

Juegos inclusivos para niños

100 dinámicas para desarrollar
inteligencias múltiples

Mónica Montes Ayala y
María Auxilio Castro García



Índice

Presentación	11
Introducción	13
La teoría y los niños que más nos necesitan	15
Juegos para desarrollar la inteligencia cinestésico-corporal	
1. Rodemos	29
2. Gateo	31
3. Camino sobre la línea	33
4. La pelota	35
5. La cuerda	37
6. Los aros	39
7. Camino sobre sillas	41
8. Relevos de sillas	43
9. Sillas musicales	45
10. Acarrea tu pelota	47
11. <i>Ping-pong</i>	49
12. Las ranas	51
13. Pelotas de periódico	53
14. Comida corrida	55
15. Carreras de recogedores	57
16. Corro muy rápido	59
17. Mantengo el equilibrio	61

Juegos para desarrollar la inteligencia espacial

18. Escribo en varios tamaños	67
19. Reproduzco mensajes	69
20. Laberinto de obstáculos	71
21. Laberinto con gráficas	74
22. Laberinto con dibujos	76
23. Dibujo como me indican	78
24. El gato y el ratón	80
25. Espalda táctil	82
26. Librando obstáculos	84
27. El camino a casa	87
28. Dime dónde está	89
29. Escondidas	91

Juegos para desarrollar la inteligencia lingüística

30. El recado	97
31. La tarjeta de amor	99
32. La carta	101
33. Cuenta tu anécdota	104
34. Las vacaciones	105
35. Un millón de cuentos	107
36. Cuentos al alimón	110
37. Recetas de cocina	112
38. El periódico	114
39. Revistas	116
40. El cartel	118
41. Mi idea original	120
42. Lotería	122
43. Títeres	124
44. Cambia la letra de la canción	127
45. La serpiente	129
46. Tarjetas de hacer y decir	131
47. Ordena las instrucciones	133

48. Los camiones llenos de...	135
49. El mago	137
50. No lo veo, pero lo siento	138
51. La pelota mágica	140

Juegos para desarrollar la inteligencia lógico-matemática

52. Organiza objetos	145
53. Inventa problemas	147
54. Inventa preguntas	148
55. Completa la idea	150
56. Tienda de abarrotes	152
57. Continúa la serie	155
58. Encuentra soluciones	157
59. Operaciones combinadas	158
60. Suma con el dominó	161
61. Registro del clima	163
62. Haciendo ochos	165
63. Roscas aritméticas	167
64. Decora el árbol	169
65. Reparto de dulces	171
66. Los bloques numéricos	173
67. Platos y cucharas	175
68. ¿Qué número es?	177

Juegos para desarrollar la inteligencia musical

69. Bailemos libremente	183
70. El sonido en gráfica	185
71. Secuencias corporales con ritmo	187
72. El pandero	189
73. Las maracas	191
74. Palo de lluvia	193
75. Mi canción favorita	195
76. Sigue el sonido	197

77. Sígueme los pasos	199
78. Niños a su salón	201
79. Reconozco canciones	203
80. Cambiemos la música	205


Juegos para desarrollar la inteligencia intrapersonal

81. Soy importante	209
82. Todo lo que puedo hacer	211
83. Biografía	213
84. El semáforo	215
85. Registro de asistencia	217
86. Soy bueno para...	219
87. Mis fortalezas	222
88. Lo mejor de mí	224
89. Mi experiencia más enriquecedora	226
90. El pozo de los deseos	228

Juegos para desarrollar la inteligencia interpersonal

91. Puedo ayudar	233
92. Lo que los demás no saben de mí	235
93. El apoyo emocional	237
94. Confía en tu pareja	239
95. Mi amigo secreto	241
96. Ojos cerrados	244
97. Conociéndonos	246
98. Yo quisiera ser... porque...	249
99. Mi amigo imaginario	250
100. Mi personaje favorito	252

Criterios de evaluación	255
Bibliografía	265
Acerca de las autoras	269

The background features several decorative elements: three solid grey circles with dashed outlines at the top; a large dashed line forming a wide arc across the middle; and various other dashed circles and lines of different sizes and colors (grey and black) scattered throughout the page.

