

## JUEGOS DE MOVIMIENTOS PARA EJERCITAR LOS COLORES EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

### GAMES OF MOVEMENTS TO EXERCISE THE COLORS IN PRE-SCHOOL EDUCATION

**Peraza Zamora César.**

cperazaz@uij.edu.cu  
MSc. Profesor Auxiliar  
Universidad "Jesús Montané Oropesa"  
Isla de la Juventud  
Cuba

**Martínez Díaz Guadalupe**

MSc. Profesor Auxiliar  
Universidad "Jesús Montané Oropesa"  
Isla de la Juventud  
Cuba

**Soler Cruz Luis Orlando**

MSc. Profesor Auxiliar  
Universidad "Jesús Montané Oropesa"  
Isla de la Juventud  
Cuba

#### RESUMEN

El artículo aporta un grupo de juegos movimientos que permiten ejercitar las habilidades motrices básicas y la percepción del color, en niños y niñas de cuarto año de vida, dicho trabajo va dirigido a todas las educadoras, estudiantes en formación del curso regular diurno, curso por encuentros y a todos los interesados en el tema, ya que explica cómo, mediante estos juegos, se pueden ejercitar, simultáneamente, contenidos del área intelectual y física.

En la práctica, los juegos fueron implementados por los autores en las instituciones preescolares del territorio pinero.

**Palabras claves:** juego, movimiento, color, caminar, correr, saltar y lanzar

## **ABSTRACT**

The article provides a set of movement games that allows the practice of the basic movement abilities and colors perception in boys and girls from fourth year in preschool institutions, it aims at every educator, educators to be and the people interested in the issue, because it illustrates with examples how to put into practice contents from the intellectual and physical area.

The games were put into practice by the authors in different preschool institutions of the territory.

**KEY WORDS** Games, Movement, Color, Walk, Run, Jump, Pitch

## **Introducción**

A nuestros niños gustan mucho los juegos de movimientos, pues en estos predomina el desarrollo de habilidades motrices básicas. En este caso, los que proponemos estarán acompañados del patrón sensorial color, lo que enriquece sus potencialidades formativas, en los juegos se realizarán las acciones de caminar, saltar, reptar y correr, las cuales se vincularán al reconocimiento de los colores. En esa interacción de habilidades no se debe perder de vista que los niños, al jugar, se emocionen y sientan satisfacción, sobre todo si lo que hacen tiene relación con lo que a ellos les gusta; por ejemplo: montar a caballo o jugar con pelotas, a la vez realizan el reconocimiento de los colores por orientación visual y verbal.

## **Desarrollo**

Se ha escrito mucho sobre los juegos de movimiento. La mayoría de la bibliografía consultada coincide en que son juegos que contienen movimientos y reglas.

Hernández (2016), plantea que los juegos de movimientos son los ejercicios físicos realizados en forma lúdica para desarrollar o perfeccionar las habilidades motrices básicas y

las capacidades coordinativas. Por su parte, Esteva, B. M, (2015) define el juego de movimiento como un recurso indispensable a trabajar en las actividades de Educación Física y fuera de estas, donde su principal objetivo es desarrollar las habilidades motrices ya conocidas por los niños.

Es importante señalar que estos juegos crean un ambiente de alegría; los niños se ríen y juegan libremente, porque son dinámicos e influyen positivamente en la postura física, fortaleciendo el organismo infantil.

Los juegos de movimiento ocupan un lugar preponderante dentro de las actividades de Educación Física por su gran valor psicológico, biológico y pedagógico, lo que hace que su uso se convierta en un medio necesario para el desarrollo integral de los niños. Pueden ser utilizados en las diferentes actividades programadas que realizan los niños, y en las independientes.

Recordemos algo importante: los juegos de movimiento propician, más que el desarrollo del sistema óseo del niño, tal como lo plantean varios autores mencionados como Esteva, (2015) y García, (2006), estos favorecen gran cantidad de grupos musculares e incrementan el metabolismo en el organismo, además, atenúan manifestaciones de conducta, como la timidez; puesto que se establecen fuertes relaciones afectivas que contribuyen a la creación de valores estéticos, éticos e intelectuales; a su vez favorecen el trabajo en colectivo, la autodeterminación, la voluntad, el autocontrol, la disciplina, el valor y la perseverancia.

