



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN  
INSTITUTO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN  
MAESTRÍA EN DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA Y  
EDUCACIÓN

## Aprendo Jugando



**AUTORA**

Lic. Carmen Adela Orozco M.

**COAUTORA**

M.Sc. Magdalena Ullauri



# ÍNDICE

<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁGINAS</b>
ÍNDICE	3
DEDICATORIA	6
RECONOCIMIENTO	7
PRESENTACIÓN	9
INTRODUCCIÓN	12
ESTRUCTURA DE LA GUÍA	15
RECOMENDACIONES GENERALES PARA LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.	17
<b>I PARTE</b>	<b>22</b>
<b>MOVIMIENTOS CORPORALES Y ESTÉTICOS</b>	<b>22</b>
Actividad N° 1	22
Actividad N° 2	24
Actividad N° 3	25
Actividad N° 4	27
Actividad N° 5	29
Actividad N° 6	32
actividad N° 7	34
Actividad N° 8	36

actividad N° 9	38
Actividad N° 10	40
Actividad N° 11	42
Actividad N° 12	43
Actividad N° 13	45
Actividad N° 14	46
Actividad N° 15	48
<b>II PARTE</b>	<b>50</b>
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	<b>50</b>
Actividad N° 16	50
Actividad N° 17	53
Actividad N° 18	55
Actividad N° 19	58
Actividad N° 20	60
Actividad N° 21	62
Actividad N° 22	64
Actividad N° 23	66
<b>III PARTE</b>	<b>68</b>
<b>ACTIVIDADES EXPRESIVAS</b>	<b>68</b>
Actividad N° 24	68

Actividad N° 25	72
Actividad N° 26	74
Actividad N° 27	80
Actividad N°28	83
Actividad N° 29	86
Actividad N° 30	89
MATRÍZ DE EVALUACIÓN	98
BIBLIOGRAFÍA	101

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo es el resultado de años de estudio y la aspiración de progreso que les dedicamos a nuestros padres, hijos, y sociedad en general, seres que forman parte importante de nuestra vida y a quienes les debemos nuestra eterna gratitud por el apoyo para alcanzar nuestra meta como personas y profesionales.

**Carmen Adela Orozco M.**

## RECONOCIMIENTO

Una vez concluido el presente trabajo, quiero dejar constancia de mi sincero y reconocido agradecimiento al Vicerrectorado de Posgrado e Investigación, a sus autoridades y al cuerpo Docente, por haberme entregado un cúmulo de conocimientos científicos y haber compartido sus valiosas experiencias, lo que me ha permitido crecer más en el campo educativo.

A la directora de tesis M.sc. Magdalena Ullauri, por su ayuda constante e incondicional en la orientación y desarrollo del trabajo de investigación,

factor fundamental para culminar con éxito mi propósito.

A la Unidad Educativa “Bashalán”, a su Directora, Docentes y Administrativos, por haberme permitido dar cumplimiento del trabajo investigativo.

A todas las personas que de una u otra manera colaboraron en esta investigación con sus ideas y apoyo relevantes.

**La Autora**



## PRESENTACIÓN

La Guía **“Aprendo jugando”** se aplicó con el fin de servir de apoyo para los docentes, ya que ofrece propuestas concretas para complementar el trabajo planteado en los ejes transversales que propone la Actualización Curricular (2010). Es un material que proporciona estrategias para apoyar las asignaturas que reciben los niños y niñas de 5°, 6° y 7° Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Bashalan.

Este recurso cuenta con actividades cuyo objetivo es emplear la expresión corporal

como estrategia que posibilita el desarrollo de la inteligencia cinestésica-espacial, en la que considera a los niños y niñas como seres en acción y movimiento constante y que a esta edad les gusta el juego, la imaginación, la representación simbólica y la creatividad.

Mientras se aplicó la Guía, los docentes evidenciaron que son los mediadores entre la expresión corporal y el aprendizaje por medio del cual se desarrolló la inteligencia cinestésica-corporal en los niños y niñas, concluyendo que en la actualidad el país requiere urgentemente estudiantes activos, críticos, dinámicos y ágiles para la resolución de sus problemas cotidianos.

Se espera que la Guía le haya servido de inspiración en la esforzada tarea de formar niños comprometidos con su país y responsables de sus acciones consigo mismos, los demás y sobre todo en beneficio de su inteligencia.

**Con afecto**

***Carmen Orozco***

## INTRODUCCIÓN

Este documento contiene la información y las pautas necesarias para que los docentes apliquen estrategias lúdicas para propiciar el desarrollo de habilidades y destrezas. Aprendo jugando consta de actividades de expresión corporal, fundamentadas en el movimiento, equilibrio, gestos, expresión, psicomotricidad, motricidad fina y gruesa, entre otras, las mismas que pretenden el desarrollo de la inteligencia cinestésica corporal. Por este motivo se presenta la guía didáctica que contiene valiosa información que se puede aplicar en las instituciones educativas no solo de la provincia sino del país.

## **OBJETIVOS:**

### **Objetivo general**

Ofrecer a los docentes la Guía “Aprendo jugando” que contiene información y pautas generales que les permita mejorar su desempeño pedagógico en el desarrollo de la inteligencia cinestésica-corporal de los niños y niñas de 5°, 6° y 7° de Educación Básica de la Unidad Educativa “Bashalán”.

