



www.naralearning.com



Juegos de integración

Primeras semanas de clase

Síguenos en las redes sociales: Nara Learning   



Juegos de integración

Estos juegos te ayudarán a:

- **Reducir la ansiedad y el miedo** frente al nuevo entorno. Los niños van a reír, divertirse y sentirse más a gusto en el nuevo espacio.
- **Fomentar el compañerismo.** Ayudan a romper el hielo, a aprender sus nombres y algunos gustos de sus compañeros. Y también permiten ir creando un ambiente de respeto. Para ello es importarte antes de los juegos recordar "lo que vale" y "no vale", e ir creando un ambiente de relaciones positivas.
- **Mejorar la comunicación y la socialización.** A través del juego, los niños practican habilidades sociales como escuchar, turnarse para hablar y cooperar, lo que facilita la interacción y la convivencia en el aula.

Antes de realizarlo con los niños, practícalos, para tener claridad de lo que tienes que hacer y los materiales que necesitas.

¡A divertirse!

- Revisar los anuncios cuando ingreses al aula virtual.

1. La pelota preguntona

Los niños se ubican en círculo. Se pone una música y mientras esta suena van pasando la pelota de una mano a otra evitando que se caiga. Cuando la música se detiene el niño/a que tiene la pelota se presenta diciendo:

Me llamoy en vacaciones me gustó

- Si algún niño ya se presentó, vuelve a tocar la música para que la pelota avance.
- Si son muchos niños pueden continuar el juego otro día dando oportunidad a que todos se presenten.
- Pueden hacer variaciones haciéndola pasar lentamente, y rápidamente.
- Puedes elegir una música para la versión pausada y otra para la veloz.

2. La casa de los nombres

A partir de 4 años.

Se dibuja o marca con cinta masking tape un círculo o cuadrado en el piso, para que sea una casa. Se pide a los niños que se muevan al ritmo de la música. Cuando la música se detiene, escucharán quién tiene que ir a la casa. Por ejemplo, la maestra puede decir:

“Calabaza, calabaza, vienen a la casa, todos los que tienen un nombre que comienza como mariposa”,

y así va poniendo variantes (los que tienen nombres largos, los que tienen dos nombres, etc.).

Una vez que los niños están en la casa, la maestra se acerca y les pregunta a sus compañeros cómo se llama cada niño que está en la casa y si puede o no estar ahí.

3. Quién es igual?

Sentarse en círculo, en sillas o en el piso. La maestra inicia el juego diciendo su nombre y algo que le gusta, terminando con la frase:

¿Quién es igual?

Por ejemplo, Me llamo Mariela y me encanta ir a la playa. ¿Quién es igual? El niño/a que coincida/n con el gusto se levanta/n y se cambia/n de lugar entre ellos.

A continuación, será el turno de otro jugador. Puede ser el que está situado a la izquierda del jugador anterior. O el el la maestra designe para asegurarse de que todos participen.

Si son muchos niños se puede hacer el juego en dos o tres días, dando lugar a que todos se presenten y cuenten algo que les gusta.

4. Juego de las sillas

Coloca entre 4 a 6 sillas en fila unas con el asiento hacia un lado y otras hacia el otro lado . Debe haber siempre una silla menos que participantes en el juego. Elige la música que les acompañará durante el juego.

Indícales que mientras la música esté sonando, los participantes corren alrededor de las sillas. Cuando la música se detiene, tienen que encontrar una silla vacía lo antes posible y sentarse en ella. No vale empujarse, ni quitar la silla. Gana la silla el primero en sentarse en ella. Un solo niño puede sentarse en cada silla. El participante que no logre sentarse en una silla, dice los nombres de sus compañeros que lograron sentarse.



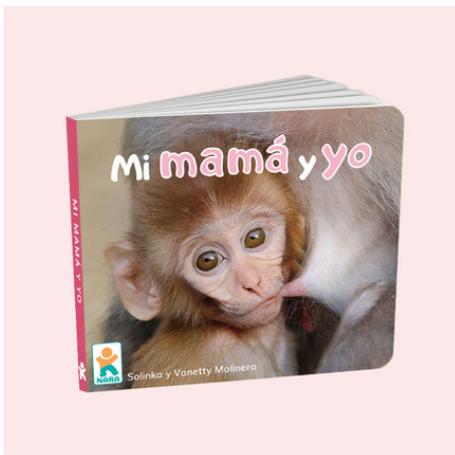
Promociones del mes

No te pierdas estas promociones para tu biblioteca de aula.

