

## JUEGOS PARA 3-4 AÑOS

1. POSTURAS
2. KIKO-KIKA
3. VESTIDOS
4. LA ESTRELLA DE SEIS PUNTAS
5. FORMA Y COLOR
6. LOS CASQUETES
7. PUZZLES
8. EL CASTILLO
9. CILINDROS
10. LÁMINAS DE OBSERVACIÓN

### **1. POSTURAS**

A través de la imitación de distintas posturas realizadas con figuritas de goma moldeable o de tela, los niños pueden ir conociendo su propio cuerpo, y desarrollar el equilibrio o la lateralidad.

### **2. KIKO-KIKA**

Sirviéndose de un muñeco o muñeca de cuerpo flexible, manejado por los propios niños, se pueden conseguir objetivos referidos al conocimiento del esquema corporal, improvisación o gestualidad.

### **3. VESTIDOS**

El tradicional juguete de los “Vestiditos”, es siempre bien recibido por los pequeños, que se divierten vistiendo y desvistiendo a las figuras, al mismo tiempo que aprenden formas y colores.

### **4. LA ESTRELLA DE SEIS PUNTAS**

Los juegos de ruletas atraen mucho a los niños; éstos giran y giran la estrella hasta que coincidan las figuras iguales. De este modo van desarrollando la percepción visual y función simbólica.

### **5. FORMA Y COLOR**

Material sencillo de gran colorido, para iniciarse en la discriminación de las formas geométricas y el aprendizaje de los colores. Imitando o creando una composición, se va desarrollando la imaginación creadora.

### **6. LOS CASQUETES**

Con este juego multisensorial de gran originalidad se pueden conseguir abundantes objetivos, habilidades y experiencias en competencias tales como matemáticas, corporales o sociales.

### **7. PUZZLES**

Los puzzles han sido siempre juguetes preferidos por los pequeños. La composición original y variada de las piezas de este material hace que se fije aún más la atención de los niños.

### **8. EL CASTILLO**

Juego de construcción que encandila a los niños, con piezas de soldaditos y almenas para realizar múltiples composiciones y despertar la imaginación creadora, iniciándose en el espacio tridimensional.

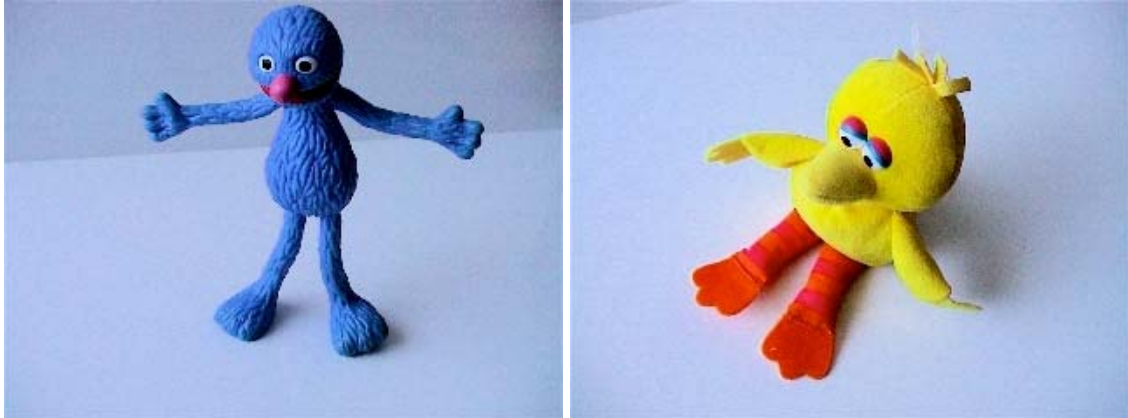
### **9. CILINDROS**

Juguete encajable construido con piezas cilíndricas de diferente tamaño y grosor, que inicia a los niños en los conceptos básicos matemáticos como: números, tamaños, grosores, etc.

### **10. LÁMINAS DE OBSERVACIÓN**

Las láminas de observación realizadas con piezas transparentes, hace de este juego uno de los más atractivos, consiguiéndose a través de él nociones de simetría y espacio-temporales.

## 1. POSTURAS



### OBJETIVOS

- Desarrollar el esquema corporal.
- Conocer las principales partes del cuerpo.
- Desarrollar el equilibrio, tonicidad y lateralidad.
- Fomentar la participación grupal.

