GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA
MENCIÓN JUEGO ARTE Y APRENDIZAJE

GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS

MÁGICAS TRAVESURAS

Autora: Irma Rocío Ati Colcha
Coautora: Lic. Zoila Román Proaño Msc.

Titulo Original: Guía de Juegos Recreativos "MAGICAS TRAVESURAS"
Autor: Irma Rocio Ati Colcha
Coautor: Mgs. Zoila Grimaneza Román Proaño

Deposito Legal: 200
Editorial: Didhagopro
Cdla. La Primavera Calle Huigra entre Calpi y Pungalá
Comite Editorial:
Dr. Carlos Valarezo García. Mgs.
Dr. Eduardo Montalvo Larriba. Mgs.
Drá Irma Granizo Luna. Mgs.
Dra Mery Alvear Haro. Mgs.

Primera Edición
Diciembre 2014.
ISBN:
Queda prohibida sin la Autorización escrita de los editores, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio.

Impreso en Ecuador/Printed in Ecuador

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

INSTITUTO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA
MENCIÓN JUEGO ARTE Y APRENDIZAJE

GUÍA DIDÁCTICA

DE JUEGOS RECREATIVOS

MÁGICAS TRAVESURAS

Autora: Irma Rocío Ati Colcha
Coautora: Lic. Zoila Román Proaño Msc.

MAGICAS
TRAVESURAS

ÍNDICE

íNDICE 5

PRESENTACIÓN 7

OBJETIVOS 8

FUNDAMENTACIÓN 9

EJERCICIOS LÚDICOS 11

Reconocimiento del espacio 12
Las pequeñas marionetas 13
Pelotas en parejas 17
Las bolitas 18
La mosca 19
El río encantado 20
El trencito 21
Despacito caracolito 22
La gallina y los pollitos 23
Vamos a la selva 24

CANCIONES Y MOVIMIENTO DEL CUERPO 26

San Serafín del Monte 27
A la rueda de San Miguel 28
El juego del milano 29
Pares y nones 30
Don Pirulí 31
El cojo 32
El campesino y el comerciante 33
La ronda del gato y el ratón 34
A la canasta del chile piquín 35
El lobo 36

ACTIVIDADES FÍSICO RECREATIVAS 37

Los caballitos 38
Los árboles 39
El bus va a la tienda 41
Los conejos 42
La varita inteligente 43
Visitando otras casas en el campo 44
Aventuras en la selva 45
Venturas en la selva 2 46
Los sapos en la selva 47

SECUENCIAS MOTRICES 48

BIBLIOGRAFÍA 53

PRESENTACIÓN

La educación Inicial requiere de diversos factores que permitan el desarrollo integral de los niños y niñas, esto implica trabajar en las destrezas motrices finas y gruesas, en el contexto de la integración de actividades que generen no solamente estas habilidades de forma aislada, sino que se constituyan en ejes trasversales para aprovecharlas promoviendo contenidos, se enmarca la presente guía de juegos recreativos, cuyo propósito es entregar a los docentes una herramienta de trabajo que les ayuda de una u otra manera a realizar actividades divertidas para los niños. Los contenidos de la guía están estructurados en tres partes fundamentales para desarrollar la motricidad gruesa.

En la primera parte se propone la implementación de una serie de juegos recreativos con contenido eminentemente lúdico que permiten a los niños reconocer las partes del cuerpo e ir desarrollando movimientos simples a través de ejercicios relacionados con actividades para jugar.

En la segunda parte se proponen juegos recreativos pero añadiendo el factor musical con la utilización de instrumentos, canciones y expresiones corporales para emitir sonidos al mismo tiempo que se establecen actividades en las que los niños realizan movimientos de flexibilidad y equilibrio.

La tercera parte de la guía está constituida por actividades físico recreativas que potencializan el movimiento poniendo énfasis en los procesos de aprendizaje de nociones básicas de lateralidad, reconocimiento del espacio, velocidad, ubicación espacial.
Finalmente se proponen algunas sugerencias para desarrollar tipos de movimientos que se han utilizado durante la aplicación e los ejercicios programados
Se considera que la Guía de Juegos Recreativos “Mágicas Travesuras es un instrumento adecuado para que el docente aplique actividades alternativas para el desarrollo motriz y es susceptible de ser utilizada de acuerdo a los entornos en los que se desenvuelven los niños y niñas y los recursos disponibles.

La Autora

OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial a través de actividades lúdicas recreativas

Objetivos Específicos.

Utilizar juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad Gruesa a travéz de actividades lúdicas que permitan el conocimiento de las nociones básicas de forma divertida.

Emplear Canciones y movimientos de cuerpo para el desarrollo de la motricidad gruesa, poniendo especial enfasis en el ritmo

Utilizar actividades físicas recreativas fomentando la ubicación espacial y la orientación para los niños de educación inicial.

FUNDAMENTACIÓN

La Guía de Juegos Recreativos "Mágicas travesuras está fundamentado en tres aspectos fundamentales de los procesos didácticos para la enseñanza en la educación inicial.

En primer lugar se establece la relación del desarrollo corporal y mental con la adquisición de habilidades y destrezas propuesto en la teoría Psicogenetica de Jean Piaget (1973), en la que se asegura que los niños son capaces de desempeñarse adecuadamente por la conjunción de dos factores relacionales, la edad biológica del niño y su madurez emocional, estos dos aspectos están presentes en cada uno de los individuos en menor o igual grado de desarrollo unos con otros, sin embargo están sujetos a límites que se encuentran establecidos por el desarrollo psicogenético, esto es por situaciones con las que nacen (genética) y situaciones que adquieren mientras van creciendo.

Estos factores son importantes para establecer cuáles deben ser los aspectos a considerar cuando se pretende introducirlos en el proceso de la educación formal.

El siguiente aspecto que fundamenta esta guía de juegos recreativos es la teoría de Lev Vigotsky (1988) que propone la teoría del desarrollo próximo en la que se considera que los factores sociales tienen una relevancia fundamental en el desarrollo del niño, al ser los que modelan su crecimiento, estos factores están presentes en la familia y en la sociedad, en este caso en la escuela en la que se educan por lo que es importante entregar al niño una serie de estímulos positivos.

Finalmente, para esta guía se propone como referente el paradigma constructivista cuyo contenido es propuesto por Piaget y Vigotsky y otros autores que aseguran que el conocimiento verdaderamente significativo es aquel que produce el niño a través de sus propias experiencias, estas experiencias adquiridas le servirán para construir nuevos conocimientos, de ahí la importancia de proponer en la educación inicial un currículo que permita al niño generar contenidos significativos posteriores.

EJERCICIOS LÚDICOS

Fuente: Irma Ati

1 RECONOCIMIENTO DEL ESPACIO

PROPÓSITO

Introducir al niño a la actividad psicomotríz a través de una breve revisión de su cuerpo en relación con el espacio.