### **Objetivos Específicos**

- Promover la participación docente en la aplicación de la Guía de Expresión

Corporal “Aprendo jugando”, a través de actividades de movimientos corporales para el desarrollo de la inteligencia cinestésica-corporal de los niños y niñas.

- Compilar ejercicios de Expresión Corporal a través de actividades psicomotrices que permita el desarrollo de la inteligencia cinestésica-corporal de los niños y niñas.
- Precisar la aplicación de la Guía de Expresión Corporal “Aprendo jugando” a través de actividades expresivas que desarrollen la inteligencia cinestésica-corporal del niño y de 5°, 6° y 7° de Educación Básica de la Unidad Educativa “Bashalán”.

## ESTRUCTURA DE LA GUÍA

“Aprendo Jugando” contiene estrategias lúdicas como parte esencial de la expresión corporal, organizadas en tres aspectos importantes, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Los docentes pueden aplicar fácilmente y propiciar así el desarrollo de la inteligencia cinestésica-corporal:

<b>I PARTE:</b>	Movimientos corporales 15 Actividades
<b>II PARTE:</b>	Psicomotricidad 8 Actividades
<b>III</b>	Sentimientos y comunicación

<b>PARTE:</b>	9 Actividades
---------------	---------------

Para una mejor comprensión, se organiza así:

Actividad N°

Nombre del juego

Habilidad que desarrolla

Proceso didáctico

Evaluación



## **RECOMENDACIONES GENERALES PARA LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.**

### **Antes de comenzar**

Conseguir un ambiente de silencio general, carente de estímulos novedosos y móviles que distraigan la atención de los niños.

La explicación debe ser dinámica y breve; para que los niños comprendan el inicio y el desarrollo de la actividad, su rol en la misma, las normas a seguir y los resultados esperados.

La actividad se explica con naturalidad, con voz tranquila, a veces subiendo y

disminuyendo el tono para llamar la atención de los niños y niñas hacia determinados momentos importantes. No utilizar palabras desconocidas para ellos. Luego de explicar hay que preguntar si todos han entendido la actividad.

La demostración debe utilizarse como parte de la ayuda, y si es posible, a través de la observación de otro niño, cuando sea necesario.

Para cada estrategia seleccionada se debe tomar en cuenta la cantidad de niños y niñas, el ambiente adecuado, sus características motrices, entre otras que los docentes crean necesario considerar.

Niños y niñas deben participar activamente en la distribución del material y la maestra controla que ellos efectúen esta tarea rápidamente, con exactitud y organización.

### **Durante el desarrollo de la actividad**

Todos los niños y niñas deben intervenir activamente. Mantener un alto nivel de motivación. Se pueden realizar ajustes a las actividades en caso de que los niños y niñas no cumplan con las exigencias de las mismas. Intervenir en el momento adecuado, corrigiendo cualquier conducta no educativa. No establecer comparaciones entre los niños y niñas.

## **Después de realizada la actividad**

Solicitar a los niños y niñas otras variantes.  
Promover la participación activa de los niños en la recogida de los materiales.

Valorar el resultado para determinar su repetición en otras actividades o la búsqueda de otras con mayor o menor nivel de complejidad.

# GUÍA "APRENDO JUGANDO"

## I PARTE

# MOVIMIENTOS CORPORALES Y ESTÉTICOS

## ACTIVIDAD N° 1



**Nombre del juego:** El modelo

**Habilidad que desarrolla:** Interiorización a través del movimiento estético.

**Proceso didáctico:** Solicitar que se tomen en parejas. Desde la posición de sentados, frente a frente, con las piernas levantadas, topando los talones, se toman de las manos y permanecen así por unos minutos.

**Evaluación:** Según matriz adjunta

**Fuente:** Antúñez, Celso. (2006). Adaptado por la autora.

## ACTIVIDAD N° 2



**Nombre del juego:** El elevador

**Habilidad que desarrolla:** Equilibrio por medio del movimiento estético.

**Proceso didáctico:** Poner música suave e indicar que desde la posición de pie, con las piernas juntas deben flexionar ligeramente el tronco hacia delante y elevar los talones.

**Evaluación:** Según matriz adjunta

**Fuente:** Antúñez, Celso. (2006). Adaptado por la autora.



## **ACTIVIDAD N° 3**



**Nombre del juego:** Mi mano vuela

**Habilidad que desarrolla:** Imaginación y movimiento.

**Proceso didáctico:** Pedir que levanten la mano derecha con la mano porque van a dar un paseo por las nubes. La mano es un avión y va surcando las nubes lentamente. Luego de unos momentos. (Continúa la maestra) El avión comienza a tomar más altura, ¡sssssss! y va más rápido. Mientras habla demuestra cómo hacerlo, niños y niñas imitan.

Motivar para que participen todos.

**Evaluación:** Según matriz adjunta

**Fuente:** Tesis de actividades lúdicas en la expresión corporal: Isabel Castelo ESPE (2011). Adaptado por la autora.

## ACTIVIDAD N° 4



**Nombre del juego:** El bailarín

**Habilidad que desarrolla:** Equilibrio y movimiento corporal y estético.

**Proceso didáctico:** Desde la posición de parado, los niños deben colocar un pie en

prolongación exacta del otro, estableciendo el contacto del talón de un pie con la punta del pie contrario; luego se elevan los talones.