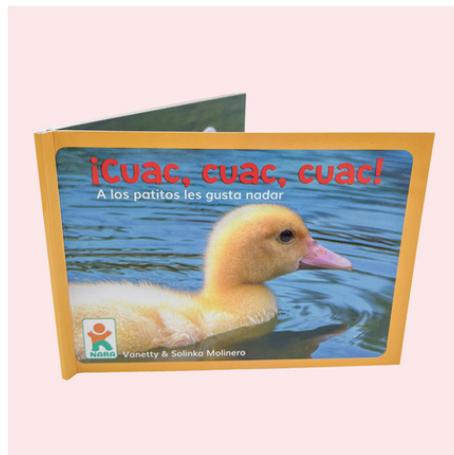
Consulta por los pack y ahorra más

Escríbenos al WhatsApp indicando la edad de tu grupo: 974-926-228

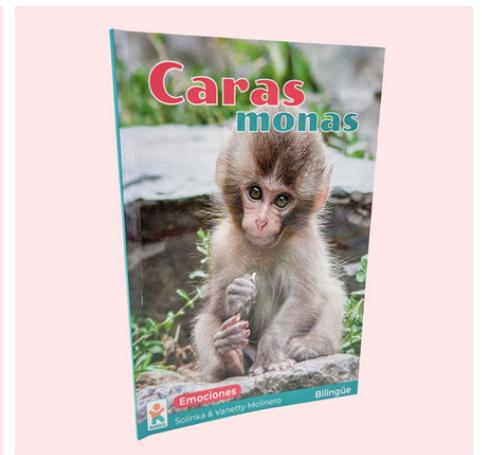
Para iniciar la proceso lector



S/.30

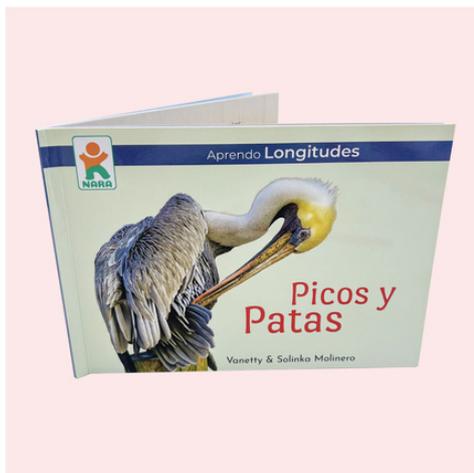


S/.20

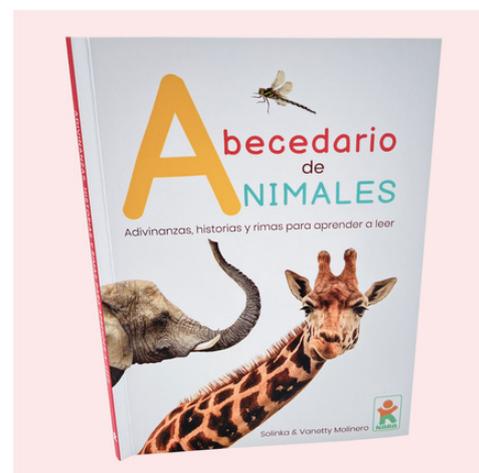


S/22

Para el proceso de lectoescritura



S/.20



S/.40

5. Bingo de los nombres

A partir de 5 años.

Cada niño tiene una tarjeta con su nombre escrito en letra imprenta y semillas para marcar las letras que van saliendo.

La maestra irá sacando letras del abecedario de una cajita o bolsa, e irá diciendo el nombre y mostrando la letra. Aquellos que tienen esa letra en su nombre van marcándola con una semilla. Ganan los niños que completan primero su nombre.

Otro día se puede jugar con el nombre de un compañero. Se distribuyen las tarjetas y se juega a adivinar qué dice ahí.

