

# Semana 1 – JUGarte (Juegos tradicionales)

(Infantil - de 3 a 5 años)

---

## Lunes 1/06/26 – Feria de los juegos de siempre

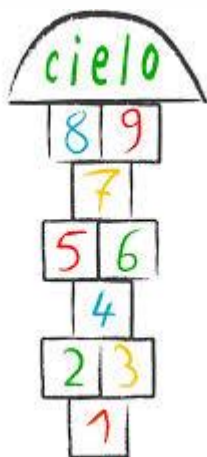
### Actividad 1 (15:00 - 16:00): La Rayuela portátil

En un cartón grande dibujar una Rayuela con rotuladores y pinturas y con piedras planas, pueden jugar donde quieran.

El primer jugador lanza la piedra a la casilla 1 (sin que toque líneas).

Salta a la pata coja por las casillas simples y con dos pies en las dobles, evitando la casilla donde está la piedra. Al llegar al final, se da la vuelta y regresa.

Al pasar por la casilla anterior a la piedra, se agacha (sin apoyar la otra mano o pie) y la recoge. Sale del tablero saltando. Luego lanza la piedra a la casilla 2, y así sucesivamente.





## Actividad 2 (16:00 - 17:00): Presentación

¡Bienvenidos y bienvenidas a nuestra Feria de los Juegos Tradicionales!  
Hoy vamos a jugar como lo hacían nuestros padres, madres, abuelos y abuelas.  
Aquí encontraréis juegos tradicionales, divertidos y para compartir con amigos.  
No importa ganar o perder, lo importante es jugar, respetar y pasarlo bien.

El patio o gimnasio se convierte en una feria con puestos de juegos tradicionales, decorados por equipos. Estaciones de 10-15 min cada una. Cuatro niños se colocan en cada estación y uno a uno se presenta y explica en qué consiste el juego.

- La Rayuela
- El pañuelo
- Carrera de canicas
- Quemados

MATERIAL: tizas, 2 balones por grupo, canicas, 2 pañuelos por grupo, cartón, rotuladores y pinturas y piedras planas.

## Martes 2/06/26 – Comba musical

### Actividad 1 (15:00 - 16:00): La hélice

Una persona gira la cuerda en horizontal sobre su cabeza (o a la altura del pecho) y los demás niños deben entrar y salir sin que la cuerda los toque. A veces se entra a saltar una vez, otra se queda dentro hasta una señal.

### Actividad 2 (16:00 - 17:00): Comba musical

Dos niños o monitores sostienen la cuerda por los extremos y la hacen girar. Los demás entran a saltar en orden de fila o según la canción. Se puede aumentar la dificultad: dos niños dentro, luego tres...

Variantes: ¿quién salta más veces sin tropezar?

Comba creativa Tik Tok: creamos una mini coreografía de saltos.

Mientras un niño salta el grupo canta: “salta salta (nombre), salta sin parar, da una vuelta y vuelve a empezar”. Cuando termina el verso el siguiente entra y repite con su nombre.

El tren de la cuerda: todos los niños sujetan la cuerda formando una fila. Caminan o saltan al ritmo de una canción elegida por el grupo. Pueden hacer estaciones, giros o movimientos según indique el monitor. “El trencito va, va, va, por la vía sin parar, todos juntos sin soltar, llegaremos al final”.

Comba musical moderna: Dos alumnos giran la comba. Uno o varios saltan siguiendo el ritmo de una canción actual (pop infantil, reguetón suave, banda sonora, etc.). Cuando la música se para, el que esté saltando: Cambia de saltador, propone un nuevo reto.

MATERIAL: comba, altavoz

## Miércoles 3/06/26 – Retos con peonza reciclada

### Actividad 1 (15:00 - 16:00): Peonza reciclada

Hacemos una peonza reciclada con la parte superior de una botella de plástico redonda y una chincheta como indica el vídeo:

[https://youtu.be/no5at\\_QR1Cg?si=sD9yoyjTN052na5w](https://youtu.be/no5at_QR1Cg?si=sD9yoyjTN052na5w)

La decoramos a nuestro gusto con rotuladores.



### Actividad 2 (16:00 - 17:00): Retos

Reto del giro infinito: cada alumno lanza su peonza. Se cuenta el tiempo que gira. Se intenta mejorar la marca personal.

Peonza freestyle: el alumno lanza la peonza. Mientras gira, realiza un gesto libre: salto, giro, pose. El grupo imita el gesto.

