



Fundación "la Caixa"

# DIVERRETOS

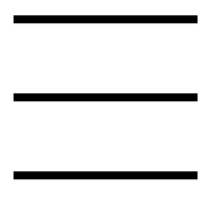
5 RETOS SIN LÁPICES  
NI PANTALLAS



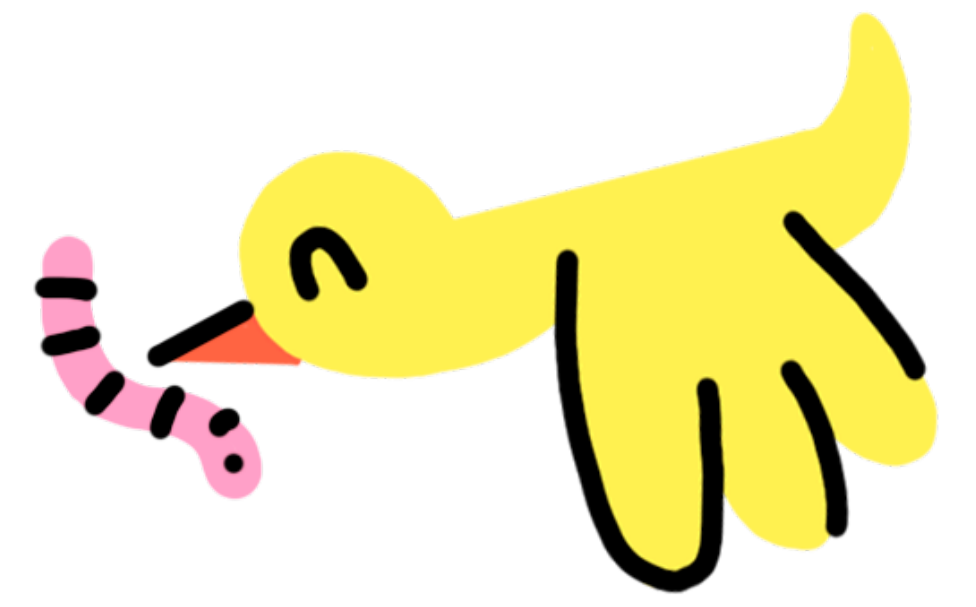
HERNANENH

CUADERNO  
DE VERANO  
2024

CaixaProinfancia



# ¡Juguemos!

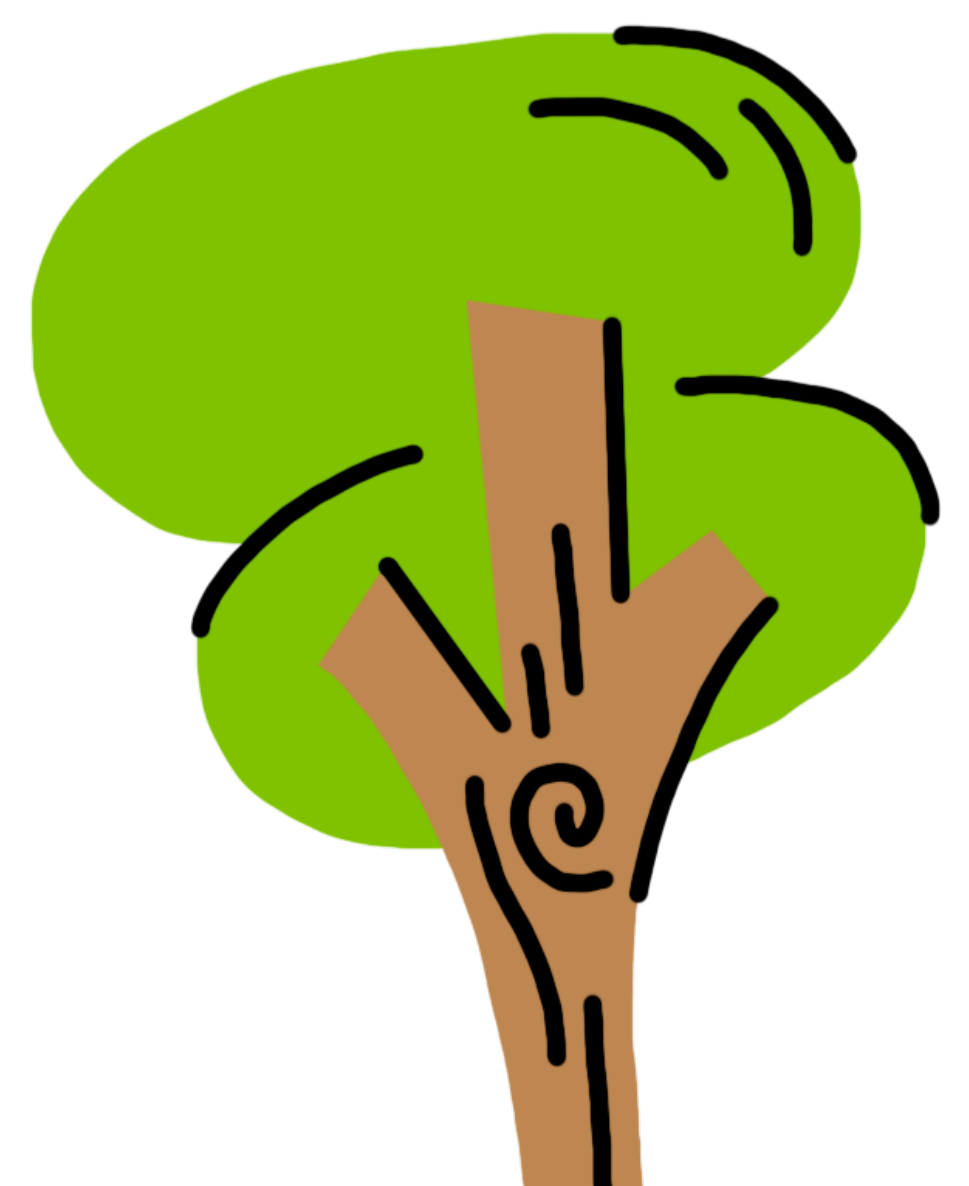
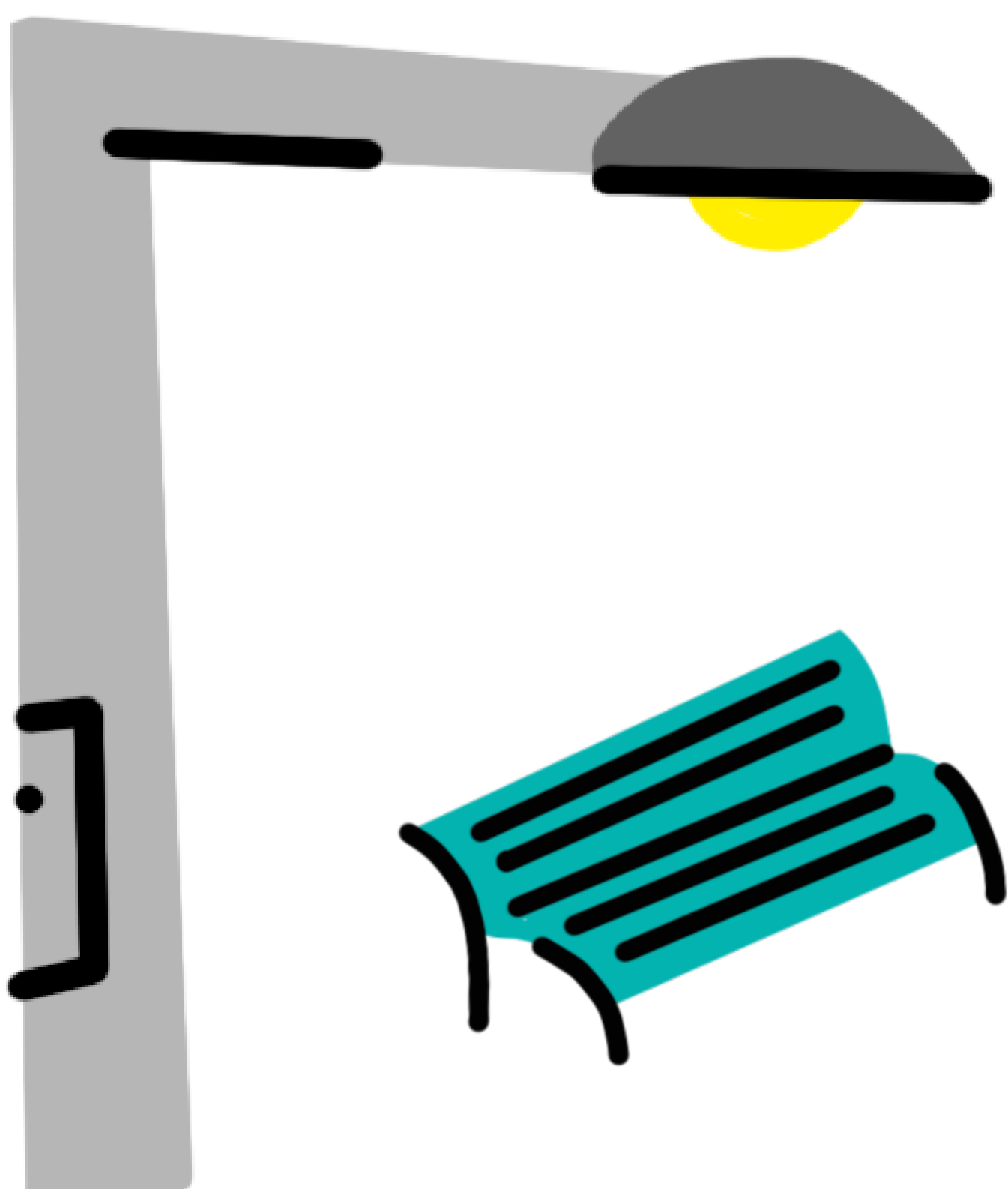


