



SERVIZO DE ATENCIÓN TEMPERÁ
Mancomunidade de Municipios da Comarca de Ordes

CANCIÓNS E XOGOS INFANTÍS (0-6 ANOS)



Índice

I.	Canções Infantís.....	6
1.	NANAS	8
2.	CANCIÓNS DIDÁCTICAS.....	11
2.1.	Canções sobre o corpo	11
2.2.	Canções sobre o animais	15
2.3.	Canções sobre os números e as letras	24
2.4.	Canções sobre os días da semana, os meses e o tempo.....	28
3.	CANCIÓNS DE XOGO	34
3.1.	Canções de corro.....	34
3.2.	Canções de goma.....	40
3.3.	Canções de corda.....	42
3.4.	Canções para botar a sortes	46
3.5.	Canções de burla.....	49
4.	CANCIÓNS LÚDICAS.....	51
II.	Xogos infantís.....	57
1.	XOGOS INFANTÍS 0-3 ANOS.....	59
1.1.	Xogos sensoriomotores.....	59
1.2.	Xogos motores	80
1.3.	Xogos cognitivos	85

2. XOGOS INFANTÍS 3-6 ANOS.....	90
2.1. Xogos motores	92
2.2. Xogos cognitivos	108

LIMIAR

Quén este libro colla nas mans ha de saber que contén un tesouro, é como un instrumento cargado de futuro.

Non é ouro (do que agochou o mouro), nin é prata (da que lambía a gata).

Non é o libro como obxecto, o deseño, o escrito, palabras ou frases, razóns nin argumentos.

¿Que será?

Pois son auténticas riquezas, as que non se devalúan: os sons, as cadencias, os ritmos, as formas propias familiares, das comunidades e da cultura, de aloumiñar, arrolar, rifar, argallar, contar, cantar e xogar. As que lles ofrecemos como primeira herdanza a aqueles que veñen a continuar o noso labor de labrar futuro.

Compre dar a benvida a esta recollida de folclore e formas de xogar para a infancia, realizada na comarca de Ordes por profesionais que teñen ó seu cargo o coidado do desenvolvemento das crianzas e o apoio das familias que o precisan. Profesionais que na súa experiencia foron acreditando o valor das formas de actividade conxunta que, cantando e xogando, realizan os máis maiores cos máis noviños. Profesionais que empregan a súa formación e o seu tempo en recollelas, divulgalas e así facelas accesibles a cantos desexe ou necesiten achegarse ás culturas da infancia.

Cantares, arrollos e nanas

recitados, ditos, sonsonetes,

adiviñas, engadidos, disparates...

Desde os máis tradicionais, os dos tempos de Maricastaña, ata os que se acaban de incorporar, inventados partindo da nosa cultura, ou importados doutras, eses que teñen tan forte arraigo que os fan doados de asimilar, de gozar e de compartir. Chama a atención que de tanto tempo de programas infantís nos medios audiovisuais, repetidos unha e outra vez, permanezan tan escasas pezas nos repertorios do folclore infantil. Cabe atribuílo á existencia dun filtro máxico que permite o paso ós que poden ficar e llo impide ós que non entoan coas estruturas e cadencias que nos son propias. E pode ser que este filtro sexa o entramado, o

tecido nas vivencias compartidas cos adultos e cos iguais na infancia. Esas vivencias, cantadas ou xogadas, deixan unha pegada tan fonda que son o último que se esquece alá no final da vida, cando a memoria se apaga.

Porque aínda que moitas veces se lles denomine como formas de transmisión oral, o aquel da súa esencia é a transmisión vivencial. Esa das nanas, arrolos e xogos de colo, que van nunha estrutura de movementos e ritmos nos que o adulto transmite, coas palabras e as cancións, a emoción da experiencia compartida. E mellor a transmite si lle ven das fondas resonancias da súa propia infancia.

Xogos de oficios e maxias, rifas e sortes, as tabas e a corda, o pillar e as agachadas...

A rede de seguridade e confianza onde explorar, imaxinar e tecer as formas de relación no grupo de iguais. Practicando os acordos e as normas, as pandas, os roles, gañar e perder, escoller e ser escollido. Todas as calidades e matices das mañas de socialización que os xogos grupais aportan á infancia.

Tales son as xoias do tesouro que amosan estas páxinas: as vivencias infantís que perduran nos maiores, transmitidas dunha xeración a outra, que se revitalizan e actualizan na relación con cada crianza, acompañando, acompasando e favorecendo o seu desenvolvemento.

E máis non queda que dispoñer de espazos e tempos nos que compartir e gozar deste tesouro coa infancia miúda.

Xoana Balado

Psicomotricista

I. Cancións Infantís

Dende o ventre materno, onde o/a neno/a comeza a escoitar os primeiros sons, ata o final da primeira infancia; a música é un estímulo importante para axudar ós/as rapaces/as a medrar plenamente como seres humanos e facilitar á aprendizaxe.

Os primeiros sons que os/as nenos/as identifican serán as voces dos seus pais. As nanas, cancións de berce ou arrollos son os seus primeiros contactos coa música que os conectan co ritmo, cas melodías, etc. Isto axudándoos a desenvolver a capacidade de recoñecer e localizar a procedencia do ruído. Nos meses posteriores, os/as pequenos/as aprenderá a seguir o ritmo con aplausos ou movementos do seu corpo. O mesmo tempo, desenvolven o gusto por algunhas cancións, reproducindo as letras e as melodías das súas favoritas.

A música cumpre pois, un papel esencial no desenvolvemento e no proceso de aprendizaxe infantil. A parte de ser divertidas polos seus bailes, as súas letras e os seu ritmo, é un instrumento esencial do desenvolvemento cognitivo, motriz, afectivo, intelectual, auditivo ou comunicativo.

Un dos moitos beneficios da música é a estimulación do desenvolvemento motor. As cancións contan con uns ritmos moi marcados. Os/as nenos/as, case sen darse conta, percíbenos e son quen de moverse ó ritmo que a música lle vai marcando. Este movemento favorece o desenvolvemento da súa coordinación, capacidade motriz e expresión corporal. Ó mesmo tempo, a música está estreitamente relacionada co desenvolvemento da linguaxe. A maioría das cancións van acompañadas de xestos, que poden resultar beneficiosos para a pronunciación e comprensión do significado das



palabras. A través das cancións os/as cativos/as van coñecendo novos conceptos, aumentando e enriquecendo o seu vocabulario, desenvolvendo a súa capacidade de memoria e as emocións. Cando os/as nenos/as inventan palabras ou cancións para adaptalas a música que xa coñecen desenvolven a súa creatividade e gusto pola linguaxe e sons musicais. Deste xeito, exprésanse libremente, podendo empregar este medio para desafoarse, mostrar alegría, tristeza ou calquera outro estado de ánimo.

A parte do valor educativo comentado, as cancións é algo que lle encanta os nenos. A maioría, son cancións divertidas, cheas de xestos e de movementos, con letras graciosas ou bailes. O que a continuación se presenta é unha clasificación de cancións infantís populares feita segundo a súa función e exemplos de cada categoría, así como recomendacións pedagóxicas para o uso das mesmas. ¡Esperamos que vos gusten!

1. NANAS

As cancións de berce, tamén chamadas nanas ou arrolos, son cancións con un ritmo moi tranquilo, suave e relaxante, que se empregan para arrolar a un bebé e para axudalo a durmir.

Existen numerosos estudos que din que o ritmo monótono das nanas é similar ós latidos do corazón e por iso relaxan e calman o choro do/a recen nacido. A frecuencia cardíaca dos bebés diminúe mentres as están escoitando igual que o seu ritmo respiratorio, e isto axúdalle a conciliar o sono e a sentirse moito mellor cando están enfermos.

No canto destas canción recoñecen o ton cariñoso dos seus pais ou familiares, o que fai que se sintan queridos/as e coidados/as, reforzando os vínculos afectivos que se crean nesta etapa. Por iso, é importante cantarlle o/a neno/a dende pequeno/a, aínda que sexa un bebé tranquilo ou que durma con facilidade. Non temos que empregar estas cancións para calmar o choro unicamente, pódense empregar como unha forma de comunicación dende o primeiro momento que nace.

Aínda que o obxectivo primeiro das cancións de berce é durmir ó neno, tamén se lle poden cantar como forma de estimulación. Podemos empregala como método para espertar a súa intelixencia. Mentres se canta, podemos acercar a nosa cara a del, para que poida ver ben, cambiar o ton de voz adaptándoa os xiros da historia e xesticular o ritmo da canción. O/a neno/a observará as expresións que acompañan as palabras e perfeccionará o seu sentido do oído e a coordinación deste cos ollos e co movemento das mans.

Por último, as cancións populares son un modo de transmitir ó neno unha importante parte das raíces maternas ou paternas dende a idade máis temperá. Se o entorno é bilingüe, como é o caso de Galicia, escoitar as letras de cancións nos dous idiomas axudará o neno a reforzar a aprendizaxe de ambos idiomas.

Que viene el coco

Duérmete niño
que viene el coco,
y se lleva a los niños
que duermen poco.
Duérmete niño,
duérmete ya,
que viene el coco
y te comerá.

O noso neno

O noso neno é moi malo
que mo dixo o sarralleiro;
sempre lle vai remexer
as papiñas ó caldeiro.

A dormir va la rosa

A dormir va la rosa
de los rosales;
a dormir va mi niño
porque ya es tarde.
Mi niño se va a dormir
con los ojitos cerrados,
como duermen los jilgueros
encima de los tejados.
Este niño tiene sueño,
muy pronto se va a dormir;
tiene un ojito cerrado
y otro no lo puede abrir.

Arrolín, arrolán

Arrolín, arrolán,
¿quieres queixo?
¿quieres pan?..
E se o queres
non o negues
que as mulleres
cho darán.

Eh, neniño, eh!

Eh, neniño, eh!
Tente terulé!
Papas con azucre
para o meu nené!.

Arroró

Arroró mi nene,
Arroró mi sol,
Duérmete pedazo
de mi corazón.

Arre ru, meu neniño

Arre ru, meu meniño.
Arre ru, meu rapaz.
Arre ru, meu meniño,
ben arruladiño vas.



Dúrmete meu neno

Dúrmete, meu neno,
dúrmete, meu sol,
dúrmete anaquiño
do meu corazón.

A miña nena pequena

A miña nena pequena
heina de aprender a todo,
a cocer e a peneirar
e bota-lo pan no forno.

Duérmete mi niña

Duérmete, mi niña,
duérmete, mi sol,
que teu pai vai traballar
e eu teño que facerlle o xantar.

A ron — ron

A ron — ron,
que teu pai é un fanfarrón
e túa nai unha pandeireta
que non quere darche a teta.

Este neniño pequeno

Este neniño pequeno
quen o vai a turular.
Súa nai vai no muíño
E seu pai vai traballar.

Este neniño pequeno
quen lle vai a dar a teta.
Súa nai vai no muíño
e seu pai na herba seca.

Eh, neniño, eh!

Eh, neniño, eh!
Vai papá na vila
a comprar café
e mais unha cousa
que non sei que é:
É un zapatiño
para o teu pé.

Durme miña nena

Durme, miña nena,
que hai que facer:
Lava-los pañales
planchar e coser.



2. CANCIÓNS DIDÁCTICAS

Podemos agrupar en cancións didácticas todas aquelas que facilitan ou favorecen a aprendizaxe por parte do/a neno/a de algún concepto ou tema: dende as partes do corpo ata leccións morais.

2.1. Cancións sobre o corpo

O recoñecemento do corpo, a identificación das súas diferentes partes e lograr o movemento independente de cada unha delas é de gran importancia para o desenvolvemento dos primeiros anos de vida. A través da representación das cancións estarase favorecendo a expresión corporal, a coordinación motora así como o desenvolvemento da motricidade grossa (movementos da cabeza, tronco e extremidades) e da fina (movementos máis áxiles e pequenos) tan importante para a adquisición de habilidades que veñen despois.

Voy a dibujar mi cuerpo

Voy a dibujar mi cuerpo:

la cabeza es lo primero,

un bracito a cada lado

y en las manos, cinco dedos.

poco a poco voy bajando

y a las piernas ya he llegado.

Voy a hacer dos zapatillas

porque dentro están los pies.

y ahora que recuerdo...

algo falta en la cabeza:

dos ojitos, una boca

la nariz y las orejas.

!Mirad qué bien

me dibujé

de la cabeza hasta los pies!

A mi burro

A mi burro, a mi burro
le duele la cabeza
y el médico le ha dado
una gorrita gruesa,
una gorrita gruesa.
Mi burro enfermo está.
Mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
le duelen las orejas
y el médico le ha dado
un jarro de cerveza,
un jarro de cerveza.
Mi burro enfermo está.
Mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
le duele la garganta
y el médico le ha dado
una bufanda blanca,
una bufanda blanca.
Mi burro enfermo está.
Mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
le duele el corazón
y el médico le ha dado
gotitas de limón,
gotitas de limón.
Mi burro enfermo está.
Mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
le duelen las rodillas
y el médico le ha dado
un frasco de pastillas,
un frasco de pastillas.
Mi burro enfermo está.
Mi burro enfermo está.

Head, Shoulders, knees and Toes.

Head, shoulder, knees and toes

Head, shoulder, knees and toes.

And eyes, and ears, and mouth and nose,
Head shoulder, knees and toes.

Cabeza, hombros, rodillas y pies
cabeza, hombros, rodillas y pies.

Y ojos, orejas, boca y nariz
cabeza, hombros, rodillas y pies.

Mentres se canta móvense ó ritmo da música as diferentes partes do corpo, xogando a exercitar cada unha delas, para lograr o control e dominio dos movementos. Ó mesmo tempo, estaránselle ensinándolle as partes do corpo e favorecendo o desenvolvemento do esquema corporal.

La carita

Yo tengo una carita que parece una casita.

Los pelos de mi cabeza
parece que son las tejas.

Los ojos son las ventanas
que abro cada mañana.

La boca es una puerta
Que siempre la tengo abierta....

aaaahhhh!!!

Y en medio está la nariz que es un timbre
y hace así:

riiiin, riiiiinn!!!!



Mi carita

Mi carita redondita
tiene ojos y nariz
y también una boquita
para hablar y sonreír.

Con mis ojos veo todo,
con mi nariz hago ¡achís!.

Con mi boca como
ricas palomitas de maíz.

Mientras se cantan vanse mostrando las partes da cara e escenificando a canción. Despois pódese aproveitar para facer preguntas os nenos, pedirles ques sinalen, que ensinen como moven os ollos, abren a boca... que contan para que sirven, etc.

La manito

Saco una manita, la hago bailar

La cierro, la abro

La vuelvo a guardar.

Saco la otra mano, la hago bailar

La cierro, la abro

La vuelvo a guardar.

Saco las dos manos, las hago bailar

las cierro, las abro y las vuelvo a
guardar.

Había una vez una manito

Había una vez una mano
que subía y bajaba y subía
que cuando estaba contenta bailaba y
cuando estaba triste se escondía.

Había una vez otra mano que
sacudía, sacudía, sacudía
que cuando estaba contenta bailaba y
cuando estaba triste se escondía.

Había una vez dos manos que
aplaudían, aplaudían, aplaudían que
cuando estaban contentas bailaba y
cuando estaban tristes se escondía.

Mientras se cantan las canciones o adulto acompaña con los movimientos de las manos, bailando o ritmo de la misma.
Es importante jugar también con los dedos de la mano, moverlos, contarlos... buscando cada vez movimientos más
finos.

2.2. Cancións sobre o animais

As cancións de animais son moi divertidas e soen gustarlle moito os/as nenos/as, posto que é un tema que a maioría lles entusiasma.

A través da interpretación e do recitado destas cancións, os/as pequenos/as aprenderán e aumentarán o seu vocabulario descubrindo todos tipo de cousas sobre os animais, tanto salvaxes como domésticos, ou mesmo fantásticos: como se desprazan, os sons que realizan, onde viven...

En la granja de mi tío

En la granja de mi tío iaiaooo
una vaca hace muuuaiaoooo
una vaca aquí, una vaca allá
con un muu aquí, con un muu allá
mumumumu.

En la granja de mi tío iaiaooo
hay un gato que hace miau iaiaooo
un gato aquí, un gato allá
con un miau aquí, con un miau allá
miaumiau mu mu.

En la granja de mi tío iaiaooo
Hay un pato que hace cuakiaiaooo
un pato aquí, un pato allá
con un cuak aquí, con un cuak allá
cuakcuak miau mu.

En la granja de mi tío iaiaooo
una cabra hace beeiaiaooo
una cabra aquí, una cabra allá
con un bee aquí, con un bee allá
beecuak miau mu.

En la granja de mi tío iaiaoo.

Tengo un caballo que se llama

Pichirilo

Tengo un caballo
Que se llama Pichirilo
Pichirilo rilo rilopichirilo rilo la.

En las subidas
Pichirilo se fatiga
se fatiga, se fatiga
y no puede cabalgar.

En las bajadas
Pichirilo es una bala
una bala, una bala
una baja de verdad.

Pepito Conejo

Pepito conejo, al monte salió
corre, corre, corre desapareció.

De pronto aparece un gran cazador
que con su escopeta, pum, pum, pum
tres tiros le dió.

Salta el conejito, salta el cazador
llega a su casita, la puerta cerró.

Ven, ven conejito
ven con tu mamá,
que buenos azotes
te tengo que dar.
plas, plasplas.

El caballo Trotón

Había una vez un caballo
Que corría y trotaba.
Su cola era elegante
Y su pelo color marrón.

Un día corría mucho
una espina se clavó
¡¡ay que dolor!!

Y corriendo, corriendo, corriendo

Llamaron al Doctor.

¡¡DOCTOR!!

Y el Doctor corriendo corriendo

La espina le sacó

¡¡ZAS!!

Y el caballo contento, contento

Trotó, trotó, trotó.



Estaba el señor Don Gato

Estaba el señor Don Gato
sentadito en su tejado
marramiau, miau, miau,
sentadito en su tejado.

Ha recibido una carta
por si quiere ser casado,
marramiau, miau, miau, miau,
por si quiere ser casado.

Con una gatita blanca
sobrina de un gato pardo,
marramiau, miau, miau, miau,
sobrina de un gato pardo.

El gato por ir a verla
se ha caído del tejado,
marramiau, miau, miau, miau,
se ha caído del tejado.

Se ha roto seis costillas
el espinazo y el rabo,
marramiau, miau, miau, miau,
el espinazo y el rabo.

Ya lo llevan a enterrar
por la calle del pescado,
marramiau, miau, miau, miau,
por la calle del pescado.

Al olor de las sardinas
el gato ha resucitado,
marramiau, miau, miau, miau,
el gato ha resucitado.

Por eso dice la gente
siete vidas tiene un gato,
marramiau, miau, miau, miau,
siete vidas tiene un gato



El gato grande

Era un gato grande que hacía ro-ró.
Acurrucadito en su almohadón.
Cerraba los ojos, se hacía el dormido.
Movía la cola, con aire aburrido.
Era un ratoncito chiquito, chiquito
Que asomaba el morro por un agujerito.
Desaparecía, volvía a asomarse
Y daba un gritito antes de marcharse.

Salió de su escondite,
Corrió por la alfombra
Y miedo tenía
Hasta de su sombra.

Cuando al dar la vuelta
Sintió un gran estruendo: miau!
Vio dos ojos grandes
De un gato tremendo.

Sintió un gran zarpazo
Sobre su rabito
Y se echó a correr
Todo asustadito.

Y aquí acaba el cuento de mi ratoncito.
Que asomaba el morro por un agujerito.

Estaba la pastora

Estaba la pastora,
larán, larán, larito,
estaba la pastora
cuidando el rebaño,
cuidando el rebaño.

Con leche de sus cabras,
larán, larán, larito,
con leche de sus cabras
haciendo los quesitos, (bis)

El gato la miraba,
larán, larán, larito
el gato la miraba
con ojos golositos, (bis)

Si me clavás la uña,
larán, larán, larito
si me clavás la uña,
te cortaré el rabito, (bis)

La uña le clavo,
larán, larán, larito,
la uña le clavó
y el rabo le cortó, (bis)

A confesar la falta,
larán, larán, larito
a confesar la falta
sefué al padre Benito, (bis)

A vos, padre, me acuso,
larán, larán, larito,
a vos, padre, me acuso,
que le corté el rabito, (bis)

De penitencia te echo,
larán, larán, larito,
de penitencia te echo
que le des un besito, (bis)

El besito le dió,
larán, larán, larito,
el besito le dió,
y el cuento se acabo, (bis)

Tengo. Tengo. tengo

Tengo, tengo, tengo.
Tú no tienes nada.
Tengo tres ovejas
en una cabaña.

Una me da leche,
otra me da lana,
y otra me mantiene
toda la semana.

Caballito blanco
llévame de aquí.
Llévame hasta el pueblo
donde yo nací.



Susanita tiene un ratón

Susanita tiene un ratón,
un ratón chiquitín,
que come chocolate y turrón,
y bolitas de anís.

Duerme cerca del radiador
con la almohada en los pies
y sueña que es un gran campeón
jugando al ajedrez.

Le gusta el fútbol, el cine y el teatro,
baila tango y rock & roll,
y si llegamos,
y nota que observamos,
siempre nos canta esta canción.

Debajo un botón

Debajo un botón, ton, ton,
que encontré Martín, tin, tin,
había un ratón, ton, ton;
¡ay! qué chiquitín, tin, tin.
¡Ay! qué chiquitín, tin, tin.
era aquel ratón, ton, ton,
que encontré Martín, tin, tin,
debajo un botón, ton, ton.

Cinco ratoncitos

Cinco ratoncitos de colita gris,
mueven las orejas, mueven la nariz,
abren los ojitos, comen sin cesar,
por si viene el gato, que los comerá,
comen un quesito, y a su casa van,
cerrando la puerta, a dormir se van.



Los pollitos

Los pollitos dicen,
Pio, pio, pio,
cuando tienen hambre,
cuando tienen frío.

La gallina busca
el maíz y el trigo,
les da la comida
y les presta abrigo.

Bajo sus dos alitas,
acurrucaditos
duermen los pollitos
hasta el otro día.

Cuando se levantan
dicen mamá
Tengo mucha hambre
dame lombricitas.

O galo canta

O galo canta
A galiña chora,
porque os pitiños
porque os pitiños
durmiron fora.

Los cochinitos

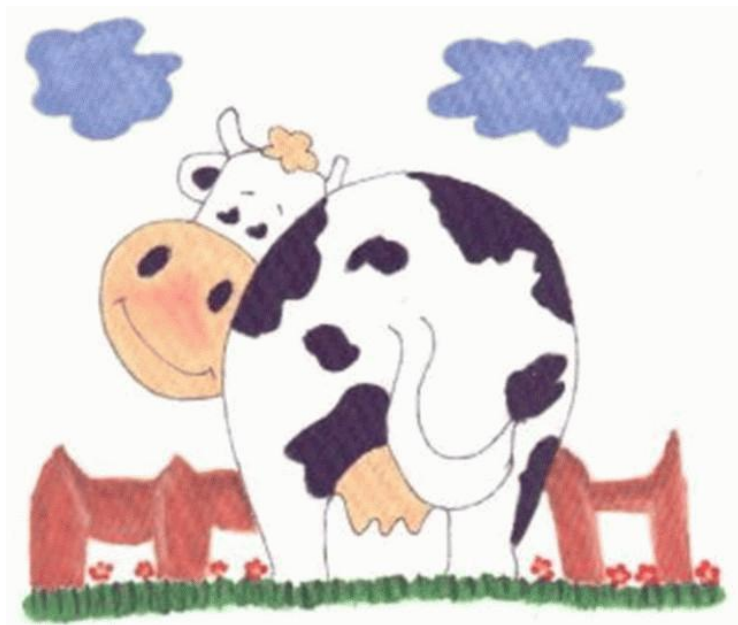
Los cochinitos ya están en la cama,
muchos besitos les dio su mamá,
y calientitos los tres en pijama
dentro de un rato los tres soñarán.