Recordemos los especialistas plantean que, para que los juegos cumplan objetivos educativos y garanticen la vida en colectivo, deben cumplirse algunas exigencias. Por ejemplo, generalmente muchos juegos establecen la exclusión del niño por determinada actuación errónea. En la edad preescolar esta medida está contraindicada, debido a la

influencia psicológica negativa que significa para el niño ser eliminado. Ello suele ocurrirles a aquellos niños que no tienen un buen desarrollo de sus habilidades y capacidades motrices, lo que también trae como consecuencia que el niño excluido quede inmovilizado durante la actividad.

Otro aspecto según Hernández, (2016) y que es importante tener presente, es el conocimiento de la educadora acerca de estos juegos, ya que debe conocer sus pasos metodológicos y tener siempre presentes las actividades a realizar cuando se pone en práctica el juego.

➤ **Actividad de la educadora**

1. Explicación sencilla.
2. Pone en marcha la situación del juego.
3. Estimula la creación de variantes.

➤ **Actividad del niño**

1. Experimenta formas para lograr respuestas motoras variadas
2. Juega
3. Propone variantes

Es importante recordar que, para el aprendizaje de los patrones sensoriales, es necesario tener presentes los tres niveles de orientación que se trabajan en la infancia preescolar: externa o por un modelo, visual y verbal.

Estos niveles deben ser atendidos por parte de los docentes para planificar cada actividad o ejercicio, ya que tienen estrecha relación con la actividad fundamental de la etapa y el pensamiento del niño.

En la infancia preescolar comienza la interiorización de las acciones de la percepción, tomando un carácter interno, pero el pequeño necesita todavía el patrón al resolver una tarea. Es decir, al inicio del cuarto año -al dar seguimiento a los contenidos del año que le antecede-, la asimilación de los patrones sensoriales de forma, tamaño y color se produce

en un proceso que va de la utilización de acciones de comprobación externa (superposición y yuxtaposición), a una orientación visual, que se caracteriza por tener alejado el objeto, para que el niño tenga que comparar visualmente. Más adelante, el pequeño de cuarto año es capaz de reconocer los patrones cuando se los presentan verbalmente.

A continuación, se ofrece un grupo de juego que, de seguro, servirán de motivación para elaborar otros, vinculados con contenidos de distintas áreas en las cuales los niños necesitan profundizar.

### **Juego 1:** A correr hacia el aro

#### **Objetivos.**

- Correr dispersos en diferentes direcciones.
- Reconocer los colores por orientación visual

La educadora explica el juego y los motiva con el payaso Colorín.

Los niños estarán dispersos por el área. En diferentes direcciones estarán ubicados aros de diferentes colores. La educadora tendrá en sus manos los payasos, uno de cada color, y dará la orden a los niños de caminar por el área. Ella comienza a cantar la canción: “Vienen, vienen, vienen los payasos; vienen, vienen a payasear... Viene el payaso rojo”, y todos los niños deben mirar el color del payaso y correr hacia el aro de color rojo. Si algún niño se equivoca, el payaso se le acerca y le dice: “Mira bien el color; busca el aro del mismo color que este”.

Variante: El juego puede desarrollarse con las mismas características, pero variando la orientación visual por la verbal. En ese caso, la educadora no sacará los payasos; solo lo hará si algún niño lo necesita.



*Juego 1*

## **Juego 2:** A trotar con el caballito

### **Objetivos**

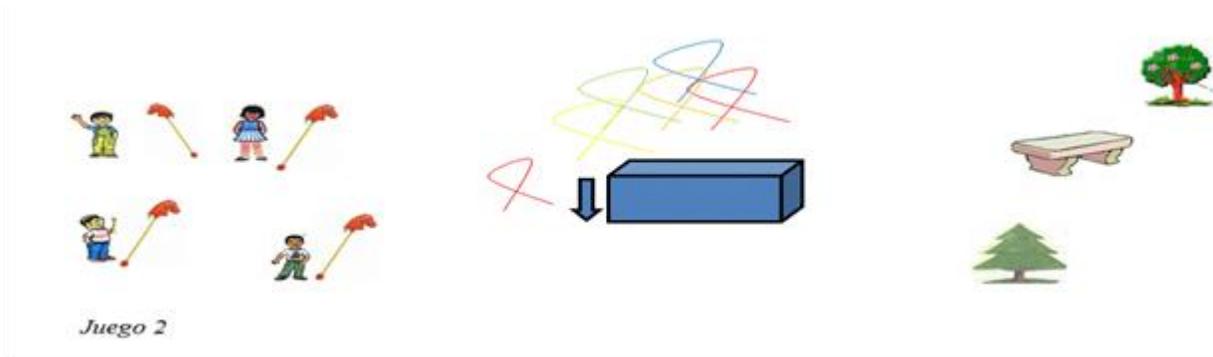
- Correr hacia una dirección.
- Reconocer los colores por orientación verbal.