Apaguemos las pantallas y guardemos el material de clase en un cajón. El mundo puede ser la mejor aula para impulsar nuestras habilidades. Y podemos hacerlo jugando.

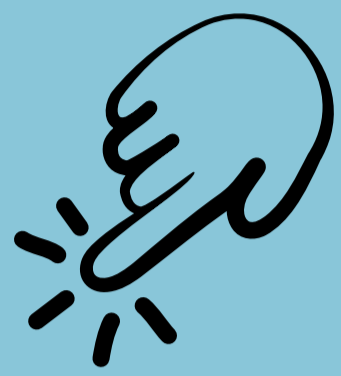


Este año os proponemos 5 divertidos retos para que elevemos juntos algunas habilidades “analógicas”, como la creatividad, la psicomotricidad o el trabajo en equipo.

¿Preparados para divertirnos?  
**¡Pues contemos juntos hasta 5 y empecemos con los DiverRetos!**



¡CORRE, AMIGA, CORRE!

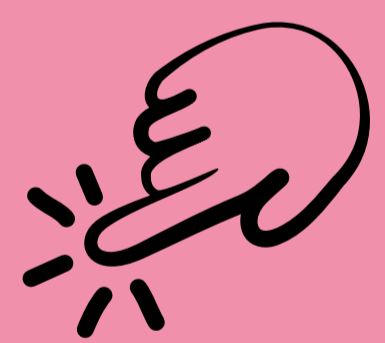


INVENTAVENTURA

¿QUIÉN ERA QUIÉN?