Uno soñaba que era Rey
y de momento quiso un pastel
su real ministro le hizo traer
quinientos pasteles solo para él.

Otro soñaba que en el mar
en una barca iba a remar
más de repente a embarcar
se cayó de la cama y se puso a llorar.

Los cochinitos ya están en la cama,
muchos besitos les dio su mamá,
y calientitos los tres en pijama
dentro de un rato los tres roncarán.

El más pequeño de los tres
un cochinito lindo y cortés
ese soñaba con trabajar
para ayudar a su pobre mamá.
y así soñando sin descansar
los cochinitos pueden jugar
ronca que ronca y vuelve a roncar
al país de los sueños se van a jugar.



Tengo una vaca lechera

Tengo una vaca lechera
no es una vaca cualquiera
me da leche condesada
hay que vaca tan salada
tolón, tolón,
tolón, tolón.

Un cencerro le he comprado
a mi vaca le ha gustado
se pasea por el campo,
mata mosca con el rabo
tolón, tolón
tolón, tolón

Tengo una vaca lechera
no es una vaca cualquiera
me da leche condesada
hay que vaca tan salada
tolón, tolón,
tolón, tolón.

El baile de las vacas

Ven a bailar
ven a cantar
ven a gozar
con las vacas lobotómicas.

Subiendo las manos
y dando una vuelta
arriba y abajo
los pies hacia afuera.

Puedes bailar con tu amigo tu hermano
puedes bailar con quien tengas al lado.

Ven a bailar
ven a cantar
ven a gozar
con las vacas lobotómicas.

Subiendo las manos
y dando una vuelta
los pies hacia afuera.

En una casa, en el patio, en la escuela
puedes bailar y cantar con quien quieras.

A vaca e o cuchiño

A vaquiña e o cuchiño, saen a pasear,
a vaca vai diante e cuchiño vai detrás.

O cucho vai dicindo: “mamá, mamá, mamá”
e a vaca contesta: “lará, lará, lará”.

Todos los patitos se fueron a nadar

Todos los patitos
se fueron a nadar
y el más pequeñito
se quiso quedar.

Su mamá enfadada
le quiso regañar
y el pobre patito
se puso a llorar.

Bua, bua, bua.

Los patitos en el agua
meneaban la colita
y decían uno al otro
ay!que agua tan fresquita.

Los patitos en el agua
meneaban la colita
y decían uno al otro
ay!que agua tan fresquita.

Caracol, col, col

Caracol, col, col
saca tus cuernos al sol
que tu padre y tu madre ya los sacó.
Caracol, col, col
en cada ramita
lleva una flor.
Que viva la baba,
de aquel caracol.

Cucú cantaba la rana

Cucú cantaba la rana
Cucú debajo del agua
Cucu pasó un caballero
cucú de capa y sombrero
Cucú pasó un señora
Cucu con traje de cola
Cucú pasó un marinero
cucu vendiendo floreros
Cucu le pidió un ramito
cucu y no se lo dieron
Cucucucu se puso a llorar.

La araña

La araña chiquitita trepó por la pared
La araña chiquitita trepó por la pared.
Vino la lluvia y al suelo la tiró
Vino la lluvia y al suelo la tiró
El sol salió, la lluvia se secó
La araña chiquitita de nuevo subió.



El Arca de Noé

Un día Noé a la selva fue
puso a los animales alrededor de él.
El Señor está enfadado el diluvio va a caer
no os preocupéis porque yo os salvaré.

Y estaba el cocodrilo y el orangután
dos pequeñas serpientes y el águila real.
El gato, el topo, el elefante, no falta ninguno
tan sólo no se ven a los dos hipos.

Y gota a gota empezó a llover
pero no os preocupéis que yo os salvaré.

Y estaba el cocodrilo y el orangután
dos pequeñas serpientes y el águila real
el gato, el topo, el elefante, no falta ninguno
tan sólo no se ven a los dos hipos.

El cocodrilo

El cocodrilo se metió en la cueva
De pronto asomó la cabeza
Miró para un lado y al otro
¿Y que pasó? ¿Y que pasó?

Se sorprendió. ¡Ahhhh!

Que un cocodrilo se metió en la cueva
De pronto asomó la cabeza
Miró para un lado y al otro
¿Y que pasó? ¿Y que pasó?
SE SORPRENDIÓ. ¡AHHHHH!



El pingüino

Si el pingüino tiene frío
Le pones el abrigo
La bufanda y el gorrito
Y el pingüino ya no tiene
¡¡FRÍO!!

2.3. Cancións sobre os números e as letras

Con estas cancións os/as nenos/as vanse acercando o concepto de número, van aprendendo a contar, operación matemáticas sinxelas, as letras do abecedario... e todo isto, mentres se divirten.

Estas composicións populares son un modo fantástico e un recurso ideal para que os nenos se inicien no mundo das letras e números mentres gozan cantando e bailando.

Los números

El cero es una rosca que dice “cómeme”
Si tú no te la comes, yolavoy a coger.

El uno es un soldado con una gran nariz
Parece resfriado, amén, Jesús, hachís.

El dos es un patito, nadando en una charca
Persigue a mamá pata porque se le escapa

El tres es un gusano que trabaja en el circo.
Baila sobre su cola, intentando dar un brinco.

El cuatro es una silla que han puesto boca abajo
Si túquieres sentarte, te va a costartrabajo.

El cinco un policía un poquito barrigón
Llevapuesta una gorra para que no le dé el sol

El seis es una guinda vestidita de rojo
Con un rabito largo por dondeyo la cojo

El siete es un camino que no tienesalida
El coche gira y gira y se aburre enseguida

El ocho son las gafas de la abuelaLulú
Se las dejuoolvidadas, ¿Se las devuelvestú?

El nueve es un globito que se ha comprado Juan,

Canción de los números

Un, dos, tres

Un, dos, tres

Son los números

son los números

si, si, si

Uno, dos, tres, cuatro

si, si, si

Son los números

son los números

si, si, si

El uno es un soldado haciendo la instrucción.

El dos es un patito que está tomando el sol.

El tres una serpiente que baila sin parar.

El cuatro es una silla que invita a descansar.

El cinco es un conejo que salta sin parar.

El seis es una pera redonda y con rabito.

El siete un caballero con gorra y con bastón.

El ocho son las gafas que usa don Ramón.

El nueve es un hijito atado a un globito.

El cero una pelota que acaba esta canción.

La GallinaTuruleca

Yo conozco una vecina,
que ha comprado una gallina,
que parece una sardina enlatada.

Tiene las patas de alambre,
porque pasa mucha hambre,
y la pobre está todita desplumada.

Pone huevos en la sala,
y también la cocina,
pero nunca los pone en el corral.

La gallina turuleca,
ha puesto un huevo,
ha puesto dos,
ha puesto tres.

La gallina turuleca,
ha puesto cuatro,
ha puesto cinco,
ha puesto seis.

La gallina turuleca,
ha puesto siete,
ha puesto ocho,
ha puesto nueve.

¿Dónde está esa gallinita?

Déjala, la pobrecita,
déjala que ponga diez.



Un elefante se balanceaba

Un elefante se balanceaba
sobre la tela de una araña
Como veía que no se caía
fue a buscar otro elefante.

Dos elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña
Como veían que no se caían
Fueron a buscar otro elefante
Tres elefantes se balanceaban
sobre etc, etc.....



El abecedario

Qué cosas comienzan con A, aguacate y avión.

Qué cosas comienzan con B, bañador y balón.

Qué cosas comienzan con C, caracol y camión.

Qué cosas comienzan con D, dado, dedo y decisión.

Qué cosas comienzan con E, elefante y empujón.

Qué cosas comienzan con F, foco, foca y frijol.

Qué cosas comienzan con G, gato gorra y gorrión.

Qué cosas comienzan con H, hielo y habitación.

Qué cosas comienzan con I, Iris indio e inyección.

Qué cosas comienzan con J, jarrajoya y jamón.

Qué cosas comienzan con K, kilo y karate-kid.

Qué cosas comienzan con L, lagartija y limón

A E I O U

Ba be bi bo bu

Ca ce ci co cu

Da de di do du

Qué cosas comienzan con M, mermelada, madre y mano.

Qué cosas comienzan con N, naricita y naranja.

Qué cosas comienzan con Ñ, ñandú y ñoñería.

Qué cosas comienzan con O, ojo, once y oración.

Qué cosas comienzan con P, panadero y pantalón.

Qué cosas comienzan con Q, queso, quinto y quemadura.

Qué cosas comienzan con R, rebanada y requesón.

Qué cosas comienzan con S, sapo, sopa y solución.

Qué cosas comienzan con T, tela, tigre y tiburón.

Qué cosas comienzan con U, uva, una y unión.

Qué cosas comienzan con V, vaca, verde y visión.

Qué cosas comienzan con W, Wiskhy Wasingthon y water

A E I O U

Ba be bi bo bu

Ca ce ci co cu

Da de di do du

Qué cosas comienzan con X, xilófono tocando

Qué cosas comienzan con Y, yema yegua y unque y yodo.

Qué cosas comienzan con Z, zueco zorro y zurrón.

Danza de las vocales

Salió la A, salió la A, no sé a dónde va.

Salió la A, salió la A, no sé a dónde va
a comprarle un regalo a mi mamá
a comprarle un regalo a su mamá.

Salió la E, salió la E, no sé a dónde fue
salió la E, salió la E, no sé a dónde fue
fui con mi tía Marta a tomar té
fue con su tía Marta a tomar té.

Salió la I, salió la I y yo no la sentí
salió la I, salió la I, y yo no la sentí
fui a comprar un punto para mi,
fue a comprar un punto para mi.

Salió la O, salió la O, y casi no volvió salió la O,
salió la O, y casi no volvió
fui a comer tamales y engordó
fue a comer tamales y engordó.

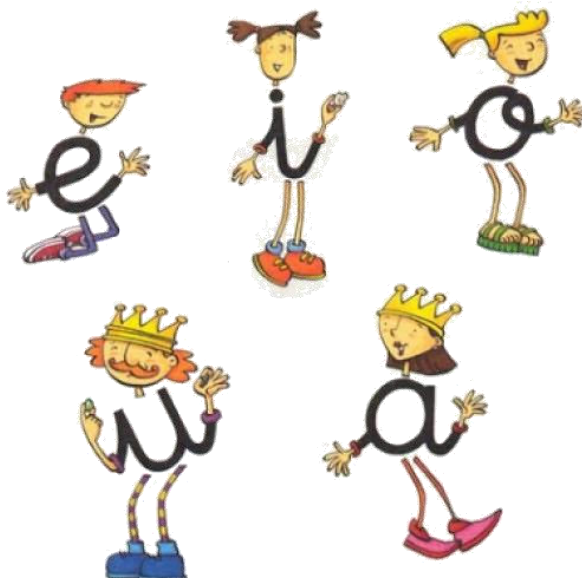
Salió la U, salió la U, y qué me dicestú
salió la U, salió la U, y qué me dicestú
salí en mi bicicleta y llegué al Perú
salió en su bicicleta y llegó al Perú.

a, e, i, o, u, a, e...

a, e, i, o, u.....

a, e, i, o, u, i, o...

a, e, i, o, u.....



2.4. Cancións sobre os días da semana, os meses e o tempo.

A través dos seguintes recitados os/as nenos/as vanse achegando ó coñecemento e van memorizando os días da semana e os meses. Tamén se recollen aquí canción sobre os fenómenos atmosféricos máis sinxelos para os/as cativos/as.

Los días de la semana

Lunes antes de almorzar
una niña fue a jugar
pero no pudo jugar
por que tenía que planchar
así planchaba así, así
así planchaba así, así
así planchaba así, así
así planchaba que yo la vi.

Martes antes de almorzar
una niña fue a jugar
pero no pudo jugar
por que tenía que coser
así cosía así, así
así cosía así, así
así cosía así, así
así cosía que yo la vi.

Miércoles antes de almorzar
una niña fue a jugar
pero no pudo jugar
por que tenía que barrer
así barría así, así
así barría así, así
así barría así, así
así barría que yo la vi

Jueves antes de almorzar
una niña fue a jugar
pero no pudo jugar
por que tenía que cocinar
así cocinaba así, así
así cocinaba así, así
así cocinaba así, así
así cocinaba que yo la vi.

Viernes antes de almorzar
una niña fue a jugar
pero no pudo jugar
por que tenía que lavar
así lavaba así, así
así lavaba así, así
así lavaba así, así
así lavaba que yo la vi

Sábado antes de almorzar
una niña fue a jugar
pero no pudo jugar
por que tenía que tender
Así tendía así, así
así tendía así, así
así tendía así, así
así tendía que yo la vi.

Domingo antes de almorzar
una niña fue a jugar
pero no pudo jugar
porque tenía que pasear
Así paseaba así, así
así paseaba así, así
así paseaba así, así
así paseaba que yo la vi

Días de la semana

Siete días tiene la mama semana
todos al cole van por la mañana.
Primero el **lunes** dormido y callado
Segundo el **martes** corriendo apurado
Tercero el **miércoles** llega acatarrado..... aaachís!
Cuarto el **jueves** sentado a su lado
uinto el **viernes** esto se ha acabado
y los dos chiquitos, **sábado** y **domingo**, son
mis preferidos, son mis dos amigos.

Los días de la semana

Lunes, Martes, Miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo.
Son siete días a la semana
cinco en el cole y dos en casa
hoy los aprendo cantando así.
Lunes, Martes, Miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo.



La semana

La semana tiene,
solo siete días,
y para aprenderlos,
vamos a cantar.

Lunes, lunes, lunes,
La luna veo el lunes.

Martes, martes, martes,
Me baño en el mar.

El miércoles cuento
estrellas con mi hermano.

Y la semana,
sigue sin parar.

Jueves, jueves, jueves,
yo juego con amigos.

Viernes, viernes, viernes,
viene el tío Juan.
El sábado salgo,
con toda mi familia,
y llega el Domingo,
para descansar.

La semana tiene,
solo siete días,
ya los aprendimos,
ahora vamos a jugar -

Panxoliñas para todo o ano

Que veña xaneiro,
que é o mes primeiro
e tras del febreiro
que é moi pequeneiro
e marzo marzolo,
trebón e raiolo
e despois abril,
o das augas mil
veña o mes de maio,
con flores a esgallo
e máis tarde xuño,
cereixas no puño,
despois veña xullo,
calor a barullo,
es ígalle agosto,
quentiño e composto.
Que veña setembro,
as uvas comendo,
logo outubro ronco,
co outono no lombo.
A seguir novembro,
Castañas que cendo.
Por fin o Nadal,
que é o mes do final.
E esta panxoliña
ao ano acabar
na fin de decembro
volve comezar.

Cuatro estaciones

Son cuatro estaciones
que en un año vienen a vernos,
el **otoño** ya llegó
con sus hojas amarillas
que caen sin cesár,
larai, larai, larai, larai.
Luego viene el **invierno**
y debemos abrigarnos,
llegó el frío y la lluvia
por eso debemos cuidarnos.
Después la **primavera**
con sus lindos colores,
las flores el pastito,
y también los pajaritos.
Finalmente el **verano**
llega con mucho entusiasmo,
el sol, los traje de baño,
¡Vamos todos a bañarnos!

Las estaciones

En primavera, las flores llegan,
en verano, nos bañamos,
en otoño, se caen las hojas,
y en invierno llevamos botas.
¡Ay, qué frío! ¡Ay, qué calor!
¡Que venga pronto el sol!

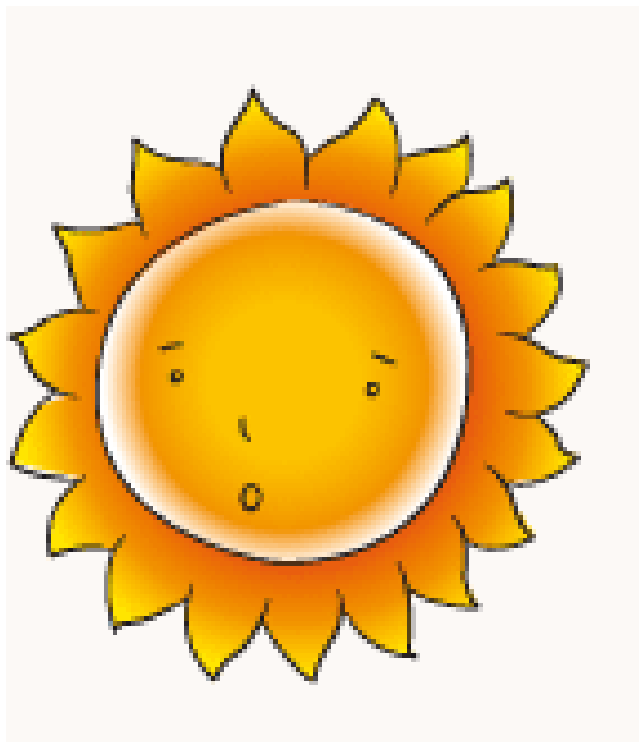
Sol, solecito

Sol solecito
Caliéntame un poquito
para hoy para mañana
para toda la semana.

Luna lunera
Cascabelera
Cinco pollitos y una ternera.

Caracol, caracol
A la una sale el sol.

Sale pinocho tocando el tambor
Con una cuchara y un tenedor.



Sáú o Sol

Sáú o Sol,
pola mañá.

Sáú o Sol,
Con cara de can.

Aló polas doce,
púxose no medio e
díxolle a todos
¡Eu mando no ceo!

Sáú o Sol,
pola mañá.

Sáú o Sol,
con cara de can.

Despois a tardiña,
deitouse no mar.

Buenos días Sol

Buenos días, canto yo,
el sol dice hola,
la luna dice adiós.
Buenos días, canto yo,
el gallo cantor es mi despertador.

Buenos días, canto yo,
si cantas con ganas
será un día mejor.
Buenos días, canto yo,
si cantas con ganas
será un día mejor.

El sol y los planetas

El Sol se llama Lorenzo
y la luna Catalina
cuando Lorenzo se esconde
se levanta Catalina.

Las estrellas son doncellas
Que acompañan a la luna
Y el Sol que está cansado
A dormir se va a su cuna.

(Estribillo)

La tierra es el planeta
donde estamos tú y yo
el Sol es una estrella
que nos da luz y calor.

(Estribillo)

Hay otros planetas
Que no podemos ver
Marte, Mercurio, Venus
Y Júpiter también.

(Estribillo)

Saturno Urano y Neptuno
ya no contamos Plutón
Y todos los planetas giran
alrededor del Sol.



Estrellita

Estrellita dónde estás
me pregunto quién serás.

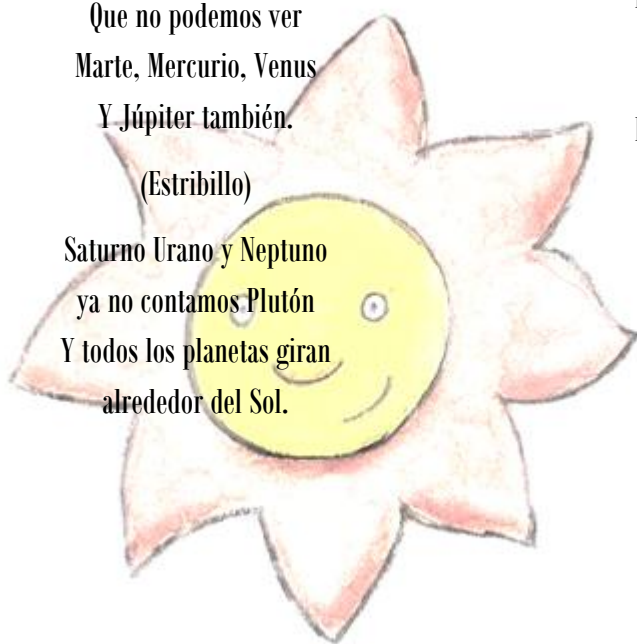
Estrellita dónde estás me pregunto quién serás.

En el cielo o en el mar un diamante de verdad.

Estrellita dónde estás me pregunto quién serás.

Estrellita dónde estás
me pregunto quién serás.

En el cielo o en el mar un diamante de verdad.





Las gotitas

Clingclang, cling, cling, clang
Las gotitas de la lluvia.
Cling clang, cling, cling, clang
Caen, caen sin parar.

La lluvia

Pican pican las gotitas
sobre mi tejado
y dibujan caminitos
de color plateado.

Cuando llueve
y hace frío
me pongo el abrigo
la bufanda y el gorrito
y ya no tengo frío.

Que llueva, que llueva

Que llueva, que llueva,
la Virgen de la Cueva,
los pajaritos cantan,
las nubes se levantan.

Que sí, que no,
que caiga un chaparrón
con azúcar y turrón,
que se rompan los cristales
de la estación
y los míos no
porque son de cartón.

3. CANCIÓNS DE XOGO

Moitos dos xogos da infancia contan con un cancionero amplo e extenso. Os xogos máis habituais nos que se empregan, é que sen a existencia das mesmas perden parte do sentido, son os da corda, a roda ou a goma. Tamén aparecen neste apartado aquelas que se empregan para botar a sortes ou rifar antes de comezar o xogo ou as burlas.

3.1. Cancións de corro

Son cancións para acompañar a algún xogo de corro, onde os/as nenos/as se dan a man e xiran acompañados polo ritmo, a canción, o diálogo, as posturas.... A través deste tipo de xogos traballárase o ritmo, a linguaxe, a entoación, memoria, cumprimento de ordes e a coordinación dos movementos en grupo. É, sobre todo, un xogo clásico favorecer do adestramento motor e da coordinación do/a neno/a das primeiras idades.

O xogo consiste en que, ben a familia, ben un grupo e nenos/as dirixidos polo adulto, fagan unha roda e canten, ó tempo que realizan as acción que a propia cantiga demanda.

Hai diversos tipo de canción de cancións: as que se xogan en círculos todos collidos das mans; as que se xogan sentados e algún esconde un obxecto detrás de outro, producíndose unha persecución e; por último, as que se xogan contando e eliminando do xogo ós/ás participantes.

Al corro de la patata

Al corro de la patata,
comeremos ensalada,
naranjitas y limones,
como comen los señores.
A los pies, a los pies,
sentadita me quedé
en la silla del marqués.

Al corro de la patata

Al corro de la patata,
comeremos ensalada,
como comen los señores,
naranjitas y limones.
achupé,
achupé,
sentadita me quedé.

Cando se di “achupé” todos os/as nenos/as deben baixarse e volverse a levantar. Cando se di “sentadita me quedé” quédanse sentados no chan.

A roda

Que ande a roda,
que ande a roda,
quero, quero, quero ver bailar.
Que dea a volta a roda,
que dea volta a roda,
quero, quero, quero ver bailar.
Sae a bailar, nena “hermosa”,
nena “hermosa”, sae a bailar,
que che quero ver a saia
que che comprou o papá.
Que ande a roda,
que ande a roda,
quero, quero, quero ver bailar.
Que dea a volta a roda,
que dea volta a roda,
quero, quero, quero ver bailar.



El corro chirimbolo

El corro chirimbolo,
¡Qué bonito es!
Un pie,
otro pie.
Una mano,
Otra mano.
Un codo
Otro codo
La nariz....
Y el morro.

El patio de mi casa es particular

El patio de mi casa
es particular,
cuando llueve se moja
como los demás.

Agáchate
y vuélvete a agachar,
que los agachaditos
no saben bailar.