MATERIALES

Ninguno

DESARROLLO

Pida a los niños que empiecen a caminar de manera libre por todo el espacio, sin ninguna dirección, con pasos lentos. Después indíqueles que:

- Respiren profundo, retengan el aire y lo suelten lentamente (tres veces).
- Sientan su pies: la planta, los dedos, los talones, los tobillos; las piernas: las rodillas, los muslos; la cadera, el torso, la espalda, el pecho, los hombros, los brazos antebrazos, las muñecas, las manos, el cuello y la cabeza.
- Hagan pequeños movimientos con cada parte del cuerpo que menciones.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Movimientos globales
Respiración

Cognoscitivos

Atención
Esquema corporal
Espacio

Psicosociales

Conciencia de sí mismo

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Identifica las partes de su cuerpo	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

2 LAS PEQUEÑAS MARIONETAS

PROPÓSITO

Favorecer el tono muscular.

MATERIALES

Una marioneta (muñeco de tela o madera sujetado por hilos sobre una base)

DESARROLLO

Haga dos movimientos con la marioneta: uno de tensión, en el que esté rígida con los brazos elevados; y en otro para soltar, de modo que la marioneta se destense y caiga por completo.

Después, invite a los niños a imitar a la marioneta; tú representa al titiritero y alza un brazo lo más alto posible simulando jalar los hilos de todas las marionetas (los niños), para que los niños alcen ambos brazos, la cabeza y las piernas sosteniéndose sobre las puntas. Cuando baje el brazo, pida a todos los niños que destensen su cuerpo y suavemente caigan al piso con movimientos ligeros.

Repita este ejercicio varias veces y diga a los niños que reflexionen y expresen qué sucedió con su cuerpo.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

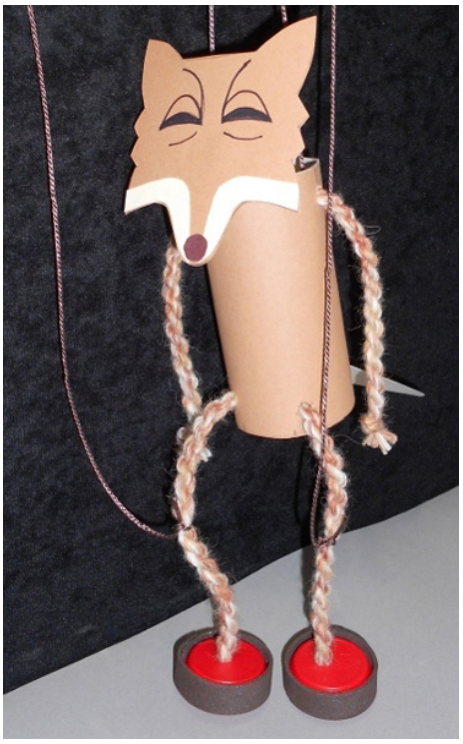
Movimiento global
Tono muscular

Cognoscitivos

Atención
Percepción visual

Psicosociales

Colaboración



EVALUACIÓN

Reconoce su cuerpo	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

Cómo hacer una marioneta con un cilindro de cartón y dos tapas

GRAN IDEA

Materiales

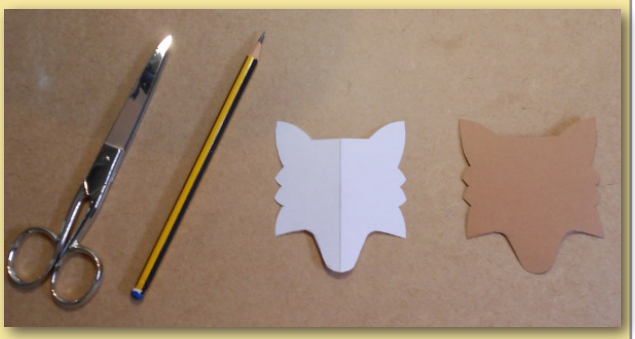
*Un cilindro de cartón para desecho (interior del papel para el baño).
* Dos tapones de botellas de plástico.
* Cartulina (varios colores: vainilla, chocolate y café oscuro).
* Un lápiz. * Un rotulador (negro).
* Fomix (café). * Unas tijeras.
* Folios en blanco. * Cinta adhesiva (pequeña). * Lana. * Una regla. * Cartón fino.
* Cordón sintético. * Cola blanca (de carpintero) o pegamento de barra.
* Cola de contacto

Fuente: http://www.pequeocio.com/

Preparando el cuerpo.

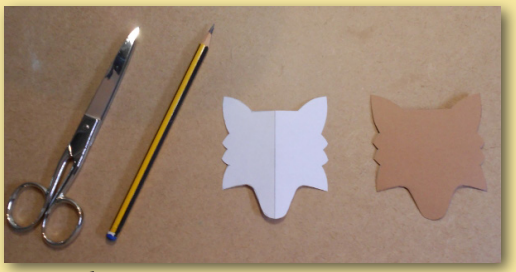
1) Dibujamos y recortamos un rectángulo en la cartulina color chocolate, con las medidas del cilindro de cartón. El mío tiene 9,2 cm de ancho por 16,5 cm de largo.

2) Ponemos cola blanca o el pegamento de barra, a todo el exterior del cilindro y pegamos el rectángulo de cartulina.

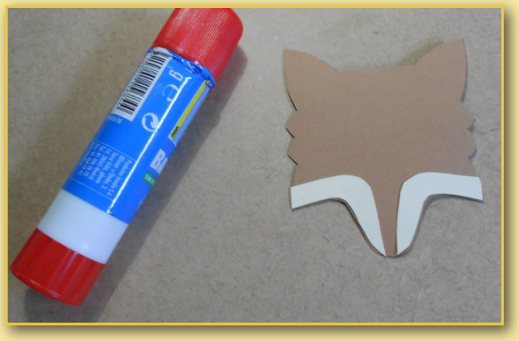


Fuente: http://www.pequeocio.com/

La cabeza.



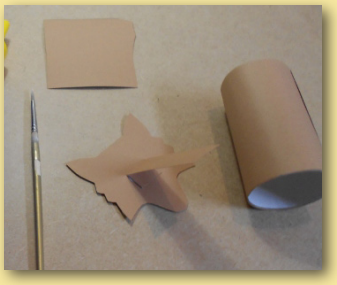
Fuente: http://www.pequeocio.com/



Fuente: http://www.pequeocio.com/

1) Dibujamos la cabeza en un folio y lo recortamos.
2) Marcamos el patrón de la cabeza en la cartulina del mismo color anterior y recortamos.
3) Dibujamos las dos piezas laterales, en la cartulina clara (vainilla) y las recortamos.
4) Pegamos las piezas de cartulina clara en la de la cabeza.
5) Dibujamos un círculo en la cartulina marrón oscuro.
6) Pegamos el círculo en el lugar donde va la nariz.
7) Dibujamos los ojos con un lápiz.
8) Perfilamos con el rotulador negro.

Uniendo la cabeza al cuerpo.



1) Cortamos una tira en la cartulina.
2) Doblamos uno de sus extremos, a modo de solapa y la pegamos a la parte trasera de la cabeza.
3) Ponemos cola en el resto de la tira de cartulina y la pegamos al interior del cilindro.

Las patas.

Para la elaboración de las patas utilizaremos lana, pero haciendo con ella unos cordones.