Puede variar y vendarles los ojos para realizar la misma actividad.

**Evaluación:** Según matriz adjunta

**Fuente:** Cómo trabajar expresión corporal en el aula: Módulo de estudio para Educación Inicial. ESPE.

## ACTIVIDAD N° 5



**Nombre del juego:** Yo imagino

**Habilidad que desarrolla:** Imaginación y comunicación.

**Proceso didáctico:** Repartir aros a cada niño y niñas. Solicitar que se sienten en el

suelo en círculo para representar a partir de:

- Este aro redondo se parece a.... (Dejar a cada niño decir, por ejemplo: un plato, un sol....)
- A este aro redondo lo podemos usar como...
- Imaginar que el aro es un espejo y cada niño mirar en él haciendo gestos de enojo, de alegría, con sueño, chistoso, cansado, aburrido, asustado, triste, feliz, entre otros.

- Imaginar que el aro es una ventana para ver a la luna. El niño debe describir lo que ve; el aro es una ventana para ver el mar, describir lo que ve; es una fábrica, es un circo, es un jardín,...

**Evaluación:** Según matriz adjunta

**Fuente:** Castelo Isabel. “La expresión corporal en las habilidades comunicativas”. Tesis de licenciatura. ESPE.



## **ACTIVIDAD Nº 6**



**Nombre del juego: La estatua**

**Habilidad que desarrolla: Movimiento corporal y estético**



**Proceso didáctico:** Los niños y niñas deben moverse por todo el espacio al ritmo de la música. En el instante en que la música deje de sonar, permanecen inmóviles, cual una estatua, adoptando la postura que tenían justo antes de parar de sonar la música.

**Evaluación:** Según matriz adjunta

**Fuente:** Castelo Isabel. “La expresión corporal en las habilidades comunicativas”. Tesis de licenciatura. ESPE.

## ACTIVIDAD Nº 7



**Nombre del juego:** El enanito

**Habilidad que desarrolla:** Movimiento corporal y estético.

**Proceso didáctico:** Los niños se arrodillan sobre el suelo y apoyan una mano delante del cuerpo, luego despegan los pies de la

superficie. El apoyo se mantiene sobre la mano y las rodillas; se debe alternar la mano de apoyo.

### **Evaluación:** Según matriz adjunta

Ministerio de Educación y Dirección de Educación Bilingüe:  
Texto de Cultura Física. (2010)

## ACTIVIDAD Nº 8



**Nombre del juego:** La grulla

**Habilidad que desarrolla:** Movimiento corporal y estético.

**Proceso didáctico:** De pie, elevar una pierna flexionada al frente. La pierna de apoyo debe permanecer extendida y el tronco erguido.

**Variante:** elevar el talón de la pierna de apoyo.

**Evaluación:** De acuerdo a la matriz adjunta

**Fuente:** La historia patoja. Programa “Sí se puede”

## ACTIVIDAD Nº 9



**Nombre del juego:** El castillito

**Habilidad que desarrolla:** Movimiento corporal y estético.

**Proceso didáctico:** Desde la posición inicial de pie, elevan una pierna y la flexionan de tal forma que el talón del pie

quede exactamente delante de la rodilla correspondiente a la pierna contraria. La pierna de apoyo debe permanecer extendida y no debe existir contacto entre el talón y la rodilla.

**Variante:** la rodilla de la pierna que se flexiona se dirige al frente.

**Evaluación:** de acuerdo a la matriz adjunta

Ministerio de Educación y Dirección de Educación Bilingüe:  
Texto de Cultura Física. (2010)



## ACTIVIDAD Nº 10



**Nombre del juego:** El trencito

**Habilidad que desarrolla:** Coordinación mediante el movimiento corporal.

**Proceso didáctico:** Un miembro de la pareja se coloca detrás de su compañero,



luego se sostiene en los hombros de su pareja y ambos elevan la pierna derecha flexionada al frente.

**Variante:** Se colocan uno en frente del otro, se sostienen con ambas manos en los hombros de su compañero y elevan lateralmente la pierna derecha, hacia atrás...

**Evaluación:** De acuerdo a la matriz adjunta

Ministerio de Educación y Dirección de Educación Bilingüe:  
Texto de Cultura Física. (2010)

## ACTIVIDAD Nº 11



**Nombre del juego:** El escultor

**Habilidad que desarrolla:** Movimiento corporal y estético.

**Proceso didáctico:** Un niño asume el rol de escultor y moldea al compañero que hace de figura, obligándolo a experimentar distintas posiciones corporales.

**Evaluación:** Según la matriz adjunta

**Fuente:** La historia patoja. Programa “Sí se puede”

## ACTIVIDAD Nº 12



**Nombre del juego:** Derecha o izquierda

**Habilidad que desarrolla:** lateralidad y movimiento corporal y estético.

**Proceso didáctico:** Los miembros de la pareja se desplazan por el área, cogidos de las manos. A la voz de la maestra de: ¡derecha!, todos se pararán y se mantendrán en equilibrio sobre la pierna derecha hasta que la maestra dé una palmada, para continuar la marcha normal hasta una nueva orden.

**Evaluación:** Según la matriz adjunta

**Fuente:** La historia patoja. Programa “Sí se puede”

## ACTIVIDAD Nº 13



**Nombre del juego:** El cojín volador

**Habilidad que desarrolla:** Equilibrio y movimiento corporal.

**Proceso didáctico:** Desde la posición de pie, los niños se colocan un cojín sobre el empeine del pie y tratan de elevarlo sin que este se caiga.