H, I, J, K, L, M, N, A
que si tu no me quieres
Otro niño me querrá
H, I, J, K, L, M, N, O
que si tu no me quieres
otro niño me querrá.

Chocolate, molinillo,
corre, corre,
que te pillo.

A estirar, a estirar,
que el demonio va a pasar.

Desde chiquitita me quedé,
algo resentida de este pie,

Disimulad, que soy una cojita, y si lo soy, lo disimulo
bien.

¡Ay, ay!,
que te pego un puntapié.
con la punta de este pie.

Faise unha roda é un/unha queda no medio. Cando se di agáchate, todos deben agocharse e despois continúan. O comezar “h, i...” páranse e tocan palmas ó ritmo da música mentres o que está no centro vai pasando por diante ata que, cando acabe a canción, se para diante dun deles. Ese pasa agora para o centro e poden volver a comezar.

Tengo una muñeca

Tengo una muñeca vestida de azul,
con su camisita y su canesú.
La saqué a paseo y se me constipó,
la tengo en la cama con mucho dolor.
Esta mañanita me dijo el doctor,
que le de jarabe con el tenedor.
Dos y dos son cuatro, cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho, y ocho dieciséis,
y ocho veinticuatro, y ocho treinta y dos.
Ánimas benditas me arrodillo yo.

Tengo una muñeca vestida de azul,
zapatitos blancos y gorro de tul.
La llevé a paseo y se me constipo,
la tengo en la cama con un gran dolor.
Dos y dos son cuatro, cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho, y ocho dieciséis,
y ocho veinticuatro, y ocho treinta y dos.
Estas son las cuentas que he sacado yo.

San Pantaleón

San Pantaleón
qué, ¿cuántas son?
Veinticinco y el capón,
herradura
para la mula;
coche de oro
para el moro;
coche de plata
para la infanta;
cucurrucucú
que te vuelvas tú.

Facemos un corro e un/unha neno/a quedará no medio, facendo de rei ou reina. Cando os/as demais comezan a cantar o que fai de rei ou de reina sinala o un dos/as rapaces/as, que se xirará de espaldas. O xogo dase por rematado cando todos queden de espaldas.

Zapatilla por detrás

A la zapatilla por detrás,
tris-trás,
ni la ves ni verás,
tris, trás.

Mirar para arriba,
que caen judías.
Mirad para abajo
que caen garbanzos.

¡A estirar, a estirar,
que el demonio va a pasar!



Os/as nenos/as colócanse no chan formando un círculo, menos un/unha que se pasea por fóra con unha zapatilla na man. Cando reciba unha sinal do adulto empezarán a cantar a canción cos ollos pechados. Mentres tanto, o/a neno/a que estaba levantado deixa a zapatilla detrás de un dos/as nenos/as. Cando remata a canción, o neno que ten detrás a zapatilla ten que levantarse e correr detrás do que está de pe ata que o pilla que o pilla ou este se senta no lugar que deixou a zapatilla. O Xogo volve a empezar e queda de pe o que se quedou sen sitio.

Ratón que te pilla el gato

Ratón que te pilla el gato
ratón que te va a pillar
si no te pilla esta noche
mañana te pillaré.

Un/unha neno/a fai de gato e outro/a de rato. Dentro do corro estará o gato e fóra o rato. O rato entra e sae correndo entre os ocos dos brazos unidos dos nenos e o gato vai detrás, mentres o resto dos nenos do corro cantan a canción. Cando o gato consegue atrapar o rato acábase o xogo.

Antón Pirulero

Antón, Antón,
Antón Pirulero,
cada cual, cada cual,
atiende su juego;
y el que no lo atienda,
pagará una prenda.

Fórmase un corro sentados e elíxese a un/unha neno/a que fará de “Antón Pirulero”. Este é un posto privilexiado e importante xa que será o que dirixa o xogo. Cada participante, excepto o/a que fai de “Antón” elixe un instrumento musical ou unha acción para interpretar con mímica. As acción poden ser do máis variadas: cantar, ler, peitearse, varrer, comer... todo aquilo que poida ser representado cas mans e con xestos.

O “Antón” xira os brazos sobre si mesmos e, de forma imprevista, comeza a copiar a mímica de outro/a dos nenos/as, que debe darse conta inmediatamente e realizar o movemento de “Antón Pirulero”. Cando “Antón” volva ó seu movemento ese neno deberá volver a representar a súa acción. Todo isto mentres se canta a canción.

O neno/a que non estea atento pagará unha prenda. Esta pode ser unha prenda de verdade ou un castigo que pode ser todo o que se nos ocorra: dar unha volta o corro á pata coxa, contar un chiste, cantar unha canción imitar un son dun animal...



A la rueda, rueda

A la rueda, rueda
de pan y canela,
toma un ochavo
y vete a la escuela.
Y si no quieres ir,
vete a dormir.

3.2. Cancións de goma

O xogo da goma é un xogo popular, moi divertido e fácil de realizar. Pódese xogar con calquera idade, tanto pequenos/as como grandes e solo necesitaremos unha goma e ganas de pasalo ben.

Entre todos os/as nenos/as presentes elíxese a dous que son os/as encargados/as de suxeitar a goma. Tamén se pode xogar por grupos ou por parellas, incluso un solo, poñendo a goma entre dúas cadeiras.

Este xogo podemos dicir que é de niveis: comézase suxeitando a goma a ras do chan, polos nocellos e pouco a pouco vaise subindo, ata chegarás cadeiras ou o peito, dependendo da idade dos/as nenos/as e do que acordemos antes de comezar.

Existen infinidades de variantes para xogar, aínda que o máis coñecido é saltar cara dentro e cara fóra, pisando ambos lados da goma cos pes a vez. Si se falla, o que falla cámbiase por un dos/das que suxeitaba a goma e este pasa a xogar no seu lugar. Todas as modalidades: primeritas, segunditas, patinar, telaraña... pero todas elas son de destreza e habilidade física, axudando a desenvolver a coordinación motora e o ritmo.

Para xogar a este xogo existen infinidade de cancións, incluso versión diferentes das mesmas dependendo da zona.

En la calle 24

En la calle veinticuatro
ha habido un asesinato.

Una vieja mata un gato
con la punta del zapato.

Pobre vieja, pobre gato,
pobre punta del zapato.

Don Melitón

Don Melitón tenía tres gatos,

Don Melitón tenía tres gatos

y los hacía bailar en un plato;

por la noche les daba turrón.

¡Vivan los gatos de Don Melitón!

Don Melitón como era tan chato,

Le llamaban narices de gato,

Sangre cuajada

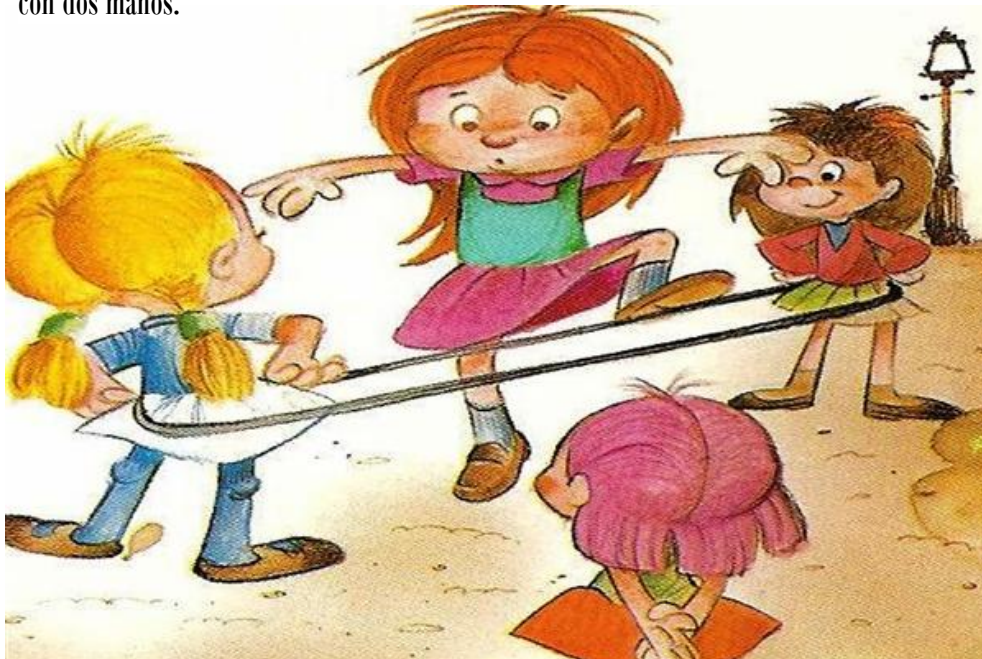
Sangre cuajada
de primera división.
Me voy al cementerio
para hacer la digestión.
Mi casa es un castillo
Mi cama un ataúd
Mi comida preferida
tripas con pus.

Arroz con leche

Arroz con leche,
me quiero casar,
con un señorito
que sepa planchar,
que sepa coser,
que sepa bordar,
que sepa abrir la puerta
para irnos a jugar.

Chicle americano

Chicle cle mas chicle cle
americano,
que se abre, que se cierra,
que se pisa
con dos manos.



3.3. Cancións de corda

Saltar á corda é un xogo infantil que require práctica, axilidade, coordinación dos movementos e ritmo.

Xógase con diversas variantes e pode ser individual ou colectivo.

É un xogo onde dous participantes deben coller a corda polos extremos e facela xirar, o mesmo tempo os demais participantes saltarán sobre ela ó ritmo das diferentes cancións. O que toque a corda será eliminado.

Pouco a pouco, pódese aumentar a velocidade de xirar a corda, de acordo ca idade ou habilidade do/a participante.

Al pasar la barca

Al pasar la barca
me dijo el barquero
las niñas bonitas
no pagan dinero.

Yo no soy bonita
ni lo quiero ser
tome usted los cuartos
y a pasarlo bien.

Al volver la barca
me volvió a decir
las niñas bonitas
no pagan aquí.

Yo no soy bonita
ni lo quiero ser
las niñas bonitas
se echan a perder.

Como soy tan fea
yo le pagaré.

¡Arriba la barca
de Santa Isabel!

Quisiera ser tan alta

Quisiera ser tan alta como la luna,

¡ay! ¡ay!.

como la luna, como la luna.

Para ver los soldados de Cataluña,

¡ay! ¡ay!.

de Cataluña, de Cataluña.

De Cataluña vengo de servir al Rey

¡ay! ¡ay!.

de servir al Rey, de servir al Rey.

Y traigo la licencia de mi Coronel,

¡ay! ¡ay!.

de mi Coronel, de mi Coronel.

Al pasar por el puente de Santa Clara,

¡ay! ¡ay!.

de Santa Clara, de Santa Clara.

Se me cayó el anillo dentro del agua,

¡ay! ¡ay!.

dentro del agua, dentro del agua.

Al sacar el anillo saqué un tesoro,

¡ay! ¡ay!.

saqué un tesoro, saqué un tesoro:

Una Virgen de plata y un Cristo de oro,

¡ay! ¡ay!.

y un Cristo de oro, y un Cristo de oro.

María

Que cinco letras tiene:

La M,

la A,

la R,

la I,

la A:

MARIA

Cuco rei

Cuco rei,

¿cantos anos

vivirei?

¿Vinte e cinco?

Non o sei...:

un,

dous,

tres...

Unha, dúas, tres.

Unha, dúas, tres,
chi;
unha, dúas, tres,
cu;
unha, dúas, tres,
la;
unha, dúas, tres,
te.
Chiculate,
Chiculate...

Cando se di cada unha das sílabas “chi-cu-la-te” levántase a corda no aire por riba do/a neno/a que está a saltar. Este/a ten que agacharse para que non lle de na cabeza e, despois, volver saltar. Ó chegar á palabra completa “chiculate”, dáselle rapidez a corda ata que perda.

Pan, queixo e touciño

Pan,
queixo,
auga,
viño
e
touciño,
touciño,
touciño...

Cando se di “touciño” dáselle rapidez á corda ata que o/a neno/a perda. Cóntase o número de veces que é quen de saltar sen perder.

El cocheritoleré

El cochecito leré.
Me dijo anoche, leré,
Que si quería, leré
Montar en coche, leré.
Y yo le dije, leré
Con salero, leré
No quiero coche, leré
Que me mareo, leré
Montando en coche, leré.

A la una anda la mula

A la una anda la mula,
a las dos tira la coza,
a las tres tira otra vez,
a las cuatro pega un salto,
a las cinco pega un brinco,
a las seis salta como veis,
a las siete salta pronto y vete,
a las ocho jerez y bizcocho,
a las nueve nadie se mueve,
a las diez salta otra vez.
A la una, a la otra,
a la yegua, a la potra,
al potrín, al potrón,
el que pierda al rincón.

Heime de fartar

Heime de fartar
ata estoupar.
Come, come,
gran lambón;
ten contaco
rebetón.



3.4. Cancións para botar a sortes

As retahílas ou cancións para botar a sortes ou rifar son un ritual que precede ó xogo. A través destas cancións elíxese ós/ás xogadores/as que deben formar os equipos ou désígnase aqueles/as sobre os que recae unha función especial.

Como moitas outras cancións infantís empregadas como soporte de xogos, nas retahílas de botar a sortes hai un gran número de disparates, empréganse frecuentemente diminutivos, palabras distorsionadas, inventadas... Ademais, a música é de un ritmo facilmente asimilable pola súa sinxeleza, o que permite que calquera neno/a poida interpretalas.

Nas retahílas, cada palabra ou a veces cada sílaba corresponde a unha persoa. Deste xeito, os/as xogadores/as colócanse en corro e o/a que canta iraos sinalando ó compás da canción. Xeralmente, se as cancións son máis largas, sóelle corresponder unha palabra por persoa, para ir, pouco a pouco, diminuíndo, ata que chegue a corresponder unha sílaba finalmente.

Por outro lado, algunhas destas cancións teñen un carácter de trabalinguas, uníndose así xunto ca función de botar a sortes, a educativa de axilizar o desenvolvemento verbal. Ademais estas cancións supoñen un proceso de iniciación e acercamento por parte do/a neno/a ó ritmo musical e as palabras.

Unha, dole

Unha, dola,
tele, catole,
quile, quilete,
anda a raíña
poloseu gabinete.
Cinta de ouro
para o mouro,
cinta de gata
para a gata.
“Tu por tu
pagas tu”.

Un gato

Un gato se cayó a un pozo,
las tripas le hicieron gua,
arre moto, piti, pote,
arre moto, piti, pas,
salvado estás.

Paxariño, rechinchiño

Paxariño, rechinchiño,
vaite esconder
detrás da pía de tía Inés
que “te” toca a túa dita “ves”.

Barrabís, barrabás

Barrabís,
barrabás,
Ti quedas
e ti te vas.

Pinocho

En el bar de Pinocho
Todos cuentan hasta el número ocho.
Un, dos, tres, cuatro,
cinco, seis, siete, ocho.

Nun café rifaron un gato

Nun café rifaron un gato.
Tocaralle a quen lle toque.
Tocaralle ó número catro:
Un, dous, tres e catro.

Ta-te-ti

Ta-te-ti.
Suerte para ti.
Si no es para ti,
Será para mí.
Ta-te-ti.

Una mosca

Una mosca
en un cristal,
trís, tras,
fuera estás.

Una mosca

Una mosca puñetera,
Se cagó en la papelera;
A,e,i,o u.
¿Cómo te llamas tú?

Zapatito blanco

Zapatito blanco,
Zapatito azul,
Dime cuántos años,
Tienes tú.

0/a neno/a sinalado di o seu nome,
e contaranse as sílabas do mesmo.

0/a neno/a sinalado di a súa idade
e cóntase os anos que ten.

Pinto, pinto

Pinto, pinto,
gagarabinto,
teño unha vaca
de vinte e cinco.
Teño un boi
que sabe arar;
tamén sabe
trompicar;
dar a volta
ben redonda
esa nena
que se esconda

Sortelliña, pequeniña

Sortelliña,
pequeniña,
a de ouro
e a de prata
onde o rei
repartía a nata,
no horto de María Inés,
corre “tu”,
que che toca a vez.

Pito, pito

Pito, pito gorgorito
¿A dónde vas tu tan bonito?
A la era verdadeira
Pim, pum, ¡fuera!

Un avión

Un avión japonés,
¿cuántas bombas tira al mes?
Un, dos, tres.

Don Xulián

Don Xulián
foi á misa;
veu un can
e comeulle a camisa.
Marcha can,
que non é pan,
que é camisa
de Don Xulián.

Don Emilio

Don Emilio
de Celanova
tiña un gato
e durmíalle fóra;
colleu un pau
e deulle na cola;
salta Marica,
salta para fóra.

3.5. Cancións de burla

As retahílas ou canción de burla son versos, rimas e expresións infantís que se empregan para burlarse ou facer rabiarse a outros/as nenos/as de forma divertida e ocorrente, pódense recitar pero, a maioría das veces, son cantadas.

Son interesantes a nivel educativo e de estimulación porque axudan a mellorar vocabulario, atención e memoria, sempre que a burla sexa sen mala intención e tomada como un xogo de nenos.

Rabia, rabiña

Rabia, rabiña,
que tengo una piña,
con muchos piñones
y tú no los comes.

Tortilla de bacalao

Juanito (otro nombre),
huevo frito,
tortilla de bacalao,
que tu novia no te quiere
porque estás medio chalao.

Perico me quiere pegar

-Papá, mamá,
Perico me quiere pegar.
- ¿Por qué?
- Por na,
por una cosita que no vale na:
por un pepino,
por un tomate,
por una oncita
de chocolate.

¿Dónde?

¿Dónde?
En casa del conde
que te pele y que te monde,
que te quite esas orejas
y que te ponga otras más viejas

¿Qué pasa?

¿Qué pasa?
- Un burro por tu casa.

¿Qué pasa?

¿Qué pasa?
- La saliva por la garganta, el
tren por la vía y el brazo por
la manga.

Dóeme a cabeza

¡Dóeme a cabeza!

- Pois frégaa contra unha artesa.
- Xa a freguei e non me pasou, ¡malo o burro que me mandou!

Dóeme a barriga

Doeme a barriga.

¡Ráscaa cunha estriga!

Dóeme a barriga

- ¡Dóeme a barriga!
- ¡Pois frégaa cunha ortiga!

Doeme a barriga

- ¡Dóeme a barriga!
- ¡frégaa con palla triga!

Para unha queixa bastante cotiá, o adulto responde primeiro con unha broma, para quitarlle ferro a esa dor que sente o/a neno/a.

¿Cómo te llamas?

- ¿Cómo te llamas?
- Come castañas.
- ¿E de apellido?
- Caldo cocido.

¿Cómo te llamas?

- ¿Cómo te llamas?
- Come castañas.
- Eu as como e ti as apañas.

4. CANCIÓNS LÚDICAS

Son cancións que teñen como única función a de entreter ó/a neno/a. Son aquelas empregadas polos adultos en diferentes escenarios: as portas de sol de verán, as portas das casas, as reunión con outros/as nenos/as... sen un obxectivo claro á hora de cantala, unicamente co ánimo de divertir e facer que gocen os/as rapaces/as. Polo tanto, calquera entorno é bo para propiciar estes cantos que, aínda sen unha función específica axudan a favorecer numerosos aspectos nos/as cativos/as.

A través do recitado destas cancións os/as nenos/as enriquecen o seu vocabulario, traballan a súa articulación, van tendo contacto co ritmo musical, van descubrindo progresivamente o sentido da melodía, ou desenvolven o sistema psicomotriz a través dos xestos e da imitación.

El barquito chiquitito

Había una vez un barquito chiquitito,
había una vez un barquito chiquitito
que no sabía, que no sabía, que no
sabía navegar.

Pasaron un, dos, tres,
cuatro, cinco, seis semanas,
pasaron un, dos, tres,
cuatro, cinco, seis semanas,
y aquel barquito y aquel barquito
y aquel barquito navegó.
(bis)

Y si esta historia, parece corta,
volveremos, volveremos, a empezar,
había una vez un barquito chiquitito,
había una vez un barquito chiquitito
que no sabía, que no sabía, que no
sabía, navegar.....

Barquito chiquitito

Era un barquito chiquitito
Era un barquito chiquitito
Que no sabí-bí-bía navegar
Que no sabí-bí-bía navegar, ¡ oé, oé !
Un día se metió en el agua (bis)
Para aprender a navegar (bis)
Pasaron cinco y seis semanas (bis)
No había nada que comer (bis)
Los tripulantes decidieron (bis)
comerse a un marinero (bis)
Y eligieron al grumete (bis)
por ser el más regordete (bis)
Y lo sirvieron en cubierta (bis)
con salsa blanca y al jerez. (bis)
Entonces Dios mandó un castigo (bis)
una terrible tempestad (bis)
Y el barquito y los marinos (bis)
se han ido al fondo de la mar (bis)
Y si esta historia les divierte (bis)
la volveremos a contar (bis)

Vamos a contar mentiras

Ahora que vamos despacio, (bis)
vamos a contar mentiras, tralará, (bis)

Vamos a contar mentiras

Por el mar corren las liebres, (bis)
por el monte las sardinas, tralará, (bis)
por el monte las sardinas.

Yosalí de un campamento (bis)
con hambre de tres semanas, tralará, (bis)
con hambre de tres semanas.

Me encontré con un ciruelo (bis)
cargadito de manzanas, tralará, (bis)
cargadito de manzanas.

Empecé a tirarle piedras (bis)
y caían avellanas, tralará, (bis)
y caían avellanas.

Con el ruido de las nueces (bis)
salió el amo del peral, tralará, (bis)
salió el amo del peral.

Chiquillo no tires piedras (bis)
que no es mio el melonar, tralará, (bis)
que no es mio el melonar.

Que es de una foncarralera (bis)
que vive en El Escorial, tralará, (bis)
que vive en El Escorial.

Donde están las llaves

Yotengo un castillo,
matarile, rile, rile.

Yotengo un castillo,
matarile, rile, ron chimpón.

Dónde están las llaves,
matarile, rile, rile.

Dónde están las llaves,
matarile, rile, ron chimpón.

En el fondo del mar,
matarile, rile, rile.

En el fondo del mar,
matarile, rile, ron chimpón.

Quién irá a buscarlas,
matarile, rile, rile.

Quién irá a buscarlas,
matarile, rile, ron chimpón.

Irá Carmencita,
matarile, rile, rile.

Irá Carmencita,
matarile, rile, ron chimpón.

Qué oficio le pondrá,
matarile, rile, ron chimpón.

Le pondremos peinadora,
matarile, rile, rile.

Le pondremospeinadora,
matarile, rile, ron chimpón.

Este oficio tiene multa,
matarile, rile, rile.

Este oficio tiene multa,
matarile, rile, ron chimpón.

Son cancións que poden ser empregadas mentres se realiza algún viaxe ou un paseo; xa que o ser moi largas a viaxe pásase moito máis rápido.

La bruja loca

Había una bruja loca
en la calle 22
no sabe hacer brujería
porque ya se le olvidó
Que si, que no
que todo se le olvidó
Que si, que no
que todo se le olvidó
Anoche salió la bruja
y al páramo trepo.
trato de salirvolando
pero al valle se calló
Que si, que no
la escoba se le olvidó
Que si, que no
la escoba se le olvidó
La gente se divertía
en la calle 22
la bruja se puso brava
y en maíz los convirtió
Que si, que no
pero no le resultó
Que si, que no
la magia se le olvidó.