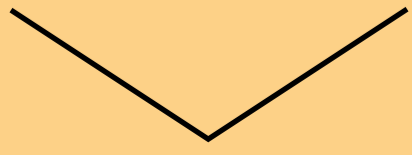


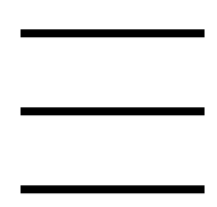
PISTAMENTALISTA



EL TÚNEL QUE CORRE







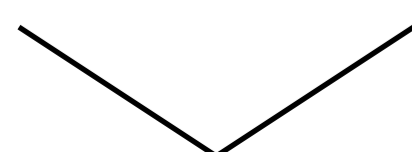
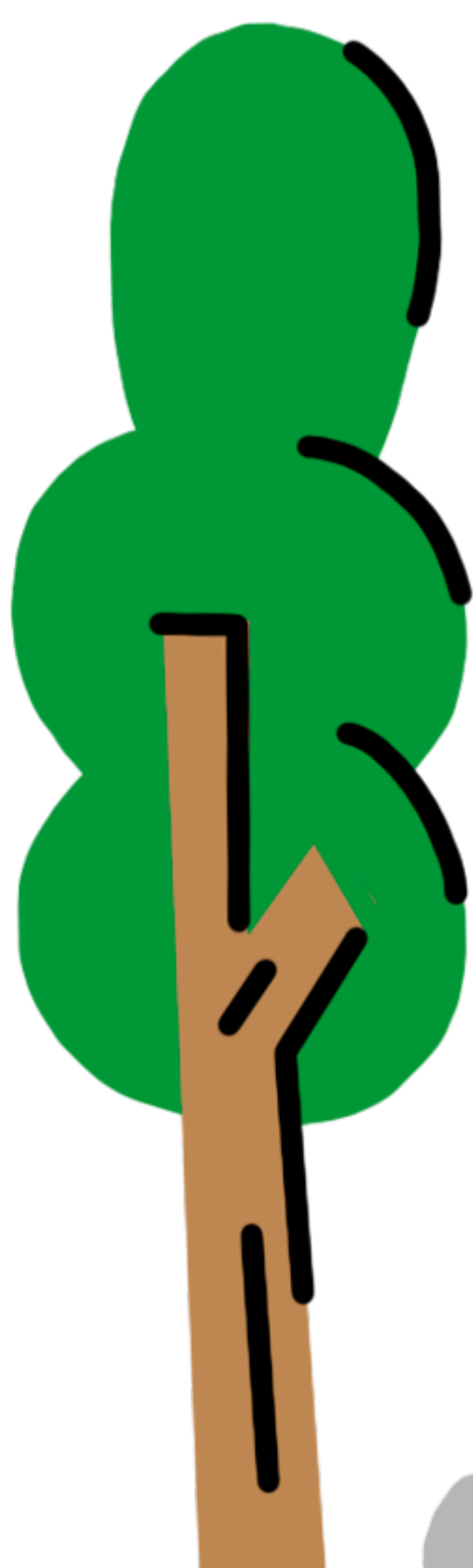
# ¡CORRE, AMIGA. CORRE!



## ¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 — Se **forman parejas** y el monitor o monitora dibuja en el suelo dos **recorridos paralelos**, pero **distintos**.
- 2 — Cada pareja debe **recorrer su propio camino**, pero con un **desafío añadido**: ¡deben hacerlo a la **pata coja y agarrados** el uno al otro por un cordel, una rama o un jersey!
- 3 — La **cooperación y coordinación** son clave mientras los niños y niñas trabajan juntos para completar el recorrido **sin soltarse**.

¡Que empiece la diversión en equipo!



≡ **¡CORRE, AMIGA. CORRE!**

## VALORES DEL JUEGO

---

**Escucha activa:** los y las participantes deben prestar atención a las instrucciones y consejos de su pareja para coordinar sus movimientos y avanzar juntos sin soltarse.

---

**Cooperación:** el juego requiere que ambos trabajen en equipo, ya que están físicamente conectados y deben avanzar al mismo ritmo y ayudarse mutuamente para superar el desafío.

---

**Paciencia:** dado que es un recorrido difícil, es probable que haya errores o momentos en los que uno de los dos se retrase. Necesitan tener paciencia para esperar y seguir intentándolo sin frustrarse.

---

**Asertividad:** cada participante debe expresar claramente sus necesidades y estrategias para avanzar juntos, sin imponer su opinión, pero sin quedarse callado.

---

**Compromiso:** para completar el recorrido sin soltarse, ambos deben comprometerse a mantenerse conectados y a seguir intentándolo hasta el final mostrando perseverancia y dedicación.

---



# ≡ ≡ ≡ ¡CORRE, AMIGA. CORRE!

## DESTREZAS

---

**Coordinación:** los y las participantes deben moverse en sincronía mientras están unidos, lo que requiere una buena coordinación para evitar caídas y avanzar juntos.

---

**Equilibrio:** al realizar el recorrido con una pierna, los niños y niñas deben mantener el equilibrio constantemente para no caerse y completar el trayecto.

---

**Velocidad:** aunque el juego no se enfoca únicamente en la rapidez, los y las participantes deben moverse ágilmente para completar el recorrido en el menor tiempo posible, lo que fomenta el desarrollo de la velocidad.

---

**Multitarea:** los niños y niñas deben concentrarse en varias cosas al mismo tiempo (mantener el equilibrio, coordinarse con su pareja y seguir el recorrido). Esta habilidad para manejar múltiples tareas simultáneamente es clave en el juego.

---

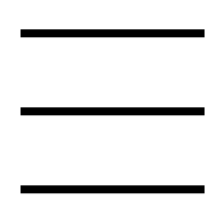
**Sincronización:** el éxito del juego depende de que ambos participantes se muevan al mismo ritmo y en la misma dirección. Deben estar sincronizados para avanzar sin soltarse, lo que mejora su capacidad para trabajar en perfecta armonía con otras personas.

---



# INVENTAVENTURA





# ¡INVENTAVENTURA

## ¿CÓMO SE JUEGA?

1 — Todos los niños y niñas se **sientan en círculo**.

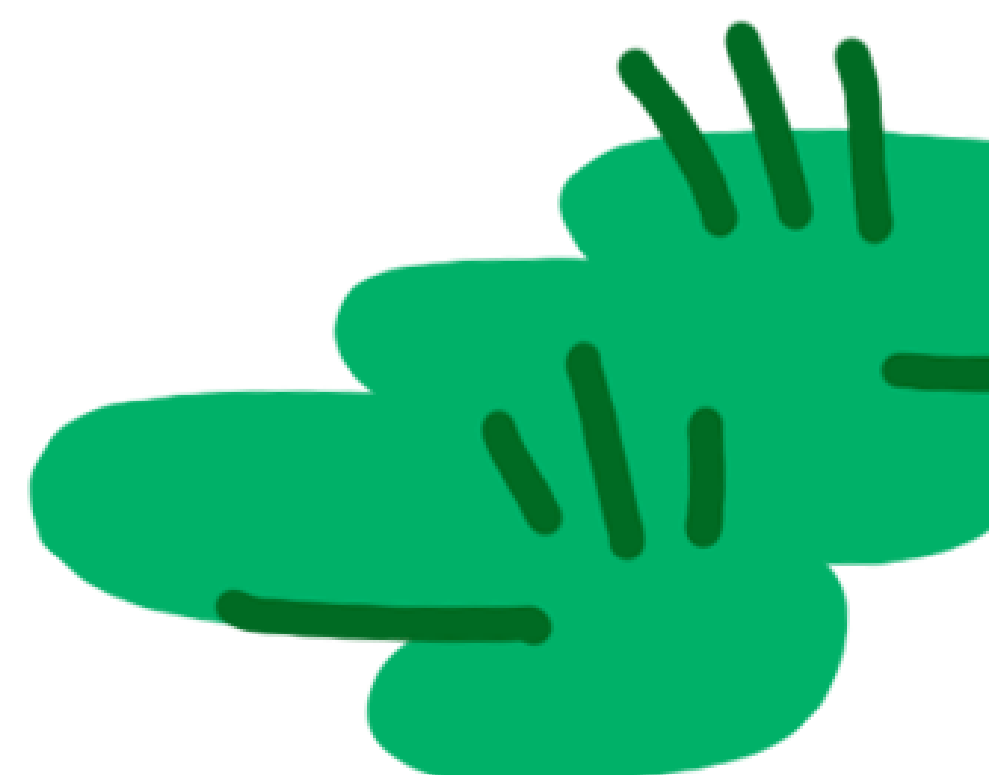
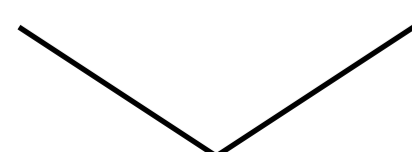
2 — El primer jugador o jugadora **comienza una historia** con una frase sencilla, por ejemplo:

“Había una vez un dragón azul que vivía en una montaña”.