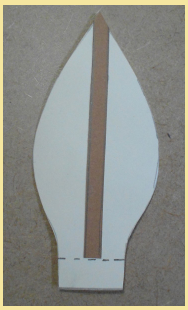
1) Cortamos varios trozos de lana (deben tener el doble del tamaño del cordón que deseamos obtener).
2) Sujetamos los trozos de lana a una mesa o tabla con la cinta adhesiva.

Fuente: http://www.pequeocio.com/

3) Hacemos un nudo en el otro extremo y comenzamos a girar la lana sobre sí misma hasta que esté bien tensa.
4) Sujetamos con los dedos el centro de las tiras de lana, soltamos los dos extremos y dejamos que se enrosque.
5) Haremos esto con las cuatro patas.

La cola.

1) Dibujamos la cola en la cartulina clara, con una solapa en la base para el pegue y la recortamos.
2) Dibujamos una tira de unos 5 milímetros de ancho en la cartulina (color chocolate).
3) Pegamos la tira de cartulina, en el centro de la pieza de la cola.



Fuente: http://www.pequeocio.com/

Montando la marioneta.

a) Las patas:

1) Marcamos dos puntos a cada lado del cilindro en su parte superior, con un lápiz.
2) Agujereamos, con la punta de las tijeras.
3) Introducimos los cordones de las patas superiores y atamos por dentro.
4) Haremos lo mismo con las patas inferiores, en la parte delantera inferior del cilindro.

Fuente: http://www.pequeocio.com/

b) Los pies:

1) Agujereamos los tapones de la botella de plástico en su parte central, con la punta de las tijeras.
2) Cortamos una tira fina (ancho de la tapa de plástico) en el fomix
3) Pegamos la tira al contorno de los tapones con la cola de contacto.

c) La cola.

1) Doblamos la solapa de la cola.
2) Ponemos cola blanca en la solapa y la pegamos por detrás.

Fuente: http://www.pequeocio.com/

d) Los cordones de manipulación.

1) Cortamos cuatro trozos del cordón sintético.
2) Atamos dos de los cordones, a los cordones de las patas superiores (interior del cilindro).
3) Atamos los otros dos cordones, en el centro del cordón de las patas inferiores.

e) La cruceta.

1) Cortamos una tira en cartón fino, de unos 17 cm de largo por 2,5 cm de ancho.
2) Marcamos un punto en el centro de la tira y otro en cada uno de sus extremos.
3) Agujereamos los tres puntos, con la punta de las tijeras.
4) Introducimos los dos cordones superiores por el orificio central y anudamos.
5) Los cordones de las patas inferiores, van en los extremos.

Fuente: http://www.pequeocio.com/

Puede que esta marioneta sea complicada para realizarla con niños, pero su manejo es tan sencillo que cualquiera, a cualquier edad puede hacerlo y, los niños estarán encantados de tener a este zorrito entre sus manos, para jugar a inventar mil y una aventuras.

Fuente: García Eliana (2014) TitiriNet

3 PELOTAS EN PAREJAS

PROPÓSITO

Desarrollar el equilibrio al utilizar los patrones de lanzar y atajar.

MATERIALES

Pelotas grandes (de aproximadamente 30 cm de diámetro)

DESARROLLO

Organizar a los niños para que se coloquen, por parejas, uno frente al otro: uno lanzará la pelota y el otro tratará de atraparla con las dos manos. Después harán lo mismo, pero marchando en ronda mientras se lanzan y atrapan la pelota con ambas manos.
Posteriormente, indícarles que se coloquen uno frente al otro, pero uno de pie y otro en cuclillas; el que está de pie lanza la pelota y el que está en cuclillas la atrapa con las dos manos.
Después cambian de posición: el que estaba en cuclillas se levanta para lanzar la pelota, y el que estaba de pie se pone en cuclillas para cacharla.
Ambos, uno frente al otro, se lanzan la pelota. También lo harán con un rebote en el piso.
Por último, pongan una mesa en medio de ambos y sobre ésta hagan el rebote de la pelota.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Lanzar
Atajar

Cognoscitivos

Atención
Seguimiento de instrucciones

Psicosociales

Trabajo en equipo
Colaboración

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Mantiene el equilibrio	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

4 LAS BOLITAS

PROPÓSITO
Favorecer la coordinación óculo-manual.

MATERIALES
Papel de diferentes tamaños, texturas, grosor y colores

DESARROLLO

Decir a los niños que se sienten en círculo y entregar a cada uno dos trozos de distinto papel para que forme una pelotita utilizando una mano y luego la otra; incluso, puedes preguntar de manera individual, "¿con qué mano te fue más fácil hacer la pelotita?", para que el niño vaya identificando su lateralidad.
Después, pedirles que con los ojos cerrados exploren cada una de las pelotitas sintiendo su textura, olor, tamaño y peso; luego, que observen de nuevo su forma, color, textura y tamaño, para comentarlo con sus compañeros; y que finalmente manipulen con los dedos cada una de las pelotitas para terminar con juegos de lanzar y agarrar solos y en grupo.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Coordinación óculo-manual
Motricidad fina
Lateralidad

Cognoscitivos

Exploración , Reflexión, Observación
Descripción, Comparación,
Percepción visual, Percepción táctil
Percepción auditiva.

Psicosociales

Juego Grupal
Colaboración

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Maneja la coordinación óculo - Manual	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

5 LA MOSCA

PROPÓSITO
Desarrollar la coordinación global y el patrón de carrera.

MATERIALES
Ninguno

DESARROLLO

Eligir a un niño para que sea la mosca. Los demás forman un círculo y el que representa a la mosca se coloca en el centro de la ronda. Se toman de la mano y giran al mismo tiempo que cantan:

En el patio de mi casa
me encontré una mosca
me dio mucha lata
y me hizo enojar.

Los niños simulan estar enojados.

Los niños simulan echar insecticida a la mosca.
¡Échele pix pss pss
¡Échele más! pss pss.
¿Ya se murió?
(la mosca se encoge)
¡No, ya revivió!

El niño que es la mosca se levanta y comienza a perseguirlos y al que logre alcanzar será la próxima mosca.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Carrera
Coordinación global
Ritmo

Cognoscitivos

Atención, Asociación,
Juego simbólico, Percepción visual
Percepción auditiva,

Psicosociales

Jugo Grupal
Colaboración

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Tiene coordinación global	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

6 EL RÍO ENCANTADO

PROPÓSITO

Favorecer la noción de espacio - tiempo.

MATERIALES

Cartones de cuarto de pliego

DESARROLLO

Distribuir los cartones en el piso con una distancia aproximada de 10 cm entre cada uno, tratando de formar con ellos un río. Elige a un integrante del grupo, para que se ubique en un extremo del río, mientras los demás se sitúan en el otro. Di a los niños que el objetivo es rescatar a su compañero que está del otro lado. Para ello es necesario que todos crucen el río saltando en los cartones, que son piedras, ya que si tocan el río quedan encantados sin poderse mover. Cuando un niño sea encantado, debe esperar que otro le toque la espalda para desencantarlo. Una vez que logren el objetivo, podrán reiniciar el juego, pero ahora tendrán que rescatar al primero que llegó. De acuerdo con la edad de los niños se puede incrementar el nivel de dificultad, aumentando la distancia entre cartón y cartón o poniendo palos encima de los cartones que representen hongos venenosos y que no podrán tocar.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Equilibrio
Coordinación óculo-pedal

Cognoscitivos

Anticipación, Planeación, Espacio
Tiempo, Esquema corporal,

Psicosociales

Tolerancia a la frustración
Cooperación
Solidaridad

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Maneja la noción de espacio Tiempo	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

7 EL TRENCITO

PROPÓSITO
Desarrollar nociones espaciales.