La bruja tapita

La bruja Tapita vivía en un tapón
que no tenía puertas,
ni ventana, ni balcón.
la bruja Tapita
vivía en un tapón
con una gran escoba
y un hermoso escobillón.
La brujitaaaa..
hacia brujerías
abra cadabra patas de cabra
abra cadabra patas de cabra,
push, pupush, pupush, pupush.
Un día la bruja
quiso desaparecer
Mirándose al espejo contó 1 2 y 3
Y cuando abrió los ojos no se vio
¿Saben por qué?
porque la distraída se miraba en la pared.
La brujitaaaa..
hacia brujerías
abra cadabra patas de cabra
abra cadabra patas de cabra,
push, pupush, pupush, pupush.

La tarara

La Tarara sí, la Tarara no,
la Tarara, madre, que la bailo yo.

Tiene la Tarara
un vestido blanco
que sólo se pone
para el Jueves Santo.

(Estribillo)

Tiene la Tarara
un delito malo
que no se lo cura
ningún cirujano.

(Estribillo)

Tiene la Tarara
un cesto de frutas
que si se las pido
me las da maduras.

(Estribillo)

Tiene la Tarara
un cesto de flores
que si se las pido
me las da mejores.

(Estribillo)

Tiene la Tarara
unos pantalones
que de arriba a abajo
todo son botones.

(Estribillo)

Al pasar el trébole

A lo alto y a lo bajo

Y a lo ligero

A lo alto y a lo bajo

Y a lo ligero

Al uso de mi tierra (bis)

Toco el pandero (bis).

A pasar el trébole (bis)

A pasar el trébole

La noche de San Juan.

A pasar el trébole (bis)

Al pasar el trébole

Los mis amores van.

Qué quieres que te traiga

Si voy a Madrid.

Qué quieres que te traiga

Si voy a Madrid.

No quiero que me traigas (bis)

Que me lleves sí (bis)

A pasar el trébole (bis)

A pasar el trébole

La noche de San Juan.

A pasar el trébole (bis)

Al pasar el trébole

Los mis amores van.

Mambrú

Mambrú se fue a la guerra,
mire usted, mire usted, que pena.
Mambrú se fue a la guerra,
no sé cuándo vendrá.
Do-re-mi,
do-re-fa.
No sé cuándo vendrá.
Si vendrá por la Pascua,
mire usted, mire usted, qué gracia.
Si vendrá por la Pascua
por la Trinidad.
Do-re-mi,
do-re-fa.
O por la Trinidad.
La Trinidad se pasa,
mire usted, mire usted, qué guasa.
La Trinidad se pasa.
Mambrú no viene ya,
Do-re-mi,
do-re-fa.
Mambrú no viene ya.
Por allí viene un paje,
¡qué dolor, qué dolor, qué traje!
por allí viene un paje,
¿qué noticias traerá?
Do-re-mi, do-re-fa,
¿qué noticias traerá?
Las noticias que traigo,
¡del dolor, del dolor me caigo!
las noticias que traigo
son tristes de contar,
Do-re-mi, do-re-fa,
son tristes de contar.

Que Mambrú ya se ha muerto,
¡qué dolor, qué dolor, qué entuerto!,
que Mambrú ya se ha muerto,
lo llevan a enterrar.
Do-re-mi, do-re-fa,
lo llevan a enterrar.
En caja de terciopelo,
¡qué dolor, qué dolor, qué duelo!,
en caja de terciopelo,
y tapa de cristal.
Do-re-mi, do-re-fa,
y tapa de cristal.
Y detrás de la tumba,
¡qué dolor, qué dolor, qué turba!,
y detrás de la tumba,
tres pajaritos van.
Do-re-mi, do-re-fa,
tres pajaritos van.
Cantando el pío-pío,
¡qué dolor, qué dolor, qué trío!,
cantando el pío-pío,
cantando el pío-pá.
Do-re-mi, do-re-fa,
cantando el pío-pá

Pin Pon

Pin pon es un muñeco,
muy guapo y de cartón, de cartón,
se lava la carita con agua y con jabón, con jabón.

Se desenreda el pelo,
con peine de marfil, de marfil,
y aunque se da tirones
no grita y dice ¡uy!, dice ¡uy!.

Pin Pon toma su sopa
y no ensucia el delantal
pues come con cuidado
como un buen colegial

Apenas las estrellas
comienzan a salir, a salir,
Pin pon se va a la cama
se acuesta y a dormir, a dormir.

Y aunque hagan mucho ruido
con el despertador

Pin Pon no hace caso
y no vuelve a despertar.

Pin Pon dame la mano
con un fuerte apretón
que quiero ser tu amigo
Pin Pon, Pin Pon, Pin Pon.



Mi barba tiene tres pelos

Mi barba tiene tres pelos

Tres pelos tiene mi barba

Si no tuviera tres pelos

Pués no sería mi barba.

Pódense empregar xestos interpretando a canción ensinándollos ós/as nenos/as para que nos imiten. Soen empregarse os xestos de tocar o queixo, ensinar tres dedos e tocarse o pelo nas palabras correspondentes. Para nenos/as máis maiores é unha canción que se pode cantar sen dicir por exemplo barba, despois barba e pelos e por último barba, pelos e tres.

II. Xogos infantís

Xogo e infancia son dous termos inseparables, ou deberían selo. Un/unha neno/a que non xoga está perdendo a ferramenta máis importante de aprendizaxe coa que conta nese período da súa vida, posto que constitúe un importante medio de expresión e de maduración no plano físico, cognitivo, psicolóxico e social.

O xogo é a primeira linguaxe do/a neno/a, así como o primeiro instrumento que pose para aprender e coñecerse a si mesmo/a e o mundo que o rodea. Por medio da actividade lúdica os/as pequenos/as interactúan cos obxectos, desenvolven os sentidos, adquiren habilidades, expresan fantasías, adquiren pautas de conduta, imitan, etc. Pero non solo iso, xogar contribúe ó desenvolvemento psicomotriz do/a pequeno/a, sentando as bases para posteriores aprendizaxes.

A través de diversos xogos, o/a neno/a vese obrigado a pensar solucións, o que inflúe no seu desenvolvemento cognitivo; a idear solucións orixinais, o que fomenta a súa creatividade; a relacionarse con outras persoas; o que axuda no desenvolvemento socioemocional; a intentar ver outros puntos de vista ademais dos seus, o que axuda na construción do pensamentos. Ademais destes, moitos outros mecanismos que serán útiles para a vida posterior se ven desenvolto a través do xogo.

Podemos dicir, polo tanto, que o xogo é imprescindible para o desenvolvemento correcto, global e harmónico do/a cativo/a porque estimula, favorece e posibilita todo tipo de aprendizaxes; posibilitando o crecemento harmónico do corpo, intelixencia, afectividade e sociabilidade. O/a neno/a debe desenvolverse e evolucionar en estas facetas e en outras como a coordinación de movementos, a linguaxe, o desenvolvemento emocional, etc. É por iso, que é importante saber cales son os distintos tipos de xogos que axudan a favorecer estes aprendizaxes e que son máis adecuados para cada idade.

O xogo non é igual en todas as etapas e o/a adulto/a é o/a encargado/a de estimular e proporcionar as situacións máis adecuadas a cada idade. No caso dos bebés, os xogos a través dos sentidos teñen unha gran importancia para o desenvolvemento físico e psicolóxico. Xogar a nomear e tocar as partes do corpo, xogar

cas mans ou cos pes, axudará ós nenos a desenvolver a vista e o tacto; escoitar como lles falan ou cantan seus pais, axudará no desenvolvemento do oído e a capacidade de imitación de sons. É por iso, que nesta etapa os xogos que cobran máis importancia son os sensoriais.

Cando se van facendo máis maiores, os/as nenos/as continuarán aprendendo da realidade a través do xogo pero as necesidades xa van cambiando. Os/as adultos/as deben ofrecerlle xogos educativos e variados, de máis contacto ou aqueles nos que os/as nenos/as teñan que resolver cada vez tarefas máis difíciles e interesantes.



1. XOGOS INFANTÍS 0-3 ANOS

O xogo aparece dende unha idade moi temperá e é unha conduta natural. Ninguén ten que ensinarlle a un/unha neno/a a xogar, pero o que si podemos, e debemos facer, é ofrecerlle un entorno propicio para que esta actividade progrese e se fortaleza. Ó xogar o/a neno/a está acendendo o motor do seu desenvolvemento e aprendizaxe, e os/as adultos/as debemos facilitar que este se realice nas mellores condicións posibles.

En este período é fundamental facer envolturas con todo o corpo, xogos de pel a pel, ofrecerlle apoios co peito e cos brazos ou colocándoos sobre as pernas, mentres se acaricia o seu rostro ou se tocan as súas mans. Todos estes xogos favorecen o desenvolvemento da súa seguridade, permítenlle sentirse querido/a e favorece o desenvolvemento harmónico do/a neno/a.

Existen numerosas clasificacións dos tipos de xogos que os/as nenos/as realizan libremente ou de xeito máis dirixido. O que aquí se mostra é unha clasificación que axuda a diferenciar as áreas do desenvolvemento que se estimulan con cada xogo. Sen embargo, hai que ter en conta que ca maioría dos xogos favorécese o desenvolvemento de máis dunha área, polo que a clasificación realizada é máis ben para servir de orientación.

1.1. Xogos sensoriomotores

O xogo máis típico desta primeira etapa do/a neno/a é o xogo funcional, é dicir, un xogo de exercicios que non ten simbolismo nin función especialmente lúdica. Os xogos deste período céntrase na acción, nos movementos, na manipulación, na experimentación e na observación de obxectos e persoas. Neste momento o/a neno/a está adquirindo o control dos seus movementos, aprendendo a coordinar os seus xestos e as percepcións dos mesmos. Nesta etapa o xogo consiste en repetir, por simple gozo, actividades adquiridas. O/a neno/a obtén pracer a partir do dominio das capacidades motoras e de experimentar o mundo do tacto, a vida e o son. É importante para o desenvolvemento correcto do/a cativo/a que tanto as persoas como os xoguetes estimulen estas accións e movementos, favorecendo a curiosidade e sorpresa.

A. XOGOS PARA BALANCEAR

Os bebés gozan cando son balanceados, xa sexa dunha forma suave ou de forma máis movida, e cando se xoga a este tipo de xogos con eles. De xeito intuitivo e, quizais sen darnos conta, mecemos e balanceamos ós/as nenos/as cando están inquietos, pero tamén empregamos o balanceo cando queremos xogar con eles. Isto supón un importante estímulo e aporta madurez ó sistema nervioso, favorece o desenvolvemento cognitivo, coordinación, desenvolvemento do sistema motor e estimulación dos sentidos.

Un punto clave que se estimula cos movementos de balanceo é o desenvolvemento do sistema vestibular, o que está moi relacionado co equilibrio. Tamén se desenvolve a conciencia espacial do/a neno/a, que irá tomando conciencia do espazo e da relación que este ten co seu corpo. Quizais o valor máis importante destes xogos é o vínculo afectivo que se forma co bebé e a transmisión cultural destas cantigas populares que o/a neno/a recibe dos seus pais, nais ou coidadores/as.

- ***Aserrín, aserrán***

Desenvolvemento: ponse ós/as nenos/as sobre as pernas e agárrase polas axilas, tamén se pode colocar nunha cadeira, no chan ou na cama. Mentres se canta a canción, baláncese o bebé de adiante a detrás.

Aserrín, aserrán,
os madeiros de san Xoán,
Piden queixo, piden pan,
os de Roque, palitroque,
Os de Triqui, triquitrán.

Variante: Existe outras versións da canción. Nestoutra, cando se di “pescuezo” fánselle cóxegas no cuello.

Aserrín, aserran
Los maderos de San Juan
Piden pan, no les dan
Piden queso, les dan un hueso,
Se les atora en el...
Pescuezo.

Desenvolvemento de habilidades: Percepción do corpo, mellora ton muscular, fortalece as costas, estimula o sentido do ritmo, favorece a anticipación, establecemento do vínculo afectivo.

- ***“A la sillita de la reina”***

Desenvolvemento: dous/dúas adultos/as cruzan os seus brazos e agárranse as mans estirando os brazos para formar unha cadeira. O/a neno/a séntase sobre ela e agarra cas mans ós que fan a cadeira. Móvese o/a neno/a e baláncéase cantando a seguinte canción:

A la sillita la reina
que nunca se peina,
un día se peinó,
cuatro pelos se arrancó,
uno, dos, tres, cuatro.



Desenvolvemento de habilidades: desenvolvemento dos sentidos, atención, coordinación motriz e mellora das habilidades sociais.

- ***Piripi, gallo***

Desenvolvemento: O/a neno/a séntase nos xeonllos do/a adulto/a e suxéitao polas mans mentres move as pernas para que cabalgue o son da canción. Cando se pronuncia a palabra “espuelas”, da un suave golpe cos seus talóns.

Piripi, gallo,
Monta a caballo
con las espulas
de mi tocayo.

Desenvolvemento de habilidades: Coordinación motriz, anticipación e mellora das habilidades sociais.

• ***Al paso... al trote y al galope***

Desenvolvemento: Colócase o/a neno/a nos xeonllos e móvense imitando o paso dun cabalo. Ó pronunciar ¡ó paso! móvense lentamente. Aumentárase a velocidade cando se diga ¡al trote!. E, máis aínda, cando se diga ¡o galope!.

Manuel (nombre del bebé) foi a París nun cabalo gris,
ó paso, ó paso
ó trote, o trote,
¡al galope!, ¡al galope!, ¡al galope!

Desenvolvemento de habilidades: Coordinación motriz, anticipación e mellora das habilidades sociais.

• ***Arre cabaliño***

Desenvolvemento: Sentado o/a neno/a no colo, ou sobre a empeña do pé cando se teñen as pernas cruzadas, agárrase o/a neno/a polas mans e ao tempo que se fan movementos rítmicos. Cando se di abaixo agárrase forte pola man e simúlase que se deixa caer.

Arre, cabaliño.
Arre, burro, arre.
Arre, cabaliño,
que chegamos tarde.
Tres por riba,
tres por baixo,
ata que caías
do cabalo abaixo.

Variante: Existen outros recitados para realizar o mesmo xogo.

Arre, borriquiño
imos para Belén,
que mañá é festa,
e outro tamén.
Arre, arre, arre,
que chegamos tarde.

Arre cabaliño,
imos para Belén,
que mañá é festa,
pasado tamén.
Arre, arre, arre,
que chegamos tarde.

Arre, cabaliño,
para o santiaguiño,
buscar pan e viño
para este meniño.

Desenvolvemento de habilidades: Coordinación motriz, anticipación e do vínculo afectivo.

- ***Serra comadre***

Desenvolvemento: Cóllese ó/á neno/a no colo agarrándolle as mans e balanceándoas cántase a canción. Ó chega a “a xornal” o balanceo faise amodo e cando é “a xusta” faise moi rápido.

Serra comadre,
serra compadre
na madeiriña
do señor abade
a xornal, a xornal,
a xusta, a xusta, a xusta.

Desenvolvemento de habilidades: Coordinación motriz, anticipación e mellora das habilidades sociais.

- ***Ris, ras***

Desenvolvemento: O/a adulto/a colle ó/á neno/a no colo e abanéao para os lados. Ó rematar o recitado, tras repetilo varias veces, fai coma quen que o lanza ó aire.

Ris, ras
aparta “pa” alá
que perdo o compás.

Desenvolvemento de habilidades: Coordinación motriz, anticipación e mellora das habilidades sociais.

- ***Arre, bestiña***

Desenvolvemento: Na primeira estrofa imita coas pernas o trote amodo e despois as pernas van a galope.

Arre, bestiña,
á casa da madriña
a tomar a boliña
que está cocidiña.
Arre, bestón,
á casa de Antón
a tomar o bolón
que está cocedón.

Desenvolvemento de habilidades: Coordinación motriz, anticipación e mellora das habilidades sociais.

- ***Dinquirindín***

Desenvolvemento: Unha persoa colle ó/a neno/a polos brazos e outra polos pés e baláncese a un lado e a outro mentres se recita. Cando remata o dito púsase ó/á neno/a tombado.

Dinquirindín, dinquirindán.

¿Quen morreu?

O sancristán.

¿Quenlle toca?

Seu irmán.

¿E con que?

Co rabo do can.

Desenvolvemento de habilidades: Coordinación motriz, anticipación e mellora das habilidades sociais.

B. XOGOS DE MASAXE

Os xogos de masaxe son moi adecuados para esta etapa, posto que a través deles entramos en contacto co/a neno/a, axudándolle a que coñezan e exploren o seu propio corpo. Para realizar este tipo de xogos pódese aproveitar calquera momento: baño, cambio de cueiros, etc. É importante cando se realiza verbalizar todas as accións, posto que así favoreceremos o desenvolvemento lingüístico dos/as pequenos/as.

- ***Baño de burbullas***

A maioría dos bebés a hora do baño resúltalles moi divertida, aínda que a moitos parece non gustarlle moito a auga. Podemos facer que o baño sexa máis entretido e estimulante, preparando un baño de burbullas.

Desenvolvemento: Enchemos a bañeira con auga quente e un pouco de xel de burbullas para bebés. Incorporamos ó/á neno/a e mantémolo agarrado en todo momento para que adquira confianza e vamos salpicándoo con seguridade. Despois lávanse todas as partes do corpo, dándolle masaxes ó tempo que se canta unha canción. Existen numerosas cancións que poden ser empregadas, a modo de exemplo:

Mientras te echas agua, glu, glu, glu,
en la barriguita, glu, glu, glu,
Cantas la bonita, glu, glu, glu, y alegre canción, glu, glu, glu.
Toda la carita, glu, glu, glu,
mojadita está, glu, glu, glu.
Y lo que más me gusta, glu, glu, glu,
es que me laves tu, glu, glu, glu.
En el hombroizquierdo, glu, glu, glu,
Y en el brazo derecho, glu, glu, glu.
Aguabienfresquita, glu, glu, glu,
Y el baño ya está, glu, gluglu.

Desenvolvemento de habilidades: Estimulación dos sentidos, conciencia do corpo e desenvolvemento de habilidades da linguaxe.

- ***O escalofrío***

Desenvolvemento: Recitamos a canción mentres vamos acompañándoa de xestos.

Si rompo un huevo.
(ponse un puño sobre a cabeza e faise como si se rómpese un ovo)
Te cae por el pelo.
(baixamos coas mans como si se deslizara a xema)
Suben las hormiguitas.
(tocamos coa punta dos dedos polo lombo como si fosen formiguiñas)
Bajan los elefantes.
(pasamos a palma da man sobre o lombo)
Arenas movedizas.
(as mans xúntanse como se fosemos a aplaudir e deslízanse como se fosen unha serpe)
Escalofrío.
(fánselle cóxegas no lombo)

Variante:

Si rompo un huevo
(ponse un puño sobre o outro encima da cabeza)
Baja la yema muy despacito.
(pasanse as palmas das mans abertas pola cabeza dúas veces)
Bajan las hormiguitas.
(tócase ca punta dos dedos na espalda como formigas baixando)
Suben las hormiguitas.
(tócase ca punta dos dedos no lombo como formigas subindo)
Bajan los vampiros.
(tócase ca punta dos dedos no lombo como vampiros baixando)
Te aprietan los costados.
(aprétanse os costados cada un con unha man dúas veces)
Suben los vampiros.
(tócase ca punta dos dedos no lombo a como vampiros subindo)
Te aprietan el cuello.
(con unha man a cada lado aprétanse os hombros dúas veces)
Dibujo un dibujito con muchos arbolitos.
(debúxaseunhapaisaxe sobre a esplada)

Hay un paisaje.
(debúxase sobre a espalda)
Entra el solecito.
(debúxase sobre a espalda)
Se abre la ventana.
(pásanse as palmas das mans pola espalda cara fora)
Hace frío.
(soplar no pescozo)
Mucho frío.
(soplar no pescozo)
y ahora . . .un escalofrío.

Desenvolvemento de habilidades: Estimulación dos sentidos, conciencia do corpo e establecemento do vínculo afectivo.

- **Masaxe de chuvia**

Desenvolvemento: Facémoslle ó/á neno/a como gotiñas de choiva no lombo e nas partes do corpo que vaíamos nomeando. Para acompañar estas gotas pódese contar a seguinte historia:

“Sabedes que me pasou o outro día coa choiva? Pois eu saín da miña casa e non chovía. Pero de repente caeume unha gotiña no nariz e doume unha caricia, despois varias no pelo. Antes de chegar a casa comezou a chover moito, notaba as gotas caer e deslizarse polo lombo, os brazos, as pernas.... Metínme nun portal a esperar que pasara, de vez en cando sacaba a man para saber se seguía chovendo. Unha gota deslizouse pola miña man, xoguetando comigo entre os meus dedos...”

Desenvolvemento de habilidades: Coñecemento e toma de conciencia das diferentes partes do corpo, estimulación do sentido do tacto e establecemento de vínculo social.

- **Os animalíños**

Desenvolvemento: Cóntaselle un conto mentres se van facendo movementos polo lombo.

“Ó saír do pobo funme cara o bosque (fanse xestos polo lombo como si se camiñase) e alí había formigas (pásanse os dedos suavemente) que camiñaban lentamente. Algunhas das formigas levaban follas para comer e movíanse lentamente, mentres que as que van de volta van máis lixeiras e rápidas. Tamén había vermes (pásanse as dúas mans para simular o movemento de trepar) que camiñaban lentamente.

Despois, encontrei un saltón (imítanse os saltos) que o pasaba moi ben sen molestar ás formigas (recórdanse os movementos das formigas). Tamén había coellos que corrían e saltaban, e daban voltas polo monte cheo de árbores.

Un cabalo galopaba (cos dedos imítase o galopar dun cabalo) e un elefante pisaba con forza sen facer dano a ninguén(cos puños imitamos o elefante) Mentres o hipopótamo fregaba a nariz sobre o lombo e a pomba me pegaba co pico (vanse imitando todos os animais)”.

Desenvolvemento de habilidades: Estimulación do sentido do tacto, conciencia das partes do corpo, atención e establecemento do vínculo afectivo.

• ***Soben formiguiñas***

Desenvolvemento: En caso de que o/a neno/a teña chaqueta ou camisa de manga larga remangámolo. Cando a canción di “suben hormiguitas” imítase as formigas cos dedos avanzando dende a man ata abaixo do ombro. Despois cando se di “bajan elefantes” imítase un pesado elefante co puño cerrado, que baixa dende o ombro ata a palma da man. Podemos repetir a canción tantas veces se queiras.

Suben hormiguitas.

Bajan elefantes.

Suben hormiguitas.

Bajan elefantes.

Desenvolvemento de habilidades: sentido do tacto, conciencia corporal, atención e vínculo afectivo.

C. CÓXEGAS

As cóxegas desempeñan múltiples e importantes papeis no desenvolvemento dos/as máis pequenos/as. O máis evidente, afecta ó plano afectivo e emocional. Trátase dun xogo compartido: a nai, pai ou coidador e o/a neno/a gozan xuntos nun clima favorable e de cariño. As cóxegas favorecen o intercambio de miradas e sorrisos compartidos. Pero as cóxegas tamén teñen unha función no plano físico: son un xeito agradable para o neno de tomar conciencia do corpo e descubra o pracer de que o toquen e acaricien.

• ***La buenaventura***

Desenvolvemento: mentres se canta ó neno, fánelle cruces cos dedos na palma da súa man. Ó finalizar a canción, fánelle máis cóxegas na man.

La buenaventura
que Dios te la da,
si te pica una mosca,
ráscatela.

