Motricidad

El semáforo de los animales

Juego de habilidades motrices para 4 años de Infantil.

Para qué sirve

Trabajan desplazamientos básicos (caminar, correr, reptar) y el control del ritmo: despacio, rápido, a ras de suelo. A los 4 años el juego simbólico engancha y la señal les enseña a esperar y reaccionar. Encaja en la parte principal, cuando ya están activados y atienden a una consigna sencilla.

Cómo se juega, paso a paso

1. Ten listas las tarjetas de tortuga, conejo y serpiente. Colócalas a mano, donde todos las vean al levantarlas.
2. Reúne al grupo y ensaya cada animal en su sitio. Tortuga: pasos lentos. Conejo: saltitos rápidos. Serpiente: reptar por el suelo.
3. Pide que se dispersen por el espacio con un brazo de distancia. Nadie se queda pegado a la pared.
4. Levanta una tarjeta y di el animal en voz alta. Todos se desplazan así hasta la siguiente señal.
5. Cambia de tarjeta cada 20 o 30 segundos. Solo cambian de animal cuando tú das la señal, aunque un compañero se adelante.
6. Alterna animales lentos y rápidos para que no se cansen. Deja la serpiente para el final de cada ronda.
7. Termina con la tortuga muy despacio y respiración tranquila. Todos se sientan y comentáis cómo se movía cada animal.

Reglas

El cambio de animal se hace solo a la señal.

Organización y material

Gran grupo disperso, cada niño con su espacio libre. Tú te colocas en un lateral o en el centro, a la vista de todos, con las tarjetas en la mano.

Curso
4 años de Infantil

Momento de la sesión
Parte principal

Intensidad
Media

Agrupación y lugar
Gran grupo disperso. Aula, sala de psicomotricidad o patio

Material
Tarjetas de colores o animales

Variantes

Más fácil
Usa solo dos animales, tortuga y conejo, y di el nombre además de enseñar la tarjeta.

Más difícil
Encadena dos animales seguidos en una sola señal, por ejemplo conejo y luego serpiente, y deja que recuerden el orden.

Con un grupo grande o pequeño
Con grupo grande, divide en dos zonas con un adulto en cada una. Con grupo pequeño, deja que un niño haga de maestro con la tarjeta.

En poco espacio
En el aula, aparta mesas y haz el juego por turnos de la mitad del grupo. Sustituye el conejo por saltitos en el sitio y evita correr.

La variante de la ficha
Añadir una parada total como un animal más.

Adaptaciones e inclusión

Dificultad motriz
Deja que elija cómo imitar cada animal: la serpiente puede ser arrastrar los brazos sentado o con ayuda. Reduce la distancia a recorrer y respeta su ritmo.

Alumnado con TEA
Enseña antes las tarjetas y el orden en que saldrán. Usa siempre la misma señal visual y un sonido suave, y avisa antes del cambio.

Atención e impulsividad
Colócale cerca de ti, donde vea bien la tarjeta. Haz una pausa breve de quietud antes de cada señal para que espere sin adelantarse.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Mantén un brazo de distancia entre niños, sobre todo cuando salta el conejo, para evitar choques.
- Revisa que el suelo esté limpio y sin objetos. Al reptar, usa suelo blando o colchonetas en el patio.
- Haz el conejo en tramos cortos y vigila que nadie corra hacia las paredes o los muebles.

Errores frecuentes al aplicarla

- Cambiar de tarjeta sin avisar con la voz. Di siempre el animal y enseña la tarjeta a la vez, para que todos te sigan.
- Hacer cambios demasiado seguidos. Deja unos 20 o 30 segundos para que disfruten cada animal y no se desordene el grupo.
- Corregir cada movimiento. Valora el esfuerzo y la imitación, y recuerda las reglas solo si cambian antes de la señal.

Preguntas para la reflexión final

¿Qué animal te ha gustado más ser y por qué?

¿Cómo te movías cuando eras tortuga y cuando eras conejo?

¿Qué has hecho para esperar la señal antes de cambiar?

Autor: Equipo de profesores de Educación Física de Espaldera. Revisada el 26 de octubre de 2026.