MATERIALES
Ninguno

DESARROLLO

Agrupar a los niños por parejas y pedirles que se tomen de la cintura simulando ser trenecitos.
Darles la indicación de moverse siguiendo al primero de la fila. La regla es que no deben chocar ni soltarse. Realiza el sonido del tren mientras los niños se desplazan; después de un breve tiempo, dejar de hacer el sonido para que los trenes se detengan y el niño que encabeza la fila pase al último dando oportunidad a todos de dirigir el tren.
Dependiendo de la edad de los niños el grado de dificultad puede incrementarse añadiendo el factor velocidad (lento-rápido) o formando trenes más largos y reduciendo el espacio del desplazamiento.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Coordinación global
Ritmo, Marcha, Equilibrio

Cognoscitivos

Atención,Concentración
Espacio, Tiempo
Percepción auditiva

Psicosociales

Jugo Grupal
Colaboración

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Maneja nociones espaciales	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

8 DESPACITO CARACOLITO

PROPÓSITO
Desarrollar la noción de tiempo.

MATERIALES
Una bolsa de plástico llena de trapos viejos o una almohada por cada niño

DESARROLLO

Delimitar un trayecto para una carrera y establece un punto de llegada como meta. Realiza una introducción hablando de los caracoles (cómo son, cómo se mueven) y pregunta si les agradan, etcétera. Después repartir a cada uno de los niños una bolsa de plástico llena de trapos o una almohada.
Los niños en posición de gateo (cuatro puntos) se colocan la bolsa en la espalda, y en ese momento se convierten en caracoles. Cuando todos se han puesto la bolsa en la espalda, dar la señal de salida para iniciar la carrera. El objetivo es llegar a la meta, pero para ganar es necesario que las bolsas nunca caigan al piso; de lo contrario, el jugador vuelve a comenzar la carrera de manera lenta y con mucho cuidado.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores
Coordinación global
Equilibrio, Gateo, Tono

Cognoscitivos
Atención, Concentración
Planeación, Espacio

Psicosociales
Control del impulso
Tolerancia a la frustración
Competencia

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Maneja Nociones espaciales	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

9 LA GALLINA Y LOS POLLITOS

PROPÓSITO
Desarrollar la orientación espacial

MATERIALES
Un pañuelo para cada niño

DESARROLLO

Se escoje un jugador que representa a la madre gallina, el resto de los participantes son los polluelos y se vendan los ojos
La madre gallina se esconde en cualquier lugar de la sala (bajo la mesa, a lado de un armario, etc.) El Conductor del juego da la señal para que los polluelos empiecen la búsqueda de la madre gallina, cuando un polluelo se encuentra con otro jugador dice en voz baja "pio, pio"
Si un polluelo se encuentra con la madre gallina, ésta no le responde, entonces el polluelo se quita la venda, se queda quieto al lado de la madre gallina y no contesta cuando alguien le pregunta. el juego termina cuando todos se han quitado la venda.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Percepción corporal, espacio temporales; ritmo.

Cognoscitivos

Mostrar autonomía y decisión en las propias iniciativas

Psicosociales

Acción individual

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Se orienta espacialmente.	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

10 VAMOS A LA SELVA

PROPÓSITO
Desarrollar la orientación espacial

MATERIALES
Ninguno

DESARROLLO

El educador se sienta en el circulo formado por todos los articipantes, de modo que todos puedan ver los gestos que realiza.
Empieza a explicar una historia, a cada frase inventa un gesto y todos los jugadorees repiten la frase y el gesto que ha realizado.
Cada vez que repite una frase se acompaña con el mismo gesto que se ha hecho anteriormente. ¿Vamos a cazar leones ! (con las manos al rededor de la boca, como si se gritara)
Para nosotros (con la mano señalando al grupo), Par todos Nosotros (igual que en la frase anterior pero más exagerado)

EJEMPLO DE RELATO

- Tomamos una cámara fotográfica. (Gesto de colgar la cámara fotográfica al hombro).
- Y la mochila. (Gesto de cargar con la mochila).
- ¡Vamos a la selva a fotografias leones!
- Para nosotros.
- Para todos nosotros.
- Salimos de casa. (Se golpea con las manos sobre los muslos para simular el ruido de pasos)
- ¡Anda la osa! (Se simula la admiración)
- Un río. (Señala el río con el dedo)
- ¿Cruzamos el río? (Los brazos en jarra)
- ¡Lo cruzamos! (Gesto de asentimiento. Colocamos la mochila sobre la cabeza.)
- ¡ Eh ah, eh ah, eh ah! (Se mueven los brazos como si se nadara.)
- ¡La sabana! (Se la señala con el dedo)
- ¡Cómo ha crecido la hierba! (Gesto de admiración.)
- ¿La cruzamos?
- ¡La cruzamos!
- Ziss, zass, ziss, zass. (Se corta la hierba a machetazos).
- Mmmm... (Mira el horizontecon la manos sobre los ojos, como protegiendose del sol.)
- ¡No hay leones (Gesto de decepción.)
- ¡Anda la osa!
- ¡Una cueva! ¡Una cueva de leones (Expresión de estar emocionado.)
- ¡Entramos!
- La cueva esta oscura. (Ojos cerrados y palmando con la mano)
- Grrr... (Flojito)
- ¡El león! (Gesto de de admiración)
- Esto de aquí es la cabeza. (Se palma una cabeza con la mano, ientras se susurra la frase.)

- ¡Esto de aquí es el cuerpo (Se palpa.)
- ¡Esto de aquí es la cola (Se palapa.)
- Grrr... (Fuerte)
- ¡Mejor nos vamos! (Con miedo.)
- ¡Corre, corre! (Se mueven los brazos rápidamente, como si se corriera.)
- ¡La sabana! (Gesto de cortar hierba)
- ¡El río! (Gesto de nadar.)
- ¡La puerta de casa! (Se abre, se cierra y se da rápidamente dos vueltas la llave.)
- ¡Salvados! (Gesto de alivio y descanso.)

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Acción individual.

Cognoscitivos

Atención

Psicosociales

Aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demas cumpliendo las normas básicas de convivencia.

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Se orienta espacialmente.	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

CANCIONES Y MOVIMIENTO DEL CUERPO

Fuente: Irma Ati

11 SAN SERAFÍN DEL MONTE

PROPÓSITO
Favorecer el control postural.

MATERIALES
Ninguno

DESARROLLO

Los niños hacen una rueda y cantan, al mismo tiempo que van cambiando de postura conforme lo indica la canción.

San Serafín del Monte,
San Serafín, ¿qué haré?
Haz como buen cristiano.
Yo me hincaré.