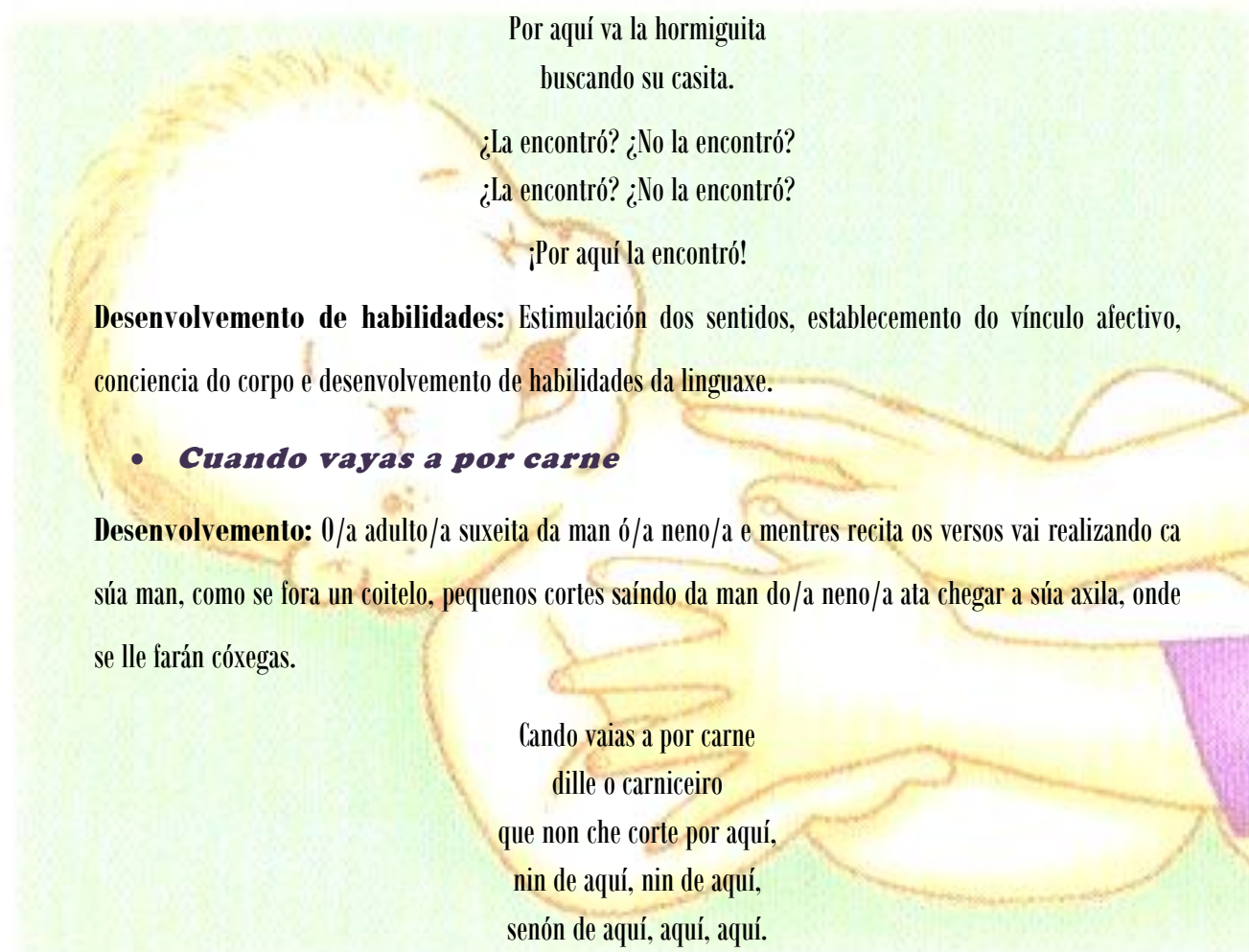
Variante: Pódense cantar outra versión da canción en vez de cóxegas na man, na barriga.

La buenaventura
del pan blanco
tú te lo comes, y yo me lo zampo.

Desenvolvemento de habilidades: Estimulación dos sentidos, vínculo afectivo, conciencia do corpo e habilidades da linguaxe.

- ***La hormiguita***

Desenvolvemento: vanse sinalando as diferentes partes do corpo ata chegar a axila e fánsele cóxegas.



Desenvolvemento de habilidades: Estimulación dos sentidos, establecemento do vínculo afectivo e conciencia do corpo.

- ***Serra compadre***

Desenvolvemento: Co neno/a deitado/a ou sentado vaise cantando a canción cando chegamos as últimas estrofas fánsele cóxegas na barriga.

Serra, compadre,
serra, comadre,
co serronciño
da señora madre.
Serra compadre,
serra, comadre,
na madeiriña
do señor abade.

Tiquiriti, tiquiritainaTiquiri-tiquiri-tiquiri-taina,o que non come non ten barrigaina.

Tiquiri-tiquiri-tiquiri-tiña
o que non come non ten barriguiña.

Desenvolvemento de habilidades: Estimulación dos sentidos, establecemento do vínculo afectivo e conciencia do corpo.

D. XOGOS CAS PARTES DO CORPO

As posibilidades motrices son un dos primeiros recursos que o/a neno/a pose para comunicarse e relacionarse co mundo que os rodea. A partir do propio movemento, e sempre no marco interacción social, os/as nenos/as deberán aprender a coñecer o seu propio corpo e a empregalo como medio de expresión e de intervención no medio e, sobre esta base, construírán a súa identidade persoal.

A través dos xogos que implican experiencias de movemento do corpo, os/as cativos/as deberán ir coordinando os seus esquemas perceptivo-motrices e coñecendo o seu propio corpo, as súas sensacións e emocións.

A través dos xogos co corpo os/as nenos/as aprenderán a usar as diferentes partes do corpo para producir un efecto interesante ou para o seu propio pracer e, o mesmo tempo, irás sentindo, interiorizando, organizando e construíndo a partir delas unha imaxe integrada do esquema corporal.

- ***Este queixo, queixolán***

Desenvolvemento: O xogo é un recitado que nos obriga a ir tocando as partes da cara segundo a canción as vai nomeando. Nun primeiro momento, é o/a adulto/a quen realiza o xogo sinalando os diferentes elementos na cara do/a neno/a. Cando este xa empeza a ter conciencia das distintas partes pódese realizar o xogo ó revés, sendo o/a neno/a quen sinala na súa propia cara.

Este queixo, queixolán,
esta boca pide pan,
este narís, narisete,
este ollo pipirete,
este outro seu irmán,
esta frente, frentolán.

Variantes: Nesta variante, remátase cunha labazadiña na fronte do neno/a ou cun pequeno tirón de pelos.

Este queixo, queixolán,
esta boca pide pan,
este narís, pis, pis,
estes ollos, revirrollos,
esta testa, testarruda...,
¡e este peliño de burra!

Este queixo, queixolán.
Esta boca pide pan.
Este nariz pis, pis, pis.
Estes ollos son birollos.
Esta testa testarruda.
Estes pelos son de punta.

Este queixo, queixolán.
Esta boca pide pan.
Este nariz pis, pis.
Estes ollos de perdiz.
Esta testa testarruda.
Arráncate, peluda!

Este queixo, queixolán,
esta boca pide pan.
Este nariz naricete,
este ollo repimpín
e este repimpinete,
arráncate naricete!

Desenvolvemento de habilidades: Conciencia do corpo, imitación e coordinación de movementos e memoria.

- ***Frente, frentolán***

Desenvolvemento: mentres se canta vamos sinalando as partes que se nomean.

Frente, frentolán.
Ollos, ollos son.
Nariz, naricete.
Boca pide pan.
Queixo, queixolán.
Arriba, rabo de can!

Desenvolvemento de habilidades: Conciencia do corpo, imitación e coordinación de movementos e memoria.

- ***Xogos para tirar das orella***

Desenvolvemento: Dando voltas cunha man arredor da cara do outro. Ó final tírase dunha orella.

As cabras de Xan Barbeiro

As cabras de Xan Barbeiro
todas van por un raseiro;
unhas brancas e outras negras
e outras turran das orellas.

Variantes: Existen outros recitados que teñen como protagonista as orellas.

Orelliña

Orelliña
vai á leña
a aquel monte
de torozos
onde hai cabras, e hai ovellas,
bois e vacas, por entre elas
e unha ave
moi sutil
comendo no perexil.
A fuxir, a fuxir, a fuxir!

Orelliña

Orelliña, orelliña, vai á leña;
e se non vés á hora
dormes fóra.

Orella pendella

Orella pendella
vaite á leña.
Se non vés á hora
dormirás fóra
cos cochiños
da túa dona.

Desenvolvemento de habilidades: Conciencia do corpo, imitación coordinación motriz e memoria.

- ***Boca boquete***

Desenvolvemento: Co/a neno/a no colo vaise recitando e nomeando as partes da cara ó mesmo tempo.

Boca, boquete.

Nariz, narisete.

Olo, ollosete.

Arríncate, meu narisete!

Desenvolvemento de habilidades: Conciencia do corpo, imitación e coordinación de movementos e memoria.

- ***Ollos, ollos son***

Desenvolvemento: Co/a neno/a no colo vaise recitando e nomeando as partes da cara ó mesmo tempo.

Ollos, ollos son. Nariz, nariz é.

E a miña boquiña.

Semella graños,
graños de café.

Desenvolvemento de habilidades: Conciencia do corpo, imitación e coordinación de movementos e memoria.

- ***Daba, daba, daba***

Desenvolvemento: Collese ó/a neno/a no colo e lévaselle a súa man cara a cabeza (repetidas veces) mentres se canta.

Daba, daba, daba,

En su cabecita,

Daba, daba, daba,

Y no se lastimaba,

Pero un día se dio

Y se lastimó.

Desenvolvemento de habilidades: Conciencia do corpo, imitación e coordinación de movementos, memoria, estimulación da linguaxe e establecemento dun vínculo afectivo adulto- neno.

- **Palma, repalma**

Desenvolvemento: Mentres se canta a canción fánselle círculos co dedo indicador na palma da man do/a neno/a. Si a resposta é grande dáselle unha palmada na man e si a resposta é pequena dáselle ca puntilla do dedo. Cando xa son un pouco máis maiores poden ser eles quen llo fagan ó/á adulto/a.

Palma repalma,
Chica morena
¿Cómo a queres,
Grande ou pequena?

Variación:

¿Quén che manda?
O señor cura,
Boa ventura,
Rapaza morena,
¿grande ou pequena?

Desenvolvemento de habilidades: Conciencia do corpo, imitación e coordinación de movementos, memoria, estimulación da linguaxe e establecemento dun vínculo afectivo adulto- neno.

- **Palmas, palmitas**

Desenvolvemento: Colocados enfrente ó/á neno/a, para que vexas ben, cántaselle a seguinte canción mentres se dan palmas. É un xogo que hai que repetir moitas veces para que salga algo semellante. Existen diversas versións:

Palmas, palmitas
Higos y castañitas.
Azúcar y limón,
Que rica colección.

Palmas, palmitas,
Que viene papá.
Palmas, palmitas,
Que pronto vendrá.

Desenvolvemento de habilidades: Conciencia do corpo, imitación e coordinación de movementos, memoria, estimulación da linguaxe e establecemento dun vínculo afectivo adulto- neno.

- ***Cinco lobitos***

Desenvolvemento: Mentres se canta a canción vanse xirando as mans ó ritmo da canción. O final, coincidindo con “tetita” fánelle cóxegas na barriga. Como o anterior, é un xogo que hai que repetir moitas veces para que consiga o movemento das mans.

Cinco lobitos,
Tiene la loba,
Blancos y negros,
Dretrás de la escoba.
Cinco tenía,
Cinco criaba,
Y a todos, todos, todos...
¡Tetita les daba!

Desenvolvemento de habilidades: Conciencia do corpo, imitación e coordinación de movementos, memoria, estimulación da linguaxe e establecemento dun vínculo afectivo adulto- neno.

- ***Xogos cos dedos***

Desenvolvemento: Trátase dun recitado no que se lles dá nome aos dedos das mans. O/a adulto/a vaille collendo ó/á neno/a cada un dos dedos mentres recita o verso correspondente. Igual que en xogos precedentes, a práctica debe facer que o/a neno/a sexa quen de repetir o recitado, nunha primeira fase só naquelas palabras clave, a aparición das cales será provocada polo/a adulto/a, e despois co recitado íntegro.

Este é o dedo meniño,
este é o seu sobriño,
este é o pai de todos,
este é o fura-bolos,
e este o mata-pollos

Desenvolvemento de habilidades: Conciencia do corpo, independencia de movementos, motricidade fina, imitación e coordinación de movementos, memoria, estimulación da linguaxe e establecemento dun vínculo afectivo adulto- neno.

• ***Este foi a por leña***

Desenvolvemento: Cóllese a man do/a cativo/a e un por un, vaise contando: "Este foi a por leña, este axudouno, este encontrouse un ovo, este fritiu... e este comeuno". Fánselle cóxegas na palma ao rematar.

Desenvolvemento de habilidades: Independencia de movementos, motricidade fina, imitación e coordinación de movementos, memoria, estimulación da linguaxe e establecemento dun vínculo afectivo.

• ***Os dedos***

Desenvolvemento: O/a adulto/a recítalle ó/á neno/a a cantiga tocando sucesivamente os dedos das mans, rematando por facerlle cóxegas na palma.

Vixiguento,
mal contento,
pide pan
e non llo dan.

Variantes: Existen moitos outros recitados que se poden empregar para xogar cos dedos.

Dedíndedín

Dedín, dedín
de zapeniquín
de santa cosca;
cando o rei
por aquí pasou
tódalas aves
conquistou
menos a unha
que deixou.

Dedíndedín

Dedín, dedín, chámase Roquín,
rabo de cuco, mazaruco,
cando o rei por aquí pasou
todas as aves convidou
menos unha que quedou.
Chirlomirlo, vaite deitar
que a filla do rei
ha de vir te chamar

Este é o pequeniño

Este é o pequeniño,
este é o medianiño,
este é o máis grandíño,
este é o furabolos,
e este é o matapiollos.

Este foi ó mar

Este foi ó mar e non trouxo nada,
este foi e trouxo unha pescada,
este levouna,
este fritiuna,
e este lambón comeuna.

Este foi á feira

Este foi á feira,
este comprou un porco,
este cebouno con millo,
este matouno,
e este grandullón comeu ben o xamón.

Este foi á praza

Este foi á praza,
este comprou un polo,
este pelouno,
este preparouno,
e o gordiño zampouno.

Este pide queixo

Este pide queixo.
Este pide pan.
Este pide leite.
Este non llo da.
Este bicho, bicho,
cómeos a todíños.

Desenvolvemento de habilidades: independencia de movementos, motricidade fina, imitación e coordinación de movementos, memoria, estimulación da linguaxe e establecemento dun vínculo afectivo.

• **Tortitas**

Desenvolvemento: Cóllense as mans do/a neno/a e únense e sepáranse, é dicir fanse palmadiñas, mentres se canta esta canción:

*“Tortitas, tortitas, para su madre las más bonitas.
Roscones, roscones, para su madre los coscorrones.”*

Desenvolvemento de habilidades: Conciencia do corpo, imitación e coordinación de movementos, memoria, estimulación da linguaxe e establecemento dun vínculo afectivo adulto- neno.

• **Man morta**

Desenvolvemento: Mentres se canta cólleselle a man ó/á neno e lévaselle á meixela, dando suaves golpes.

Man morta, man morta,
vai bater na túa porta.

Variación:

Man morta, man morta
cérrame esta porta.
Se non ma queres cerrar,
déixama quedar.

Desenvolvemento de habilidades: Conciencia do corpo, imitación e coordinación de movementos, memoria, estimulación da linguaxe e establecemento dun vínculo afectivo adulto- neno.

E. XOGO SENSORIAIS

Denomínase xogos sensoriais ós xogos nos que os/as nenos/as exercitan fundamentalmente os sentidos. Este tipo de xogo iníciase nas primeiras semanas de vida e prolóngase ata a etapa de educación infantil.

Dende que somos bebés recién nacidos, ata que somos adultos coñecemos o mundo que nos rodea a través da interpretación e da información recibida polos sentidos. As experiencias sensoriais resultan moi agradables e son de gran importancia porque potencian a creatividade e desenvolven habilidades importantes no desenvolvemento dos/as nenos/as. Son unha ferramenta de gran axuda na transición entre a actividade centrada en si mesmo e unha actividade máis social.

- ***Descubríndo novas sensacións***

Desenvolvemento: Colócanse ós/as nenos/as no chan e móstranselle obxectos de diferentes texturas e tamaños.

Desenvolvemento de habilidades: estimulación propioceptiva e integración de novas sensacións táctiles.

- ***Descubríndo un tesouro***

Materiais: música e diferentes tipo de utensilios con contrastes de texturas (corcho, peluches, pelotas cheas de arroz), colares de perlas, telas, pinzas da roupa, pelotas de distintos tamaños, esponxas...



Desenvolvemento: Consiste en facilitar obxectos axeitados para que os/as nenos/as os exploren para que coñezan os obxectos a través da manipulación e exploración poñendo en xogo os 5 sentidos. Descubren características: forma, cor, olor, peso e apréndeno sos/soas, o/a adulto/a só dá seguridade e confianza.

Desenvolvemento de habilidades: estimulación propioceptiva, integración de novas sensacións táctiles, aumentar e o tono.

- ***Andar descalzo***

Desenvolvemento: Constrúese un camiño ó aire libre ou na casa pegando varios materiais (lana, papel, fieltro..) e entre elas pónense cubos de area, auga ou serrín. A tarefa consiste en en camiñar por ese camiño cos ollos pechados intentando adiviñar os materiais que pisan.

Desenvolvemento de habilidades: estimulación propioceptiva, estimulación do tacto, integración de novas sensacións táctiles e coordinación motora.

- ***Xogo do espertador***

Desenvolvemento: Escóndese un espertador poñéndoo para que soe 3 ou 4 minutos despois de que se esconde. Unha vez escondido o neno debe buscar o espertador seguindo os sons que emite.

Desenvolvemento de habilidades: estimulación auditiva e atención auditiva.

1.2. Xogos motores

O xogo motor está asociado ó movemento e experimentación co propio corpo e as sensacións que este poida



xerar ó/á neno/a. Os/as rapaces/as pequenos/as gozan moito con este xogo incluso antes de comezar a marcha, posto que están nunha etapa na que buscan exercitar e conseguir o dominio do seu corpo. Aprender a andar require equilibrio, coordinación, postura e forza física.

Os primeiros xogos sensoriomotores ou motores estimulan e favorecen todas estas habilidades, beneficiando a aprendizaxe de levantarse poñerse a camiñar. Exemplo deste tipo de xogos poderían ser os balanceos que vimos no apartado anterior.

Cando xa comeza a marcha, os xogos cambiarán. Agora o/a neno/a buscará perfeccionar cada vez máis esta habilidade. Inícianse neste momento moitos xogos en grupo e de colaboración. É o momento dos xogos de corro, lanzar pelotas, correr, empuxarse, xogos de persecución...

• *A roda/ o corro*

Desenvolvemento: É un xogo que consiste en que, ben a familia ou un grupo de nenos/as dirixidos por un adulto, fagan unha roda e cante, ó tempo que realicen accións que a cantiga vai demandando.

Desenvolvemento de habilidades: Adestramento motor, coordinación, atención, ritmo e memoria.

• *A randea*

Desenvolvemento: As randeas tradicionais, elaboradas na súa forma máis sinxela cunha simple corda pendurada da póla dunha árbore, participan do mesmo proceso de autoconstrución, en interacción entre adulto e neno/a. O xogo, unha vez dispostos os elementos necesarios, consiste en arrandearse, percibindo así unha sensación absolutamente especial. Nas idades das que falamos, o/a adulto/ debe acompañar ó/á neno/a.

Desenvolvemento de habilidades: Coordinación motora, equilibrio, forza e motricidade.

- ***O tecelán***

Desenvolvemento: Adulto/a e neno/a (ou dous/dúas nenos/as con máis anos) cóllense das mans e balancean os brazos mentres cantan. Ao acabaren, e sen sentaren, dan un xiro e colócanse de costas. Repiten a cantiga para volver á posición inicial, e así sucesivamente ata que o xogo se esgote. Recitado:

¡Tecelán, tecelán,
dálle a volta
ao batán!

Desenvolvemento de habilidades: Coordinación motora, equilibrio, forza e motricidade grossa.

- ***Pilla pilla***

Desenvolvemento: Un dos/as participantes pilla e os outros deben escapar. O xogo pode ter múltiples variantes: pódese combinar cas agachadas, pódese facer que somos un lobo e el cabritiño que ten que escapar, un superheroe...

Desenvolvemento de habilidades: Coordinación motora, equilibrio, forza e motricidade grossa.

- ***Baloncesto na casa***

Desenvolvemento: Esmáganse follas de papel de xornal para facer moitas pelotas. Practicar realizando unha competición para ver quen pode lanzar as bólas de papel máis lonxe. Logo pódese xogar a encestalas nunha papeleira que estea a un metro máis ou menos e ver quen acerta dentro.

Desenvolvemento de habilidades: Coordinación motora, coordinación ollo-man, equilibrio, motricidade fina e grossa e establecemento de vínculos afectivos.

- ***¡Non caías ao mar!***

Desenvolvemento: Imaxinamos que a alfombra ou o chan é o mar e que o dicímoslle ó/a neno/a que ten que pasar ao outro lado do cuarto sen mollar os pés. Para isto, poñeranse almofadóns, revistas ou pratos de papel a través do cuarto para poder pasar.

Desenvolvemento de habilidades: Equilibrio, coordinación motora e sentido do espazo.

- ***¡Imos en moto!***

Desenvolvemento: O/a organizador/a ten que sentarse no chan e os nenos van colocándose detrás, coma se fosen nunha enorme moto. O/a piloto/a vai dando as indicacións en voz alta: "Á dereita. Á esquerda. Coidado, que freo! Veña, que acelero" e vai xirando á vez que fala. Os/as nenos/as teñen que ir xirando con el.

Desenvolvemento de habilidades: sentido do espazo, equilibrio e coordinación motora.

- ***Dentro e fóra***

Desenvolvemento: O/a organizador/a do xogo informa ós/as nenos/as que sobre a alfombra están na rexión coñecida como "dentro", e fóra da alfombra é a rexión coñecida como "fora". Os/as nenos/as sitúanse fóra da alfombra para que o xogo comece, e o organizador vai dicindo en voz alta: "dentro, fora, dentro, fóra..." e eles/as teñen que ir saltando da alfombra. O xogo debe ir cada vez máis rápido e de forma aleatoria: "dentro, dentro, fóra, dentro, fóra,...". Os/as que se van equivocando, quedan eliminados.

Desenvolvemento de habilidades: sentido do espazo, equilibrio, coordinación motora e interacción.

- ***Empurrando***

Desenvolvemento: Dánselle obxectos grandes para que o/a neno/a empurre dun lado a outro. Outra variante é que o/a neno/a poida meterse dentro e o/a adulto/a o/a empuxe.

Desenvolvemento de habilidades: coordinación motora, sentido do espazo e equilibrio.

- ***Bailando xuntos***

Desenvolvemento: Cántanse xuntos cancións infantís, movéndose ó ritmo que a música marca.

Desenvolvemento de habilidades: desenvolvemento motor, movementos cada vez máis precisos, desenvolvemento da linguaxe, sentido do espazo, equilibrio e estimulación de atención.

- **En busca do tesouro**

Materiais: cadea, esponxa, caixas, botellas, instrumentos musicais, bonecos...

Desenvolvemento: O/a neno/a, ou nenos/as xa que pódese facer de xeito grupal, terán que buscar por todos os lados os obxectos agochados. Para motivalos podemos contarlles a seguinte historia:

“Érase unha vez un pirata chamado pata de pao que foi a unha illa misteriosa cos seus amigos piratas e tiña unha misión: encontrar os tesouros escondidos debaixo do mar. Os piratas buscaron e buscaron, pero non poideron rematar o traballo polo que aínda quedan cousas por descubrir para os próximos aventureiros que cheguen a illa. Di a lernda que quen encontre todos os tesouros será a persoa con máis superpoderes do mundo”.