**Evaluación:** Según la matriz adjunta

**Fuente:** Murillo, Ana y otra. Tesis Expresión corporal y desarrollo cognitivo. (UNACH 2013)

## ACTIVIDAD Nº 14



**Nombre del juego:** La alfombra mágica

**Habilidad que desarrolla:** La imaginación por medio del movimiento corporal y el equilibrio.

**Proceso didáctico:** Un niño o niña se coloca sobre la lona, mientras que dos

niños niñas, con ayuda del docente la agarran desde afuera. El que se encuentra encima de la lona intentará mantenerse de pie durante el tiempo en que lo arrastren suavemente por el área.

**Evaluación:** Según la matriz adjunta.

**Fuente:** Ministerio de Educación y Dirección de Educación Bilingüe: Texto de Cultura Física. (2010)



## ACTIVIDAD Nº 15



**Nombre del juego:** *Guardián de la torre.*

**Habilidad que desarrolla:** Movimiento corporal y estético a través del equilibrio.

**Proceso didáctico:** Un niño se coloca con un pie sobre un taco de madera, mientras



que su compañero se sitúa cerca de él esperando que pierda el equilibrio y haga contacto con el suelo para ocupar su lugar encima del taco.

El niño que está cerca del "guardián" no puede hacer contacto físico con él, simplemente puede hacer gestos y sonidos para hacer que pierda el equilibrio

**Evaluación:** Según matriz adjunta

Ministerio de Educación y Dirección de Educación Bilingüe:  
Texto de Cultura Física. (2010)

## II PARTE

# PSICOMOTRICIDAD

## ACTIVIDAD N° 16



**Nombre del juego:** La caja sorpresa

**Habilidad que desarrolla:** Motricidad gruesa a través del movimiento.

**Proceso didáctico:** El docente escribe en un papel una serie de actividades motoras (correr, saltar, hacer equilibrio, subir, hacer el títere y otras) luego coloca en una caja de zapatos y explica a los niños y niñas las reglas del juego. Inicia el juego, la caja debe pasar de mano en mano y a un toque de silbato del profesor u otra señal que decidan entre todos, el estudiante que la tenga debe abrir y coger uno de los papeles y cumplir la decisión escrita. El juego acaba cuando todos los papeles se hayan extraído de la caja.

**Evaluación:** Según la matriz adjunta

**Fuente:** Valdez Ilma. “La lúdica en la coordinación visomotora ”. Propuesta de licenciatura. Universidad de La Plata. Argentina. Adaptación: Carmen Orozco.

## ACTIVIDAD N° 17



**Nombre del juego:** Mi camino

**Habilidad que desarrolla:** Percepción visual, auditiva, movimiento, equilibrio.

**Proceso didáctico:** Explicar que deben recorrer por los caminos trazados (circuitos psicomotrices) Mientras caminan por él al ritmo de la música de diferentes estilos. Se verá como los pequeños harán

el mismo recorrido pero de diferente forma con las distintas músicas. Luego de concluido el recorrido, se les pide que narren cómo se sintieron y que reconozcan los diferentes circuitos.Cuál de ellos les gustó más y por qué. Puede variar el juego en diferentes pasos: cortos, largos, relajado-preocupado. Ya depende de la creatividad del docente o lo que los niños propongan.

**Evaluación:** De acuerdo a la matriz adjunta

**Fuente:** Valdez Ilma. “La lúdica en la coordinación visomotora ”. Propuesta de licenciatura. Universidad de La Plata. Argentina. Adaptación: Carmen Orozco.

## ACTIVIDAD N° 18



**Nombre del juego:** *Converso con mi amigo*

**Habilidad que desarrolla:** Identidad y psicomotricidad



**Proceso didáctico:** Mientras suena la música suave, el docente reparte 1.50 m de papel manila grueso para cada niño, tijeras y lápiz. Pedir que aflojen las partes del cuerpo, una por una, contrayéndolas y luego soltando. Hay que nombrarlas, especialmente aquellas en las que se acumula la tensión: cuello, espalda, cintura y mandíbula. Luego de este ejercicio, pedir que trabajen en pareja. Uno de ellos se acomoda sobre el papel hasta encontrar una postura cómoda y su favorita. La pareja le dibuja el contorno de su silueta. Seguidamente se invierte el rol. (Decir que van a tomarle una foto) Se recortará la silueta a la que el niño debe ponerle un nombre y despedirse de ella para colgar



alrededor del aula. Se debe repetir el ejercicio recordando la postura que escogió para la silueta. Ahora debe cada niño reconocer su silueta, tomarla y ubicarse sobre ella con la misma postura. Luego de permanecer unos instantes y haberse relajado, pararse y tomar a la silueta para bailar con ella en diferentes ritmos.