El último verso se cambia por: me sentaré, brincaré, aplaudiré, giraré, rodaré, acostaré, etcétera.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Equilibrio, control postural, ritmo

Cognoscitivos

Atención, seguimiento de instrucciones

Psicosociales

Ubicación espacial, convivencia

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Controla la postura	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

12 A LA RUEDA DE SAN MIGUEL

PROPÓSITO
Que los niños experimenten distintas velocidades de un canto y lo expresen corporalmente.

MATERIALES
Ninguno

DESARROLLO

En este juego, los niños cantan en rueda y según se les va nombrando el niño que está en el centro, se vuelven de espaldas, hasta que todos quedan igual.

A la rueda, a la rueda de San Miguel,
todos cargan su caja de miel.
A lo maduro, a lo maduro,
que se voltee _____ de burro.

Se puede variar la velocidad del canto, y realizar los movimientos de acuerdo con el ritmo de la canción.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores
Control postural, ritmo, coordinación global

Cognoscitivos
Atención, reconocimiento auditivo, ubicación espacial

Psicosociales
Cooperación, integración

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Maneja la expresión corporal	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

13 EL JUEGO DEL MILANO

PROPÓSITO
Favorecer el patrón de marcha y carrera.

MATERIALES
Ninguno

DESARROLLO

Un niño representa a Milano, quien se va a un lugar apartado y finge dormir. Los demás niños están en una fila tomados por la cintura, y desfilan y cantan las dos primeras estrofas; al concluir la segunda, se detienen y entonan la tercera con el fin de dar lugar a que el último de la fila se acerque a donde está Milano y le toca la frente. En ese momento preguntan: ¿Milano está muerto o está sano?; el niño que fue a ver a Milano contestará: "tiene catarro". A cada respuesta, regresa a su lugar y vuelven a entonar las dos primeras estrofas. Al decir "está muerto", todos se dispersan y a quien Milano alcance, ocupa su lugar.

Vamos a la huerta
de toro, toronjil,
a ver a Milano
comiendo perejil.

Milano no está aquí,
está en su vergel,
abriendo la rosa
y cerrando el clavel.

Mariquita, la de atrás,
que vaya a ver
si vive o muere,
si no, para correr.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Marcha, carrera

Cognoscitivos

Atención, seguimiento de instrucciones

Psicosociales

Cooperación,
trabajo en equipo

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Marchan y corren adecuadamente	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

14 PARES Y NONES

PROPÓSITO
Favorecer el ritmo.

MATERIALES
Ninguno

DESARROLLO

Los niños hacen una rueda y cantan la canción; cuando dicen "el que quede solo" tienen que abrazar al compañero que tienen al lado, y el que se quede solo, pierde.

A pares y nones
vamos a jugar,
el que quede solo
ese perderá. ¡Ey!

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Ritmo, atención

Cognoscitivos

Seguimiento de instrucciones, concepto de cantidad

Psicosociales

Cooperación, afectividad

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Maneja	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

15 DON PIRULÍ

PROPÓSITO
Favorecer el desarrollo del espacio, tiempo y ritmo.

MATERIALES
Ninguno

DESARROLLO

Este juego es de imitación; anteriormente lo jugaban las niñas reproduciendo los movimientos característicos de cada oficio, pero ahora lo juegan niñas y niños haciendo una ronda y cantando, cambiando a todos los oficios que sugieran.

Don Pirulí
a la buena, buena, buena,
así, así, así
así las planchadoras;
así, así, así,
así nos gusta más.

Don Pirulí
a la buena, buena, buena,
así, así, así
así los barrenderos;
así, así, así,
así nos gusta más.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Movimientos globales y finos, ritmo, tono muscular

Cognoscitivos

Atención, memoria, imagen mental, tiempo, espacio

Psicosociales

Identificación con sus mayores, valoración de los oficios de su comunidad creatividad

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Relaciona el espacio, el tiempo y el ritmo	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

16 EL COJO

PROPÓSITO
Favorecer el equilibrio postural.

MATERIALES
Ninguno

DESARROLLO

Se canta la canción del cojo y al mismo tiempo se dan saltos en un solo pie, y en forma divertida imitan diversas formas de cojera, según se canten los versos.

Soy cojo de un pie
y manco de una mano,
tengo un ojo tuerto
y el otro apagado.

Soy cojo de un pie
y no puedo andar,
sólo al verla a usted
suelo no cojear.

Ahí viene un cojo,
por la banqueta,
sacando sones
con la muleta.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Patrón de salto, ritmo, coordinación global

Cognoscitivos

Imitación, atención, equilibrio

Psicosociales

Memoria, esquema corporal, colaboración

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Tienen el equilibrio	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

17 EL CAMPESINO Y EL COMERCIANTE

PROPÓSITO
Favorecer la coordinación global.

MATERIALES
Ninguno

DESARROLLO

Se forman dos o tres filas de niños que levantan las manos, moviéndolas como si aplaudieran, pero en silencio, para simular un cultivo de maíz mecida por el viento. Un niño actua como campesino y anda entre los surcos revisando su maíz. Entonces llega otro niño, que es el comerciante y pregunta al campesino:
—Señor campesino, le vengo a comprar su maíz.
—No lo vendo.
—¿Por qué?
—Porque se me volvió vaca.
Los niños del cultivo imitan a las vacas, mugiendo y moviéndose en desorden.
—Señor campesino, le vengo a comprar sus vacas.
—No las vendo.
— ¿Por qué?
—Porque se volvieron cochinos.
Ahora, todos los niños imitan a los cochinos. El comerciante se va de nuevo y regresa.
—Señor campesino, le vengo a comprar sus cochinos.
—No los vendo.
— ¿Por qué?
—Porque se me volvieron perros.
Los niños imitan ahora a los perros y salen tras el comerciante ladrando y haciendo como que lo muerden.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Coordinación global
Imitación

Cognoscitivos

Espacio
Percepción auditiva

Psicosociales

Juego de roles sociales de su comunidad

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Tiene coordinación global	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

18 LA RONDA DEL GATO Y EL RATÓN

PROPÓSITO
Favorecer el patrón de carrera.

MATERIALES
Ninguno

DESARROLLO

Los niños forman una rueda tomados de las manos. Un jugador, que representa el ratón, se queda dentro del círculo. Otro, que representa al gato, está afuera de la rueda. Empiezan a girar y cantan:
El gatito quería comer, quería comer, quería comer.
Se detienen y algún niño de la rueda pregunta:
— ¿Qué quería comer?
Otro pequeño contesta:
—Un pan.
Los demás responden:
— ¡No!
Repiten el verso y un niño cambia lo que quería comer por "unas tortillas" o "un queso", y todos responden "no". Cuando repiten el verso y el diálogo por cuarta vez, dicen:
—El gatito quería comer, quería comer, quería comer.
Un niño pregunta:
—¿Entonces, qué le gustaría comer al pobre gatito?
Otro contesta:
—Un ratón.
Todos:
—¡Sí!
Entonces el gato intenta meterse al círculo y todos tratan de impedirlo. Cuando lo logra corretea al ratón hasta que lo alcance. Así termina la ronda.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Ritmo, patrón carrera,imitación, atención

Cognoscitivos

Asociación
Estructuración del espacio

Psicosociales

Percepción auditiva
Colaboración

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Corre adecuadamente	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

19 A LA CANASTA DEL CHILE PIQUÍN

PROPÓSITO
Favorecer la coordinación global.

