

PROGRAMA PARA DÍAS DE LLUVIA

“Los aprendizajes más importantes se crean jugando”



¿Qué vas a encontrar aquí?

Nuestro Proyecto en los días de lluvia

Actividades y juegos por edad

Pantallas

Otros recursos

Antes de
empezar
debemos
saber que:

1. Las propuestas de juego siempre serán voluntarias.
2. Debemos **explicar la actividad o juego antes de sacar los materiales** que vayamos a utilizar.
3. Las actividades o juegos deben ser **explicados de manera sencilla**, adaptándonos a la edad de los niños y las niñas.
4. Debemos cerciorarnos de que todos y todas **hayan entendido lo que vamos a hacer**.
5. La manera en la que **propongamos** las actividades va a condicionar la participación.
6. Debemos marcar unos **límites** anticipándonos a lo que pueda ocurrir.
7. Tanto las actividades como los juegos son para ellos, por lo que si el grupo está de acuerdo pueden hacer **las modificaciones que quieran**.
8. Debemos enseñar a los niños y niñas a **cuidar el material** para que así todo el grupo pueda disfrutar de él.

Nuestro proyecto en los días de lluvia

Ofrecemos propuestas de juegos, actividades y diferentes recursos para los días de lluvia. Nuestro objetivo es que las pantallas sean la última opción y trabajar otras alternativas.

Los días de lluvia suponen una agitación extra en los niños y niñas, de ahí que sea necesario que tengamos todo bien organizado y que demos las indicaciones con claridad.

Las actividades en los días de lluvia nos permiten bajar la intensidad y centrar mejor la atención, invitando a la calma a todos los niños y niñas.



La figura del monitor/a en el juego

- Se trata de una figura de **observador y mediador**.
- Tenemos que buscar que la experiencia sea **agradable y positiva**.
- Velar porque todos los niños y niñas se **sientan partícipes, respetados y tenidos en cuenta**.
- Ante un conflicto no debe tomar partido y debe centrarse en **mediar de una manera objetiva y respetuosa**.
- En ningún caso, se debe mostrar **favoritismo** hacia ninguno de los integrantes.
- Si es posible y necesario podemos **participar en la propuesta** hasta que veamos que pueden continuarla sin nuestra intervención.
- Debemos estar atentos a las posibles conductas de **acoso escolar** e informar inmediatamente.



JUEGOS Y ACTIVIDADES

INFANTIL

Yo vi

PROPUESTA:

Se trata de una variación del famoso juego “veo veo” en versión infantil. Con los niños y niñas sentados, por turnos, deberán ir describiendo o imitando objetos, paisajes o cualquier cosa que hayan visto en su camino de casa, en el aula o el colegio. Los demás, tendrán que adivinar de qué se trata. Quien lo adivine pasará a describir el siguiente objeto.

MATERIALES:

No necesita material

¿Qué dibujo es?

PROPUESTA:

Sólo necesitarán una pizarra y borrador, o más simple aún, papel y colores. Uno dibuja y el otro adivina. Se pueden crear tarjetitas o papeles con los dibujos que irán tocando al azar e ir sacándolos de un tarro. Estos se pueden clasificar por dificultades. Y es otra actividad en sí misma, primero pueden pensar e ir escribiendo los papeles a introducir en el tarro, y luego ¡a jugar!

MATERIALES:

Pizarra y tiza

Simón dice...

PROPUESTA:

El juego de Simón dice es ideal para ayudar a los niños a prestar atención y tener en cuenta unas instrucciones determinadas. El juego es bastante simple, aunque su dificultad va incrementando a medida que va progresando el juego. Una persona, quien puede ser el monitor/a o uno de los niños, ordena hacer un gesto, que puede ser o muy cotidiana o muy alocada.

Pero, cuidado, los niños deben hacer caso a lo que se dice siempre y cuando la instrucción empiece con "Simón dice...". Si el encargado de ordenar las instrucciones empieza diciendo la orden sin usar esa muletilla y alguien hace lo que ha dicho, queda descartado.

MATERIALES:

No necesita material

Leones durmientes

PROPUESTA:

Este juego para niños y niñas en edad preescolar los desafía a ignorar las distracciones y mantenerse concentrados. Una niña o niño camina y trata de despertar a todos sus amigos y amigas, que fingen ser leones dormidos. Si se mueven, se ríen o abren los ojos, están fuera. El último en ignorar todos los intentos de despertarse es el ganador o ganadora. Es difícil para los niños pequeños concentrarse así, pero es una buena práctica para todas las distracciones que pueden enfrentar en diferentes entornos a medida que crecen.