**Nº DE JUGADORES:** individual, por parejas, o en grupo.

### DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

Para la realización de este juego se puede adquirir en el mercado, algunas figuras como las sugeridas en la ilustración, de las siguientes características:

Que sean figuritas atractivas, bien de goma, tela, u otro material. A ser posible que puedan manejarse fácilmente, por el niño o por el adulto.

La primera figura es de goma y permanece estable o fija una vez manipulada. La segunda sin embargo es de tela y no permanece fija, es necesario manipularla con la mano.

### DESARROLLO DEL JUEGO

Con estas figuras se puede sugerir a los niños la imitación de distintas posturas. Se coloca la figura en la posición deseada y los niños la imitan.

**Ejemplo:**

Nos ponemos de pie como nuestro muñequito. Nos sentamos. Abrimos los brazos. Juntamos los pies. Nos tumbamos. Nos tocamos la nariz. Nos tocamos el pie izquierdo. Nos tocamos la tripa. Nos volvemos de espalda. Giramos la cabeza. Cruzamos los brazos, etc. Los propios niños pueden sugerirlas.

**VARIANTE**

Caminamos en fila o libremente, como se desee. En un momento dado, “Stop” se detiene el paso y se dice en alta voz la postura que adopta la figurita. Por ej. “Se toca un pie” y nosotros “nos tocamos un pie”. Se imita y se continúa con el paso.



## 2. KIKO-KIKA



### OBJETIVOS

- Conocer las partes del cuerpo.
- Desarrollar el esquema corporal.
- Fomentar el juego simbólico.
- Desarrollar la coordinación visomanual.
- Expresar sentimientos y emociones.
- Explorar semejanzas y diferencias.
- Estimular el lenguaje oral y la comunicación.

**Nº DE JUGADORES: uno o varios**

### DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

El material de juego consiste en un muñeco o una muñeca, semejante a las marionetas. Cabeza de goma, piernas, pies y manos también de goma. El cuerpo de tela, es decir hueco por dentro. El vestido de una pieza y por detrás tendrán una abertura para introducir la mano. Podrán poseer diferentes trajes o vestidos, para diferentes situaciones.



## DESARROLLO DEL JUEGO

Con este material se pueden realizar muchas y variadas actividades como las que sugerimos a continuación:

- Jugar libremente con los muñecos/as.
- Señalar en el muñeco/a la parte del cuerpo solicitada y luego en la propia persona.
- Mover alguna parte del cuerpo con el muñeco/a y repetir el movimiento con el propio cuerpo.
- Manejar los muñecos en un escenario improvisado.
- Observar las semejanzas y diferencias de ambos muñecos.
- Expresar con gestos y posturas los movimientos de los muñecos, etc.

### 3. LOS VESTIDOS



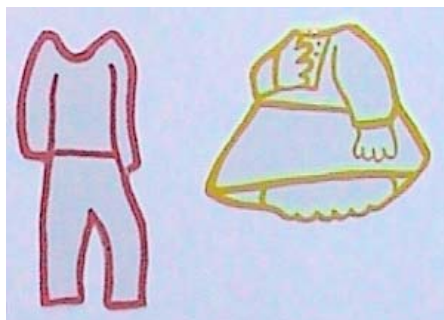
#### OBJETIVOS

- Favorecer el desarrollo del esquema corporal.
- Conocer las principales partes del cuerpo.
- Desarrollar la observación.
- Aprender a diferenciar los colores.

**Nº DE JUGADORES: individual o por parejas.**

#### DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

Este juego es similar al juego tradicional de vestir a los muñecos con los tradicionales vestiditos de papel. La diferencia está en que los dos muñecos que se proponen, están hechos de acetato transparente y no en papel. También los vestiditos están pintados en acetato, con o sin transparencias. El número de vestiditos puede ser variable.



## DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en vestir a los dos muñecos con los vestidos que se proponen. Pueden realizarse de forma libre o sugerida. Por ejemplo. “Vestir a la niña con una falda amarilla y un jersey verde”, o “con un pantalón rojo y camiseta blanca”. Vestir al niño con un “pantalón verde y un jersey rojo”, etc.





## 4. LA ESTRELLA DE SEIS PUNTAS



### OBJETIVOS

- Desarrollar la percepción visual.
- Desarrollar la función simbólica
- Aprender a ganar y a perder.