Desenvolvemento de habilidades: planificación motora, coordinación motora, desenvolvemento a motricidade grossa e fina, atención sensacións táctiles, sentido do espazo, equilibrio, coordinación motora e interacción social.

- **Semáforo**

Desenvolvemento: Explicáselle ó/a neno/a que cando se diga “verde” ten que intentar chegar a liña marcada no chan e traspasala pero si se di vermello deberá parar.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio e coordinación, desenvolvemento motor, habilidades auditivas e atención.

- **Imitamos animais**

Desenvolvemento: Seleccionanse figuras ou imaxes de animais que teñan unha forma de camiñar especial, por exemplo: elefante (balancéase para diante e detrás), o gato (camiña de puntillas), o can (corre), a serpe (deslízase), o pato (balancéase), o rato (correteo), a araña (emprega todas as patas)... Explicáselle ó/a neno/a os diferentes animais e díselles que cando se mostre unha imaxe deberá imitalo.. Se non se teñen imaxes de animais pódese dicir unicamente de xeito verbal.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio e coordinación, desenvolvemento motor, atención e creatividade.

- ***Bolos***

Materiais: Obxectos que sirvan de bolos e pelota.

Desenvolvemento: Colócanse os obxectos de xeito que formen un triángulo. Sitúase ó/á neno/a detrás da liña e dáselle unha pelota para que intente tirar os obxectos coa pelota.

Desenvolvemento de habilidades: coordinación da vista e do man, equilibrio e coordinación, desenvolvemento motor, atención e creatividade.

- ***Zapateiro remendeiro***

Desenvolvemento: xógase botando a pelota, sacándoa e meténdoa entre os brazos enlazados, mentres se canta a seguinte canción:

Zapatero remendero,
Mete agua en un agujero.
Que ya la he metido,
Que ya la he sacado,
Me doy media vuelta,
Que ya me la he dado.

Desenvolvemento de habilidades: coordinación da vista e do man, equilibrio e coordinación, desenvolvemento motor, atención e interacción social.

1.3. Xogos cognitivos

O xogo de tipo cognitivo pon en marcha a curiosidade intelectual do/a neno/a. Este tipo de xogos comezan no momento que o bebé entra en contacto con obxectos do seu entorno, buscando explorar e manipular. Máis adiante, o interese do/a neno/a transfórmase nun intento de resolver un reto que demanda a participación da súa intelixencia e non só a manipulación de obxectos.

- *Xogo do cucú*

Desenvolvemento: Consiste en esconder a cara coas mans, baixo unha saba ou detrás do sofá e preguntar " Onde estou que non me ves? " ou dicir "cu-cu", para deseguido aparecer dicindo " Aquí!". Ao/a neno/a resúltalle do máis divertido, a maioría de veces pártese de risa e ademais sélvelle para empezar a saber que aínda que as cousas non están presentes nun momento, desaparecen de todo, senón que volven deseguida. Esta aprendizaxe é moi importante cando chegue o momento de levar o noso/a fillo/a á gardaría, deixalo cun/cunha canguro ou algunha outra circunstancia que comporte separarse un tempo del/a. Seguramente el/a xa terá aprendido, grazas a estes de xogos, que as persoas e as cousas existen aínda que el non as vexa.

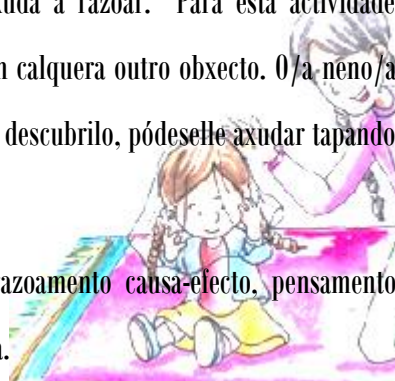
Desenvolvemento de habilidades: permanencia de obxecto, pensamento cognitivo e establecemento de vínculo afectivo.

- *¿Onde está?*

Materiales: xoguetes de diferentes tamaños e mantas de diferentes tamaños e cores.

Desenvolvemento: Xogar ás escondidillas cos xoguetes é algo básico no desenvolvemento dos/a nenos/as, é unha actividade emocionante para eles e que lles axuda a razoar. Para esta actividade escóndenselle xoguetes ó neno debaixo dunha manta ou tapándoo con calquera outro obxecto. O/a neno/a pode ver como se esconde e despois deberá buscalo. Se non é quen de descubri-lo, pódese axudar tapando só unha parte.

Desenvolvemento de habilidades: permanencia de obxecto, razoamento causa-efecto, pensamento cognitivo, habilidades da linguaxe e reforzamento da motricidade fina.



- ***Puño, puñete***

Desenvolvemento: Os/as nenos/as sitúanse o redor dunha mesa (mellor redonda), cas mans cerradas en puño. Por quendas van poñendo os puños, uns encima dos outros, poñendo primeiro o dunha man e despois o de outra, facendo unha torre, mentres se canta a canción. Cando se remata a canción desfáise a torre quitando o puño de abaixo e montando un pouco de revolución.

Pon puñetitas, pon puñetitas,
sube hasta el techo,
pon puñetitas,
sube a las nubes,
pon puñetitas,
sube al cielo
Y todos nos caemos.

Variante:

Puño, puñete, ¿Qué tes por dentro?
Pan e fermento
¿Qué tes por fora?
Pan e cebola.
¿E polo arredor?
Pan e color.

Desenvolvemento de habilidades: establecemento de quendas, coordinación, memoria e atención.

- ***¡Vamos a clasificar!***

Desenvolvemento: Antes de este xogo é importante que se lle ensine ós/ás nenos/as o nome de cada cousa. Podemos empregar moitas cousas para clasificar. Cando son máis pequenos/as pódese pedir que axude a ordenar, por exemplo, a roupa lavada e que axude a facer montóns: calcetíns para un lado, camisas para outro... Será unha actividade para clasificar e o mesmo tempo implicallo nas actividades diarias. Pódese xogar tamén a clasificar xoguetes por cores, formas, etc.

Desenvolvemento de habilidades: desenvolvemento cognitivo, linguaxe e habilidades selectivas.

- ***¿Flota ou fúndese?***

Materiais: elementos que floten e outros que non.

Desenvolvemento: échese un recipiente ou a bañeira de auga. Vanse introducindo un a un e con separación no espazo, diferentes obxectos mentres se vai dicindo: “fúndese”, “flota”, segundo as propiedades de cada un. Vanse alternando os obxectos para manter o interese do neno e despois, máis adiante, xa se pode deixar que sexa o/a neno/a quen meta os obxectos e mesmo quen os clasifique.

Desenvolvemento de habilidades: desenvolvemento cognitivo, habilidades de clasificación, propiedades científicas básicas e atención.

- ***¿Igual ou distinto?***

Materiais: bolsas e grupos de tres xoguetes, dous idénticos e un parecido.

Desenvolvemento: Xúntanse os xoguetes en grupos de tres, e en cada un deles debe haber dous obxectos idénticos e outro un pouco distinto. Sácanse os tres xogos da bolsa e pregúntaselle ós/as nenos/as cal dos tres é distinto ó outro.

Desenvolvemento de habilidades: clasificación, atención, distinción de similitudes e diferenzas, precisión.

- ***¿Ónde vai isto?***

Materiais: revistas vellas.

Desenvolvemento: Utiliza revistas vellas para cortar imaxes de mobles, cadeiras, televisións, cociñas, camas, así como outras cousas que teñas pola casa como potas, toallas ou libros. Despois corta fotografías de cuartos como o salón, o garaxe ou o xardín. Sitúa as imaxes no chan e pídelle ao/a teu fillo/a que che axude a poñer as fotografías dos obxectos nos cuartos correctos.

Desenvolvemento de habilidades: clasificación, atención, distinción de similitudes e diferenzas, precisión, desenvolvemento de habilidades lingüísticas.

- ***Parellas***

Material: pares de imaxes iguais, escolle debuxos grandes e marcados que o neno poida recoñecer.

Desenvolvemento: .Colócanse as tarxetas de xeito desordenado, e dáselle a volta. O obxectivo deste xogo é armar pares de imaxes iguais dándolle volta de dúas a dúas ata formar as parellas. Comézase con poucas pezas e vaise aumentando a dificultade segundo a idade.

Desenvolvemento de habilidades: memoria, atención, coordinación da vista e man.

- ***Cada ovella coa súa parella***

Material: pares de obxectos relacionados, por exemplo: prato e culler, lapis e papel, xabón e toalla, calcetín e zapato ...

Desenvolvemento: Reúnense varios obxectos sinxelos que estean relacionados e póñense sobre a mesa cas parellas lonxe. Elíxese un e díselle ó/á neno/a que busque a parella. O xogo acaba cando se conseguen todas as parellas.

Desenvolvemento de habilidades: memoria, atención, coordinación da vista e man.

- ***O día da letra vermella***

Desenvolvemento: Este é un xogo para aprender as cores. Por exemplo, fai que un día á semana sexa o día vermello. Ese día escolle roupa que sexa vermella, prepara unha torrada con marmelada de amorodo pola mañá. Fai un debuxo vermello, corta algunhas flores vermellas, come unha pizza para xantar, contade coches vermellos cando vaiades paseando e merenda un batido de amorodo ao regresar á casa. É un xogo moi divertido para ensinalle as cores aos/as nenos/as!

Desenvolvemento de habilidades: atención, cores, desenvolvemento do pensamento.

- ***Garabatos***

Desenvolvemento: Mércalle unha caixa de ceras grandes, pon algunhas follas de papel grandes sobre o chan e únete ao teu fillo/a para facer garabatos. Non te preocupes de facer debuxos, simplemente marca o papel con diferentes cores e formas.

Desenvolvemento de habilidades: motricidade fina, creatividade, desenvolvemento movementos precisos e coordinación ollo- man.

- ***Frío e quente***

Desenvolvemento: Escóndeselle unha pequena sorpresa nun cuarto e logo pídelles ao/a neno/a que veña a encontrala. Cando estea preto de encontrala, díselles que está morno, e cando estea moi preto díselles que está quente, pero se está moi lonxe díselles que está frío. Si se frustra, pódese coller da man para encontrar xuntos o tesouro. Segue falando ata que encontres onde está.

Desenvolvemento de habilidades: permanencia de obxecto, habilidade de pensamento, motricidade grossa, equilibrio e atención.

- ***Un para ti, un para min***

Desenvolvemento: Pódense utilizar calquera cousa que queiras para este xogo: botóns grandes, ceras, uvas pasas. Dáselle ó neno un pequeno montón e pídeselle que os reparta (un para ti, un para min) en pequenos colectores ou pratos. Invítase á túa parella, a un amiguiño ou ao seu osiño preferido a que se una tamén para que poida practicar compartindo cousas con tres persoas.

Desenvolvemento de habilidades: coñecemento de números, habilidades de repartición, desenvolvemento da motricidade fina, atención e habilidades sociais.

2. XOGOS INFANTÍS 3-6 ANOS

O período de idade de 3 a 6 anos supón o momento da escolarización para moitos/as nenos/as, comezando así a ter certa autonomía e autosuficiencia. O colexio e os/as amigos/as entran a formar parte da súa experiencia diaria e as súas capacidades cognitivas, comunicativas ou motoras comezarán a percibirse como algo máis elaboradas e controladas. O xogo formará parte importante deste período, sendo unha ferramenta esencial da aprendizaxe para adquirir e practica moitas novas habilidades.

A nivel motor o/a neno/a vai adquirindo progresivamente un maior dominio do corpo, primeiro motricidade grossa e despois fina. Nesta etapa están incorporando novas formas de movemento que deben practicar (saltar, subir e baixar, camiñar por planos elevador ...). Neste sentido será importante ofrecerlles e brindarlles lugares e obxectos para que poidan practicalas: bicicletas, xogos de puntería, xogos de correr, trepar, equilibrios, saltar ...

A linguaxe tamén aumenta nestes anos dunha forma vertixinosa: aumentan o número de palabras, as frases fanse máis longas e complexas, aparecen as regras sintácticas, etcétera. Os/as nenos/as desta idade divírtense ca linguaxe, gozan dos poemas, buscan absurdos e son quen de empregar a linguaxe para expresar as súas ideas, sentimentos, imaxinar historias ... A linguaxe deixa de ser empregada unicamente para falar do mundo que o rodea.

En todo este período se hai que destacar un xogo, dende logo o máis representativo é o xogo simbólico, é dicir, o xogar “a facer como si ...”. Para que este xogo apareza o desenvolvemento cognitivo do neno tivo que dar un salto grande, pasando de recoñecer que os obxectos e persoas non só existen cando os vemos, senón que seguen existindo despois de que o poidamos ver, polo que son moi importantes os xogos de



permanencia de obxecto na anterior etapa. Os xogos tamén comezarán a ser máis compartidos, empezando a aparecer os xogos de normas, o que axudará a mellorar as relacións sociais e a asumir limitacións no comportamento.

Polo tanto, resumindo, é importante propoñer xogos que estimulen a interrelación con outros nenos, xoguetes simbólicos para a imitación da vida adulta, xogos manipulativos que faciliten a adquisición de destrezas manuais e xogos que apoien coñecemento da linguaxe e a iniciación nas matemáticas.



2.1. Xogos motores

A etapa de 0-6 anos é moi rica na adquisición de habilidades psicomotrices. O corpo do/a neno/a é un vehículo e un medio privilexiado para a expresión das súas emocións e estados de ánimo. Vai aprendendo a controlar o seu corpo e aumenta a capacidade que ten para dominar os movementos.

Nestas idades, a maioría dos/as nenos/as ten un control do seu corpo e por iso gozan e disfrutan exercitando estas habilidades novas das que dispoñen. Gústalles facer cada vez cousas máis difíciles, como subirse os árbores, facer equilibrios ... intentando buscar o aumento da emoción.

Todos os xogos de movemento terán polo tanto un papel importante no progresivo desenvolvemento, completando a súa maduración e estimulando a coordinación das diferentes partes do corpo. Débense plantar xogos de descubrir cousas, empuxar, conquistar altura, correr, axilidade e rapidez, brincar e equilibrios, etc.

- ***Simón di***

Desenvolvemento: Aínda que polo xeral este é un xogo de grupo, é tamén divertido xogalo con dúas persoas. O líder, vai dando ordes e o resto de xogadores/as deben obedecelo. As ordes poden ser do tipo: “Simón di que poñades as mans nos xeonllos”, “Simón di que crucedes os brazos”... Para os/as nenos/as de máis idade pódese complicar e intentar enganalos/as dicindo “toca os dedos dos pés”, sen dicir “Simón”. Os/as nenos/as saben que sen as palabras máxicas non hai que obedecer.

Desenvolvemento de habilidades: coñecemento das partes do corpo, destrezas de observación e imitación, desenvolvemento da motricidade, atención e habilidades sociais.

- ***Ás escondas dun “cencerro”***

Desenvolvemento: Os/as nenos/as estarán sentados en círculo, cadaquén cunha pedra. Mentres se canta hai que pasar a pedra á dereita coa man dereita e coller a pedra da esquerda coa man esquerda. Cando se canta "e máis triquitriqui tra" en vez de pasar e recoller, hai que mover a pedra da man esquerda ao lado esquerdo e logo ao dereito.

Ás “escondas” dun “cencerro”

San Xoán tiraba la,

San Xoán tiraba la.

San Pedro “me” leva o demo

e máis triquitriqui tra

e máis triquitriqui tra.

Desenvolvemento de habilidades: observación, atención, concentración, desenvolvemento da motricidade e habilidades sociais.

- ***Sei amasar***

Desenvolvemento: Dúas persoas, unha fronte á outra e collidas polas mans abanean os brazos e no último verso dan unha volta sen soltar as mans.

Sei amasar,

sei peneirar,

sei dar a volta

por riba do mar.

Desenvolvemento de habilidades: habilidade, equilibrio, motricidade e habilidades sociais.

- ***Serra, cansela***

Desenvolvemento: Dous rapaces/as están sentados/as no chan, un fronte ó outro coas pernas estiradas e tocándose cos pés. Agárranse das mans e mentres un se deixa caer para atrás o outro tira por el/ela e viceversa. Márcase o ritmo dunha serra.

Serra, serra, miña “cansela”,

ti polo mar e eu pola terra.

Desenvolvemento de habilidades: habilidade, equilibrio, motricidade e habilidades sociais.

- ***A pita cega***

Desenvolvemento: Os xogadores/as sitúanse en corro. A un deles/as, no centro do corro, tápanse os ollos. Unha vez “cego/a”, fáiselle dar volta sobre si mesmo/a para desorientalo/a. Desfaise o corro e a “pita cega” tratará de pillar a algún/algunha dos outros participantes. Co/a que pille, intercambiará os papeis.

Desenvolvemento de habilidades: atención táctil, axilidade, equilibrio, motricidade, percepción do espazo e habilidades sociais.

- ***O xogo da rísa***

Desenvolvemento: Un/unha xogador/a debe deitarse boca arriba. O/a seguinte neno/a déitase coa súa cabeza sobre a barriga do/a primeiro/a e, o seguinte, faino coa súa cabeza sobre a barriga do/a segundo/a. Os/as rapaces/as deben estar colocados en zigzag sobre o chan, cada un coa súa cabeza sobre a barriga do anterior (de ser posible, colocarse nun círculo de maneira que o último/a xogador/a poida poñer a súa cabeza sobre a barriga do/a primeiro/a).

O/a primeiro/a cativo/a berra: " Ja! ", o/a segundo/a responde cun vigoroso " Ja, ja! " e o/a terceiro/a contesta: " Ja, ja, ja! ". Continúase así ata que todos/as berrasen "Ja" as veces necesarias, ou estean mortos de rísa, coas cabezas rebotando sobre as barrigas dos seus risoños amigos, primos, irmáns ou avoas.

Desenvolvemento de habilidades: atención, motricidade, percepción do espazo e habilidades sociais.

- ***Carreira con ovos***

Desenvolvemento: Fórmanse dous ou tres equipos e a cada equipo dáselle unha culler sopeira e un ovo. É conveniente ferver os ovos antes, para que estean duros (sen dicírllelo ós/ás nenos/as claro, para non quitar a emoción). Os equipos forman unha fila e o primeiro debe correr co ovo enriba da culler ata un punto definido e volver, sen que lle caia o ovo ao chan. Si se lle cae, recolle o ovo e volve empezar. Cando chegue ao punto de partida, entrégalle o ovo e a culler ao seguinte do seu equipo e así ata que todos os membros do seu equipo fixeron a ruta coa culler e o ovo enteiro. Gaña o primeiro equipo que remate.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidade motriz, axilidade e percepción do espazo.

- ***Estatua***

Desenvolvemento: O xogo consiste en poñer música e que os/as nenos/as bailen. Ao parar a música, os/as cativos/as teñen que quedar como unha estatua na postura que tiñan.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidade motriz, axilidade, percepción do espazo e habilidades sociais.

- ***Os oficios***

Desenvolvemento: Noméase un/unha director/a que comeza a facer xestos imitando un oficio. O resto dos/as nenos/as van imitando coas súas mans ese oficio ó ritmo da canción: “Póñome de pé, vólvome sentar porque aos oficios imos xogar... ”

Desenvolvemento de habilidades: habilidade de imitación, atención, concentración, habilidade motriz, axilidade, percepción do espazo e habilidades sociais.

- ***O regalo de mil capas***

Desenvolvemento: Prepárase un regalo envolvido en varias capas de papel; pódese meter unha lambetada entre capa e capa. Os/as nenos/as deben sentarse nun círculo e dáselle o regalo á persoa que celebra o aniversario. Acéndese a música (é conveniente dispoñer dun CD de música popular) e os/as cativos/as deben pasarse o regalo dun a outro. Cando se apaga a música, o/a que ten o regalo neste momento debe quitar unha capa de papel. Sise meteu unha lambetada, pode quedar con ela. Ponse a música outra vez, e así ata que ao final, cando se quiten todas as capas de papel e o/a que destapa o regalo queda con el.

Desenvolvemento de habilidades: ritmo, atención, habilidade motriz fina, axilidade e habilidades sociais.

- ***O aro***

Desenvolvemento: O xogo consiste en rodar o aro a moita velocidade. Pódense establecer competicións.

Desenvolvemento de habilidades: habilidade motriz, percepción do espazo e habilidades sociais.

- ***Gardas e ladróns***

Desenvolvemento: Fórmanse dous grupos con varios membros, un será o equipo de gardas e outro de ladróns. O equipo dos gardas deberá tratar de coller os membros do equipo dos ladróns e metelos na cárcere. Os ladróns poden ser salvados polos seus/súas compañeiros/as se son tocados no cárcere. O xogo remata cando todos os ladróns están na cárcere.

Desenvolvemento de habilidades: habilidades motrices, axilidade, atención, cooperación e habilidades sociais.

- ***As catro esquinas***

Desenvolvemento: Para o desenvolvemento deste xogo precísanse 5 participantes e un lugar que teña catro esquinas (no caso de non habelo, débúxase no chan). Cada esquina é ocupada por un/unha xogador/a e un quinto queda no medio. Este pregunta a un dos xogadores:

-Que hai na casa que alugar?

-A outro lugar que esta está ocupá.

Nese momento os/as demais xogadores/as intercambian os seus lugares rapidamente. Se o/a neno/a que queda ocupa un dos lugares baleiros, queda e o que non ten esquina pasa a quedar.

Variación: unha variación deste xogo pode ser o de: Busca-lume. Quen apanda sitúase no centro e o resto ocupa a súa esquina correspondente. De seguido quen apanda achégase a un compañeiro ou compañeira e dille o seguinte:

Nesta casa hai lume?

Non, naquela hai lume (senalando unha esquina).

Entón o resto deberá cambiar de esquina, procurando que quen está no medio non ocupe unha delas.

Desenvolvemento de habilidades: habilidades motrices, axilidade, atención, rapidez e habilidades sociais.

- ***Corre rúas***

Desenvolvemento: Un/unha dos/as nenos/as inclínase pola cintura; o/a seguinte saltaos e inclínase tamén, o/a terceiro/a salta os outros dous e inclínase e así sucesivamente. Cando rematan todos/as, o/a primeiro/a érguese e salta aos demais comezando unha nova rolda de saltos.

Desenvolvemento de habilidades: habilidades motrices, axilidade, rapidez, coordinación motriz e cooperación.

- ***Tres navíos***

Desenvolvemento: Fórmanse dous grupos. Ó grupo ao que lle toca quedar ten que estar na praza ata que os outros, despois de saír correndo, e xa a unha distancia que lles permite non ser vistos, berran: "Tres navíos no mar". "Outros tres en busca van", contestan os da Praza, e saen tras deles. O xogo consiste en volver á praza, ou onde se tivese comezado o xogo, sen ser vistos polo outro grupo. Si se consegue, o berro ritual é: "En terra pararemos". Pola contra, se o grupo que queda ve aos seus adversarios o berro é de "Terra descuberta". E cámbianse as tomas.

Desenvolvemento de habilidades: habilidades motrices, axilidade, rapidez, coordinación motriz e cooperación.

- ***Carreira de tartarugas***

Desenvolvemento: Todos/as os/as participantes deben ter unha almofada pequena. Sitúanse todos nunha liña de partida, a catro patas e colócanse a almofada sobre o lombo(como se fose o caparazón dunha tartaruga). Ó dar a orde de partida as tartarugas comezan a avanzar; si se lles cae a almofada do lombo deben regresar ó punto de partida e comezar novamente. A tartaruga que primeiro chega é a gañadora.

Desenvolvemento de habilidades: habilidades motrices, axilidade e coordinación motriz.