**Evaluación:** Según la matriz que se adjunta

**Adaptación:** Carmen Orozco

**Fuente:** [www.lateralidad//educación](http://www.lateralidad//educación).

## ACTIVIDAD N° 19



**Nombre del juego:** Mi amiga la pelota

**Habilidad que desarrolla:** Percepción visual, auditiva, direccionalidad, atención, concentración, relajación.

**Proceso didáctico:** Sentarse en círculo, cada niño y niña con una pelota en la mano, le pondrán un nombre. (Se coloca un cesto en la mitad del círculo). Cada

niño dirá el nombre de su pelota seguido de una frase con la que se despida de la pelota, por ejemplo “adiós”, “nos vemos”, “no me gustas”, “te extrañaré”, entre otras. Después de despedirse de ella, lanzará al cesto. Luego de esta actividad, en el mismo círculo en que se encuentran, se acuestan. Una vez relajados, escucharán una canción infantil. Si los niños producen un sonido tenue como “mmmmmmm” mientras descansan en esta postura, se obtendrá una relajación más profunda.

**Evaluación:** De acuerdo a la matriz que se adjunta.

**Fuente:** Castelo Isabel. “La expresión corporal en las habilidades comunicativas”. Tesis de licenciatura. ESPE.

## ACTIVIDAD N° 20



**Nombre del juego:** Mi cuerpo da la hora

**Habilidad que desarrolla:** Ubicación espacial, temporal y movimiento.

**Proceso didáctico:** Explique que van a formar un reloj y deberán tener conocimiento de las horas.

Formar un círculo con 12 estudiantes. Cada uno representa una hora. Uno se coloca en el centro y con el movimiento de los brazos y piernas mostrará las posiciones del reloj y señalará la hora que le soliciten. Los demás observarán si la hora marcada está correcta.

**Evaluación:** Según la matriz adjunta

## ACTIVIDAD N° 21



**Nombre del juego:** Mi aro corredor

**Habilidad que desarrolla:** Ubicación espacial, temporal, atención y movimiento

**Proceso didáctico:** Entregar a los niños y niñas un aro. Cada uno preparará una especie de gancho con el cual lo empujará como si fuese una rueda de coche.

**Variantes:** Pueden hacerle rodar con la mano, sin necesidad del gancho. Se colocan en la cintura e intentan hacerlo girar con el movimiento de su cuerpo. Formar parejas. Uno se coloca al frente sosteniendo un aro a la altura de su pecho, el otro niño o niña, según hayan acordado, lanza la pelota (escoger una liviana) para encestar. Luego se invierten los papeles. Colocarse dos niños, uno frente al otro, sosteniendo el aro, de tal forma que un niño o niña ingrese por él.

**Evaluación:** Según la matriz que se adjunta

**Fuente:** [www.psicomotricidad//educación](http://www.psicomotricidad//educación).

**Adaptación:** Carmen Orozco.



## ACTIVIDAD N° 22



**Nombre del juego:** Equilibrio dinámico

**Habilidad que desarrolla:** Adquirir un conocimiento y control del propio cuerpo en situaciones de equilibrio.

**Proceso didáctico:** Ubicar dos ladrillos echados, uno sobre otro, contar tres pasos y colocar 2 ladrillos más en la misma



posición que los primeros. Una vez ubicados frente con frente, colocar sobre ellos una tabla, de ser posible del mismo ancho que dan los ladrillos. Una vez listo, pedir a los niños que recorran la tabla, calculen la distancia, abran los brazos y pasen lenta o rápidamente sobre ella. Pueden caminar de espaldas por encima del banco formado, según sus habilidades. Una vez conocido el recorrido, lo harán con los ojos vendados. Los docentes deben estar cerca para cuidar de alguna caída.

**Evaluación:** De acuerdo a la matriz adjunta

**Fuente:** Mirta Raimundo: Programa “Sí se puede”.

## ACTIVIDAD N° 23



**Nombre del juego:** Yo me equilibrio...

¿Y tú?

**Habilidad que desarrolla:** Experimentar la sensación de equilibrio estático y dinámico a través de diferentes escenarios

**Proceso didáctico:** Entregar una pelota de colores liviana, de aquellas que se utilizan en la playa, los niños y niñas formarán parejas y colocarán la pelota entre ellos, a la altura de su pecho y al son de la música que escuchan, bailarán. Deben procurar que la pelota no se les resbale. Gana la pareja que mantuvo mayor tiempo la pelota entre sus cuerpos.

**Evaluación:** Según la matriz adjunta

**Fuente:** [www.psicomotricidad//educación](http://www.psicomotricidad//educación).

**Adaptación:** Carmen Orozco.

## III PARTE

### ACTIVIDADES EXPRESIVAS

#### ACTIVIDAD N° 24



**Nombre del juego:** Relajación

**Habilidad que desarrolla:** Lograr equilibrio emocional por medio de ejercicios de relajación.

**Proceso didáctico:** Es importante realizar después de un día de intenso trabajo. Para niños y niñas después de un examen.

Poner una música de fondo, pedir que se descalcen, se suelten el pelo en caso de estar recogidos, tumbarse en el suelo y con los ojos cerrados, harán lo siguiente:

Respiren profundamente tres veces. Después y muy suave hagan unos cuantos movimientos giratorios lentos con los pies, con las manos y con la cabeza.

Entonces empiecen a imaginar un cielo azul maravilloso, sin una nube.

Durante un instante recuerden el olor y la sensación del aire cuando el cielo está despejado. Recuerdo lo bien que se siente ante un día así.

A este cielo dibújale un inmenso y profundo océano. Mírale como está en completa calma y oyes el sonido de sus suaves olas.