3 — La siguiente persona en jugar **añade una frase que continúe la historia**, por ejemplo:

“Un día, el dragón encontró un cofre misterioso”.

4 — Cada niño o niña añade una frase más y **construyen la historia** entre todos.





# ¡INVENTAVENTURA

## VALORES DEL JUEGO

---

**Colaboración:** todo el mundo contribuye a una historia común, promoviendo así el trabajo en equipo y la cooperación.

---

**Tolerancia:** los y las participantes deben aceptar y respetar las ideas de los demás, incluso si difieren de las propias.

---

**Inclusión:** todos los jugadores y jugadoras tienen la oportunidad de participar y contribuir a la historia, de modo que se favorece un ambiente inclusivo.

---

**Valor personal:** cada niño o niña se siente valorado cuando considera que su contribución es importante para el desarrollo de la historia.

---

**Generosidad:** al compartir el viaje y permitir que otros contribuyan con sus ideas, los niños y niñas aprenden a ser generosos y a salir del centro de atención.





# ¡INVENTAVENTURA

## DESTREZAS

---

**Creatividad:** los y las participantes deben inventar partes de la historia, lo que estimula su creatividad y suscita ideas únicas.

---

**Expresión verbal:** al volver a contar cada parte de la historia, los niños y niñas practican y mejoran su capacidad para expresar ideas de forma clara y coherente.

---

**Escucha activa:** para que la historia continúe de forma coherente, cada participante debe escuchar atentamente lo que dicen las otras personas.

---

**Memoria:** memorizar frases anteriores es muy importante para mantener la historia y entrenar la memoria a corto plazo.

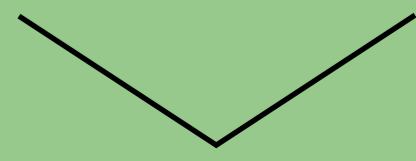
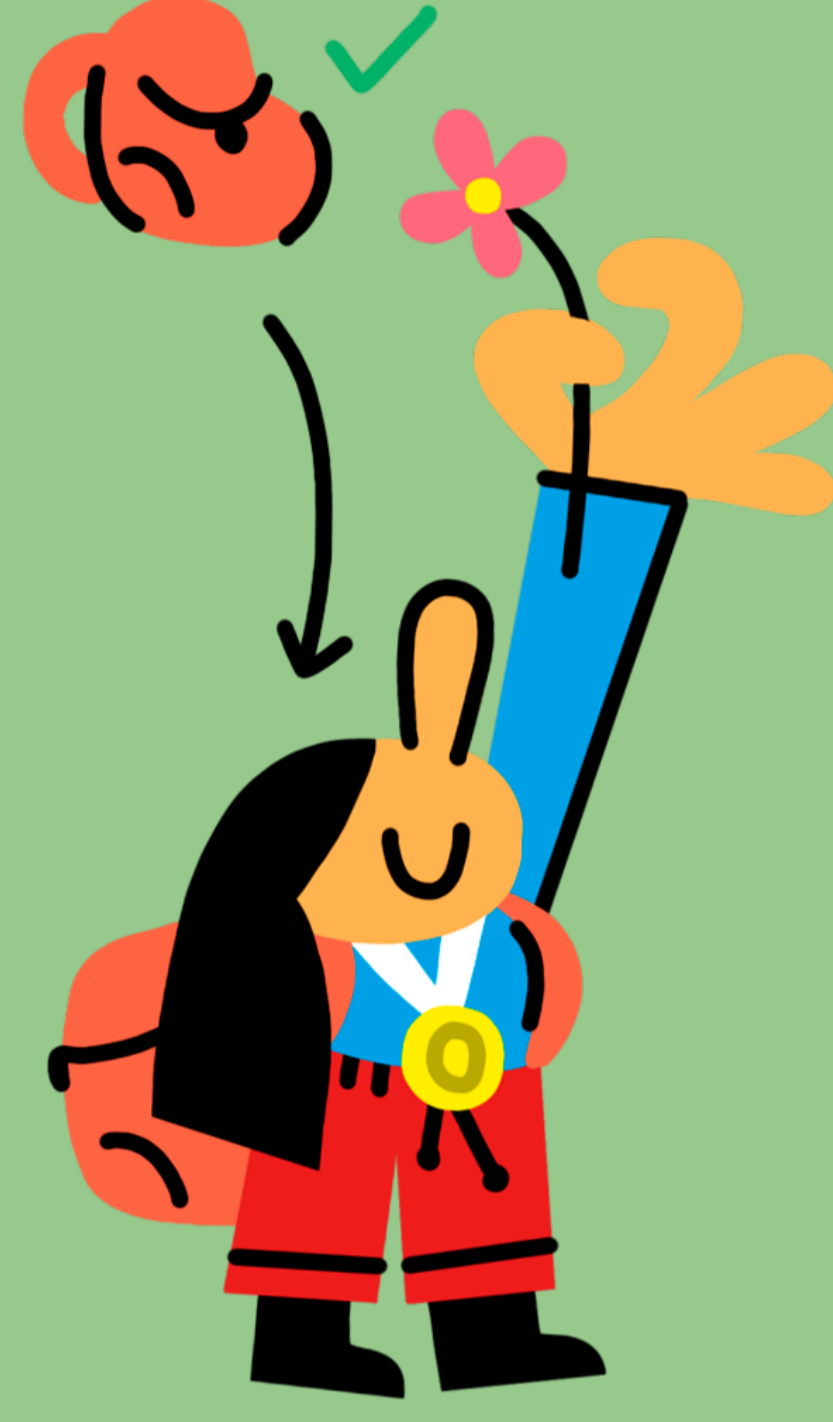
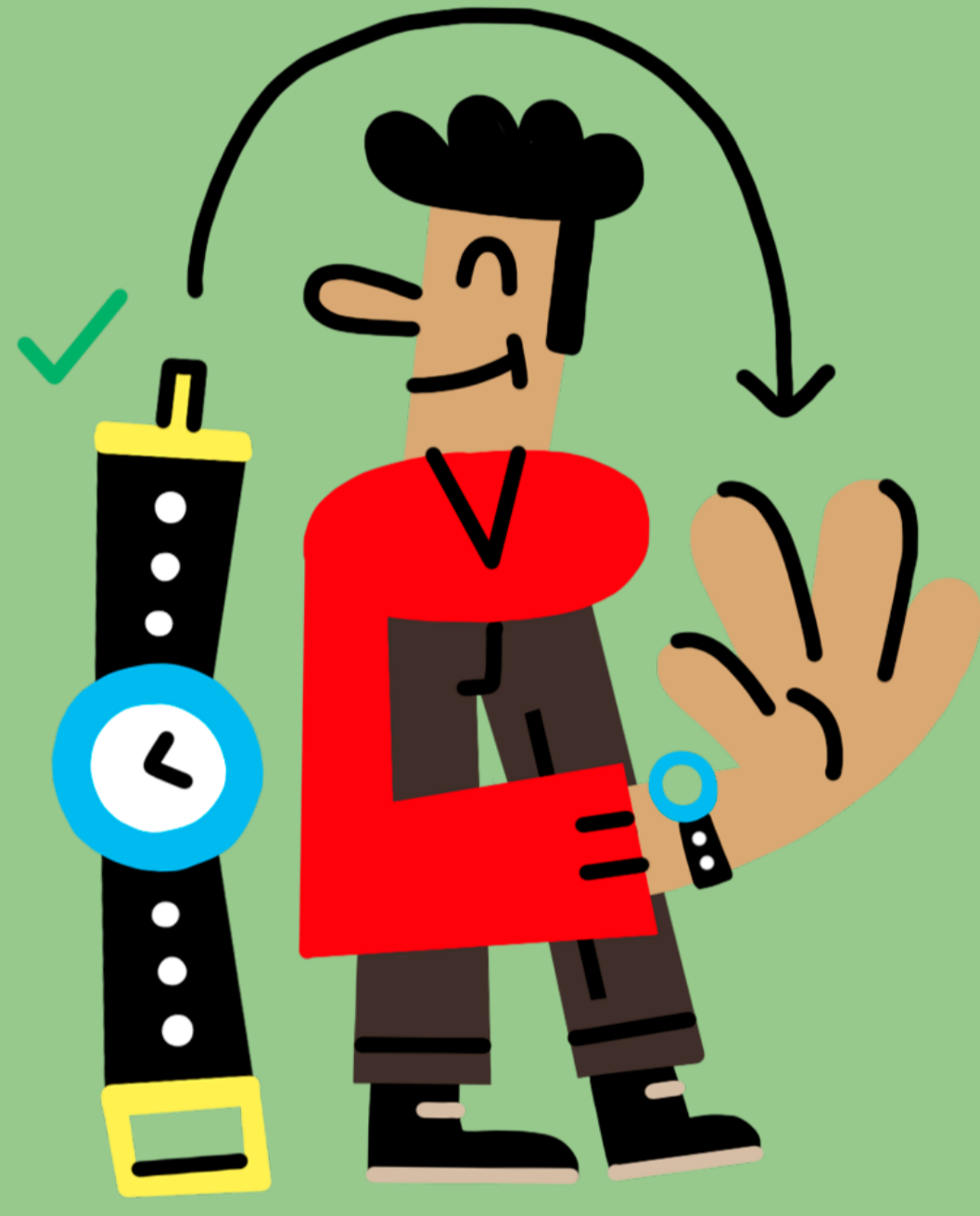
---