Reto gira y aguanta: cada niño lanza su peonza. Gana el reto quien consiga que gire más tiempo. Todos cuentan en voz alta.

Batalla de colores: se lanzan varias peonzas a la vez en una zona delimitada en el suelo. Ganan puntos quien consiga que baile dentro de la zona marcada.

MATERIAL: botellas de plástico redondas, chinchetas y rotuladores.

**Jueves 4/06/26 – Misión equilibrio**



### **Actividad 1 (15:00 - 16:00): Pelotas de arroz**

Hacemos pelotas de arroz con globos como en el vídeo y las personalizamos cada uno como prefiera:

<https://youtu.be/q1Az9fBiflc?si=ffV59SXz3RjM2L29>



### **Actividad 2 (16:00 - 17:00): Carrera de platos/cuchara con pelota**

Cada niño sostiene el plato/cuchara con la mano. Cada uno coloca su pelota en el plato/cuchara. A la señal deben caminar o correr suave hacia la meta sin que la pelota caiga. Si la pelota cae el niño debe detenerse, volver a colocarla en el plato/cuchara y continuar. No puede avanzar mientras la recoge. Gana el primero en cruzar la meta con la

pelota en el plato/cuchara.

Variantes: Carrera con obstáculos: los niños deben sortear conos, pasar por aros o girar alrededor de un punto sin que la pelota se caiga.

Carrera de relevos: se forman equipos, el primer niño corre, entrega la cuchara al siguiente y así hasta que todo el equipo termine.

Cucharas en la boca: los niños deben caminar, no correr.

Caminata hacia atrás: los niños avanzan hacia atrás o de costado, siempre con cuidado y supervisión.

**MATERIAL:** globos, arroz, platos y cucharas de plástico

**Viernes 5/06/26 - Juegos de agua**

### **Actividad 1 (15:00 - 16:00): El pañuelo con globos de agua**

Formar 2 equipos y colocarlos en dos filas enfrentadas, a unos 10/15 metros del “juez del globo”. Asignar un número a cada jugador de cada equipo. El juez se coloca en el centro con un globo de agua en la mano y grita un número. Los dos jugadores con ese número corren hacia el globo. Deben cogerlo con cuidado y regresar a su fila sin reventarlo para conseguir un punto. Si el rival toca al jugador que tiene el globo antes de que regrese gana el punto el rival. Si el globo se explota nadie puntúa.

Variantes: Globo Sorpresa: el juez suelta el globo al aire y los dos jugadores deben atraparlo antes de que se caiga.

Dos números: el juez dice dos números y deben cooperar: un jugador agarra el globo y el

otro le protege del rival.



## **Actividad 2 (16:00 - 17:00): Guerra de globos de agua**

Normas: no lanzar a la cara, evitar zonas peligrosas. Se reparten globos entre equipos.3. Al acabar, todos ayudan a recoger restos. Recomendación: traer ropa de cambio y toalla ese día.

MATERIAL: globos de agua.

# Semana 2 – JUGarte (Juegos tradicionales)



## Lunes 8/06/26 – Soga Tira + Adivina adivinador

### Actividad 1 (15:00-16:00): Soga Tira

Se divide la clase en dos equipos equilibrados. Coloca la cuerda en el centro y marca la línea media. Cada equipo toma un extremo de la cuerda. A la señal, ambos equipos tiran. Gana el equipo que logre que el listón del centro pase la línea marcada en su lado.

Variantes: Tira y afloja por relevos: los equipos comienzan con 3 niños tirando. Cada 10 segundos entra un nuevo compañero hasta completar el equipo.

Tira y afloja circular: en vez de dos equipos en línea recta, se forma un círculo, cada alumno tomando una parte de la cuerda. A la señal, todos tiran hacia atrás. Gana quien mantenga el equilibrio sin caerse.

Tira y afloja silencioso: no pueden hablar ni dar instrucciones. Se trabaja la comunicación no verbal.

### Actividad 2 (16:00-17:00): Adivina adivinador

El docente lee una adivinanza. Los alumnos levantan la mano para intentar responder. Quien acierte suma un punto y puede leer la siguiente adivinanza. Gana quien obtenga más puntos.

(ANEXO 1): ADIVINANZAS

Variantes: Adivina por equipos: cada grupo recibe una adivinanza. Tienen 30 segundos para discutir y anotar la respuesta.

Adivinador secreto: Adivinanza en mímica: Al leerla, se representa con gestos.

Crea tu propia adivinanza: Los alumnos inventan adivinanzas sobre los objetos del aula.