Siente la profundidad y serenidad de este mar, otro ratito más. Luego añádele un bello sol amaneciendo.

Siente la sensación de frescura y renovación que nos transmite el amanecer. Disfruta de este nuevo día.

Por último, imagínate que estás sobre una suave y fresca hierba, relájate y siéntete bien y disfruta por unos instantes más de este maravilloso paisaje.

**Evaluación:** De acuerdo a la matriz adjunta.

**Fuente:** [www.psicomotricidadyequilibrioemocional//educación.com](http://www.psicomotricidadyequilibrioemocional//educación.com).

**Adaptación:** Carmen Orozco.



## ACTIVIDAD N° 25



**Nombre del juego:** Yo imito

**Habilidad que desarrolla:**

Representación de acciones de las personas.

**Proceso didáctico:** El docente les solicita que se sienten en círculo. Prepara un ambiente tranquilo para narrarles un cuento y va realizando las acciones



conforme les va contando. Cuando hayan comprendido la dinámica, se narra nuevamente el cuento y ellos tienen que hacer las acciones: así: Estaba el León durmiendo plácidamente la siesta, (ellos deben dormir), cuando escuchó el ruidito de un mosquito que lo fastidiaba (deben zumbar, como mosquitos). Este ruidito se hizo cada vez más fuerte, (tienen que zumbar más fuerte), y molesto se despertó. Preguntas: ¿Cómo se despertó? ¿Cuál era la cara, su expresión? (ellos las imitarán).

**Evaluación:** De acuerdo a la matriz adjunta.

**Fuente:** Serrano Marcia. Tesis de Expresión corporal y habilidades comunicativas: Universidad Estatal de Bolívar. (2012). **Adaptado por** Carmen Orozco.

## ACTIVIDAD N° 26



**Nombre del juego:** Soy parte del cuento

**Habilidad que desarrolla:** Representación escénica.

**Proceso didáctico:** Crear un ambiente de silencio y solicitar a los niños y niñas que se sienten en semicírculo para que

escuchen el cuento en una primera lectura.  
El docente leerá de manera expresiva, con todos sus movimientos.

“Una vez, estando en casa de mis abuelos, se me ocurrió subir el altillo a ver qué había allí. Caminé, por un largo pasillo casi a oscuras y me encontré, frente a una escalera.

Comencé, a subir...subir...había un escalón roto y ¡Ay! , casi me caigo, me dí un susto!... Después me calmé. Continué, subiendo hasta que llegué, a una vieja puerta. Traté, de, abrirla pero estaba atascada. La empujé, con las manos... una y otra vez...y no se abría. Probé, con todo

mi cuerpo, apoyando el hombro. Nada. Enojado le di un puntapié,... y entonces se abrió.

Quedé, asombrado por las mil cosas que allí había.

Entré, con mucho cuidado y primero recorrí todo con la vista. Después me acerqué, a un caballito de madera. Le soplé, la tierra que tenla encima y me senté. ¡Cómo se cabalga... Hico... caballito... hico hico, hop, hop , hico qué lindo!... Huy! qué, veo allí (rápido bajé del caballo) ¡Un violín! Lo tomé, con alegría, pero me llené, de tierra.

Lo sacudí un poco, lo soplé, y me puse a tocar. Tocaba y bailaba a la vez. Parecía un caballero antiguo. Uy! ¡qué desafinado me sale.! No me gusta. Lo dejo.

Miro de nuevo a mí alrededor. ¡Qué, veo! Una espada... A pelear se ha dicho Chick, Chick... Chick. Soy D'artagnan... Chick... Chick... Pummm lo toqué... Saludo a mi público. Gracias, gracias... Miro la espada Hum... Está muy afilada. Es peligrosa. Mejor la dejo con cuidado donde estaba. Así.

Oh... Un ropero viejo. ¿Qué tendrá adentro? ¿A ver? Oh ¡Cuánta ropa!. Aquí hay un sombrero de la abuela. A ver cómo

me queda? Seguramente lo usaba para ir a pasear al centro. Debía ser muy tímida en esa época... Adiós... Buenas tardes Ji Ji Ji. Adiós. Lo dejo... Aquí hay otro. Debe haber sido de mi abuelo cuando se casó. Me lo pongo y La-larali ... La-larali...Ja-jaja que cómico habrá estado...Lo voy a guardar donde estaba. Y esa botella?

Qué será lo que contiene? ¡Qué, transparente!... Hum ... ¡Qué rico olor!.. ¿Y si lo pruebo? No, NO. Puede ser veneno. No, qué va a ser veneno. Lo pruebo,... Hum... ¡Qué rico!... Otro poquito...¡Está exquisito!. Un poquito más...

Ja, ja,ja .... Ji ji ji.... Jo,jo,jo .... Que risa...  
Otro poco Jaja,ja...¡Oho oho! .Ja,,ja..ja....  
Ay Me duele la panza...Ay! Ay!  
Ja.ja.ja,...Pobre de mí Hi, hi, hi (llanto)  
Hi,hi,hi...Mejor me siento en el suelo. Soy  
muy desdichado Hi.Hi... mejor me acuesto  
Hi hi,...hum y me duermo un ratito ¡Qué  
lindo es dormir... Dormir.... Dormir...,Shhh,  
shhhh.