MATERIALES
Ninguno

DESARROLLO

Los niños forman un círculo y dan vueltas mientras cantan la siguiente canción:

A la canasta del chile piquín,
el que se quede será chapulín.

Luego se abrazan de dos en dos, y al niño que quede solo se le canta la siguiente estrofa:

Te quedaste solo
porque perdiste.
Fuiste a la escuela
y te divertiste.

Se repite el juego varias veces.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Ritmo
Coordinación global

Cognoscitivos

Noción de conjunto
Agrupación en pares

Psicosociales

Convivencia

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Tiene coordinación global	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

20 EL LOBO

PROPÓSITO
Favorecer el patrón de carrera y el ritmo.

MATERIALES
Ninguno

DESARROLLO

Escoge a uno de los niños para que sea el lobo y déjalo afuera de la ronda; éste contestará las coplas del canto. El resto de los niños forman una ronda y dan vueltas mientras cantan las siguientes coplas:

Jugaremos en el bosque
mientras que el lobo no está.
Porque si el lobo aparece
a todos nos comerá.
— ¿Lobo, estás aquí?
—No, me estoy bañando.

Se repite la estrofa y la pregunta, siendo el lobo el que da diferentes respuestas en una secuencia lógica; por ejemplo: me estoy vistiendo, me estoy poniendo los zapatos, estoy buscando la llave...Hasta que responde: "Sí, estoy aquí y me los voy a comer a todos, ja, ja, ja". En ese momento serompe la ronda y los niños son perseguidos por el lobo. El niño atrapado lo sustituye en el juego.

ELEMENTOS IMPLICADOS POR ÁMBITO

Motores

Patrón carrera, ritmo, secuencias de acción

Cognoscitivos

Anticipación, creatividad

Psicosociales

Colaboración

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Corre adecuadamente	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

ACTIVIDADES FÍSICO RECREATIVAS

21 LOS CABALLITOS

DESTREZAS

Ponerse en movimiento, conocer su cuerpo, lateralización

PROPÓSITO

Ocupar todo el espacio del aula, verbalizar las partes de su cuerpo y percibir el ritmo.

MATERIALES

- Cuerdas
- Palos
- Música (opcional)

FUNCIONES DEL MAESTRO/A:

- Orientar a que los niños/as ocupen todo el espacio del aula.
- Marcar ritmo y pausa - lento o acelerado. (claves - palitos)
- Proporcionar las cuerdas y da indicaciones.
- Organizar y cuidar que todos los niños/as, cumplan con todas las actividades.

Fuente: Irma Ati

EVALUACIÓN

Identifica izquierda y derecha	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

EJERCICIO

Mientras el docente marca el ritmo los niños imitan a los caballlitos trotando por todo el campo. A una señal éstos se detienen y topan una de las paredes del aula, con una parte de su cuerpo. Repetir el ejercicio varias veces, topando la pared cada vez con diferentes partes de su cuerpo, nombrando cada una de ellas (Cabeza, rodilla, hombro, pie, etc.).

En parejas un niño/a enlaza con la cuerda a su compañero/a. El niño de adelante guía haciendo de caballito, y recorren todo el espacio trotando al ritmo de la clave o música. Cuando para el ritmo, jinete y caballo se detienen, y tocan la pared con dos, tres, partes diferentes del cuerpo, distintas a la de sus otros compañeros y las va nombrando cada una de estas.

Dividir en 2 grupos a los niños/as Mientras el un grupo marca el ritmo el otro realiza las actividades anteriores. Luego se intercambian los roles (se puede usar música).

22 LOS ARBOLES

DESTREZAS

Ponerse en movimiento, delimitación del espacio, localizarse

PROPÓSITO
Interactuar con movimiento y espacio para trazar rasgos que permitan llegar al garabateo.

MATERIALES
- Sogas
- Ulas
- Palos

FUNCIONES DEL MAESTRO/A:

- Establecer grupos de trabajo.
- Colocar los círculos, en tres columnas a una distancia de 40 centímetros, más o menos, en línea recta.
- Colocar los palos dando formas de trazos, rasgos, letras.
- Orientar hacia donde va a ir cada grupo.

Fuente: Irma Ati

Fuente: Irma Ati

EJERCICIO

Somos gatos que estamos divididos en tres familias y vamos a jugar alrededor de los árboles (materiales colocados en todo el espacio del aula, con trazos y rasgos). A una señal los gatos siguen su camino hacia la rama del árbol que se le asigne, siempre respetando su lugar.

Cada niño/a elige un sitio detrás de una piedra (ula), y va a tratar de mantener el mismo orden sobre la rama del árbol. ¿Quién está delante de ti?, ¿Quién está detrás de ti?

Los gatos mueven la cabeza, brazos, piernas imitando el movimiento de los árboles cuando hace viento. Memorizamos nuestro lugar en la familia, a una señal cada familia va a caminar, saltar y correr hacia la rama del árbol que se le asigne, siempre respetando su lugar. Cuando las familias estén listas todas en sus ramas, comprobamos su ubicación.

El maestro debe pedir a los niños/as que se cambien de ramas y así mismo dibujen estas líneas, tanto en el piso como en la pizarra.

Repetir el mismo proceso con otros rasgos, con el fin de mejorar el manejo de líneas y rasgos.

Variantes:

Este ejercicio puede usarse para el garabateo, números, letras y para aprender las figuras geométricas.

23 EL BUS VA A LA TIENDA

DESTREZAS

Movimiento, velocidad, ritmo y tamaño

PROPÓSITO

Diferenciar formas y tamaños

MATERIALES

- Cuerdas
- Cintas
- Palos - claves

Fuente: Irma Ati

FUNCIONES DEL MAESTRO/A:

- Distribuir palos, cuerdas y cintas.
- Dar las indicaciones necesarias y oportunas de pequeños, medianos y grandes.
- Marcar el ritmo.

EJERCICIO

Toda la familia sale en bus, formando fi las de 3 en 3. Cada familia tiene un palo o una cuerda. Las manos tocan la cuerda o el palo, siempre con los dedos hacia abajo.
En una familia hay niños pequeños, otros más grandes y los mayores. Cuando simulamos ser los más pequeños, nos sentamos; si somos los más grandes nos sentamos en cuclillas; y si somos los grandes nos estiramos.
Los niños caminan de 3 en 3 marcando el ritmo con el pie para imitar el sonido del bus.
Cuando el bus baja de la sierra la velocidad es cada vez más rápida, entonces toda la familia del bus corre.
Mientras que cuando el bus sube a la sierra, es cada vez más despacio, por lo tanto se alarga el paso.
Tenemos que orientar a las familias que deben adaptar la velocidad individual a la de sus compañeros.
Como variante pueden retroceder. Según el número de niños se pueden formas fi las de 4, 5 o más niños.

EVALUACIÓN

Se desplaza con velocidad y ritmo	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

24 LOS CONEJOS

DESTREZAS

Ritmo, velocidad y contar

PROPÓSITO

Coordinar pasos con números y ritmo.

MATERIALES

- Palos (claves)

FUNCIONES DEL MAESTRO/A:

- Dividir en dos grupos.
- Demostrar en forma práctica el ejercicio.
- Marcar el ritmo con las claves.