(Anexo 2)

MATERIAL: cuerda. folios y bolígrafos.

Martes 9/06/26 – Viento mágico



### Actividad 1 (15:00-16:00): Molinillos de papel

Hacemos una introducción a la manualidad con un cuento corto: “Cuando los juguetes nacían de la imaginación” (Anexo 2)

Cada niño decora su cuadrado a su gusto para crear su molinillo.

Creamos un molinillo por niño como indica el enlace de you tube:

<https://youtu.be/8nKONE1RISY?si=jAGOEQ6nSoV9fdfc>

Cada niño decora el molinillo monta su molinillo con ayuda del adulto. Probarlo soplando.



### Actividad 2 (16:00-17:00): Carrera del viento

1. Carrera del viento: Soplar el molinillo hasta una línea. Caminar despacio mientras gira.
2. El semáforo: Verde → caminar con molinillo. Amarillo → girarlo despacio. Rojo → pararse.
3. Circuito suave: Pasar por aros. Subir y bajar colchoneta. Girar molinillo en cada estación.
4. El corro del viento: En círculo, mover el molinillo al ritmo de música tradicional.
5. “El gran baile de molinillos: Todos en corro con música suave y movimientos libres. Gran cierre festivo.

MATERIAL: Plantillas de molinillo (pre-recortadas), rotuladores y ceras, chinchetas de punta protegida, palitos de madera

## Miércoles 10/06/26 – Chapas Challenge

### Actividad 1 (15:00-16:00): Chapas personalizadas

Primero cada niño personaliza su chapa con rotuladores, cartulina, papel, emojis, caras divertidas...



Dibujamos en el suelo un circuito con tiza o cinta y colocamos las chapas en la línea de salida. Por turnos cada niño va empujando su chapa con el dedo pasando el turno al jugador siguiente hasta que llegan a la meta.

Variantes: chapa de puntería: derribar pequeños objetos.

Relevo de chapas por equipos: cada jugador avanza la chapa y pasa el turno. Gana el equipo que termina unido, no el más rápido.

## Actividad 2 (16:00-17:00): Circuitos con obstáculos

- Saltar dentro y fuera de aros o círculos dibujados en el suelo
- Pasar gateando por debajo de una mesa, sillas o banco.
- Caminar en línea recta (cinta en el piso)
- Lanzar una pelota dentro de una caja
- Caminar sobre un banco sin caerse
- Pasar entre botellas haciendo zigzag
- Mantenerse en un pie 5 segundos
- Subir y bajar un pequeño escalón.
- Saltar como rana dentro de aros.
- Saltos largos sobre colchonetas
- Saltos a la pata coja.
- Saltar y tocar un objeto colgado

MATERIAL: chapas, rotuladores, cartulinas, papel, gomets, tiza, cinta. Aros, conos, pelotas, cuerdas, bancos, botellas...

## Jueves 11/06/26 – Bolera divertida

### Actividad 1 (15:00-16:00): Creamos nuestros bolos

Cada grupo recibe 5-6 botellas. Rellenan la base con un poco de arena/arroz (para estabilidad). Cierran bien el tapón (reforzar con cinta). Decoración libre: Colores, números, caras divertidas, nombre del equipo. Cada equipo pone nombre a su juego de bolos.





## **Actividad 2 (16:00-17:00): Juegos de bolos tradicionales**

ESTACIÓN 1: Bolo clásico: Se colocan los bolos en triángulo. Cada niño lanza 2 veces. Cuenta cuántos bolos tira.

Variante cooperativa: sumar bolos por equipo.

ESTACIÓN 2: Bolo por retos: Lanzar con mano no dominante. Lanzar desde más lejos. Lanzar rodando despacio. Lanzar sentado.

ESTACIÓN 3: Bolo cooperativo: Un niño lanza, otro recoge, otro coloca. El objetivo es tirar todos los bolos entre todos en pocos lanzamientos.

EL DERRIBO FINAL: todos los bolos juntos en una gran torre. Cada equipo tiene 3 lanzamientos. Objetivo: tirar el mayor número posible.

MATERIAL: Botellas de plástico (0,5 l o 1 l), arena, arroz o agua, rotuladores permanentes, pegatinas, gomets, cinta adhesiva, pelotas medianas, cinta o tiza para marcar líneas, conos y pelotas.

## **Viernes 12/06/26– ¡Juegos de agua!**

### **Actividad 1 (15:00-16:00): Carrera con esponjas**

Formar dos equipos. Cada niño debe mojar una esponja, correr y escurrir en el otro cubo. Gana el equipo que más agua logre trasladar en 5 minutos. Repetir varias rondas y alternar niños.