Juegos para desarrollar la inteligencia cinestésico-corporal

1

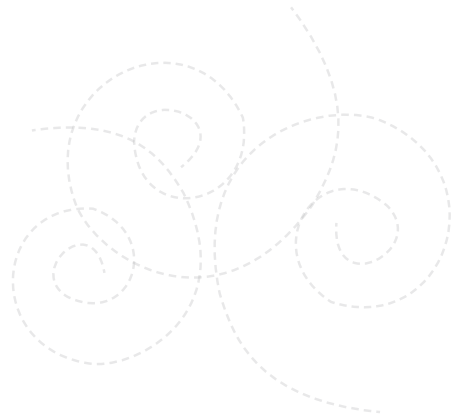
Rodemos

Propósito

- ☉ Desarrollar la habilidad de rodamiento y el control del movimiento del cuerpo.

Recursos materiales

- ☉ Espacio con pasto o tapetes.



Procedimiento

1. Se organiza al grupo en dos equipos y se acomodan en fila.
2. Se marca el lugar de salida, de llegada y el regreso; para eso es necesario señalar en dónde inicia, marcar de tres a cuatro metros a partir de ahí y colocar en ese sitio la señal de llegada. El regreso será por el mismo camino hasta llegar al lugar en el que se encuentra el siguiente compañero de fila, a quien el niño tocará para que entonces él inicie el recorrido.
3. Los dos primeros alumnos de cada fila se colocan acostados en el piso de manera que al rodar sobre su costado puedan recorrer el camino girando hacia la derecha y regresar girando hacia la izquierda.
4. Para rodar pueden elegir entre estas opciones:
 - ▲ Brazos laterales al tronco.

- ▲ Brazo derecho debajo de la cabeza.
 - ▲ Brazo izquierdo debajo de la cabeza.
 - ▲ Brazos levantados paralelos a la cabeza.
5. Los alumnos empiezan a girar cuando se da la señal de inicio, se realiza el recorrido, regresan y tocan a su compañero, quien continúa rodando el mismo recorrido, y así sucesivamente hasta que todos hayan pasado.
 6. Gana el equipo que termine primero.

Variantes

Discapacidad visual: antes de iniciar el juego, se permite a los alumnos caminar por el recorrido y realizar rodamientos de prueba. Se les dan indicaciones verbales que los orienten sobre el lugar de la llegada o sobre si requieren rodar aún más para llegar al lugar donde se encuentra su compañero.

Discapacidad auditiva: se explica el juego ejemplificándolo. Se utiliza un paliacate en la mano para dar la señal de inicio del juego.

Discapacidad motora: se permite cualquier forma de realizar el recorrido, dando preferencia a la más semejante al rodamiento.

Criterios de evaluación

- ⊙ Coordinación
- ⊙ Fuerza
- ⊙ Velocidad
- ⊙ Resistencia

2

Gateo

Propósitos

- ☉ Desarrollar la habilidad para desplazarse con gateo.
- ☉ Mejorar la coordinación motriz.
- ☉ Controlar los movimientos del cuerpo durante la ejercitación con gateo de manera voluntaria.

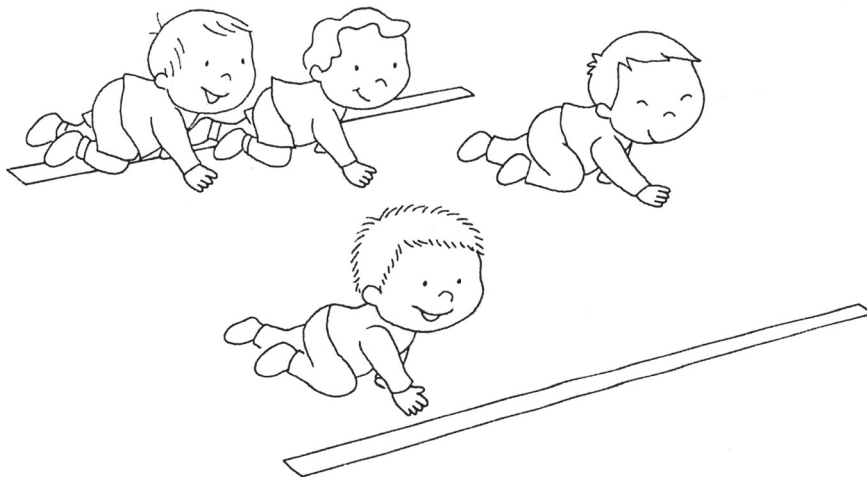
Recursos materiales

- ☉ Espacio con pasto, alfombra o tapetes.
- ☉ Cuerdas para poner señales.
- ☉ Paliacate.



Procedimiento

1. El grupo forma un círculo.
2. Se explica que el juego consiste en caminar apoyándose en rodillas y manos, imaginando que representan a un perro, un gato, o el animal elegido para esa sesión.
3. Se marca en el espacio el camino que recorrerán.
4. Los alumnos se ponen en la posición de gateo e inician el recorrido por el camino señalado, uno detrás de otro, formando una fila.
5. Primero gatean utilizando mano y rodilla derecha al mismo tiempo, y mano y rodilla izquierda, también al mismo tiempo.