- ***Xirafa e sapiños***

Desenvolvemento: Os/as nenos/as colócanse detrás dunha liña trazada no chan, lonxe da que se marca como chegada. Á sinal do/a adulto/a, correrán sobre a punta dos pes, ten os brazos estirando cara arriba.

Os/as seis primeiros/as en alcanzar a liña de chegada gañan o xogo. É necesario que os/as cativos/as fagan todo o recorrido na posición combinada. Ó rematar o xogo pódese volver a repetir cambiando a posición, por exemplo, todos/as agochados/as, mantendo os xeonllos flexionados durante todo o recorrido.

Desenvolvemento de habilidades: habilidades motrices, axilidade, coordinación e equilibrio.

- ***Malabaristas***

Desenvolvemento: Cando se da unha sinal cada neno/a debe avanzar ata a sinal marcada, dar unha volta ó redor e volver a liña de saída equilibrando sempre un borrador na cabeza(tamén serve un libro, unha regra, ou outro obxecto que aguante na cabeza). Ó chegar á volta da liña de saída o/a seguinte xogador/a quíttalle o borrador e colócao na súa cabeza, repetindo o recorrido. O/a pequeno/a ó que lle caia o borrador debe parar e volver a colocalo.

Desenvolvemento de habilidades: habilidades motrices, axilidade, coordinación e equilibrio.

- ***O lobo e as ovellas***

Desenvolvemento: Para este xogo necesítase un equipo que fará de ovellas e un lobo. O grupo que fai de ovellas debe escapar do cortello, a catro patas e por debaixo da corda. O lobo espía detrás dun obxecto ou árbore, esperando para atrapalas. Cando estas se acercan perségueas e as ovellas corren cara o refuxio. A ovella atrapada ocupa o lugar do lobo.

Desenvolvemento de habilidades: habilidades motrices, axilidade, coordinación, equilibrio e conciencia do espazo.

- ***Explotando globos***

Desenvolvemento: Formaranse dous equipos, de xeonllos, un detrás de outro. Do outro lado estarán os globos inflados. Cando se de unha sinal, debe saír un/unha neno/a de cada equipo saltando, tomar o globo ca man e deberán esbouralo co cu. Gana o equipo que antes remate.

Desenvolvemento de habilidades: habilidades motrices, axilidade, coordinación, equilibrio, forza, velocidade e conciencia do espazo.

- ***Xogamos co corpo***

Desenvolvemento: Fórmanse dous equipos que se disporán en fila india. O/a adulto/a terá un sobre con tarxetas que indicarán o que os/as nenos/as deben facer. Elíxense dous/dúas de cada equipo, sacan unha tarxeta e deberán cumprir o que diga a tarxeta, por exemplo: pes con xeonllos. Cando o fagan irá outro/a de cada equipo e deberán sumarse ata que pasen todos/as. Gañará o equipo que manteña máis o equilibrio.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidades motrices, axilidade, coordinación e conciencia do espazo.

- ***Os burros***

Desenvolvemento: Os/as xogadores divídense en dous grupos e cada grupo forma parellas. Un/unha neno/a fai de burro e o seu compañeiro/a súbese a el/a. A un sinal, comezan a empurrarse e derrubarse. Cando o conseguen, a parella queda eliminada do xogo. Vence o equipo ao que lle quede algunha parella en pé.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidades motrices, axilidade e coordinación.

- ***Os encantados***

Desenvolvemento: O xogo consiste en que cando o/a que queda toca a alguén este debe quedarse parado/a, "encantado/a" ata que outro/a xogador/a o volve tocar e o/a desencante. O/a que queda ten que atender a dúas fronte: por unha parte ten que seguir encantando aos demais e, por outra, ten que coidar de que non lle desencanten a ninguén. O xogo remata cando todos os/as nenos/as están encantados, pero iso non acontece nunca.

Desenvolvemento de habilidades: atención, rapidez, habilidades motrices e axilidade.

- ***Potro***

Desenvolvemento: O xogo consiste en saltar un grupo de rapaces/as, un tras outro, sobre un rapaz/a que se coloca curvado, cos codos nos xeonllos e a cabeza para dentro co fin de evitar que os que saltan lle poidan dar unha patada na cabeza. Procédese a un sorteo para ver quen se pon curvado, faise unha raia

no chan e o resto do grupo, despois de coller carreira, comeza a saltar procurando evitar pisar a devandita raia. Se algún dos/das nenos/as pasa a raia, perde, e ten que substituír o/a que estaba agachado/a, poñéndose este á cola do grupo dos que saltan. Se todos saltan na súa debida forma e non perde ningún deles, o/a cativo/a que está agachado sepárase da raia a distancia que se acorda, por exemplo, un paso. A continuación comeza a segunda quenda de saltos. O/a primeiro/a en saltar di: "potro! " e deseguido salta dunha forma determinada, por exemplo, cos dous pés xuntos. E a continuación todo o grupo debía imitar o salto do primeiro/a, evitando sempre pisar a raia. As diferentes formas de salto dependen da imaxinación e inventiva que tivese o primeiro do grupo.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidades motrices, axilidade e coordinación.

• *A soga*

Desenvolvemento: Para xogar fanse dous equipos do mesmo número de xogadores/as. Trázanse 3 liñas no chan; unha central e as outras dúas á mesma distancia. Márcase cun pano o centro da corda. Sitúanse os equipos a ambos os lados da corda deixando o pano aliñado coa raia central pintada no chan e, cando o/a xuíz/a o indicar, turrarán da corda até o pano traspase a raia situada máis preto do seu equipo.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidades motrices, axilidade e coordinación.

• *Pasimisi*

Desenvolvemento: Dous/dúas xogadores/as agárranse das mans, formando con elas unha ponte, debaixo da cal van ter que pasar todos os elementos da fila. Cada un/unha destes dous/dúas xogadores/as elixe o nome dunha froita, dunha cor ou de calquera obxecto, sen que os demais os coñezan. Os/as integrantes da fila, agarrados/as polas mans van pasando por debaixo da ponte, ao tempo que todos/as cantan o recitado. No momento no que a cantiga así o indica (*se quedarán*) o/a integrante da fila que este debaixo da ponte fica atrapado por esta. Ás agachadas, este/a terceiro/a xogador/a poderá escoller entre os dous nomes que lle ofrecen os/as dous/dúas directores/as do xogo. Efectuada a elección, este/a terceiro/a xogador/a pasa a se situar por tras do/a director/a posuidor/a do nome que el/a escolleu. O proceso

repítese até non existir máis nada ca dúas ringleiras por tras dos/as directores/as orixinais do xogo. Nese momento, estas dúas personaxes trazan unha liña no chan entre eles e agárranse polos pulsos. Os dous equipos, suxeitados cada unha delas pola cintura, turrarán como nunha competición de tiro de corda até un lograr que o equipo contrario pise a liña trazada.

*Pase misí, pase misá,
por las puertas de Alcalá;
los de adelante corren mucho,
los de atrás se quedarán.*

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidades motrices, axilidade, coordinación, coñecemento e dominio do espazo e velocidade.

• *As chapas*

Desenvolvemento: É preciso debuxar no chan un camiño en forma de serpe, con rectas e, sobre todo, curvas, duns 8 centímetros de ancho e tan longo como se quixer.

No camiño debúxanse zonas de peóns, áreas movedizas, pontes, cárceres, zona de morte, atallos... todo o que se imaxine.

Cada participante colle unha chapa dun refresco. A técnica de lanzamento é semellante á das canicas. Cada participante tíraa tres veces seguidas, sempre que non perda por guindar a chapa fóra ou por caer nalgunha das áreas de perigo. As regras débense acordar previamente, malia as máis habituais son:

- Se a *chapa* sae fóra, chegado de novo a súa vez, o seu dono/a situara a mesma alí onde saíu esta para continuar o camiño.
- Se a *chapa* cae na cárcere ou na *morte* debe comezar de novo.
- Pódese tentar pasar polos atallos, mais se a *chapa* sae fóra, tamén se debe comezar de novo na saída.

Desenvolvemento de habilidades: habilidades motrices, axilidade e coordinación.

- **O pano**

Desenvolvemento: Xoga un número impar de individuos, xa que participan dous bandos iguais, e un/ha xogador/a que fai de xuíz/a. Como elemento de xogo, precísase un pano ou unha tela.

Cada bando terá un/unha capitán/ana que asignará un número a cada un/ha dos/as seus/súas compañeiros/as, incluíndose el/a mesmo/a. Delimítase unha zona de xogo mediante tres raías, afastadas uns cinco metros entre si, que dividen o terreo en dúas zonas. Os/as xogadores/as colócanse por tras da raia da súa zona, mentres que o/a xuíz/a colócase na liña do medio. O/a xuíz/a estende o brazo á fronte, sostendo na mao o pano, e para xogar chama por un/unha xogador/a, dicindo, por exemplo: *Que veña, que veña... o cinco*. Os/as xogadores/as dos dous equipos que teñan asignado dito número achéganse á carreira até a raia central, até chegaren de fronte onde o/a xuíz/a sostén o pano. Quen primeiro chega agarra o pano e foxe con el a todo correr até pasar a liña do seu terreo sen que o contrario o colla. Se o pilla elimínase e se non o pilla o eliminado é el.

Desenvolvemento de habilidades: atención, memoria, equilibrio, habilidades motrices, axilidade e coordinación.

- **A cadea**

Desenvolvemento: A persoa que panda persegue ós/ás demais; cando pille a alguén, pandarán as dúas collidas por unha man e pouco a pouco irán formando unha cadea cada vez máis grande. Si se soltan das mans no medio da persecución deberán correr ata un lugar seguro (refuxio), pois quen está libre tentará darlles golpiños nas súas cabezas. Estes “refuxios” non poden ser pisados polas persoas libres en ningún momento do xogo. Se “a cadea” rompe tres veces remata o xogo.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidades motrices, axilidade, coordinación e cooperación.

- ***A pelota voadora***

Desenvolvemento: Para empezar a xogar, distribúense os/as participantes por parellas e a cada unha delas dáselles unha toalla ou un cacho de tea. As parellas, formando unha fila, deben manter a súa toalla estendida e pasarse unha pelota de parella en parella utilizando só a toalla para lanzala. Os/as que lles caia a pelota deben saír da fila, así vanse creando ocos que aumentan a dificultade de facer “voar” correctamente a pelota.

Desenvolvemento de habilidades: coordinación de movementos, equilibrio, habilidades motrices, axilidade e traballo en equipo.

- ***Arrincar cebolas***

Desenvolvemento: Para xogar, unha persoa séntase no chan apoiada nunha parede coas pernas abertas e, diante dela, van sentando máis persoas na mesma posición, agarrándose con forza pola cintura: son “as capas da cebola”. O/a xogador/a que queda de pé, colle das mans ó/a primeiro/a da fila e tira del para intentar “arrincalo/a”; cando o consegue, o/a “arrincado/a” sitúase detrás del/a, agarrándoo/a á súa vez pola cintura e axúdalle a tirar do/a seguinte, así ata que os arrinquen a todos.

Desenvolvemento de habilidades: coñecemento do corpo, contacto físico, equilibrio, habilidades motrices, axilidade e coordinación.

- ***Carreira de sacos***

Desenvolvemento: Márcase nun rectángulo unha liña de saída e outra de chegada; a distancia será variable dependendo das idades dos participantes. Na liña de saída cada xogador/a métese de pé nun saco agarrándose coas dúas mans. Cando se indique o comezo do xogo, iniciarán unha carreira dando pulos ata chegaren á meta. Pódese facer o percorrido de ida e volta ou relevos entre varios/as corredores/as do mesmo equipo.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidades motrices, velocidade, axilidade e coordinación.

- **Os tres pés**

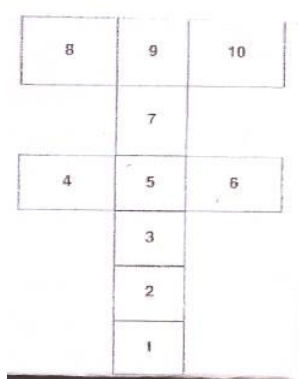
Desenvolvemento: As persoas que xogan agrúpanse en parellas; colócanse unha a carón da outra e atan as pernas máis próximas. Deberán correr para atravesar unha distancia; cando cheguen á meta, soltaranse, intercambiarán as súas posicións na parella, ataranse de novo e volverán ao punto de partida.

Variantes: realizar a mesma actividade en tríos ou cuartetos.

Desenvolvemento de habilidades: cooperación, equilibrio, habilidades motrices, axilidade e coordinación.

- **A mariola**

Desenvolvemento: Para poder xogar, unicamente precisamos dunha pedra e dun cadro debuxado no chan do seguinte xeito:



Un/unha xogador/a bota a súa pedra o primeiro cadro. Salta á pata coxa ese cadro sen pisalo, despois pasa ó terceiro e segue así ata o final. Nos cadros cinco e nove descansase apoiando os dous pés. Para regresar dáse media volta e avanza recollendo a pedra ó chegar ó lugar no que está.

A continuación, lanza a pedra ó segundo cadro e repite o proceso. Se falla nalgún momento por non lanzar a pedra ó lugar indicado ou por pisar mal, comeza de novo. Se consegue completar o cadro, marcará un cadro no que os demais xogadores/as non poderán pisar, el si.

Marcaranse os cadros no chan, adaptándoos no tamaño ás idades dos e das participantes.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidades motrices, axilidade, coordinación e coñecemento do espazo.

- *Pés quietos*

Desenvolvemento: Débese elixir, ó chou, a un/unha xogador/a que será o/a que queda. Este/a colócase no centro e lanza a pelota ó tempo que di o nome dun/dunha neno/a. A persoa nomeada recóllea o máis axiña que pode e os/as demais escapan. Cando a colle berra: “pés quietos” e os/as demais fican parados no sitio. O/a xogador/a que ten a pelota dá tres saltos cara un/unha dos/das xogadores/as e lánzalle a pelota. Se lle dá, xa ten unha falta; se non lle dá, a falta é para o lanzador. Elimínase un/unha xogador/a en canto ten tres faltas. O xogo continúa ata que queda un/unha único/a neno/a.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidades motrices, axilidade e coordinación.

- *Zorregada co cinto*

Desenvolvemento: Todas as persoas están sentadas en círculo, agás unha que dará voltas ao seu redor, levando un “cinto” (periódico dobrado) na súa man. Cando queira deixarao detrás de alguén. Este deberá levantarse e os dous correrán para dar tres voltas completas e sentarse no sitio que quedou libre, procurando non levar golpes no cu co “cinto”. Unha vez que se empeza a correr nunha dirección non se pode variar. Se o/a que quedaba lle colle o sitio a outra persoa pasará a ser a que leve o cinto.

Desenvolvemento de habilidades: cooperación, equilibrio, habilidades motrices, axilidade e coordinación.

- *As cadeiras*

Desenvolvemento: As cadeiras poden formar un círculo ou estar colocados ao chou. Á sinal dada polo/a adulto/a ou cando comece a música todos teñen que andar, correr ou brincar arredor delas —se están en círculo. Ao sinal establecido ou a parada da música, todos procuran sentar, mais quen non o consiga quedará eliminado. Na seguinte quenda do xogo, retírase o/a xogador/a eliminado e un dos asentos, repetíndose o proceso ata que só quede unha cadeira e un único/a participante sentado, o/a gañador/a do xogo.

Desenvolvemento de habilidades: habilidades motrices, axilidade e coordinación.

- ***Zapatiño inglés***

Desenvolvemento: Os/as participantes colócanse detrás da liña debuxada no chan mentres o que panda lles dá as costas no extremo contrario, tapa os ollos e batendo ambas palmas das mans na parede ou na árbore, “un,dous, tres, zapatiño quieto é”. Nese breve espazo de tempo os demais poden avanzar moi rápido. Se o pandote ó dar a volta tras dicir a frase ve a alguén movéndose aínda, mándao recuar ata a liña de inicio, desde onde deberá comezar de novo. A operación repítese mentres os xogadores e xogadoras se van adiantando un pouco de cada vez, ata que un se achega tanto que alcanza o pandote tocándoo nas costas ou na parede —como se teña acordado— dicindo "plan". Nese momento gaña e pasa a ser el o pandote mentres os outros/as xogadores/as volven á liña de partida e comeza de novo o xogo. O pandote pode complicar o xogo variando o ritmo da súa frase para despistar os participantes.

Ao tocar a parede e dicir "plan", saen todos/as os/as xogadores/as correndo cara á liña do fondo e o pandote vai detrás deles tentando alcanzar a alguén: se o consegue, o xogador pillado pandará cando se reinicie o xogo.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidades motrices, velocidade, axilidade e coordinación.

- ***O conxelado***

Desenvolvemento: Este xogo trátase dun tipo de queda, na que, se o pandote está a punto de alcanzar unha persoa, esta pode salvarse parándose ao tempo que di: "Cuba" ou“stop”; deberá, ademais, permanecer así parada e cos pés ben separados ata que algún/a compañeiro/a a rescate pasando por debaixo das súas pernas ao tempo que lle di: "libre!". Hai un/unha perseguidor/a que tratará de pillar a algún/algunha dos/das que escapan; cando o consiga, intercambiará o papel coa persoa pillada.

Se os/as perseguidores/as logran deixar a todos/as conxelados/as gañan. Pódese facer un grande número de combinacións con este xogo: desde a forma de desprazarse (á pata coxa, cos pés xuntos, por parellas...), pasando polo número de perseguidores, ou ata no xeito de conxelarse e salvarse.

É importante, para non crear confusións, que os perseguidores leven algún tipo de distintivo como, por exemplo, un pau pequeno, globos, balóns, aros... que poidan intercambiar; deste xeito todos saberán en todo momento quen panda.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidades motrices, axilidade e coordinación.

• *Avoíña, avoíña*

Desenvolvemento: un/unha neno/a será a avoíña/o e colocarse sentado fronte ós demais que lle irán facendo preguntas:

- ¿Avoíña/o, avoíña/o, gústache comer.....? (doces, froitas, verduras...).
- A avoíña/o responde:
 - Un paso de formiga si che gusta pouco.
 - Un paso de elefante si che gusta moito.

O/a xogador/a que dando pasos a cada pregunta chegue antes á xunta a/o avoíña/o gaña.

Desenvolvemento de habilidades: habilidades motrices, axilidade e coordinación.

• *Torito en alto*

Desenvolvemento: un/a neno/a é o “torito” elixido ó azar ou polo/a adulto/a, os demais deberán correr por todo o espazo intentando non ser atrapados polo “torito” subíndose ó alto.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidades motrices, axilidade e coordinación.

• *As agachadas*

Desenvolvemento: un/a neno/a quédase cara á parede, contando en voz alta ata un determinado número, mentres os demais se agochan. O/a que está contando debe buscar ós/ás demais en canto remata, estes intentarán alcanzar a panda, tocando a parede onde se contou. Se o que pandaba logra coller a un sálvase e ese pasa a ser o pandote.

Desenvolvemento de habilidades: equilibrio, habilidades motrices, axilidade e coordinación.

2.2. Xogos cognitivos

A etapa de 3-6 anos, corresponde a un período de gran importancia no desenvolvemento cognitivo do neno. Ó longo destes anos o/a neno/a pasa de procesos cognitivos que se baseaban fundamentalmente na visión do mundo egocéntrica, a saír de si mesmo e recibir estímulos do entorno, reflexionando sobre eles, non só dun xeito experimental, senón relacionándoos ca súa propia experiencia co entorno. A través das percepcións que desenvolven sobre si mesmos, os obxectos, o espazo e o tempo; na mente dos/das cativos/as realízanse unha serie de conexión neuronais que lles fan establecer relación entre o que coñecen e o novo, axustando as súas respostas en función do que se lles presenta.

A estas idades desenvólvense a un ritmo moi rápido. É unha etapa onde o seu coñecemento do mundo, linguaxe, conciencia social e habilidades de pensamento e razoamento, vólvense cada vez máis complexas.

Os xogos de aprendizaxe e cognitivos inducen ó desenvolvemento de capacidades intelectuais, favorecendo o pensamento abstracto, atención, razonamento e as habilidades lingüísticas. Para aumentar es súas experiencias e pódenselle propoñer xogos de construción, de experimentación, de memoria, de expresión lingüística, xeroglíficos, xogos de pistas...

A. XOGO IMAXINATIVO OU SIMBÓLICO

O xogo simbólico é un dos máis habituais entre os/as nenos/as de 3 a 6 anos. Dende que son pequenos/as, xogan a simular accións habituais dos adultos. O desenvolvemento deste tipo de actividades imaxinativas mostrará o grado de coñecemento e comprensión que os/as nenos/as adquiren das accións dos adultos e do seu mundo. Este tipo de xogos susténtase no aprendido pola experiencia dos nenos/as. Para poder pasar de escenas reais a imaxinarias, o/a cativo/a precisa dispoñer de algúns elementos que lle permitan recrear a situación, entender os atributos do rol que van a simular e as diversas accións que implica representar ese rol.

Dende un punto de vista psicolóxico, o xogo simbólico posibilita que os/as pequenos/as vaian máis alá do real e concreto, despreocupándose de cómo son realmente as cousas para poñelas en práctica a súa

maneira, dándolles os seus propios significados. O xogo empúxaos/as a facer uso da súa mente dunha forma diferente, dálles a posibilidade de entender o mundo e interactuar nel ca súa propia lóxica.

Os xoguetes como bonecas ou coches (pequenas miniaturas do mundo real) teñen unha forte relación co mundo real e estimulan a aparición de xogos simbólicos ou de interpretación de roles nos nenos: xogar as mamás e papás, falar por teléfono de xoguete, cociñar, conducir un coche por unha autopista imaxinaria... son algúns exemplos de xogos simbólicos propios da infancia.

- ***A disfrazarse***

Desenvolvemento: Disfrazarse é un dos xogos favoritos dos nenos/as pequenos/as. Para iso pódese coller roupa que haxa pola casa vella, que xa non empreguemos: bolsos, carteiras, zapatos, telas variadas... e invitaremos ós/as pequenos/as a que as proben e se inventen historias. Mentres se disfrazan aprenderán sobre texturas, crearán situacións e inventarán escenas de todo tipo. É un xogo que nunca remata a imaxinación do/a cativo/a é o único límite que hai.

Desenvolvemento de habilidades: creatividade e imaxinación, estimulación da intelixencia, desenvolvemento da linguaxe, desenvolvemento de roles, observación, imitación e atención.

- ***As casañas***

Desenvolvemento: Méntaselle ó/á cativo/a un lugar no que poida xogar a imitar os roles domésticos. Para iso pódese coller unha caixa e debuxar unha cociña e un fregadeiro (no caso de que non se teña unha cociña de xoguete). Ademais da cociña pódense poñer unha mesa e cadeiras, para que os/as nenos/as ademais de xogar a cociñar xoguen a servir e poñer a mesa. Como en todos os xogos imaxinativos o importante é a creatividade dos/as nenos/as que serán os encargados de que cada día sexa un xogo e unha historia diferente.

Desenvolvemento de habilidades: creatividade e imaxinación, estimulación da intelixencia, desenvolvemento da linguaxe, desenvolvemento de roles, observación, imitación e atención.

- **Barco de vela**

Desenvolvemento: ¿Ímonos de paseo polo mar ou polo río? ¿somos piratas ou exploradores?... Con unha cesta ou con unha caixa e con un pouco de creatividade, pódense crear multitude de ambientes e historias.

Desenvolvemento de habilidades: creatividade e imaxinación, estimulación da intelixencia, desenvolvemento da linguaxe, desenvolvemento de roles, observación, imitación e atención.

- **Xogar ós médicos**

Desenvolvemento: Con unha mesa, unha caixa de cartón para facer de maletín, e unha pouca imaxinación pódese montar un set de médicos para xogar as consultas.