### **Actividad 2 (16:00-17:00): Atrapa el globo de agua**

Dos equipos con una toalla sostienen cada extremo. Deben lanzarse los globos sin que se rompan. Gana el equipo con más globos atrapados. Acabar con guerra de globos libre y

supervisada.

MATERIAL: Cubos de agua, esponjas grandes, cubos, globos de agua, toallas grandes.

## Semana 3 – JUGarte (Juegos tradicionales)

---

**LUNES 15/06/26 – La ola gigante + Atrapa colas**

### **Actividad 1 (15:00 - 16:00): Juegos con el paracaídas**

1. Las olas del mar: Todos sujetan el paracaídas. Suben y bajan los brazos para hacer olas suaves y luego grandes. Variación: el docente dice “mar tranquilo” / “mar agitado”.
2. El Popcorn: colocar pelotas ligeras sobre el paracaídas. Moverlo para que las pelotas salten sin caerse. Variante: intentar llevarlas a un color concreto.
3. El ratón y el gato: un niño es el ratón (debajo). Otro es el gato (encima). El resto mueve el paracaídas para ayudar al ratón a escapar.
4. Cambia de sitio: Decir una consigna: “los que llevan zapatillas blancas”. Esos niños corren por debajo y cambian de lugar.
7. Paracaídas musical: Mover el paracaídas al ritmo de música infantil. Parar cuando la música se detiene y quedarse quietos.
8. La casita: Subir el paracaídas a la vez y bajarlo rápido. Sentarse encima para que quede como una tienda. Ideal para terminar la sesión cantando una canción o secretos (momento de calma).

### **Actividad 2 (16:00 - 17:00): Atrapa colas**

Cada niño se coloca un pañuelo colgando por detrás del pantalón. A la señal los niños intentan quitar pañuelos a los demás. Los pañuelos recogidos se dejan en una caja común. El juego termina cuando el adulto dice “¡alto!”.

Variantes: “Solo puedes coger pañuelos azules”, “Camina como un animal”, con música, Jugar mientras suena música infantil, cuando se para, todos se quedan quietos como estatuas.

**MATERIAL:** paracaídas o tela grande, 3 ó 4 pelotas, 1 pañuelo por niño.

## MARTES 16/06/26 – Tira chinas

### Actividad 1 (15:00 - 16:00): Tira chinas

Decoramos el tubo de papel cada uno a su gusto con pinturas y gomets.

Después fabricamos nuestra tira chinas con nuestro tubo de papel decorado, globo, tijeras y folios como indica el vídeo de you tube:

[https://youtu.be/rJ1Cw4Z6dte?si=Zibl2E\\_MBfb-AlbK](https://youtu.be/rJ1Cw4Z6dte?si=Zibl2E_MBfb-AlbK)

### Actividad 2 (16:00 - 17:00): Juegos con tira chinas

1-Asamblea inicial: sentados en círculo observamos el tirachinas que han hecho.

Normas claras: o apuntar a personas, solo se usa cuando el monitor lo diga, se lanzan bolas blanditas de papel.

Pequeña motivación: “Hoy somos exploradores que deben acertar a los objetivos mágicos”.

2- Derriba los vasos: Colocamos los vasos en el suelo o mesa baja. Los niños, por turnos, intentan derribarlos con el tirachinas. Se puede contar cuántos caen o simplemente celebrar el intento.

3- Apunta al color: pegamos cartulinas de colores en una pared. El monitor dice un color: “¡Rojo!” El niño intenta lanzar al color indicado.

Variante: nombrar animales, números o formas dibujadas.

4- Alimenta al monstruo: Caja decorada como un monstruo con una boca grande.

Historia: “El monstruo tiene hambre”. Los niños lanzan la comida dentro de la boca. Cada acierto = aplauso o rugido divertido.

MATERIAL: tubos de papel, globos, tijeras, folios y gomets, vasos de plástico y caja de cartón.