Avanzan a velocidad lenta de tal manera que puedan coordinar sus movimientos y recorran el camino indicado.

6. Gatean con mano derecha y rodilla izquierda al mismo tiempo, y con mano izquierda y rodilla derecha, también al mismo tiempo. Siguen el camino indicado detrás del compañero que les corresponda y a la velocidad que se les indique.
7. Forman cinco equipos y se colocan todos al inicio de un camino por recorrer, se señala la marca de salida, la señal que deben de tocar, así como el lugar al que deben de llegar y luego regresar.
8. Gatean de relevos por equipos.
9. El equipo ganador será el que realice el recorrido en menos tiempo.

Variantes

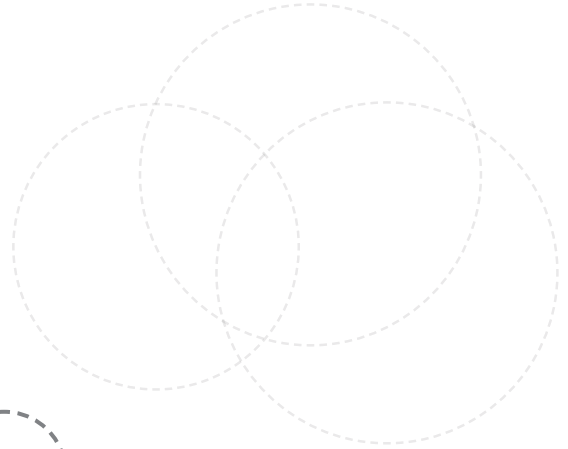
Discapacidad visual: recorren previamente el camino que se utilizará en el juego. Se emplean indicaciones verbales para orientar en el recorrido.

Discapacidad auditiva: se dan las instrucciones ejemplificando el juego y al marcar el inicio del paso 8 se marca bajando la mano con un paliacate.

Discapacidad motora: se utiliza cualquier forma de desplazamiento, dando preferencia a la más parecida al gateo.

Criterios de evaluación

- ⦿ Coordinación
- ⦿ Equilibrio
- ⦿ Fuerza
- ⦿ Velocidad
- ⦿ Resistencia



3

Camino sobre la línea

Propósitos

- ⦿ Desarrollar la coordinación motriz.
- ⦿ Mejorar el equilibrio corporal al caminar.

Recursos materiales

- ⦿ Espacio en el que se encuentren líneas marcadas en el piso o una tabla ancha de aproximadamente 10 metros de largo.
- ⦿ Gis.

Procedimiento

1. Se forman dos equipos de alumnos.
2. Se explica que el juego consiste en realizar el recorrido señalado, caminando en la forma que se les indique y sin salirse de la línea.
3. Se señala un recorrido semejante para ambos equipos.
4. Se elige la forma de realizar el recorrido, las opciones pueden ser:
 - ▲ Colocar el pie derecho y luego el izquierdo, de tal manera que el talón de un pie toque la punta del otro pie, y así sucesivamente.
 - ▲ Caminar hacia atrás colocando los pies de tal manera que la punta de uno toque el talón del otro.
5. Un alumno de cada equipo realiza el recorrido de ida y vuelta, al llegar toca la mano del compañero siguiente para que él inicie el recorrido y así sucesivamente hasta que todo el equipo realice el recorrido.
6. El alumno obtiene un punto si lo hace de la forma indicada y sin salirse de la línea. No es necesario llegar antes que el compañero para obtenerlo.
7. Después de la participación de cada niño, en un lugar visible para el grupo, se anota si obtuvo punto o no.
8. Gana el equipo que acumule más puntos al final.

Variantes

Discapacidad visual: se utiliza en el recorrido una tabla de madera para que el alumno camine sobre ella sin zapatos. Se permite que explore el espacio antes de iniciar el recorrido. Durante el

juego se le ayuda con indicaciones orales sobre la ubicación de sus pies en la tabla.

Discapacidad auditiva: se explica el juego ejemplificando como se realizará el recorrido.

Discapacidad motora: se permite que el alumno realice el recorrido de la manera que pueda, dando preferencia a las formas de desplazamiento semejantes a caminar. Se otorgará un punto si se realiza el recorrido, sin considerar la forma ni la precisión con la cual se realice.

