar a una base en donde otro niño o un animador deben hacer que den varias vueltas con la cabeza agachada de modo que se mareen. Luego, mareados, deben correr de vuelta a su fila. Al llegar sale el siguiente. Gana la primera fila que pasa entera. Debe haber un "mareador" por fila.

## HOMBRE NEGRO

Se demarca un área y en la mitad se marca una línea que la divide en dos. En el centro de la línea se ubica un niño ("el hombre negro"), y todo el resto se ubica en uno de los bordes contrarios. El juego comienza cuando el hombre negro grita: *"¿Quién le tiene miedo al hombre negro?!"*. Los niños en la línea contraria responden: *"¡Nadie!"* y deben correr hacia el otro límite del área, pasando por la mitad, donde el hombre negro intentará quemarlos. Los que son quemados se convierten en hombres negros. Los que logran pasar deben devolverse, no sin que antes se repita el diálogo: *"¿Quién le tiene miedo al hombre negro?!"*, *"¡Nadie!"*. Sucesivamente se repiten los intentos de cruzar la mitad del área. Gana el último niño en no ser quemado.

## CACHIPUNES

Todos estamos familiarizados con el juego del cachipún. El cachipún puede convertirse en un juego masivo de gran impacto, que tiene varias versiones: aquí van algunas.

### CACHIPÚN ALEMÁN:

Se forman los niños en dos filas paralelas. Al frente se ubica una base. A la partida sale un niño de cada fila hacia la base, y hacen cachipún. El que gana puede continuar corriendo, en dirección hacia la fila contraria, mientras que el que pierde se reintegra a su fila. La fila que perdió debe enviar a un niño a encontrarse con el niño de la otra fila, y hacer cachipún en donde se encuentren. Si el niño vuelve a ganar sigue avanzando, mientras que si pierde es el otro niño el que avanza a la fila contraria. Siempre debe pasarse por la base (esto para asegurara que haya un recorrido entre fila y fila) Si un niño logra llegar a la fila contraria eso es un punto para su fila. Gana quien tiene más puntos.

### CACHIPÚN ANIMAL:

Se juega igual que el cachipún alemán, pero se remplazan piedra, papel y tijera por hombre, escopeta y oso de la siguiente forma:

Concepto	Vence a	Es vencido por
OSO	HOMBRE	ESCOPETA
ESCOPETA	OSO	HOMBRE
HOMBRE	ESCOPETA	OSO

El atractivo del juego consiste en que los niños al hacer cachipún deben caracterizar con su cuerpo cada uno de los conceptos:

**OSO:** El niño gruñe y levanta los hombros y los brazos para atacar

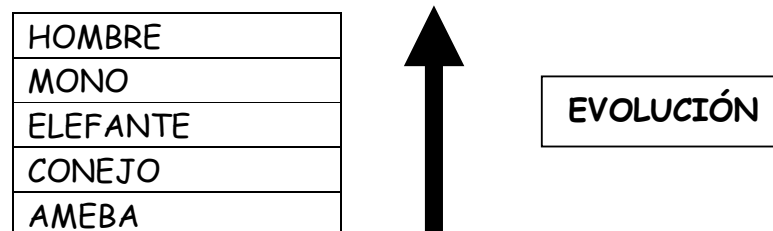
**ESCOPETA:** El niño estira los brazos hacia delante como si sostuviera una escopeta

**HOMBRE:** El niño se para bien derecho y pone las manos en la cintura

### **CACHIPÚN AMEBA:**

Se demarca un área de juego y se dispone a los niños en ella. Todos los niños comienzan siendo amebas, y deben hacer la mímica de amebas (moviendo los brazos sobre los hombros) Deben repartirse por el área, siendo amebas y diciendo: "Ammmeeeebaa, ammmeebaaaa". A medida que se desplazan deben ir haciendo cachipún con otras amebas. El que gana evoluciona a un animal más avanzado, y el que pierde sigue siendo ameba (independientemente del nivel de evolución, el que pierde siempre se convierte en ameba) El nivel máximo es ser humano, que no requiere ninguna mímica (ya que somos humanos) Se puede jugar hasta que se ponga fome.

Una línea de evolución propuesta (se puede modificar de acuerdo a las mímicas que se les ocurran) es la siguiente:



## ENTENDIENDO LAS CONDUCTAS DIFÍCILES EN LOS NIÑOS

CONDUCTAS	¿QUÉ BUSCAN?	¿CÓMO LO BUSCAN? ¿QUÉ MENSAJES NOS MANDAN?	¿QUÉ SENTIMOS?	¿CUÁL ES LA RESPUESTA HABITUAL?	¿CUÁL ES LA RESPUESTA MÁS ADECUADA?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• EL FLORERITO</li> <li>• EL INQUIETO</li> </ul>	Llamar la ATENCIÓN	Haciendo desorden: <u>"Aquí estoy yo, si no molesto no me inflan"</u>	Rabia.	Le ponemos atención, nos hacemos cargo de él, le damos una actividad especial.	Ignorarlo cuando busca atención inadecuadamente. Estimularlo cuando se incorpora adecuadamente al grupo: <u>"Tienes mi atención pero no cuando molestas"</u> .
<ul style="list-style-type: none"> <li>• EL QUE NO LE GUSTA NADA</li> <li>• EL DOMINANTE</li> </ul>	Hacer lo que él quiere, busca PODER	No hacer caso, anda a las de él, hace la competencia al tío: <u>"Aquí mando yo"</u>	Ganas de competir, de ganar.	La peleamos, competimos.	Darles oportunamente responsabilidades, tareas, compartir trabajos con él: <u>"Trabajamos juntos"</u> .
<ul style="list-style-type: none"> <li>• EL AGRESIVO</li> </ul>	Desquite, REVANCHA	Pega, pelea, rompe: <u>"Nadie me quiere, todos me castigan, yo también castigo, y tampoco quiero a nadie"</u>	Ganas de agredirlo. Rechazo.	Conversarle, amenazarlo, aconsejarlo.	Darle afecto en otros momentos, demostrarle mucho cariño, pero cuando él agrade: <u>"Yo te quiero, te queremos"</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• EL TÍMIDO</li> <li>• EL RETRAÍDO</li> <li>• EL PEGOTE</li> </ul>	Demostrar INCAPACIDAD	Callado, no se integra, se aísla, se queja: <u>"Soy débil, no sé, no puedo"</u>	Pena. Lástima. Rabia.	Los mimamos, les damos más cariño, los consentimos y sobreprotegemos.	Resaltar sus logros, hacerlo sentir que vale y que puede: <u>"Eres capaz"</u>