MATERIALES:

No necesita material

Piedra, papel o tijera

PROPUESTA:

El objetivo es vencer al oponente seleccionando el elemento que gana, según las siguientes reglas:

La piedra aplasta la tijera. ...

La tijera corta el papel. ...

El papel envuelve la piedra. ...

En caso de empate (que dos jugadores elijan el mismo elemento o que tres jugadores elijan cada uno un objeto distinto), se juega otra vez.

MATERIALES:

No necesita material

Prohibido decir...

PROPUESTA:

La monitora o monitor o entre todo el grupo decidirán una palabra que no se pueda decir. El monitor/a irá haciendo preguntas a las que los niños tendrán que contestar sin decir la palabra prohibida. Podemos complicar el juego prohibiendo decir letras (primaria) o nombres.

MATERIALES:

No necesita material

Patata caliente

PROPUESTA:

La patata caliente musical es un juego muy similar al de la silla que te servirá para tener entretenido a un grupo de niños/as en casa. Pídeles que se sienten en el suelo formando un círculo. Pon una canción y diles que se pasen la patata caliente (puede valer cualquier pelota pequeña) en el sentido de las agujas del reloj lo más rápido que puedan. Cuando la música pare, el jugador que tenga la patata en las manos será el que se queme y tendrá que abandonar el círculo. Continúa hasta que solo quede uno: el ganador del juego.

MATERIALES:

Cualquier objeto que sirva de “patata”

Teléfono escacharrado

PROPUESTA:

Haz que los niños se paren o se sienten en un círculo. Susurra un mensaje en el oído de un niño y pídele que pase el mensaje al niño que está a su lado. El mensaje tiene que pasar de un niño a otro hasta que el último niño lo susurre de nuevo en tu oído.

MATERIALES:

No necesita material

PRIMARIA

(de menor a mayor dificultad)

Adivina el dibujo

PROPUESTA:

Un primer niño o niña recibe una tiza. El monitor o monitora le dirá al oído lo que debe dibujar. El niño/a se encargará de hacer el dibujo mientras el resto del grupo, de manera individual, intenta adivinar lo que está dibujando. El primero en adivinarlo será el siguiente el dibujar. Para hacer más atractivo el juego puede ser el niño/a que termina el que le diga al siguiente lo que dibujar (pasando por el filtro de la monitora o monitor)

MATERIALES:

Pizarra y tiza.

Dibujo colectivo

PROPUESTA:

La monitor o monitora dibujará una primera línea inicial en la pizarra por orden cada niño/a añadirá otra línea al dibujo. Luego haremos una lluvia de ideas para darle un sentido a nuestro dibujo, es decir irán diciendo lo que le parece a cada uno.

MATERIALES:

Pizarra y tiza.

Mente colmena

PROPUESTA:

Nos situamos en círculo respetando las distancias. El objetivo del juego es contar del 1 al 20 (¡o más!), entre todas las personas del grupo, sin establecer un orden de ronda. Es decir, hacemos silencio y la persona que quiera puede decir el número 1, después, quien quiera, puede decir el número 2 y así hasta llegar a 20. Si en algún momento dos personas dicen el mismo número, se vuelve a empezar.

Para introducir una variante también se puede hacer que las dos personas a los lados de la última que dijo un número no pueden decir número.

MATERIALES:

No necesita material.

Dibujo imaginario

PROPUESTA:

Un niño/a dibuja una línea curva que termine donde ha empezado. Otro compañero o compañera debe imaginar a qué puede parecer ese contorno dibujado, y debe completarlo dibujando lo que le falte para demostrar lo que había imaginado. (No puede salirse mucho del primer contorno dibujado).

MATERIALES:

Pizarra y tiza.

Dictado de dibujos

PROPUESTA:

El monitor o monitora irá dictando al grupo un objeto, lugar o cosa mediante características y formas. Los niños y niñas irán dibujando lo que el monitor o la monitora va describiendo mientras intentan adivinar el objeto.

Ejemplo: dibujamos un cuadrado, encima un triángulo, dentro del cuadrado a cada lado dibujamos un cuadrado más pequeño...
(casa)

MATERIALES:

Papel y bolígrafo.

¿Quién se cambió de lugar?