Desenvolvemento de habilidades: creatividade e imaxinación, estimulación da intelixencia, desenvolvemento da linguaxe, desenvolvemento de roles, observación, imitación e atención.

- **Papás e mamás**

Desenvolvemento: Repártense entre os/as nenos/as os papeis de papás, mamás, fillos e comézase a xogar. Non hai regras, nin nada establecido, son eles/elas que decidirán como queren xogar.

Desenvolvemento de habilidades: creatividade e imaxinación, estimulación da intelixencia, desenvolvemento da linguaxe, desenvolvemento de roles, observación, imitación e atención.

B. XOGOS DE PISTAS

Os xogos de pistas son actividades nas que os/as nenos/as teñen que completar un recorrido a partir dunha busca e a interpretación de indicios. Unha vez recollidas todas as pistas deberán realizar a tarefa final ou chegarán a un tesouro.

Constitúen un recurso e un xogo ideal para o coñecemento e estruturación espacial. Ademais, os nenos deben xogar dun xeito cooperativo, a maioría de xogos son por equipos, e deberán empregar o razoamento e intelixencia para descifrar algunhas pistas.

- ***Xincana***

Desenvolvemento: Para facer este xogo necesítase pouco material: follas de papel, celo, lapis e moita imaxinación. Unha vez escritas as pistas (nesta idade non saben ler polo que as pistas poderán estar debuxadas) é necesario escondelas en lugares da casa ou do exterior, dependendo onde se vaia realizar a actividade. Cando comeza o xogo dáselles a primeira pista, que os conducirá a seguinte. Unha pista levaraos á outra e así ata que encontren o tesouro, que pode ser chuches ou calquera cousa que se nos ocorra.

Desenvolvemento de habilidades: intuición, atención, imaxinación, pensamento, razoamento lóxico, coordinación motriz e habilidades sociais.

- ***En busca do extraterrestre***

Desenvolvemento: Cando empeza a festa ou reunión díselles ós/ás nenos/as que un extraterrestre levou un tesouro que tiñan escondido. Ensínaselles unhas pegadas que deixou na mesa e díselles que hai que buscar máis pistas que se irán poñendo a medida que pase a festa ou a tarde. Por exemplo, na merenda: dúas pistas de onde pode estar o tesouro; no baile outra pista; no pastel outra... A última pista levaralles ao regalo final. É unha variante orixinal da clásica xincana, que non falla nunca.

Desenvolvemento de habilidades: intuición, atención, imaxinación, pensamento, razoamento lóxico, coordinación motriz e habilidades sociais.

- ***A busca do tesouro***

Desenvolvemento: Prepáranse uns mapas (para os/as máis maiores) e en cada escondedoiro marcase un X. En cada escondedoiro haberá outro mapa con outro X que lle axudará a encontrar o seguinte, ata que encontren un baúl co tesouro.

Desenvolvemento de habilidades: intuición, atención, imaxinación, pensamento, razoamento lóxico, coordinación motriz e habilidades sociais.

• **A volta ó mundo**

Desenvolvemento: Os/as nenos/as en grupos de 3 ou 4 membros, deben buscar o cartel que ten o número 1, que indicará o comezo da súa viaxe. Os diferentes carteis estarán distribuídos a vista polo lugar de xogo. Cando se chega a cidade de saída, o cartel indicarlle o seguinte destino, que terá que anotar na súa tarxeta de viaxe. A seguinte busca será a do cartel que teña esa cidade no número dous, e así ata chegar a cidade de destino, a número 10. O viaxe dunha cidade a outra faise de forma distinta segundo indica a icona: en coche (correndo), en tren (collidos da man), en avión (cas mans en forma de alas) ou en barco (con unha parada na fonte para beber auga). A icona de control de pasaporte implica ir á aduana e superar unha proba.

1	Malaga	⇒		⇒	Almeria
2	Barcelona	⇒		⇒	Nueva York
3	Valladolid	⇒		⇒	León
4	Cáceres	⇒		⇒	Lisboa
5	A Coruña	⇒		⇒	Berlín
6	El Cairo	⇒		⇒	Lugo
7	Pontevedra	⇒		⇒	Melilla
8	Kiev	⇒		⇒	Ankara
9	Ottawa	⇒		⇒	Chicago
10	Munich	⇒		⇒	Santiago

Exemplo de cartel

Desenvolvemento de habilidades: atención, pensamento, razoamento lóxico, coordinación motriz e habilidades sociais.

C. XOGOS DE LINGUAXE

A adquisición da linguaxe forma parte do proceso evolutivo polo que pasan todos/as os/as nenos/as superando diferentes etapas nas que se van adquirindo habilidades lingüísticas cada vez máis complexas.

Ó longo desta etapa a linguaxe fará progresos e pouco a pouco irase convertendo nun adecuado sistema de comunicación e intercambio cos outros, especialmente co/a adulto/a. Os/as nenos/as nestes anos adquiren máis vocabulario, emprega frases máis complexas, aprende con facilidade versos e cancións sinxelas, xoga cas palabras...

Os adultos deben entender e ter en conta a importancia que teñen no desenvolvemento da fala dos/as nenos/as, empregando cada oportunidade para axudar a que este evolucione. Existen numerosas maneiras para facelo: ler libros cos nenos, conversas sobre o lido, os poemas, trabalinguas...

Nesta etapa tamén empezan un acercamento a lectoescritura, polo que será importante axudarlles e darlles oportunidades de xogo para practicar e mellorar estas habilidades que están aprendendo.

• *Contos dialogados*

Desenvolvemento: Trátase de simples recitados que o/a adulto/a lle dirixe ao neno/a. Pode converterse nun diálogo entre adulto e neno/a. Cada un deles, alternándose, verbaliza, neste caso, unha estrofa.

- Touporroutou,
que vou para Roma,
touporroutou,
por unha corredoira.
- Touporroutou,
¿que vas buscar?
- Touporroutou,
unha carga de sal.
- Touporroutou,
¿para que é o sal?
- Touporroutou,
para botarlles ás verzas.

- Touporroutou,
¿para que son as verzas?
- Touporroutou,
para darles ás galiñas.
- Touporroutou,
¿para que son as galiñas?
- Touporroutou,
para poñer os ovos.
- Touporroutou,
¿para que son os ovos?
- Touporroutou,
para comelos todos.

Desenvolvemento de habilidades: memoria, ampliación vocabulario, atención, pensamento, e habilidades sociais.

• ***Burlas e mentiras***

Desenvolvemento: Trátase dun recitado que o/a adulto/a lle ofrece ao neno/a repetidamente ao longo do tempo. Na súa forma máis básica, o/a neno/a escoita, simplemente. A medida que a idade e o estadio evolutivo o permite, o/a neno/a debe ser quen de repetilo. O recitado permite a escenificación e a representación das diferentes estrofas.

Xan Pirillán
dacabalo dun can;
o can era coxo,
tirouno nun pozo;
o pozo era frío,
tirouno nun río;
o río era branco,

tirouno nun campo;
o campo era roxo,
tirouno nun toxo;
o toxo picaba,
Xan Pirillán berraba
e o can escapaba.

Desenvolvemento de habilidades: memoria, ampliación vocabulario, atención, pensamento, dramatización, coordinación motriz e habilidades sociais.

- **Contos acumulativos**

Desenvolvemento: Trátase dun conto acumulativo no que, progresivamente, se van engadindo novos elementos. Como tal conto acumulativo, admite novos elementos que se poden incluír sobre a marcha. As sucesivas repeticións ao longo do tempo permiten sucesivos graos de dificultade que van desde a simple escoita por parte do neno/a, á repetición dalgunhas palabras clave acompañando ao adulto (o nome dos animais, por exemplo) , ou á repetición íntegra de todo o relato, sen esquecer a inclusión de novos elementos.

Xan do Outeiro ten un can
que lle chaman Capitán.
Tamén ten unha cadela
que lle chaman Micaela.
Tamén ten un boi
que lle chaman Turroi.
Tamén ten un gato
que lle chaman Escribano.
Tamén ten un galo
que lle chaman Santiago.
Tamén ten unha galiña
que lle chaman Mariquiña.
Tamén ten unha ovella
que lle chaman Cotorella.

Desenvolvemento de habilidades: memoria, repetición, ampliación vocabulario, atención, pensamento, dramatización, coordinación motriz e habilidades sociais.

- **¿Qué hai naquel tellado?**

Desenvolvemento: Trátase dun xogo dialogado que, na súa primeira fase, debe ser realizado integramente polo/a adulto/a. A medida en que o estadio evolutivo o permite, adulto/a e neno/a poden alternarse nas preguntas e nas respostas.

- ¿Que hai naquel tellado?
- Un gato esfolado.
- ¿Que hai naquela artesa?
- Unha vella tesa.
- ¿Que hai naquela escaleira?
- Unha vella peideira.
- ¿Que hai naquela buratiña?
- Unha campañña.
- ¿E como fai?
- ¡Tin, tilintín, tin, tilintín...!

Desenvolvemento de habilidades: memoria, repetición, ampliación vocabulario, atención, pensamento, dramatización, coordinación motriz e habilidades sociais.

• *Recitado con animais*

Desenvolvemento: Trátase, antes que dun xogo propiamente dito, dun recitado empregado cando o/a neno/a e o/a adulto/a atopan unha xoaniña, a collen e a observan antes de soltala de novo.

Voa, voa, xoaniña,
que che hei de dar pan e viño.
Voa, xoaniña, voa,
que che hei de dar pan e broa.

Variante:

Xoaniña, voa, voa,
que teu pai vai en Lisboa
a comer pan e cebola.

Voa, xoaniña, voa,
que che hei de dar pan e filloa.

Desenvolvemento de habilidades: memoria, repetición, ampliación vocabulario e habilidades sociais.

• *Rabo de boi*

Desenvolvemento: Unha persoa garda, un obxecto pequeno nunha das súas mans e ofrécelle a outra as dúas mans pechadas e separadas boca abaixo para que adiviñe onde está o obxecto. Estoutra vai sinalando as dúas mans seguindo o ritmo do recitado.

Rabo de boi,
rabo de besta,
dixo meu pai
que estaba nesta

Nesta estará,
dixo o cura
que era “verdá”.

Desenvolvemento de habilidades: memoria, repetición, ampliación vocabulario, coordinación motriz, ritmo e habilidades sociais.

- ***A letra***

Desenvolvemento: Fanse dous grupos e cada un pensa unha palabra. A cada membro do equipo asígnaselle unha letra da palabra. Un dos dous equipos escapa e o outro ten que collelos. Van dicindo as letras que teñen asignadas e tratan de descubrir a palabra. Se o conseguen, gañan.

Desenvolvemento de habilidades: memoria, conciencia fonolóxica, ampliación vocabulario, coordinación motriz e habilidades sociais.

- ***Palabras en serie***

Desenvolvemento: Para comezar, un/unha dos/as xogadores/as di calquera palabra que se lle ocorra, o/a seguinte deberá dicir outra palabra que estea relacionada coa primeira e así sucesivamente (por exemplo, “mar”, “peixe”, “barco”, etc.). Cando unha asociación entre dúas palabras non resulta convincente para o grupo, a persoa que a pronuncia ten que explicar a razón pola que a uniu á anterior; se os convence, continúa o xogo, se non, cámbiase a unha nova serie de palabras.

Desenvolvemento de habilidades: ampliación vocabulario, linguaxe asociativa e habilidades sociais.

- ***Palabras encadeadas***

Desenvolvemento: Para comezar, un/unha dos/as xogadores/as di calquera palabra que se lle ocorra, o/a seguinte deberá dicir outra palabra que empece pola sílaba que rematou a anterior (casa, sapo, póla... e así sucesivamente) perde o que se equivoque ou non atope palabra para seguir a cadea.

Desenvolvemento de habilidades: habilidades de segmentación, conciencia silábica, atención, ampliación vocabulario e habilidades sociais.

- ***Carreira de rimas***

Desenvolvemento: O/a adulto/a sitúase a un lado do espazo de xogo e os/as cativos/as ó outro. Este encargárase de dicir unha palabra e o primeiro/a neno/a que diga outra que rime con esa pode dar un paso cara diante. Gaña o/a xogador/a que antes chegue xunta o/a adulto/a.

Desenvolvemento de habilidades: conciencia de rima, conciencia fonolóxica, atención, ampliación vocabulario e habilidades sociais.

- ***Atención, a correr...***

Desenvolvemento: Fanse dous grupos de nenos/as e colócase cada grupo nunha fila. A unha distancia deles/as atópanse o/a adulto/a con unha mesa na que coloca imaxes. O/a adulto/a pronuncia unha secuencia de sílabas illadas e, cando remata e da a sinal, un/unha neno/a de cada equipo ten que correr cara a mesa para encontrar a imaxe que nomeou o/a adulto/a.

Cando todos os/as cativos/as participaron, compróbase cantas imaxes ten cada equipo. O/a adulto/a vai nomeando de novo as imaxes sílaba a sílaba e o grupo que as ten di a palabra en voz alta e ensínaa para comprobar si son correctas. Gaña o equipo que máis imaxes correctas conseguira.

Desenvolvemento de habilidades: síntese silábica, conciencia fonolóxica, atención, ampliación vocabulario e habilidades sociais.

- ***O robot***

Desenvolvemento: este xogo consiste en illar ou segmentar sílabas de palabras dadas a través de imaxes ou de xeito oral. Por exemplo, móstranse varias imaxes a un/unha neno/a e este/a ten que dicir en voz alta o nome simulando a fala entrecortada dun robot, é dicir, separando as sílabas.

Desenvolvemento de habilidades: segmentación silábica, conciencia fonolóxica, atención e ampliación vocabulario.

- ***Larga ou corta***

Desenvolvemento: Colócanse os/as cativos/as a un lado do espazo de xogo e o/a adulto/a ó outro. Cada neno/a ten que pensar e dicir unha palabra, para iso, antes é necesario explicarlle que deben encontrar palabras moi grandes para avanzar máis pasos.

Cando un/unha rapaz/a nomea a súa palabra da tantos pasos como sílabas teña a palabra elixida. Si se equivoca ó contar, ten que retroceder á súa posición inicial.

Desenvolvemento de habilidades: segmentación silábica, comparación lonxitude de palabras, conciencia fonolóxica, atención, ampliación vocabulario e coordinación motriz.

- ***Cada ovella coa súa parella***

Desenvolvemento: A cada neno/a dáselle unha tarxeta con unha imaxe. Cando o/a adulto/a de a sinal e diga unha sílaba os/as nenos/as teñen que buscar un/unha compañeiro/a que teña unha imaxe que coincida ca sílaba indicada polo/a adulto/a.

Desenvolvemento de habilidades: identificación e comparación de sílabas, conciencia fonolóxica, atención, ampliación vocabulario e coordinación motriz.

D. XOGOS DE ATENCIÓN, MEMORIA E RAZOAMENTO

Ó longo destes anos, desenvólvense aptitudes cognitivas moi significativas para a aprendizaxe deste propio momento evolutivo pero tamén moi importantes para aprendizaxes posteriores e para a vida adulta; é innegable a importancia que a atención xoga no proceso de aprendizaxe e no propio rendemento académico dos/as rapaces/as. Capacidades como atención, memoria e razoamento desenvolveranse dun xeito intenso neste momento polo que é moi importante e beneficioso que os/as adultos/as lle brinden oportunidades ós/ás cativos/as para reforzar e aumentar ditas habilidades.

Para adestrar memoria e atención existen numerosos xogos que resultan moi entretidos, divertidos e, sobre todo, enriquecedores. É fundamental para traballar atención e memoria propoñer actividades que supoñan un entretenemento e sexan estimulantes.

- ***Vexo, vexo.***

Desenvolvemento: Un/unha xogador/a suxire algunha pista sobre un obxecto que está ó alcance da vista de todos os/as xogadores/as. Con preguntas que vaian concretando as pistas posteriores, un dos/as outros/as xogadores/as chega o momento en que descubre de qué obxecto se trataba.

- Vexo, vexo...

- ¿Ti que ves?

- Vexo unha cousa que... (1ª pista;
p.e.: é de color...).

...

- (Pistas posteriores; p.e. ¿Empeza
pola letra...?, ou ¿serve para...?)

Se o obxecto en cuestión é descuberto, o/a descubridor/a pasará a desempeñar o papel de director/a do xogo propoñendo un novo obxecto, e viceversa.

Desenvolvemento de habilidades: observación, atención e ampliación de vocabulario.

- ***Xogo de memoria***

Desenvolvemento: Este é un bo xogo de memoria para viaxes en coche, restaurantes ou calquera ocasión que os obrigue a permanecer sentados nun mesmo sitio por un anaco. O/a adulto/a empeza o xogo, dicindo: "Vou ir á praia e vou levar o meu... " Pode ser calquera cousa, como "as miñas sandalias". A seguinte persoa repite a primeira liña e agrega outro artigo: "Vou ir á praia e vou levar as miñas sandalias e a miña toalla", ou o que sexa.

O xogo continúa con cada persoa do grupo, que repite o que se dixo anteriormente e engade un obxecto novo ao final. Cada xogador debe comezar coa frase "Vou ir á praia..." e nomear todas as cousas na orde correcta. O xogo volve empezar cando a alguén se lle esquece algo ou noméao na orde equivocada. Tamén é divertido cambiar a frase inicial. En vez de á praia poderíades ir ao parque, ao supermercado, á casa da avoa ou a onde se vos ocorra.

Desenvolvemento de habilidades: memoria, atención, ampliación de vocabulario e habilidades lingüísticas.

- ***Bingo***

Desenvolvemento: Hai que preparar uns taboleiros como os do bingo, con números sinxelos intercalados con cadros onde aparezan os seus personaxes favoritos (Mickey, Raio McQueen, Barbie...). Nunha bolsa, métese pelotas ou bólas cos números do 0 ao 9 e díselles que vaian saíndo de un en un a coller unha bóla da bolsa. Gaña o que primeiro complete o taboleiro.

Desenvolvemento de habilidades: atención, coñecemento dos números e escoita activa.

- ***¿Ónde está o son?***

Desenvolvemento: O/a neno/a colócase sentado nunha cadeira cos ollos cerrados ou vendados e o/a adulto/a ou os/as outros/as nenos/as colócanse en diferentes posicións e pronuncian o seu nome. O/a rapaz/a debe adiviñar de onde procede o son.

Desenvolvemento de habilidades: nocións espaciais, atención auditiva e escoita activa.

- ***A palabra máxica***

Desenvolvemento: Colócase ó/á neno/a ou nenos/as arredor do/a adulto/a e díselles que se lle vai a contar unha historia na que aparece moitas veces unha palabra máxica. Esa palabra elixida pronunciarase varias veces, explicarase o seu significado é, incluso, se pode escribir.

O xogo consiste en ir seguindo o conto e cada vez que salga esa palabra máxica levantar unha man, dar unha palmada ou calquera outra acción acordada previamente.

Desenvolvemento de habilidades: atención auditiva, atención selectiva, memoria e escoita activa.

- ***¿Qué levo posto?***

Desenvolvemento: O/a adulto/a entra na habitación con varias roupas postas e mándalle ó/á cativo/a que se fixe ben no que leva posto, para despois facer unha lista. Despois de un minuto, máis ou menos, sáese da habitación para que o neno anote o que levaba o adulto posto. Se os/as nenos/as non saben escribir pódenselle dar imaxes da roupa e que seleccionen cales eran as que levaba posta. Ó entrar de novo comprobarase de cantas prendas se acordaba o/a neno/a e cantas esqueceu.

Unha variación do xogo para complicallo un pouco máis e cambiar algunhas prendas de roupa. Deste xeito o/a cativo/a ten que decatarse de cales son os cambios sen mirar a lista que realizou anteriormente.

Desenvolvemento de habilidades: atención e memoria visual e capacidade de observación.

- ***Memo***

Desenvolvemento: Trátase dun xogo clásico que permite xogar en familia e con outros/as compañeiros/as. Realízanse unhas tarxetas con debuxos grandes das cales debe haber dúas de cada e colócanse boca abaixo. A actividade consiste en buscar as cartas iguais, facendo parellas. Só se poderá levantar dúas tarxetas de cada vez. Cando se consegue realizar a parella retírase do taboleiro. Gaña o que máis parellas de cartas consegue.

Desenvolvemento de habilidades: observación, memoria visual e espacial, atención, asociación e lóxica e estimulación da curiosidade e o pensamento creativo.

- ***Disparates***

Desenvolvemento: Cóntaselle unha historia que conteña moitos disparates e deberá descubrir cando aparecen.

Desenvolvemento de habilidades: atención auditiva, escoita activa e capacidades de pensamento.

- ***Buscamos...***

Desenvolvemento: Aproveitando unha revista, un folleto publicitario ou un conto onde aparezan moitos obxectos e debuxos ben diferenciados. Pediráselle ó/a neno/a que busque cousas que “serven para...”, que “proceden de...”, ou calquera outra característica común: color, forma, categorías semánticas..

Desenvolvemento de habilidades: atención auditiva e visual, rastreo, memoria, observación, aumento do vocabulario, asociación e categorías semánticas.

- ***Diferenzas***

Desenvolvemento: Dáselle ó/a neno/a dous debuxos que son case iguais, pero que teñen algunha diferenza. O/a cativo/a debe ir comparando as dúas ilustracións e marcar as diferenzas que atope. Pódese facer tamén con obxectos ou series de xoguetes.

Desenvolvemento de habilidades: atención, observación, comparación e análise.

- ***Adiviña cales son***

Desenvolvemento: Colócanse 10 obxectos dentro dunha caixa e cóllese un. O/a neno/a debe coller o mesmo que se acaba de presentar. O xogo pódese complicar collendo cada vez máis obxectos.

Desenvolvemento de habilidades: memoria, atención e observación.

- ***¿Que había?***

Desenvolvemento: Colócanse sobre a mesa varios obxectos. Despois dun tempo para que o/a neno/a os observe, retíranse. O/a rapaz/a terá que recordar cales eran e poñelos encima da mesa.

Desenvolvemento de habilidades: memoria visual, atención e observación.

- ***Películas e contos***

Desenvolvemento: O momento do conto ou das películas pódese aproveitar para traballar a memoria e atención. Despois do conto ou de ver a película pódese pedir que conte que pasou, os nomes das personaxes, ou mandarlle que faga un debuxo sobre o que aconteceu. Tamén pode o/a adulto/a contarlle o que pasou pero con erros, para que el/a se de conta e rectifique.

Desenvolvemento de habilidades: atención, memoria, recordo, habilidades lingüísticas e habilidades motrices.

- ***Poñendo a mesa***

Desenvolvemento: Na mesa de comer colócase todo o necesario menos unha cousa, e o/a neno/a ten que descubrir e buscar o que falta.

Desenvolvemento de habilidades: atención, memoria e recordo.

- ***Lista da compra***

Desenvolvemento: Un/unha neno/a ou adulto/a comeza unha lista con un artigo comercial que comece ca letra “A”. A seguinte persoa repite a primeira palabra e engade unha que comece pola letra “B”. A terceira persoa ten que repetir as dúas primeiras palabras e engadir outro artigo que comece pola letra “C”. O xogo continúa ata que se alcance a “Z”. Se algún se equivoca vólvese a comezar dende o principio.

Desenvolvemento de habilidades: memoria auditiva e atención.

- ***O tres en raía***

Desenvolvemento: É un xogo para dúas persoas con tres fichas cada unha (pedras, paños, botóns...) que se van colocando alternativamente nos puntos onde se cruzan as raías, tentando aliñar cada un as súas tres pezas e evitando por súa vez que o/a contrario/a faga o propio. O/a primeiro/a en saír coloca a súa ficha no centro, de onde xa non a poderá mover no resto da partida.

Desenvolvemento de habilidades: razoamento, habilidades de pensamento, coñecemento do espazo.