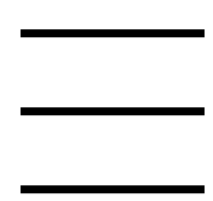
**Imaginación:** la historia compartida pide a los niños y niñas que imaginen diferentes lugares, personajes y eventos, estimulando así su imaginación.





# ¿QUIÉN ERA QUIÉN?





# ¿QUIÉN ERA QUIÉN?



## ¿CÓMO SE JUEGA?

**1 — Todos** los niños y niñas, menos quien concursaba, se ponen en fila.

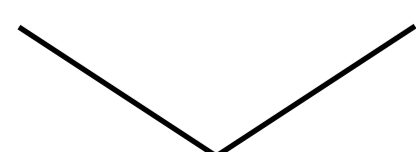
**2 —** El o la concursante los tiene que **memorizar** durante un minuto.

**3 —** Después, este se pone de espaldas y ha de **responder a 5 preguntas** como por ejemplo:

“¿Quién lleva zapatillas blancas?”  
“¿Cuántas personas tienen coleta?”



**4 —** Cada **5 preguntas** se **cambia el o la concursante** por la siguiente persona y al final de la ronda se cuentan las **respuestas acertadas** por cada participante.





# ¿QUIÉN ERA QUIÉN?

## VALORES DEL JUEGO

---

**Honestidad:** debe responderse con honestidad y aceptar los resultados, sin hacer trampa.

---

**Juego limpio:** el juego fomenta la equidad porque todo el mundo debe seguir las mismas reglas y respetar los turnos de los demás.

---

**Respeto por las reglas:** es importante seguir las reglas del juego, esto les enseña a los niños y niñas la importancia de respetar las reglas establecidas.

---

**Perseverancia:** hay que intentar recordar todos los detalles y responder a las preguntas, lo que fomenta la perseverancia.

---

**Humildad:** quien concurra puede no recordar todos los detalles correctamente, lo que le ayuda a entender y aceptar que es normal no ser perfecto y tener limitaciones.

---





# ¿QUIÉN ERA QUIÉN?

## DESTREZAS

---

**Observación:** los y las participantes deben observar atentamente a otros niños y niñas para recordar detalles específicos sobre ellos.

---

**Atención al detalle:** para responder correctamente a las preguntas, los y las participantes deberán prestar atención a detalles como el color de los zapatos o la presencia de una coleta.

---

**Memorización:** memorizar la apariencia y características de otras personas durante un tiempo limitado mejora la capacidad de retentiva.

---

**Concentración:** los y las participantes deben prestar mucha atención mientras miran para recordar tantos detalles como sea posible.

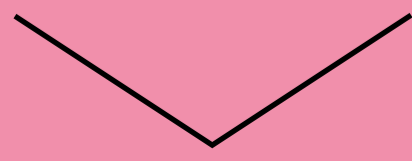
---

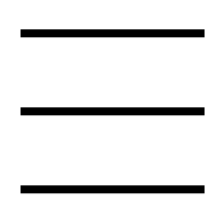
**Razonamiento:** al responder preguntas, los niños y niñas utilizan el razonamiento para recordar e inferir información vista previamente.