**Nº DE JUGADORES: Por parejas.**

### DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

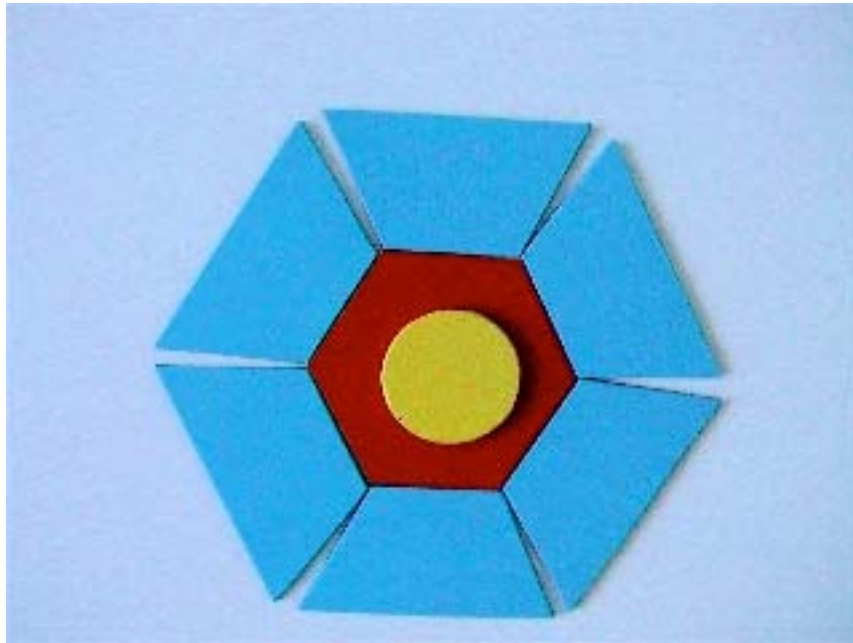
El juego está realizado con un círculo de madera de 40 cm. de diámetro que hace de plataforma en el cual están dibujados seis símbolos gráficos: una nube, una flecha, un triángulo, un cuadrado, un círculo y una estrella. Sobre ella se encuentra otra plataforma más pequeña giratoria en forma de estrella, con los mismos signos gráficos.

## DESARROLLO DEL JUEGO

El primer jugador -elegido a sorteo- deberá girar la plataforma “estrella” y en caso de coincidir el mismo signo gráfico, ganaría un punto. Si no coincidiera pasaría el turno al segundo jugador. El máximo de jugadas es de seis. Ganará el jugador que haya sacado más puntos, o más asociaciones simbólicas.



## 5. FORMA Y COLOR



### OBJETIVOS

- Discriminar formas geométricas.
- Afianzar en el aprendizaje de los colores.
- Desarrollar la creatividad.

**Nº DE JUGADORES:** Individual o por parejas.

### DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

El juego está realizado con 8 piezas geométricas en madera y de 5 cm. de lado. Las formas son las siguientes:

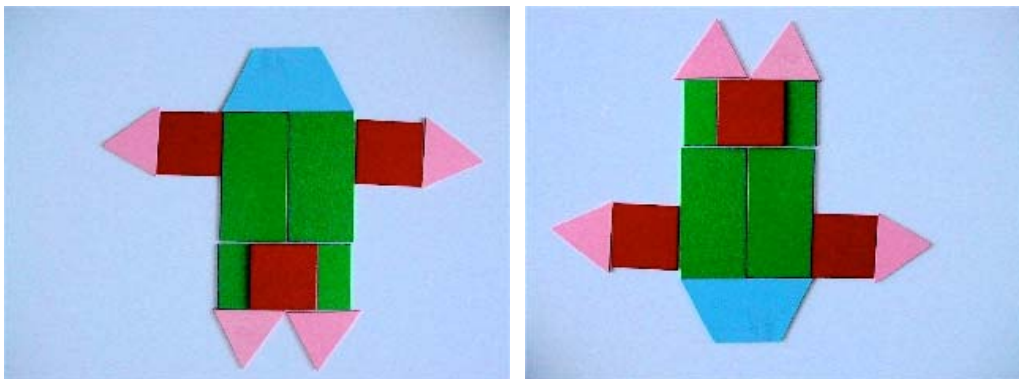
- Hexágono en color naranja.
- Triángulo en color rosa.
- Trapecio en color azul.
- Cuadrado en color rojo.
- Círculo en color amarillo.
- Rectángulo en color verde.



## DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en colocar las figuras formando diferentes composiciones. Puede realizarse libremente o de forma sugerida como por ejemplo:

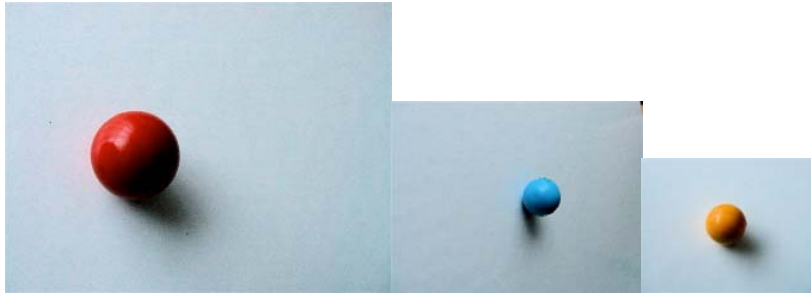
- Dibujar en papel un modelo e imitarlo.
- Observar el modelo desde otra posición.
- Realizar una composición, luego retirarla y procurar repetirla de la misma manera.
- Dictado de posiciones: ej. círculo arriba, rectángulo abajo, triángulos a los lado, etc.<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Depósito Legal. M-2452-1991

## 6. LOS CASQUETES



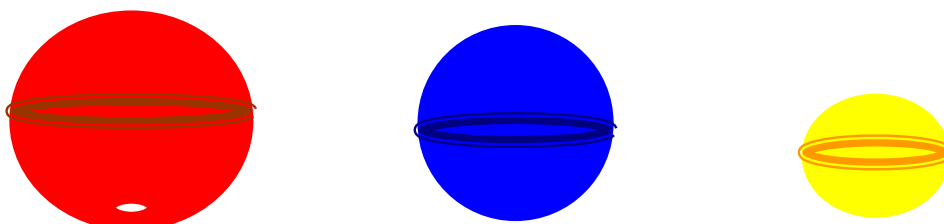
### OBJETIVOS

- Iniciar en los conceptos matemáticos básicos: tamaño, color, textura...
- Fomentar la exploración multisensorial: ver, tocar, escuchar...
- Desarrollar habilidades matemáticas de conservación de la cantidad: llenar y vaciar y de coordinabilidad de conjuntos: cada casquete en su hueco, etc.
- Desarrollar las habilidades manuales: enroscar-desenroscar, arrastrar, ensartar... y habilidades sociales: compartir los elementos de juego, jugar con otros ...
- Practicar el juego simbólico: camión, tren, sonajeros, barcas, sombreros...
- Realizar experiencias corporales: correr detrás de la pelota, lanzarla, etc.
- Desarrollar la imaginación.

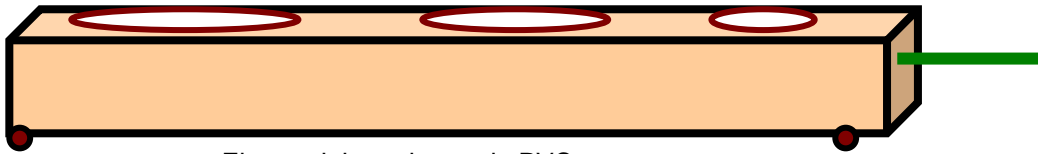
**Nº DE JUGADORES: uno o varios**

### DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- Este material puede prepararse con tres pelotas de distintos tamaños: 10, 8 y 6 centímetros, cortadas por la mitad, pintadas o adquiridas en los colores rojo, azul y amarillo y dejando un agujerito en una de la mitades. Los casquetes tendrán una rosca en su parte ancha.



- Una plataforma rectangular de color beige con cuatro ruedas. En uno de los lados más cortos llevará una hendidura para introducir la cinta de arrastre. El tamaño de la plataforma será de 30 x 15 centímetros. En ella se habrán realizado tres perforaciones circulares de tamaño ligeramente inferior al de las tres pelotas, para que puedan introducirse en ella.



El material puede ser de PVC o goma espuma.

- Una cinta o cuerda de 50 centímetros de larga de color verde.
- 3 cordones de goma de 25 centímetros de largo en los mismos colores de las pelotas.