A cada niño se le dará un caballito, y se le explica el juego y sus reglas.

Se le explica que a los caballitos les falta la soga, y que en una caja que estará ubicada en el área hay sogas de diferentes colores, por lo que, a la orden de la educadora: “Vamos a ponerle la soga verde para ir hasta el árbol”, los niños saldrán corriendo con su caballo hacia la caja; toman la soga del color orientado (habrá tantas sogas de diferentes colores como niños) y podrán salir a pasear hacia el lugar que se les orientó. Después de descansar en el árbol, la educadora dará otra orden: “Coloquen la soga azul y vamos a trotar hacia el banco”. Los niños harán el mismo recorrido hasta la caja; allí cambian la soga y luego van al banco. De esa forma, los niños reconocerán todos los colores y correrán hacia una dirección determinada. Mientras los niños realizan la acción y corren, la educadora cantará “Arre, arre, caballito”.

Variante: El juego puede desarrollarse con las mismas características, pero variando la habilidad motriz, las direcciones y el objeto.

También se puede realizar por orientación visual. En este caso, la educadora enseñará una banderita con el color de la soga.



### **Juego 3: Vamos hacia la bandera**

#### **Objetivos**

- Combinar las diferentes acciones, realizando saltos, cuclillas y luego caminando.
- Reconocer los colores por orientación verbal.

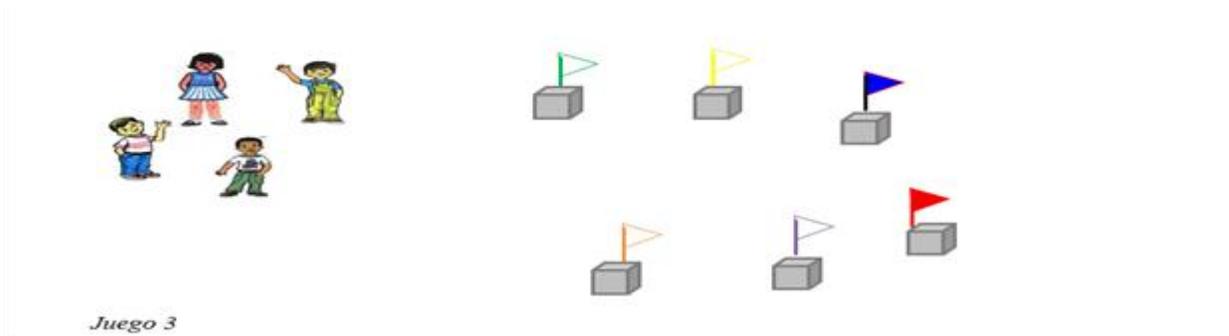
Se le explicará al niño el juego, el cual consiste en que en el área hay varios cuadrados pintados que tienen, en un extremo, una bandera de determinado color (estarán representados todos los colores); los niños estarán caminando por el área, y cuando la educadora dé cada orden, el niño debe cumplirla:

1. orden: Caminar por el área
2. orden: Hacer cuclillas.
3. orden: Caminar.
4. orden: Saltar hacia delante de la bandera amarilla, y todos deben saltar hacia la bandera del color orientado.

Se repiten las órdenes 1, 2 y 3.

A continuación, se da la orden de saltar hacia detrás de la bandera verde, y todos deben saltar hacia la bandera del color orientado.

Nota: Si algún niño tiene dificultad con el color, en sus manos la educadora tendrá cuadrados con los colores y le dirá: “Busca la bandera del mismo color que esta”.



#### Juego 4: El circo

##### Objetivos

- Combinar las diferentes acciones, como: caminar, saltar y reptar pasando obstáculos.
- Reconocer los colores por un modelo.