---

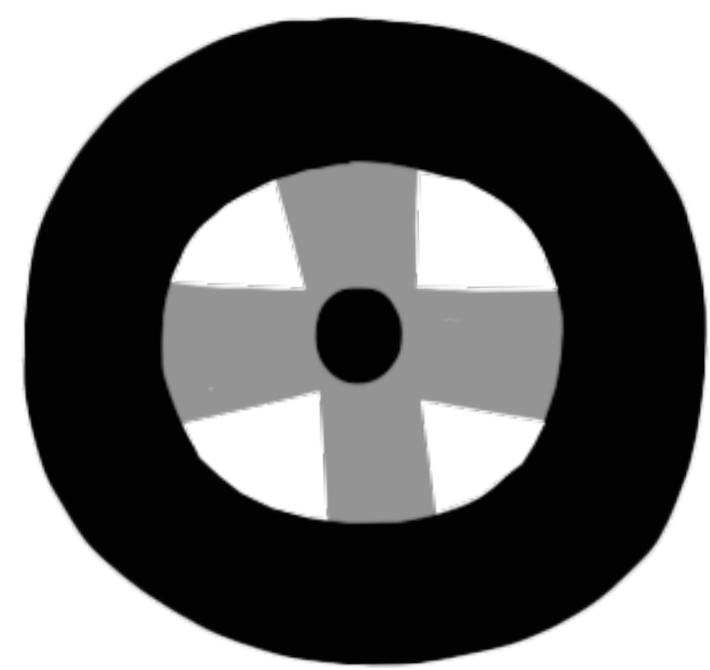


# PISTA MENTA LISTA





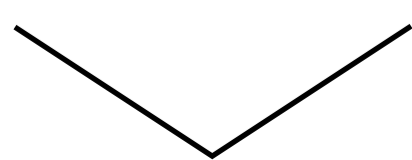
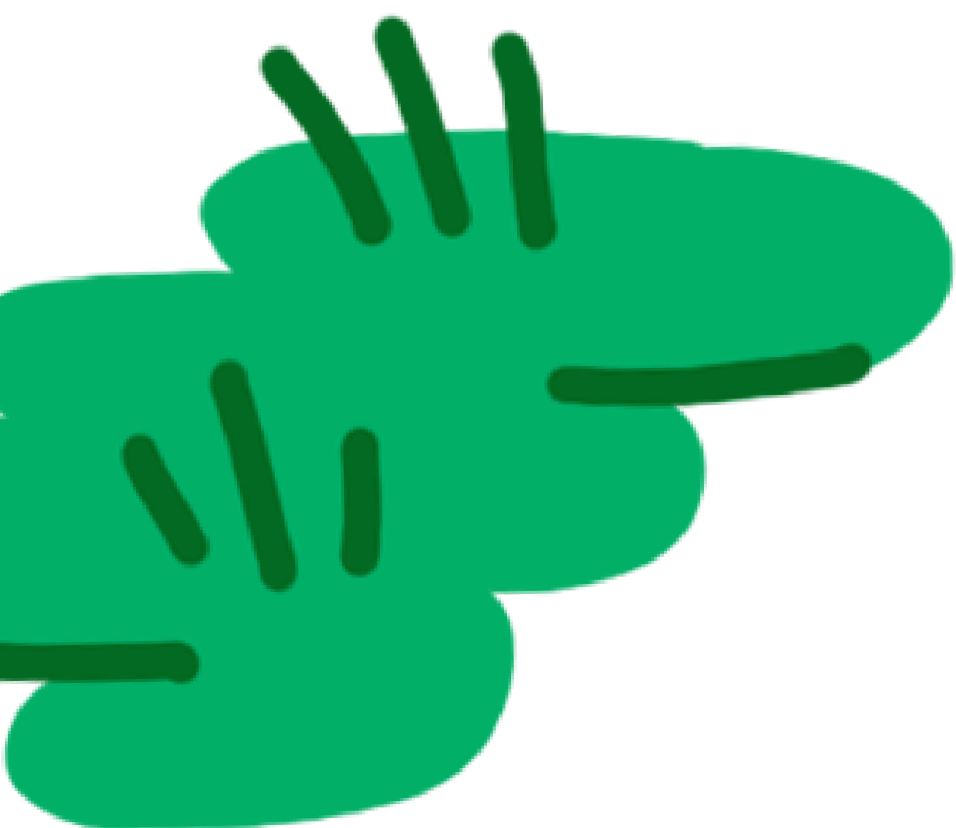
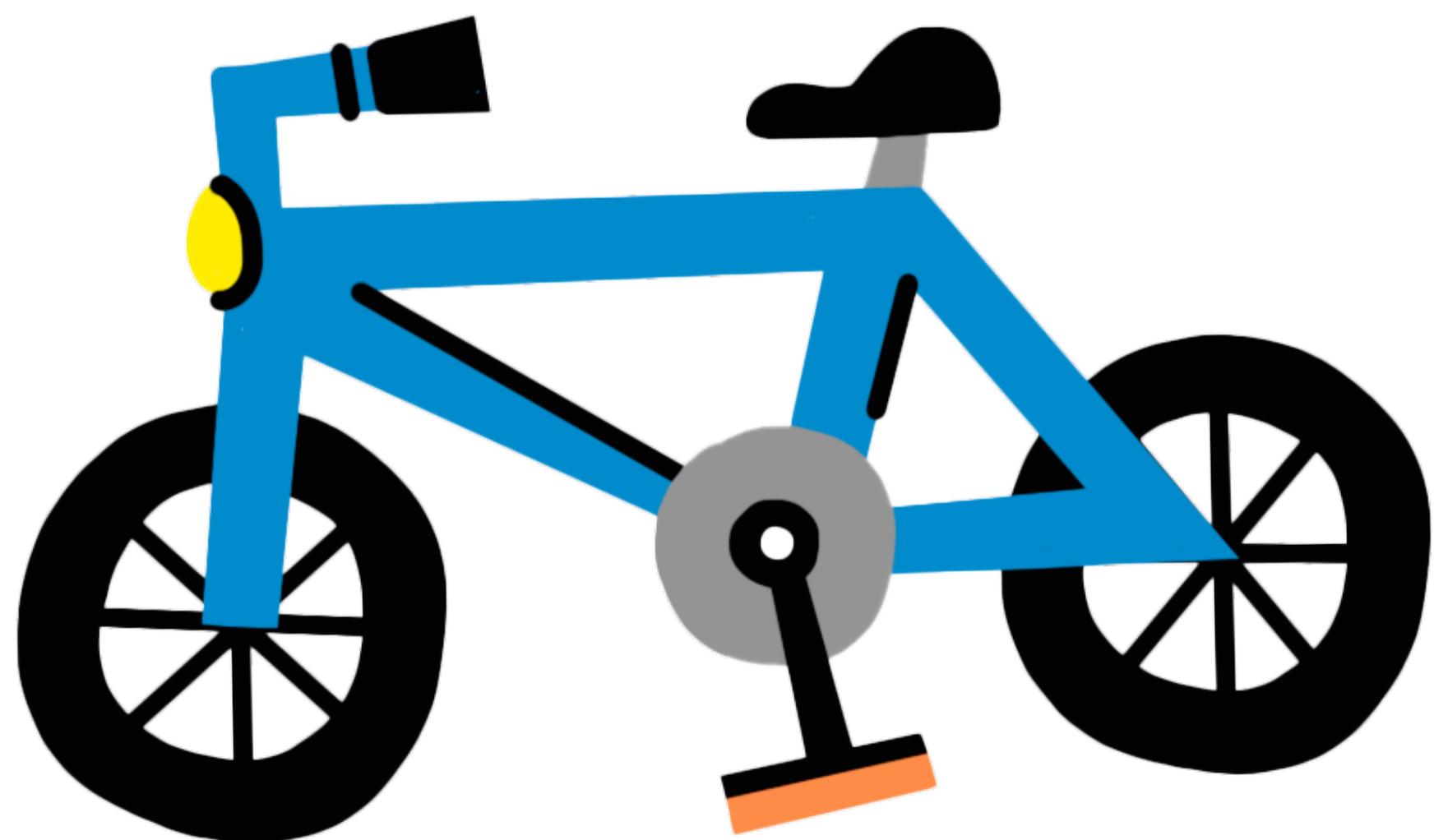
# PISTA MENTALISTA