Criterios de evaluación

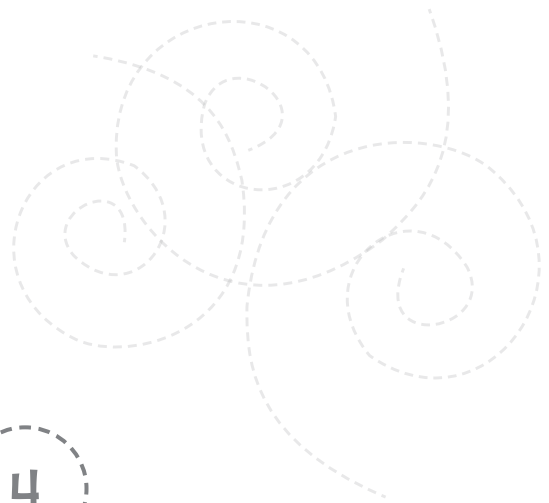
- ⦿ Coordinación
- ⦿ Equilibrio
- ⦿ Fuerza
- ⦿ Velocidad
- ⦿ Resistencia



La pelota

Propósitos

- ⦿ Desarrollar la coordinación motriz por medio del control y manejo de la pelota.
- ⦿ Desarrollar la creatividad al inventar formas distintas de movimiento.



Recursos materiales

- ☉ Pelotas, una para cada equipo.
- ☉ Pelota que emita sonido.

Procedimiento

1. Se organizan equipos de cinco alumnos cada uno.
2. Se explica que el juego consiste en mover la pelota libremente, pero sin repetir la forma de hacerlo que ya haya sido elegida por otro compañero de equipo.
3. Cada alumno utiliza de uno a tres minutos para mover la pelota.
4. Se inicia el juego entregando las pelotas a los equipos, una para cada uno.
5. Cuando el maestro dé la señal, el alumno que tiene la pelota comienza a moverla.
6. Al concluir el tiempo asignado, lanza la pelota a otro compañero, quien tiene ahora que moverla de manera diferente a la forma en que lo hizo el que lo antecedió, y así sucesivamente, hasta que todos los miembros del equipo participen.
7. El maestro o un compañero lleva el tiempo y va indicando con la señal acordada el cambio de turno de los alumnos.

Variantes

Discapacidad visual: se utilizan pelotas con cascabeles o con cualquier objeto que emita sonido al moverla.

En el paso 5 se acompaña el movimiento de la pelota con la descripción oral del tipo de movimiento realizado.

En el paso 6 se entrega en la mano la pelota al compañero

elegido, ayudándose de indicaciones orales por parte de este para su ubicación.

Discapacidad auditiva: se explica el juego ejemplificándolo. Para el inicio y la conclusión de los tiempos se utiliza una señal visual, por ejemplo, una mano levantada con un paliacate para dar la señal de detener el movimiento de la pelota, y una mano con el paliacate hacia abajo para indicar el movimiento de la pelota.

Criterios de evaluación

- ⊙ Función simbólica
- ⊙ Desarrollo corporal interactivo
- ⊙ Coordinación
- ⊙ Equilibrio
- ⊙ Fuerza
- ⊙ Flexibilidad
- ⊙ Resistencia



La cuerda

Propósitos

- ⊙ Mejorar la coordinación motriz.
- ⊙ Coordinar movimientos del cuerpo con la cuerda a diferentes velocidades.
- ⊙ Desarrollar la precisión en el movimiento corporal.

Recursos materiales

- ☉ Cuerdas de 4 metros de largo, una para cada equipo.

Procedimiento

1. Se organiza el grupo en equipos de diez alumnos.
2. Se asigna a dos alumnos de cada equipo para mover la cuerda y los demás se acomodan en fila.
3. Se explica que el juego consiste en saltar la cuerda.
4. Las opciones para saltar son:
 - ▲ Cuando se mueve sobre el piso, como un gusano.
 - ▲ Colocarse junto a la cuerda, moverla en forma circular y realizar un salto.
 - ▲ Con la cuerda en movimiento circular, entrar, saltar de una a dos veces y salir.
 - ▲ Con la cuerda en movimiento rápido, entrar, saltar de tres a cinco veces y salir.
5. Se inicia el juego y cada alumno pasa a saltar, hasta concluir la fila.
6. Se repite el orden de los alumnos para saltar la cuerda variando la opción de salto.
7. Al alumno que no logre saltar la cuerda como se ha indicado, le corresponde tomar el lugar de quien la está moviendo.
8. Se da oportunidad a los alumnos de practicar varias veces la misma opción de la forma de saltar la cuerda.
9. Ganan los alumnos que logren saltarla como se les indica.