PROPUESTA:

Sale uno del grupo. Mientras ese compañero o compañera está fuera uno del grupo debe cambiarse de sitio. Cuando regresa debe descubrir al compañero o compañera que se ha cambiado de sitio. Se puede ir complicando el juego haciendo que sean varios niños y niñas lo que se cambien de sitio o cambiando algún elemento de la sala.

MATERIALES:

No necesita material.

Los disparates

PROPUESTA:

LOS DISPARATES: En ronda, uno le pregunta al de su derecha: "Para qué sirve...." y el de su derecha le contestará, a la vez le preguntará al de su derecha "Para qué sirve...." pero con otra cosa diferente, así tendrán que ir respondiendo todos. Al terminar, el primero dirá: "este (el de su izquierda) me preguntó para que sirve____y este (el de la derecha) me dijo que para____". Así se formarán los disparates.

MATERIALES:

No necesita material.

Transmisión del mensaje

PROPUESTA:

4 o 5 alumnos salen del aula. El monitor o monitora le dice al grupo que realizará una representación mímica de una acción determinada: Ej “Bañar a un elefante”. Se llamará al 1ro de los de afuera, quien se sentará frente al que realiza la mímica. Deberá observar todos los pasos, ya que luego deberá repetirlos a uno de sus compañeros. Se transmitirá la acción entre los que salieron, debiendo luego, en orden inverso, relatar oralmente lo que han representado. (Ejs: señora que lleva un mono al veterinario, 2 señores viajando en tren, avión o colectivo, señor que ve poco y caza mariposas).

MATERIALES:

No necesita material.

Letras y números

PROPUESTA:

Les entregaremos una hoja en la que aparecerá el abecedario en la que cada letra estará acompañada por el número que ocupa en el abecedario. Para jugar dividimos la clase en parejas o tríos. Escribiremos una frase en la pizarra o una palabra, según el grado de dificultad. El primer grupo que pueda sustituir todas las letras por números obtendrá un punto. También podemos poner nosotras los números y que el grupo adivine la palabra o frase.

MATERIALES:

Lápiz, papel y copia del abecedario

Pedro llama a Pablo

PROPUESTA:

En ronda. Uno es llamado "Pedro", el de su izquierda es "Pablo" y los demás son numerados consecutivamente. Pedro dice: "Pedro llama a Pablo", este le responde "Pablo llama a 5", el alumno indicado dice: "5 llama a 2" y así sucesivamente. Quien se equivoca o se demora en contestar, pasa a ocupar el último lugar de la derecha de Pedro y los demás se corren un lugar siendo numerados nuevamente, comenzando el juego Pedro. Si Pedro o Pablo se equivocan también pasan al último lugar.

MATERIALES:

No necesita material

Alto al lápiz o STOP

PROPUESTA:

Todos los integrantes deberán colocar diferentes categorías como nombre, apellido, color, ciudad y demás en columnas en el papel. Es importante que los jugadores tengan las mismas categorías.

Luego, cada uno de los participantes se turnará para decir una letra del alfabeto y deberán completar las categorías con una palabra que inicie con esa letra. El primero en rellenar todas las categorías deberá gritar «¡Stop!», para que el resto de los integrantes deje de escribir.

Por último, **cada uno dirá la palabra que escribió en cada categoría**, si está repetida se le suma solamente 1 punto; si no, sumaría 2 puntos. El jugador con más puntos al finalizar el juego será el ganador.

MATERIALES:

Papel y bolígrafo

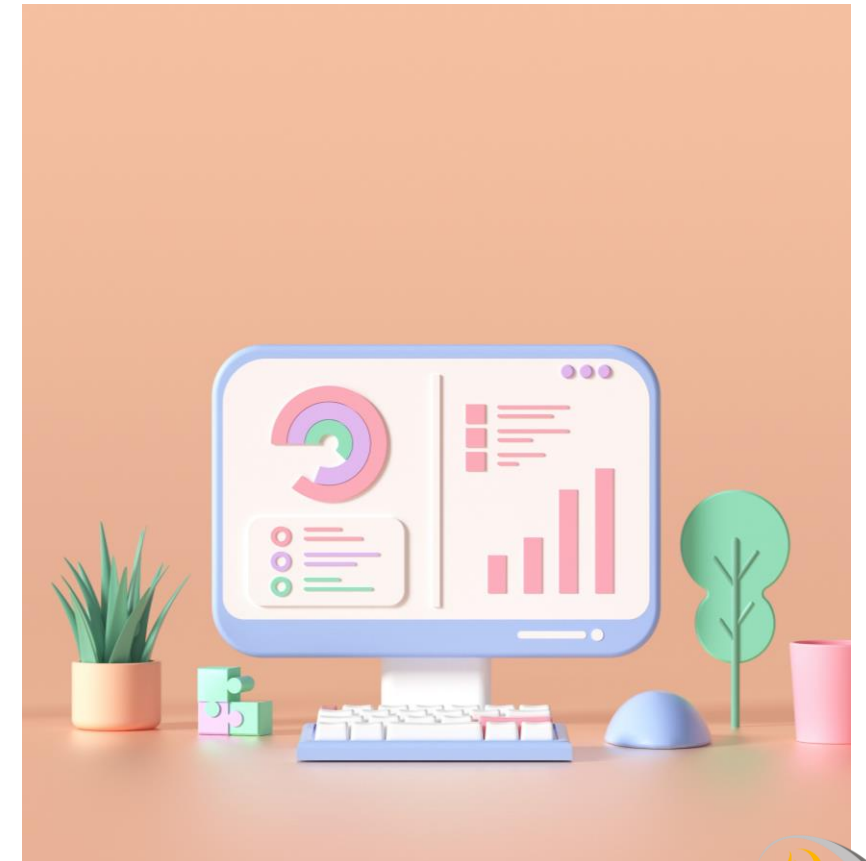


PANTALLAS

Pantallas (infantil)

Videos de youtube educativos:

- **Freeze Dance.** Los niños y niñas deberán bailar como indica la canción hasta que suene la palabra freeze (congelado).
- **El sonido de los animales-** canción infantil
- **Cuentacuentos en youtube**
La vaca que fue al cole
¡Qué risa de huesos!
El cocodrilo que vino a cenar



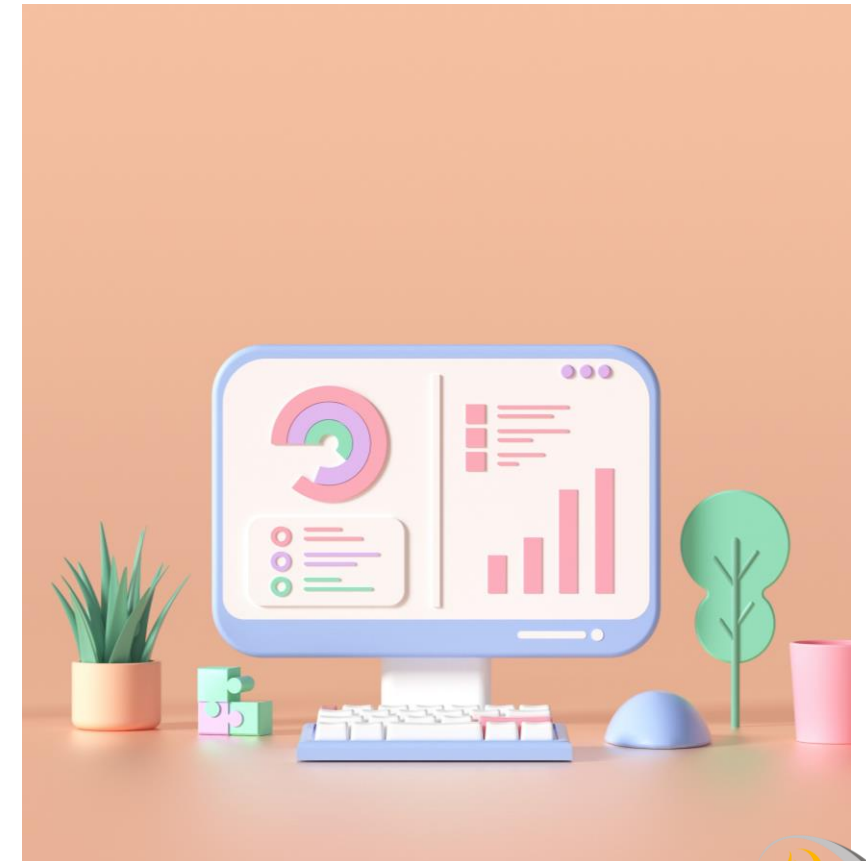
Pantallas (primaria)

Videos de youtube educativos:

40 preguntas de “PRIMARIA”. Preguntas para diferentes edades sobre diferentes temas.

Adivina la película con emojis.