**Evaluación:** Según la matriz adjunta

**Fuente:** Ensayo “Las onomatopeyas en el cuento”. (2012).

**Adaptado por** Carmen Orozco.



## ACTIVIDAD N° 27



**Nombre del juego:** Me siento así

**Habilidad que desarrolla:** Relajación y equilibrio emocional.



**Proceso didáctico:** Solicitar a los niños y niñas que se desplacen suavemente de acuerdo a la música suave y a la señal de pare, se quedan paralizados. Continuar desplazándose suavemente, a la señal de pare: dejarse caer, representando como "derretidos por el sol".

La frase subrayada puede ser reemplazada por las siguientes opciones:

La niña es una vela, está quieta y parada, erguida. La maestra prende la mecha y comienza a consumirse, poco a poco se derrite... y se derrite por completo. El niño o la niña es un árbol de manzanas y comienza a crecer hasta dar frutos. Sus

bolsillos están llenos de piedras y comienzan a lanzarlas para alivianar su peso.

**Evaluación:** De acuerdo a los indicadores de la matriz adjunta.

**Fuente:** Mirta Raymundo. Cuaderno de trabajo del programa “Sí se puede”. UNESCO.

## ACTIVIDAD N°28



**Nombre del juego:** *Mi convivencia*

**Habilidad que desarrolla:** Integración familiar.

**Proceso didáctico:** Repartir las telas a cada uno y dar un tiempo para que, tanto

los niños, niñas y padres de familia exploren el material.

Se comienza por los niños que se esconden bajo la tela, mientras los padres de familia no los ven. Cuando están listos, salen los padres y comienzan a escuchar las rimas, poesías, o frases que los niños sepan decir y según diga cada uno, su padre o madre reconocerá y se parará frente al niño/a que cree es suyo de acuerdo con la voz. Acabado el ejercicio con todos, se descubren y comprueban quien adivinó y quién no.

Repetir invirtiendo el rol. Los padres de cubren, los niños no los ven, deben

pronunciar de uno en uno, un código, una frase o algo con lo que se identifica con su hijo, de preferencia frases de afecto, luego se comprueba quién adivinó y quién no.

Pedir que en un lugar y una postura cómoda, los padres abracen a su hijo y así relajarse y descansar. Luego del comentario espontáneo de los padres y sus niños o niñas, se puede ofrecer un pequeño refrigerio.

**Evaluación:** Según los indicadores de la matriz que se adjunta.

**Fuente:** Santillana “Estrategias para trabajar en el aula”, pág. 18.

## ACTIVIDAD N° 29



**Nombre del juego:** El burrito en la escuela

**Habilidad que desarrolla:** Movimiento y coordinación, memoria, desarrollando

escénico, vocalización, ritmo y expresión corporal.

**Proceso didáctico:** Solicitar a los niños que escuchen la lectura modelo del docente que representará el diálogo entre los personajes. Luego de haber escuchado, los niños pueden representarla. Uno de ellos puede hacer de burrito y sugerirá elementos que lo identifiquen. Otro podrá hacer de docente.

Una y una dos  
dos y dos tres  
el pobre burrito  
contaba al revés.  
¡No se la sabe!...





Sí me la sé.

¡Usted nunca estudia!

¿Dígame por qué?

Mi amo es muy pobre

hay que trabajar,  
trabajo en la noria  
todo el santo día...

no me llame burro

Profesora mía.

Evaluación: Según la matriz adjunta

**Fuente:** Caicho Grace, cuadernillo de trabajo para fortalecer la inteligencia verbal.

## **ACTIVIDAD N° 30**

**Nombre del juego:** Punto blanco

**Habilidad que desarrolla:** Atención, percepción visual, relajación, equilibrio.

**Proceso didáctico:** Repartir las pelotas medianas a cada uno para que lancen contra la pared, que previamente estará marcado con un círculo, el lugar donde deben toparle. Repetir 3 veces o más, según la energía de los niños participantes. Estimular a los que han acertado o se han aproximado al círculo.

A continuación de esta actividad, pedir que pongan la espalda en el piso y los pies en la pared; dejar oír una canción, puede ser acerca de la pelota. Los pies deben bailar en la pared mientras la espalda descansa en el piso.

**Evaluación:** Según la matriz que se adjunta.

**Fuente:** Mirta Raymundo. Cuaderno de trabajo del programa “Sí se puede”. UNESCO.

## ACTIVIDAD N° 31



**Nombre del juego:** Mi diálogo

**Habilidad que desarrolla:** Entonación y movimiento corporal.

**Proceso didáctico:** Solicitar a los niños que escuchen la lectura modelo. El docente enfatizará el diálogo entre los personajes. Los niños pondrán atención a la

modulación de la voz a través de los signos de entonación.