## MIÉRCOLES 17/06/26- Carreras aros + Tren de los aros

### Actividad 1 (15:00 - 16:00) : Carreras aros

1. Carrera saltando aros: Colocar los aros en fila. Los niños avanzan saltando dentro de cada aro. Al final chocan la mano con el adulto.
2. Carrera de aros caminando: Avanzan pisando dentro del aro sin salirse. Para los más pequeños pueden ir andando despacio.
3. Carrera de aros con relevos: Dos equipos. Un niño hace el recorrido y vuelve corriendo para dar paso al siguiente.
4. Carrera de colores. El adulto dice un color: "¡Solo pisamos los aros rojos!".
5. Carrera de animales: Saltar como rana. Caminar como oso. Pasos largos como gigante. Pasos pequeños como ratón.
6. Carrera con aro en la mano: Cada niño lleva un aro rodando o transportándolo. Deben llegar sin que se caiga.
7. Salto de rana: por parejas, un niño va colocando el aro en el suelo delante de su pareja que salta dentro del aro, se lo saca por la cabeza y se lo vuelve a colocar delante para que el compañero vuelva a saltar dentro de nuevo y así sucesivamente.

### Actividad 2 (16:00 - 17:00) : Tren de los aros

Coloca los aros en el suelo formando un camino (en línea, zigzag o círculo). Los niños avanzan de uno en uno como si fueran un tren. Al ritmo de una canción o palmadas, deben: Meter los dos pies dentro del aro.

Saltar al siguiente aro cuando se diga "¡chu-chú!"

Si un niño se equivoca, no pasa nada: vuelve al aro anterior y sigue jugando.

Variantes:

- Con música: cuando la música para, se quedan quietos dentro del aro.
- Por animales: saltan como ranas, caminan como patos, pisan como elefantes.
- Cooperativa: dos niños dentro del mismo aro avanzan juntos (aros grandes).

MATERIAL: aros.



## JUEVES 18/06/26 – Pelotas traviesas

1. Quemados (Balón prisionero): Dos equipos se lanzan la pelota intentando “quemar” a los rivales. Si te golpea, sales o vas a la “cárcel”.

2. La pelota viajera: Los niños en círculo se pasan la pelota sin que caiga.

Variantes: Con una mano, en silencio, contra reloj...

3. Pelota al centro: Todos forman un círculo. Uno en el centro intenta interceptar los pases.

Objetivo: no dejar que el del centro toque la pelota.

4. Tiro al blanco: Lanzar la pelota a botellas, conos o cajas.

Puntaje: 1 punto cerca, 3 puntos al centro

5. Relevo con pelota: Carreras por equipos llevando la pelota: botando, entre las rodillas, sobre la cabeza...

6. La mancha con pelota: Un niño tiene la pelota y debe tocar a otro con ella (sin lanzar fuerte). El tocado pasa a ser “la mancha”.

7. Encestar y correr: Lanzan la pelota a un aro o canasta y luego corren a su equipo.

8. Pelota saltarina: Botar la pelota.

9. Gran tormenta final: *se hacen* dos equipos en 2 campos de juego. Objetivo: dejar el campo propio sin pelotas. Al final se cuentan las pelotas que hay en cada campo. Gana el equipo que menos tenga.

MATERIAL: pelotas y balones, conos

## Viernes 19/06/26 – Juegos de agua + Gran cierre JUGarte Fest

### Actividad 1 (15:00 - 16:00): Juegos de agua

1. Carrera de baldes: Por equipos, deben transportar agua con un vaso o esponja hasta llenar un balde. Gana el que lo llena primero.

2. Bombas de agua: Guerra amistosa con globos de agua. Regla: lanzar solo del pecho hacia abajo.

3. Relevo mojado: andar con un vaso lleno sin derramar.

4. Pistolas de agua: Por equipos o todos contra todos con tiempo limitado.



## Actividad 2 (16:00 - 17:00): Gran cierre JUGarte

Poner música infantil o clásica de juegos.

Colocar carteles visibles con mensajes positivos: “Jugar es compartir”, “Todos somos ganadores”, “Gracias por participar”, “El mejor premio es divertirse”...

Con música van pasando por estaciones rápidas: rayuela, cuerda, pañuelo, sacos... Al sonar una señal, rotan de estación.

Entrega rápida y festiva con música. Ideas de premios: Medallas de cartón, Cintas de colores, Stickers, Diplomas de participación...

Ejemplos de diplomas: “Mejor compañero/a”, “Gran espíritu deportivo”, “Jugador/a entusiasta”, “Sonrisa más alegre”.

**CIERRE EMOCIONAL** : “Hoy no ganaron los más rápidos ni los más fuertes... hoy ganaron todos los que jugaron con respeto y alegría”. Foto grupal .