### VARIANTES

Se aumentan las posibilidades pedagógicas si las pelotas son de diferentes texturas (Fig. 1) y tratándose de niños de 4 años pueden ser las pelotas bicolor (Fig. 2).



Fig. 1



Fig. 2

### DESARROLLO DEL JUEGO

Con este juego se pueden hacer muchas y variadas actividades, como las sugeridas a continuación.

- Jugar libremente con los materiales dejando al niño que desarrolle su propia iniciativa y creatividad.
- Observar los seis casquetes por separado y ordenarlos por tamaños y por colores; hacer pares de casquetes, etc.

## JUEGOS PARA 3-4 AÑOS

---

- Enroscar los dos casquetes para formar las pelotitas. Jugar con ellas rodándolas, lanzándolas, con la mano, con el pie, etc.
- Llenar las pelotas de arena u otro material, legumbres, piedrecilla, etc. Observar su peso y su sonido y hacer comparaciones entre ellas.
- Vaciar las pelotitas en distintos recipientes – cubos de playa, cajas...- para observar la conservación de la cantidad.
- Poner en las pelotas los cordones de goma, dejando el nudo por dentro y utilizarlas para jugar con ellas.
- Colocar en la plataforma los casquetes, llenos o vacíos y arrastrarla a modo de un tren o camión de carga.
- Observar la coordinabilidad de conjuntos: cada pelota en su agujero.
- Realizar la misma actividad con las pelotas.
- Transformar las pelotas o casquetes en sombreros, sonajeros, barquitas y todo lo que la imaginación les sugiera.

## 7. PUZZLES



## OBJETIVOS

- Favorecer la atención.
- Desarrollar la percepción visual.
- Fomentar la organización espacial y lateralidad.
- Reconocer formas geométricas básicas.



## Nº DE JUGADORES: uno o varios

## DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

Este material, formado por 14 figuras, está realizado en madera y posee unas características específicas para adecuarse a la edad de los niños. Todos ellos se forman con tres piezas, salvo el último puzzle que posee la propiedad de formar un puzzle con figuras planas y una figura en volumen.

1. Formas libres.
2. Cuadrado, rectángulo, pentágono.
3. Semicírculo, rombo, trapecio, triángulo.
4. Óvalo, círculo, triángulo, hexágono, trapecio.
5. Formas combinadas.



1. Formas libres



2. Cuadrado, rectángulo, pentágono



3. Semicírculo, rombo, trapecio, triángulo



4. Óvalo, círculo, triángulo, hexágono, trapecio



5. Formas combinadas

## 8. EL CASTILLO



### OBJETIVOS

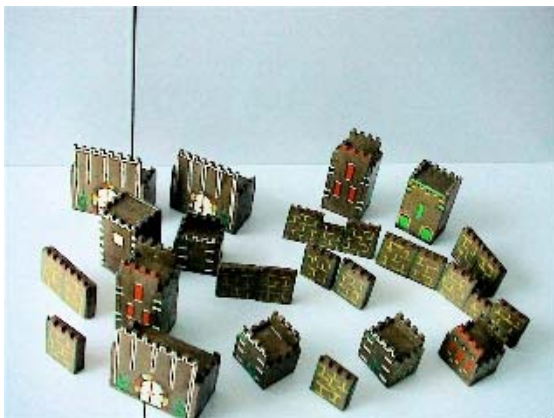
- Desarrollar la imaginación creadora.
- Conocer el espacio tridimensional.
- Fomentar las relaciones sociales.
- Desarrollar habilidades manuales.

**Nº DE JUGADORES: Individual o por parejas.**

### DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

Este juego de construcción está realizado en madera y se compone de:

- Las piezas. Están realizadas con piezas rectangulares y piezas cúbicas, en el número y tamaño que se desee. Las rectangulares para los muros de las almenas de la muralla y las cúbicas para las torres.
- Las figuras. Corresponden a los soldaditos y demás personajes del castillo, en la cantidad que se desee.



## DESARROLLO DEL JUEGO

Como todos los juegos de construcción se deja libremente al niño o a los niños que jueguen con las piezas, construyendo el recinto para el castillo y añadiendo libremente las figuras de las personas.