20 adivinanzas para ejercitar tu mente

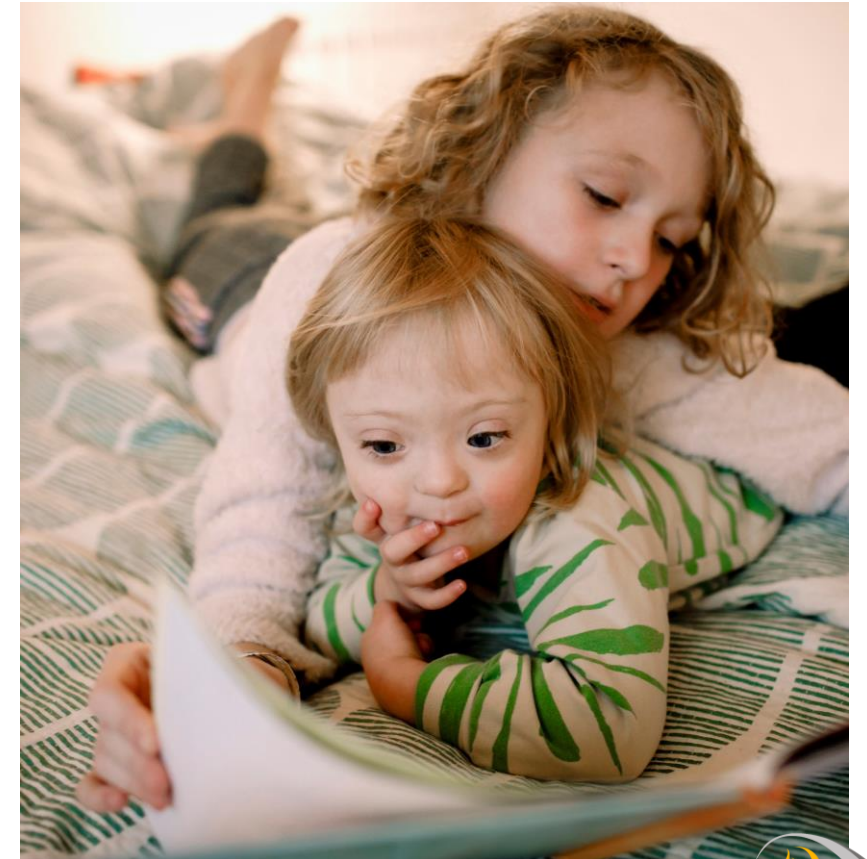




OTROS RECURSOS

Cuentos

- Si nos encontramos en el aula podemos contar los cuentos que tengamos a nuestra disposición.
- Podemos inventar historias para ellos y ellas.
- También podemos crear, de manera hablada, cuentos entre todos los niños y niñas.
- Pedir por orden que nos cuenten ellos y ellas sus propias historias o cuentos.



Adivinanzas

- Tengo agujas y no se coser, tengo muchos números y no sé leer. (Reloj)
- El roer es mi trabajo, el queso mi aperitivo y el gato ha sido siempre mi más temido enemigo. (Ratón)
- Vuelo de noche, duermo de día y nunca verás plumas en ala mía. (Murciélago)
- Alas de mil colores y se pierden entre las flores. (Mariposa)
- Adivina, adivinador, por las mañanas, soy un gran cantor. (Gallo)
- ¿Quién es este que se arrima trayendo su casa arriba? (Caracol)
- ¿Cuál es el animal que tiene silla y no se puede sentar? (Caballo)
- De celda en celda voy, pero presa no estoy. (Abeja)
- Teje con maña, caza con saña. (Araña)

-

Origami o papiroflexia

El arte japonés del plegado de papel se conoce como origami o papiroflexia. Se trata de una divertida, entretenida y relajante actividad en la que, tan solo realizando dobleces en un papel se pueden crear figuras bidimensionales o tridimensionales con papel.

Si contamos con opción de video:

Youtube: **Las 10 FIGURAS de PAPEL en Origami más fáciles de hacer**



No olvides que:

1. Cada niño es **único e irrepetible**.
2. Estamos acompañando a los adultos del mañana, seamos **responsables**.
3. Lo que para ti puede ser **obvio**, para ellos puede no serlo.
4. Llevar a cabo **propuestas diferentes** les permitirá adquirir conocimientos diferentes.
5. El objetivo principal de todas las propuestas es la **diversión y el disfrute** de los niños y niñas.
6. Puedes hacernos **cualquier propuesta o sugerencia** y escribirnos si tienes cualquier duda 😊

Confiamos en que todos los niños y niñas disfrutarán de este proyecto y seguiremos intentamos mejorar la experiencia de comedor y patio