Fuente: Irma Ati

EJERCICIO

Los niños/as se presentan, tocan su cuerpo y sienten que los pies mantienen el cuerpo del equilibrio sobre el piso.
Debemos poner en movimiento al cuerpo y sentir que tenemos dos manos y dos pies.
Golpeamos una mano, con la otra mano, con un pie y con otro pie; de un lado, de otro lado, juntos.
Jugamos como si fuéramos conejos que tienen dos orejas grandes.
Los grandes dan el ritmo con las claves.
Cuentan en voz alta hasta el 10, paran y repiten.
Los pequeños corren durante los 10 golpes que ejecutan con las claves los conejos grandes, paran sin moverse y escuchan con atención 10 golpes más de las claves, después dan 10 pasos y repiten.
Luego intentamos hacer el ejercicio sin hablar.
Se puede hacer el mismo ejercicio con diferentes conteos: 4, 8, ...

EVALUACIÓN

Se desplaza con velocidad y ritmo	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

25 LA VARITA INTELIGENTE

DESTREZAS

Espacio, orientación y creatividad

PROPÓSITO

•Ayudar al niño a realizar movimientos para el manejo del lápiz.

MATERIALES

- Varitas
- Cuerdas
- Cintas

Fuente: Irma Ati

FUNCIONES DEL MAESTRO/A:

- Dar las indicaciones.
- Realiza un ejercicio demostrativo.

Se ubica en el espacio y se orienta adecuadamente	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

EJERCICIO

Con las varitas y las cuerdas vamos a construir 2 caminos diferentes, que tienen un punto de salida y un punto de llegada.
Por un camino utilizamos líneas verticales y horizontales, las varitas representan las líneas.
Por el otro camino utilizamos líneas verticales y oblicuas.
Las varitas son las líneas (es posible mezclar con cuerdas que corresponden a las líneas onduladas).
Ponemos las fl echas para mostrar las direcciones de llegada.
Saltando sobre un pie, siguiendo las líneas; iniciando por la izquierda hacia la derecha.
Cogemos una cinta y ponemos una parte de la cinta al interior de la mano. Un extremo de la cinta se arrastra por el piso. Caminamos siguiendo la dirección de las fl echas.
Tenemos que utilizar la muñeca con fl exibilidad para dar el gesto que sigue la dirección de cada línea.
Los niños/as necesitan relajar el brazo para escribir las letras en el cuaderno.
El hombro da la fuerza, no el brazo que tiene que quedar relajado. Los dedos mantienen el lápiz pero sin demasiada tensión.

26 VISITANDO OTRAS CASAS EN EL CAMPO

DESTREZAS

Movimiento, ritmo y espacio

PROPÓSITO

Reconocer las vocales mediante códigos.

MATERIALES

- Varitas (claves)
- Tarjetas con los códigos

FUNCIONES DEL MAESTRO/A:

- Contar la historia.
- Escribir los códigos en las tarjetas.
- Dirigir la lectura marcando el ritmo.

Fuente: Irma Ati

EJERCICIO

Contamos la historia que en un pueblo habían cinco familias que tenían sus casitas de colores: amarillo, azul, rojo, blanco y verde. Cada casa recibe el nombre de una vocal y éstas están identifi cadas en tarjetas con su respectivo código y colores, que los niños/as leerán y memorizarán.

Los niños/as mantienen la mirada en el código y al mismo tiempo ejecutan el ritmo con un pie y pronuncian la vocal que está escrita en la tarjeta. Después repiten la pronunciación del código ejecutando el ritmo con las manos y después con las claves (varitas).

Repetir el ejercicio, cambiando de casa a los niños/as, a fi n de fortalecer el conocimiento.

Se mueve con ritmo de acuerdo al espacio	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

27 AVENTURAS EN LA SELVA

DESTREZAS

Ponerse en movimiento, ritmo, adaptación en el espacio

PROPÓSITO

Aplicar la suma mediante la utilización del ritmo y el espacio.

MATERIALES

- Palos
- Pizarrón

FUNCIONES DEL MAESTRO/A:

- Formar equipos.

Fuente: Irma Ati

EJERCICIO

Nos imaginamos que vamos a montar a caballo y dar un paseo saltando por los obstáculos (palos atravesados en el camino).
Formamos 3 ó 4 equipos en línea, los primeros saltan y por un lado pasan al fi nal de la fi la de su equipo.
Contamos 6 pasos: 1, 2, 3 pasos. Un niño/a escribe en el pizarrón: 1 + 2 + 3 = 6.
Repiten y cuentan en voz baja y después en voz alta y luego con la mente. Es posible dar el ritmo con las claves.
Cambiamos el orden primero realizando 3 pasos, 1 paso y luego 2 pasos. Escribimos 3+1+2=6.
Hacemos lo mismo con otros números.
En otras palabras se realiza la composición y descomposición numérica.

Se mueve con ritmo de acuerdo al espacio	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

28 AVENTURAS EN LA SELVA 2

DESTREZAS

Coordinación, agilidad de las manos

PROPÓSITO

Adquirir nociones de fracciones.

MATERIALES

- Sogas
- Pelotas

FUNCIONES DEL MAESTRO/A:

- Repartir el material.
- Dar indicaciones.

Fuente: Irma Ati

EJERCICIO

Los niños/as forman equipos de 8, 12, 10, unos saltan la soga, otros juegan con pelotas.
Evaluamos al equipo que está en movimiento; preguntamos: ¿Cuántos niños/as saltan por 1/2 del equipo?, 3/4, 3/6.
Preguntamos: ¿Cómo hacer para mostrar 5/5?
Sería posible de elegir 4/8, 1/2, 2/4 de un equipo de 8 niños/as ¿Representa la misma cantidad de personas de un equipo de 8?
Los niños/as pueden decidir qué representan, estas fracciones escribir en el pizarrón.

Fuente: Irma Ati

Cordina el movimiento de las manos	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

29 LOS SAPOS EN LA SELVA

DESTREZAS

Ponerse en movimiento, orientarse y coordinar

PROPÓSITO

- Practicar la lateralidad.

MATERIALES

- Cuerdas

FUNCIONES DEL MAESTRO/A:

- Distribuir el material.
- Cuidar que todos los niños cumplan con las actividades coordinando sus movimientos.
- Detectar en cada niño/a qué mano en más hábil (respetar su habilidad).

Fuente: Irma Ati

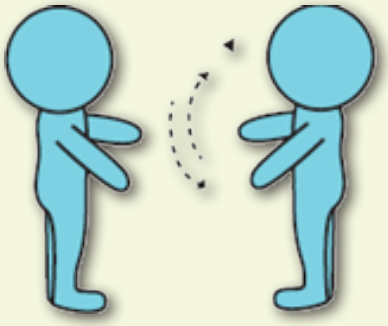
EJERCICIO

Jugamos imitando a los sapos y saltando como ellos, saltamos 3 veces adelante, atrás, a la izquierda, derecha, luego variamos saltando 5 veces, 2 veces a diferente lado. (Se recomienda realizar un calentamiento previo).
Luego los sapos encuentran una culebra, que será una cuerda, cogemos la cuerda imitamos a una culebra, haciendo el movimiento con la mano del niño/a que sea más hábil puede ser izquierda o derecha. Preguntamos - ¿Qué mano utilizan? - ¿Qué mano es más hábil? Saltamos sin tocar la culebra y sobre la soga.