- *¡Qué quieres lobito!*
- *¿Una gallinita?*
- *¡Y la que te di!*
- *¿Ya me la comí?*
- *¡Y la molleja!*
- *¿se la di a la vieja?*
- *¡Y la hiel!*
- *¿Se lo di a Miguel?*
- *¡Y el corazón!*
- *¿Se lo di a Ramón?*

- *¿Qué quieres lobito?*
- *¡Una gallinita!*
- *¿Y la que te di?*
- *¡Ya me la comí!*
- *¿Y la molleja?*
- *¡se la di a la vieja!*
- *¿Y la hiel?*
- *¡Se lo di a Miguel!*
- *¿Y el corazón?*
- *¡Se lo di a Ramón!*

**Evaluación:** De acuerdo a los indicadores de la matriz que se adjunta.

**Fuente:** Caicho Grace. (2006). Tesis de maestría. La inteligencia verbal.

**Fuente:** Mirta Raymundo. Cuaderno de trabajo del programa “Sí se puede”. UNESCO.

## ACTIVIDAD N° 32



**Nombre del juego:** Me expreso  
alegremente

**Habilidad que desarrolla:** Lingüística y  
gestual, con acompañamiento del  
movimiento corporal.



**Proceso didáctico:** Solicitar a los niños y niñas que escuchen la vocalización modelo del siguiente trabalenguas para que luego repitan añadiendo gestos de acuerdo al texto.

Aviso al público de la república  
que el agua pública se va a acabar  
para que el público de la república  
tome agua pública de la república de más allá.

**Evaluación:** Según matriz adjunta

**Fuente:** [www.juegoslinguisticos//educación.com](http://www.juegoslinguisticos//educación.com).

**Adaptación:** Carmen Orozco.

## ACTIVIDAD N° 33



**Nombre del juego:** Noé a la selva fue

**Habilidad que desarrolla:** Imitar movimientos estéticos para desarrollar creatividad y ritmo.

**Proceso didáctico:** Proponga a los estudiantes que deben imitar en su manera

de moverse y caminar a los animalitos que menciona la canción.

Deje que se muevan libremente al ritmo de la música de la forma que sientan, según escuchan.

Variantes: Ponga la música ·El baile del gorila”

**Evaluación:** De acuerdo a matriz adjunta

**Fuente:** Gutiérrez Sanmartín, M. (1997). Juego “El aerobic recreativo”.

## MATRÍZ DE EVALUACIÓN

VARIABLE	INDICADOR	PONDERACIÓN		
Realiza con agrado movimientos en actividades propuestas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza movimientos corporales sencillos.</li> <li>- Descubre sus emociones.</li> <li>- Observa su entorno.</li> </ul>	Sin dificultad	2	
		Con dificultad	1	
		No	0	
Participa, a través del movimiento en juegos representativos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interioriza movimientos estéticos</li> <li>- Imita situaciones de la vida real.</li> </ul>	Sin dificultad	2	
		Con dificultad	1	
		No	0	
Participa afectivamente a través de la expresión corporal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Experimenta alegría</li> <li>- Promueve la comunicación</li> </ul>	Sin dificultad	2	
		Con dificultad	1	
		No	0	
Utiliza sus habilidades	- Coordinación de movimientos más	Sin dificultad	2	

corporales a través del movimiento.	complejos. - Relajación y equilibrio emocional.	Con dificultad	1	
		No	0	
Construye aprendizajes intelectuales, a través de los juegos de movimiento.	- Aplica destrezas auditivas - Sigue instrucciones. - Construye nuevos movimientos corporales. - Aplica destrezas motoras.	Sin dificultad	2	
		Con dificultad	1	
		No	0	
Construye aprendizajes emocionales y sociales a partir de actividades lúdicas.	- Crea imaginación y fantasía. - Reconoce formas, paisajes y su figura personal.	Sin dificultad	2	
		Con dificultad	1	
		No	0	
Desarrolla habilidades psicomotoras.	- Demuestra equilibrio corporal. - Diferencia movimientos gruesos y finos	Sin dificultad	2	
		Con dificultad	1	
		No	0	
Se relaciona con los demás.	- Distingue tiempos y espacios	Sin dificultad	2	
		Con dificultad	1	
		No	0	

Escucha instrucciones y los representa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza el cuerpo y representa a personajes.</li> <li>- Comunica mensajes.</li> <li>- Descubre expresiones a través de los gestos del cuerpo.</li> </ul>	Sin dificultad	2	
		Con dificultad	1	
		No	0	
Experimenta variedad de ejercicios corporales: Poesías infantiles.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propone movimientos de coordinación.</li> <li>- Escucha atentamente y desarrolla memoria.</li> <li>- Desarrollando escénico - Vocalización, ritmo y expresión corporal de acuerdo a las ideas de las poesías infantiles.</li> </ul>	Sin dificultad	2	
		Con dificultad	1	
		No	0	
Se mueve al ritmo de la música, diferenciando las frases musicales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Poner de parte para disfrutar de la música</li> <li>- Se muestra integrado al grupo</li> <li>- Se esfuerza y pone seriedad en el trabajo del baile.</li> </ul>	Sin dificultad	2	
		Con dificultad	1	
		No	0	

**Elaborado por:** Lic. Carmen Orozco

## BIBLIOGRAFÍA

- Antúnez, Celso. (2006). Juegos para estimular las inteligencias. España: editorial NARCEA.
- Actualización y Fortalecimiento Curricular, (2010).
- Aguilar, M. (1989) Técnicas de animación grupal. Buenos Aires, Editorial Espacio Argentina.
- Ander Ezequiel - egg. Hvmánitas. (1977) *Técnicas de investigación social*, Edición.
- Antuña, Vicentina, Las habilidades cognitivas en el aula, 2002.
- Borda, Elizabeth, “Ayudas Educativas, Creatividad y aprendizaje”, Aula Abierta, PROYECTO.
- Gutiérrez Sanmartín, M. (1997). Valores sociales y deporte. España: Universidad de Granada.