## 9. CILINDROS



### OBJETIVOS

- Iniciar en los conceptos matemáticos tridimensionales: ordenar por altura, grosor, tamaño, color.
- Comprender conceptos básicos sobre los números cardinales y ordinales.
- Desarrollar habilidades matemáticas y coordinabilidad de conjuntos.
- Desarrollar las habilidades manuales y habilidades sociales.

### Nº DE JUGADORES: Uno o varios

### DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

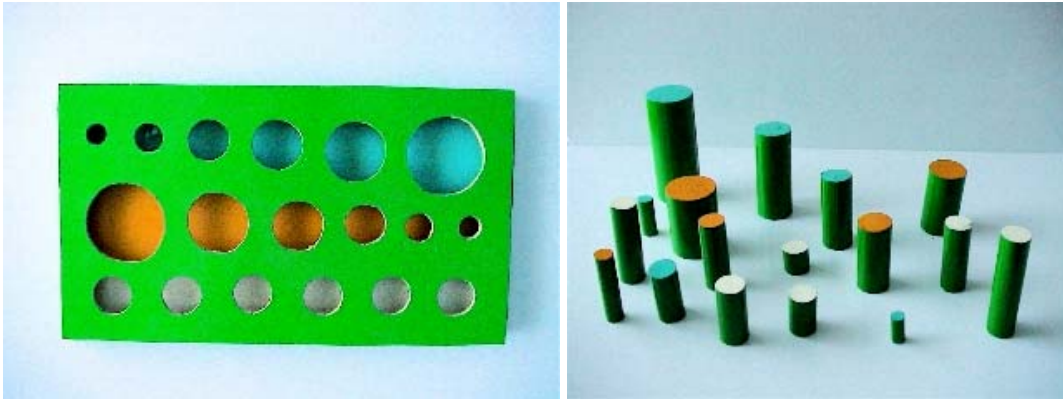
Este material se puede preparar con dos plataformas del mismo tamaño, la inferior está pintada por tres franjas de color: blanco, amarillo y azul. En la superior se han realizado 6 hendiduras circulares para cada franja, de igual tamaño en el color -blanco-, o de diferentes tamaños en progresión en los colores -azul y amarillo-, de mayor a menor para el color amarillo y de menor a mayor para el color azul.

Las medidas de los diámetros circulares en la franja azul y amarilla son: 4,5 cm. 4 cm. 3,5 cm. 3 cm. 2,5 cm. 2 cm.

## JUEGOS PARA 3-4 AÑOS

---

La medida del diámetro circular en la franja blanca es de 2 cm.



Para cada una de las hendiduras se preparan los cilindros. Las bases tienen dos milímetros menos que las bases de la plataforma, para que puedan acoplarse en su hueco. Las alturas de los cilindros son diferentes:

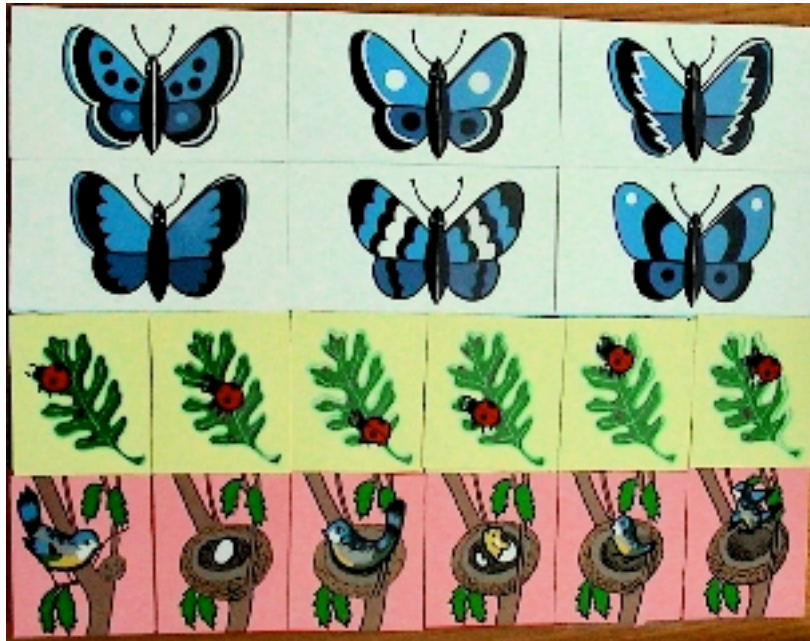
- Cilindros blancos: 9 cm. 7,5 cm. 6 cm. 4,5 cm. 3 cm. 1,5 cm.
- Cilindros azules: 9 cm. 7,5 cm. 6 cm. 4,5 cm. 3 cm. 1,5 cm.
- Cilindros amarillos: 4,5 cm. 4 cm. 3,5 cm. 3 cm. 2,5 cm. 2 cm.

### DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en ir colocando los cilindros en sus lugares correspondientes. También se sugieren actividades como éstas:

- Realizar comparaciones de alturas.
- Ordenar una serie de cilindros de un solo color, con los ojos cerrados.
- Se colocan dos o más cilindros de un solo color y el niño los completa.
- Se solicita un cilindro según consignas, por ej. “Dame el cuarto cilindro azul”.
- Se compara un cilindro con otro, colocados en horizontal.
- Se realizan comparaciones de cilindros por sus bases, etc.

## 10. LÁMINAS DE OBSERVACIÓN



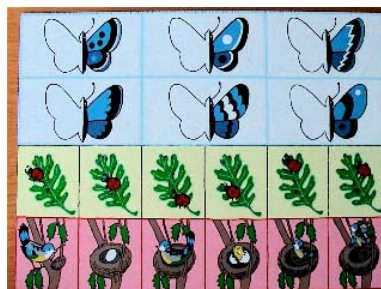
### OBJETIVOS

- Desarrollar la observación.
- Desarrollar las secuencias espacio-temporales.
- Iniciar en las primeras nociones de simetría.

**Nº DE JUGADORES:** Individual o por parejas.

### DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- Soporte. Esta lámina -cuyo modelo se ha adquirido en el mercado- presenta como novedad que las imágenes están pintadas en un panel de madera, de tamaño 55 cm. de largo por 40 cm. de ancho. La lámina está dividida en tres secuencias: mariposas, hojas y nidos.



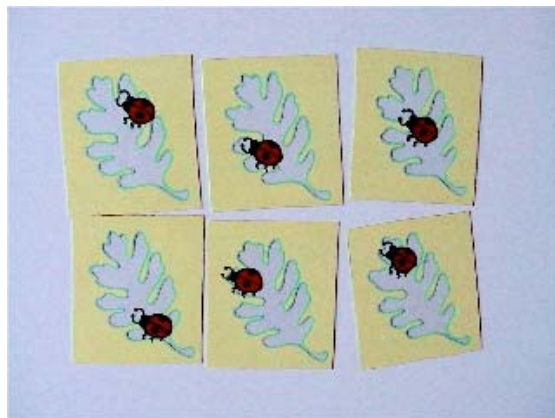
## JUEGOS PARA 3-4 AÑOS

---

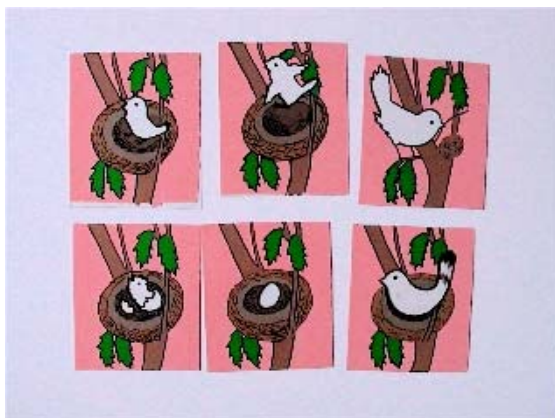
- Tarjetas. Las tarjetas también poseen la novedad de estar pintadas en acetato transparente. Estas son de tres clases.
  - Las mariposas -en nº de seis- están dibujadas sobre acetato transparente cuyo fondo es el color blanco. Cada mitad es simétrica a la otra mitad de la lámina.



- Las hojas están pintadas en acetato transparente y fondo pintado de amarillo, salvo la mariquita roja.



- Los nidos -de colores- salvo el pajarito y los huevos, en acetato transparente con fondo de color rosa.





## **DESARROLLO DEL JUEGO**

El juego consiste en reconocer la tarjeta que corresponde y colocarla en su lugar. En las tarjetas de las mariposas se completa con la otra mitad. En las hojas se colocan en su posición correcta sobre su propia imagen. En los nidos se colocan igualmente sobre su propia imagen.