6. Preguntón

A partir de 5 años.

Cada niño tiene que pensar en una o dos preguntas que quiere hacer a sus compañeros. Se forman dos grupos con la misma cantidad de niños. Un grupo se sienta formando un círculo amplio y el otro grupo queda dentro del círculo. Se toca la pandereta o otro instrumento para que los niños que están dentro del círculo giren formando un círculo más pequeño, siguiendo el sentido del reloj. Cuando el sonido se detiene se acercan al compañero que tienen sentado más cerca y le hacen su pregunta. Solo tienen un tiempo para conversar (1 a 2 minutos aproximadamente)

Cuando la pandereta vuelve a sonar se ponen a girar. Al final del juego se pide a los niños que quieran compartir las respuestas han encontrado a su pregunta.

Otro día se vuelve a jugar y se cambia los roles, los que estaban sentados entran al círculo a preguntar, y los que antes preguntaban se sientan formando un círculo para responder.

7. Palo, palito, palo

Este juego lo puede iniciar la maestra y luego continúa el niño que dijo su nombre.

Forman un círculo, mientras se canta la canción. Uno se queda en el centro. El que está en el centro del círculo va pasando un palito por cada uno de niños mientras se canta la canción, y cuando llegan a la parte que dice: “dime quién está aquí”, el niño/a responde dando su nombre.

Otro día se puede variar el juego pidiendo a los demás digan el nombre de su compañero/a al que le cayó el “dime quién está aquí”

*Palo, palito, palo, palo, palito, sí
Un palito se me ha perdido, dime quién está aquí.*

Nota. Puedes recoger una ramita en el parque o hacer un “palo” de papel.

8. No dejes caer el globo

A partir de 5 años.

Se forman grupos de 5 a 6 niños. Cada grupo tendrá un globo. El desafío es mantenerlo en el aire el mayor tiempo posible. Solo vale tocar el globo con la mano. Si se cae al piso no se puede levantarlo. Para que los niños tengan suficiente espacio, puedes hacer que salgan a participar de dos en dos grupos.

Este juego lo puedes repetir varios días, sin modificar los grupos, de manera que puedas observar cómo van aprendiendo a cooperar entre ellos para lograr el desafío.

9. Ritmo con el nombre de los compañeros

Se forma un círculo y se va cantando la canción:

Ritmo, a go, go, diga usted, nombre de, un compañero.

Mientras se va cantado se va pasando un objeto de una mano a otra. Por ejemplo un saquito de arena. El que se queda con el objeto cuando llegan al “nombre de un compañero”, tiene que decir un nombre de los que están en el círculo. Y así se va continuando el juego. No vale repetir el nombre que alguien dijo. El que no recuerda algún nombre puede ser salvado por algún compañero.

También se puede repetir el juego otro día haciendo variaciones. Por ejemplo diciendo el nombre del compañero que está a su lado. O de alguien que está al frente, o de alguien que tiene algo de color rojo, etc.



¡Estamos aquí para apoyarte en tu trabajo educativo!



¡No te pierdas nuestros tips y recursos! 🔍

☀️ *¡Síguenos y descubre cómo transformar tus clases en una experiencia inolvidable!* 💡☀️

Aprende con alegría en Nara

En Nara creemos en el potencial que tiene cada maestra para generar transformaciones desde su aula. Es por ello que abrimos cursos para **compartir herramientas que les ayuden a lograr los aprendizajes que demanda el currículo, teniendo como eje la lectura por placer.**

Abrimos un solo curso al año.

Súmate a nuestra comunidad de maestras gestoras del cambio.

Curso on line

Plan lector

en educación inicial

Inicio Marzo | única fecha

Inscripciones
974-926-228



Curso on line

Lectoescritura

con emoción

Inicio Abril | única fecha

Inscripciones
974-926-228



Curso on line

Desarrollo del pensamiento numérico

con historias matemáticas

Inicio Mayo | única fecha

Inscripciones
974-926-228



Únicas fechas del 2025



Libros que inspiran el aprendizaje



**Plan Lector
2025**

PÍDELO AQUÍ



Si te gustó el material
compártelo.



Gracias

www.naralearning.com