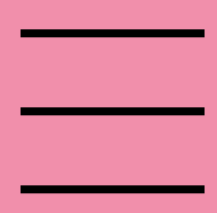


## ¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 — Todos los niños y niñas se **sientan en círculo**.
- 2 — La primera persona en jugar **piensa en un objeto** o concepto sencillo y **da una pista lógica** sobre él. Por ejemplo:

“Estoy pensando en algo que es amarillo y se puede pelar”.
- 3 — Los demás jugadores y jugadoras **tienen que adivinar** de qué se trata. Pueden hacer preguntas, pero **solo pueden responderse con “sí” o “no”**.
- 4 — **Quien lo adivine** correctamente **toma el turno para pensar en el próximo objeto** o concepto y dar la siguiente pista.





# PISTAMENTALISTA

## VALORES DEL JUEGO

---

**Paciencia:** los jugadores y jugadoras deben esperar su turno para hacer preguntas y escuchar atentamente las respuestas, lo que les hace desarrollar la paciencia.

---

**Curiosidad:** el juego estimula la curiosidad y las ganas de aprender y descubrir cosas nuevas.

---

**Perseverancia:** los y las participantes aprenden a no darse por vencidos fácilmente y a seguir haciendo preguntas hasta encontrar la respuesta correcta.

---

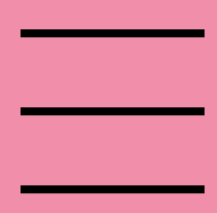
**Respetar el turno:** respetar el turno de cada persona es importante en este juego, ya que promueve la justicia y el respeto mutuo.

---

**Consideración:** los y las participantes deben tener cuidado al hacer preguntas y escuchar las respuestas de los demás, y mostrar empatía y comprensión.

---





# PISTA MENTALISTA

## DESTREZAS

---

**Razonamiento lógico:** el jugador o jugadora debe utilizar el razonamiento lógico para conectar las pistas dadas con posibles elementos o conceptos.

---

**Formulación de preguntas:** los y las participantes deben hacer preguntas que los acerquen a la respuesta correcta, mejorando así su capacidad para hacer preguntas relevantes y apropiadas.

---

**Deducción:** basándose en respuestas de sí o no, los jugadores y jugadoras deben deducir qué objeto o concepto es, lo que perfecciona sus habilidades de razonamiento.

---

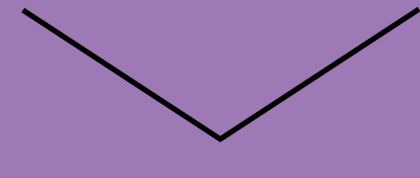
**Estrategia:** los y las participantes deben pensar estratégicamente qué preguntas hacer para obtener la mayor cantidad de información útil posible.