**MATERIAL**: globos de agua, valdes, vasos, altavoz, cartulinas, cuerda, pañuelos, bolsas basura, cintas de colores.

# Semana 4 – JUGarte (Juegos tradicionales)



## Lunes 22/06/26- Gran carrera de canicas

Repartimos el espacio en estaciones y explicamos en qué consiste el juego de canicas de cada estación:

- 1-El Hoyito: Se hace un pequeño hoyo en el suelo. Cada jugador lanza su canica. Gana quien la mete en menos tiros. Adaptación: usar círculos dibujados con tiza.
- 2- La Línea: Se dibuja una línea. Los jugadores lanzan desde lejos. Gana quien se queda más cerca.
3. El Triángulo: canicas dentro de un triángulo. Por turnos se lanzan para sacar canicas fuera. Las que salen cuentan como puntos.
4. El Círculo: Canicas dentro de un círculo. Hay que sacar las canicas golpeándolas.
5. Carrera de Canicas: Circuito dibujado en el suelo. Gana quien llega antes al final.
6. El Relevé de Canicas (adaptado): Por equipos. Llevar la canica con una cuchara o canaleta. Relevé hasta completar recorrido.

**MATERIAL:** 1 canica por niño y tiza.

# ANEXOS

---

## ANEXO 1: ADIVINANZAS

“Tiene orejas largas, salta sin parar, come zanahorias, ¿quién será?” (El conejo)

“Digo “miau”, sé maullar, me gusta el ovillo y sé ronronear” (El gato)

“Muy grande soy, trompa tengo yo, en la selva vivo, ¿quién soy?” (El elefante)

“Redonda y roja, o verde también, si me muerdes cruje ¿qué fruta es?” (La manzana)

“Blanca por dentro, verde por fuera, si me comes mucho lloro de pena “(La cebolla)

“Sale por el día, se esconde al dormir, da luz y calor ¿quién es?” (El sol)

“Caigo del cielo, no me hago daño, mojo la calle todo el año” (La lluvia)

“Con ella duermo, me da calor, me abraza suave con mucho amor” (La manta)

“Tiene hojas, pero no es árbol, guarda cuentos y sabe hablar” (El libro)

“Tiene ruedas, no es patín, me lleva al cole cada día a mí” (El coche)

“Guau, guau digo al hablar, soy tu amigo al pasear. Quién soy? (El perro)

“Doy leche blanca, y digo muu al pasar. Quién soy? (La vaca)

“Vuelo sin avión, hago miel con amor. Quién soy? (La abeja)

“Amarillo por fuera, blanco al comer. Qué es? (El plátano)

“Me usas para dormir, suave como algodón. Qué es? (La almohada)

## ANEXO 2: CREA TU PROPIA ADIVINANZA

Aquí tienes pautas detalladas para crear tu propia adivinanza:

Selección del tema: Elige elementos familiares para los niños: animales, frutas, objetos de la casa o elementos de la naturaleza.

Identificación de características: Describe el objeto detalladamente: forma, color, tamaño, para qué sirve, sonido que hace o dónde vive.



Creación de rimas y comparaciones: Utiliza comparaciones sencillas (ej: "blanco como la nieve") y palabras que rimen para hacer la adivinanza más pegadiza y divertida.

Estructura y lenguaje:

Inicio: Puede ser una frase introductoria.

Cuerpo: Pistas que describen sin decir el nombre directamente.

Cierre: Una pregunta final como "¿Qué es?", "¿Quién soy?" o "¿Sabes ya quién soy?".

Uso de juegos de palabras: Incorpora juegos de palabras para aumentar la dificultad y la diversión.

Validación: Probar la adivinanza con otros niños para comprobar si es comprensible y entretenida.

## **ANEXO 3: CUANDO LOS JUGUETES NACÍAN DE LA IMAGINACIÓN**

Hace muchos años, cuando no existían las pantallas, los niños no tenían tablets ni videojuegos.

Pero eso no significaba que se aburrieran... al contrario.

Al salir de la escuela, dejaban las mochilas en un rincón y salían corriendo a la calle. Allí, una piedra podía ser un coche, un palo una espada, y una caja vacía una casa enorme. Con cuerdas hacían trompos, con chapas inventaban carreras y con muñecos de trapo vivían grandes aventuras.

Si querían jugar, no encendían nada: encendían su imaginación. Se juntaban, discutían las reglas, las cambiaban, volvían a empezar y reían hasta que el sol se escondía.

No había botones que apretar, pero sí manos que construir, mentes que imaginar y amigos con los que compartir.

Porque antes, los juguetes no venían hechos...

los juguetes nacían de los niños.