Se motivará a los niños con el payaso *Cara sucia*, que vino a invitarnos a una competencia que se realizará en el circo. Se les explicará en qué consiste: se conversa con los niños, explicándoles que hay dos equipos (el rojo y azul); se les preguntará a los niños en qué equipo van a estar; después se agrupan junto a la bandera de su equipo.

A la señal de la educadora, un niño de cada equipo saldrá caminando; saltará con los dos pies; reptará por debajo de los payasos; caminará hasta donde están los sobres; tomará uno (cada sobre tendrá círculos, uno de cada color, igual a los rectángulos que estarán encima del banco o mesa); debe colocar los círculos encima del color de los rectángulos de igual color; caminará hacia la hilera, y saldrá el segundo competidor.



### **Juego 5: A lanzar** **Objetivos**

- Combinar las diferentes acciones, como caminar en punta, talón y borde exterior; correr hacia un objetivo y lanzar con las dos manos hacia una dirección.
- Reconocer los colores por orientación verbal.

El juego consiste en que en el área estará situada una caja con la silueta de un pelotero que viene a seleccionar los niños para el campeonato de beisbol de los Piraticas de la Isla, pero que él trajo una caja con pelotas de tela (estarán representados todos los colores y habrá una para cada niño); explica en qué consiste el juego: los niños estarán caminando por el área; cuando la educadora dé la orden, el niño debe cumplirla:

1. orden: Caminar en punta.
2. orden: Caminar.
3. orden: Correr hacia la caja.
4. orden: Coger la pelota azul, ir hasta donde está la marca y lanzar la pelota con las dos manos hacia el muñeco.
5. orden: Caminar.
6. orden: Caminar con talón.
7. orden: Caminar.
8. Se repite la orden 4, pero varía el color de la pelota.

**Nota** si algún niño tiene dificultad con el color, la educadora tendrá cuadrados con los colores en sus manos, y le dirá: “Busca la bandera del mismo color que esta”.



*Juego 5*

## Recuerda

1. En todos los ejercicios de caminar se velará por la postura correcta. Se insistirá en que el niño mantenga tronco y cabeza erguidos.
2. La característica fundamental de los juegos radica en que posibilita la más plena incorporación de todas las partes del cuerpo en el movimiento, evitándose la unilateralidad de la carga, con lo cual se logra influir de forma generalizada en el organismo del niño.
3. Cumplir la regla para el trabajo con el color: varía el color, pero se mantiene igual la forma y el tamaño.
4. En cuarto año no se trabaja la tonalidad; los colores deben estar bien definidos.
5. Se pueden utilizar en quinto año al inicio del curso, o elevarle el nivel de complejidad de los ejercicios con las tonalidades.
6. Tener presentes los días de actividades programadas, para no incrementar la carga física en los niños.
7. Utilizar los juegos de movimiento en las actividades independientes y programadas, preferentemente en el horario de la mañana.

## Conclusiones

Los juegos de movimiento son un medio idóneo para ejercitar el patrón sensorial color, siempre y cuando estén acordes a la edad de los niños, sus intereses y gustos. Además, se tienen presentes las habilidades motrices básicas que se trabajaron según el programa y que se cumplan los requisitos para trabajar el color.

Después de aplicados los juegos de movimientos, son valorados por educadoras y directivos, con evaluaciones que corroboran que tienen más aspectos positivos que negativos, y que están acordes con las necesidades y características de los niños. En su aplicación en la práctica pedagógica, se evidencia la aceptación y resultados en los avances de los niños de la muestra, tanto en las habilidades motrices como en la percepción del color.

## BIBLIOGRAFIA

Escalona Vázquez, Irelis De La Vázquez. (2015): “Sistema De Procedimientos Para La Orientación De La Comunicación Educativa En El Juego De Roles De Niños De 3 a 6.” *Retos y Perspectivas* (2015): Pág: 517.

Estevan Baronat, Mercedes. (2015): *El Juego En La Edad Preescolar*. Cuba: Pueblo y Educación, 2002.

García Gómez, Ana María. (2006). “La Importancia Del Juego y Desarrollo En Educación Infantil.” *Cuadernos De Educación Y Desarrollo* 1 N° 10:, no. 1 (2006). Eumed.net.

Hernández (2016) apuntes de clase de la asignatura sistemática del ejercicio físico. Madrid INEF