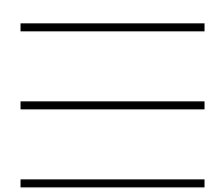
---

**Análisis:** deben analizar las respuestas para eliminar opciones y acercarse a la solución correcta.

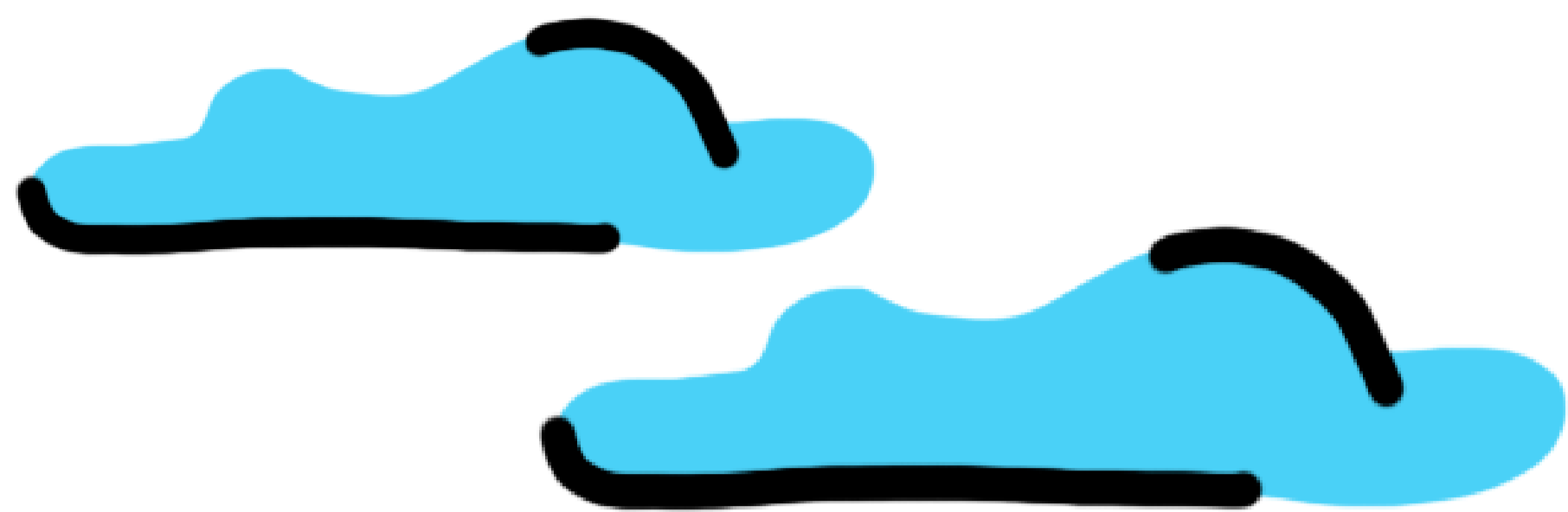
---





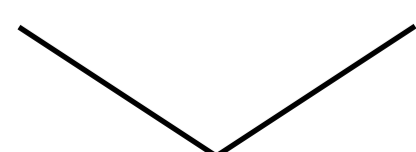
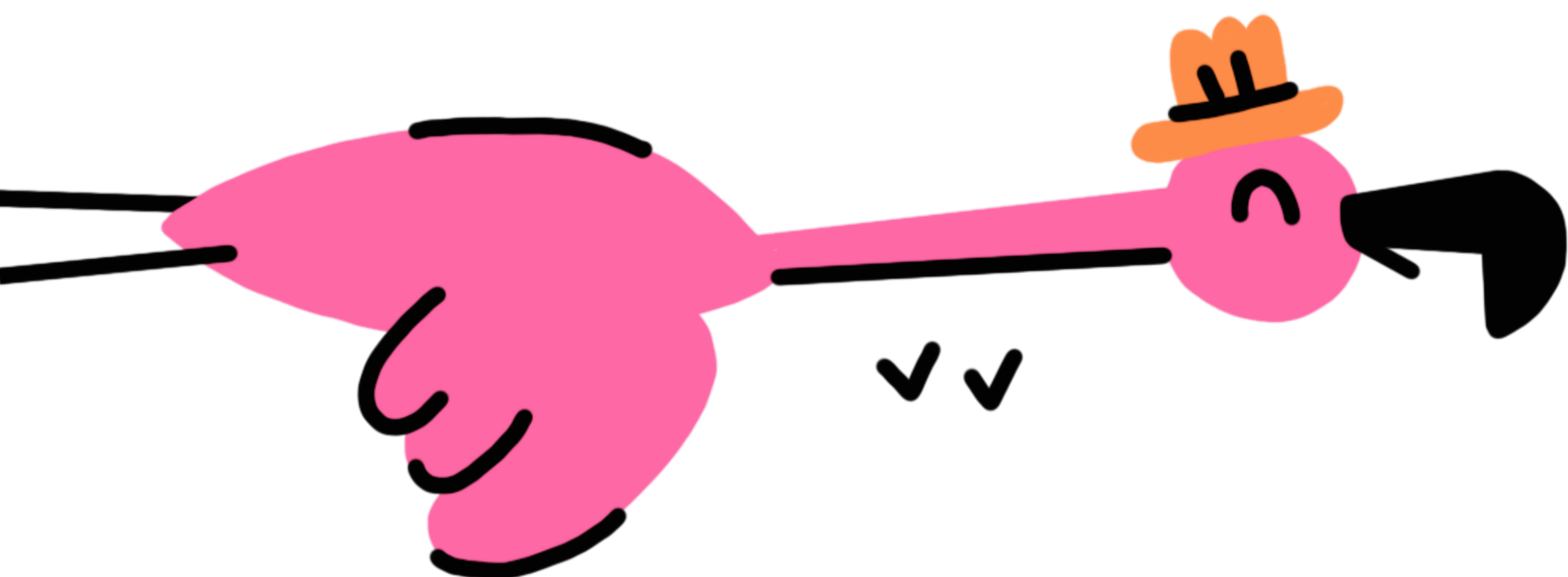


# EL TÚNEL QUE CORRE



## ¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 — Se forma una **fila de niños y niñas** (entre 4 y 6 aprox.).
- 2 — Quien **está delante debe pasar un objeto** (una pelota, una gorra...) **por debajo de las piernas** a quien está **detrás** suyo.
- 3 — La segunda persona, a su vez, **se lo pasa a la siguiente** y así hasta **llegar a la última persona**, que **al coger el objeto corre a situarse en cabeza** para volver a empezar.
- 4 — Así, **el túnel va avanzando** hasta la meta.



# EL TÚNEL QUE CORRE

## VALORES DEL JUEGO

---

**Trabajo en equipo:** el éxito del juego depende de la cooperación y coordinación de todos los miembros del equipo.

---

**Determinación:** los niños y niñas deben estar decididos a continuar más allá de los objetos y atravesar el túnel para llegar a la línea de meta.

---

**Compromiso:** cada participante se compromete a hacer su parte de manera efectiva para ayudar al grupo.

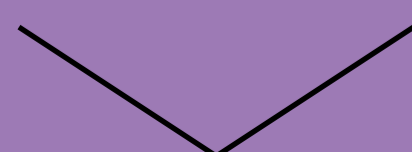
---

**Responsabilidad:** los niños y niñas aprenden a ser responsables manipulando un objeto con cuidado y asegurándose de pasarlo correctamente.

---

**Esfuerzo:** el juego requiere esfuerzo físico y constancia para conseguir el objetivo final.

---



# EL TÚNEL QUE CORRE

## DESTREZAS

---

**Coordinación motora:** los niños y niñas deben coordinar sus movimientos para pasar objetos de forma eficaz y sin errores.

---

**Velocidad:** el juego requiere velocidad para mantener el túnel avanzando hacia el objetivo lo más rápido posible.

---

**Equilibrio:** mantener la estabilidad al pasar un objeto y luego correr hacia adelante mejora el equilibrio.

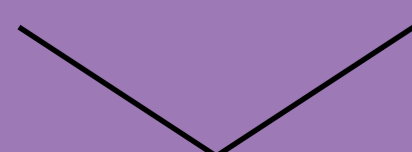
---

**Motricidad gruesa:** caminar, agacharse y correr implica movimientos gruesos que ayudan a desarrollar las habilidades motoras gruesas.

---

**Agilidad:** los niños y niñas deben moverse con habilidad para esquivar objetos sin rendirse.

---





---

Fundación "la Caixa"