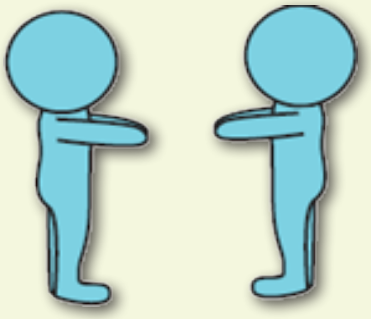
Coordina el movimiento con la orientación	INICIANDO	
	EN PROCESO	
	ADQUIRIDO	

SECUENCIAS MOTRICES

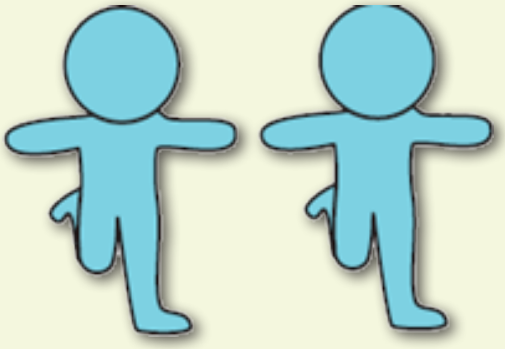
Una vez iniciadas las clases, los grupos se forman en hileras. En parejas, frente a frente, realizarán los movimientos como si estuvieran mirándose en un espejo.



- Trabajo de brazos y hombros: Por 16 tiempos subir y bajar los hombros, los dos al mismo tiempo; luego uno arriba y otro abajo; después otros 16 tiempos haciendo círculos. 16 tiempos con los brazos extendidos al frente, tomándose las manos; acercar las manos al pecho y luego extender. Llevarlos por arriba de la cabeza.



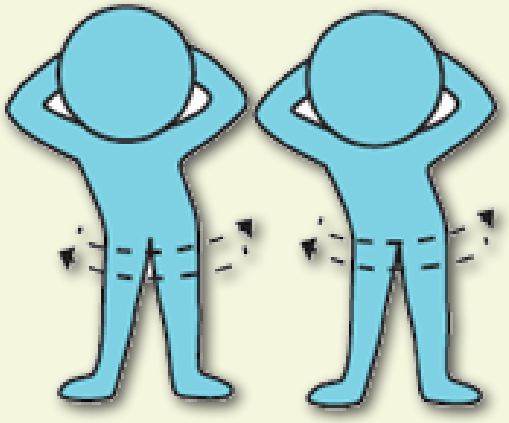
Fuente: Pequenet.com



- Brazos y piernas: Durante 16 tiempos, saltar y extender los brazos, apoyándose en la otra pierna.

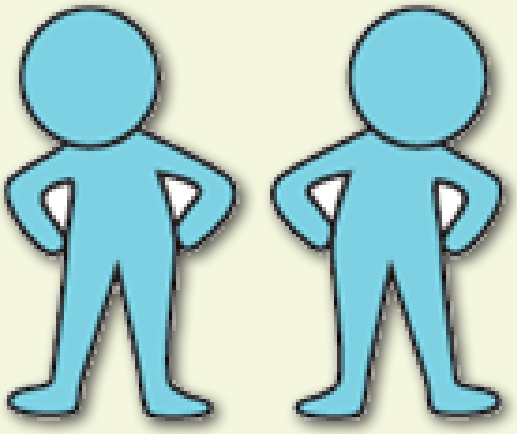
Fuente: Irma Ati

- Trabajo de la cintura y tronco: En 16 tiempos llevar las manos a la nuca, flexionar suavemente el tronco hacia la derecha e izquierda. Este movimiento se hará en contrario, es decir, un niño inicia hacia la derecha y su compañero a la izquierda. Durante 16 tiempos, hacer círculos con la cintura con las manos en la nuca.

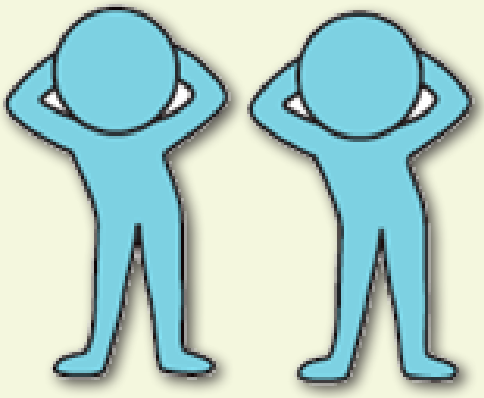


Fuente: Irma Ati

- Saltos y palmadas: 16 tiempos saltando y aplaudiendo,hacia delante, atrás, derecha e izquierda. La pareja lo ha de realizar de manera coordinada.

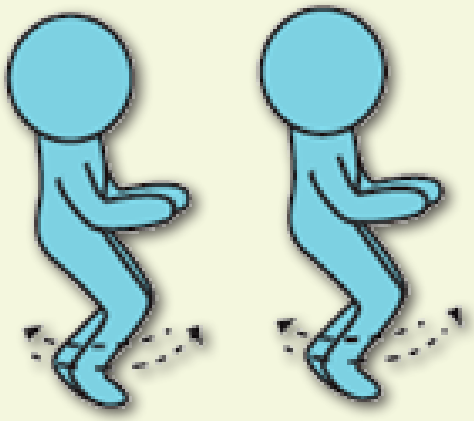


Fuente: Irma Ati



Fuente: Irma Ati

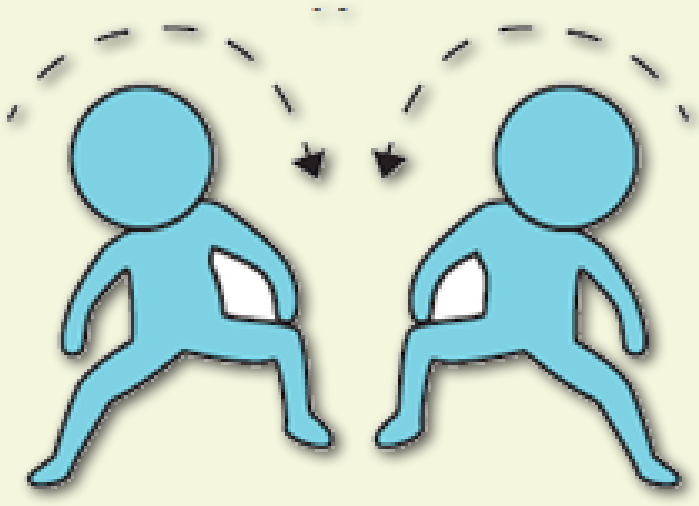
- Desplantes: 16 tiempos, un niño inicia hacia la derecha y el otro a la izquierda.



Fuente: Irma Ati

ORIENTACIONES:

- Los niños trabajarán con el compañero que gusten.
-
- No forzar la extensión de articulaciones, ligamentos y músculos.
-
- Al terminar es conveniente que los niños se laven las manos y beban agua.



Fuente: Irma Ati

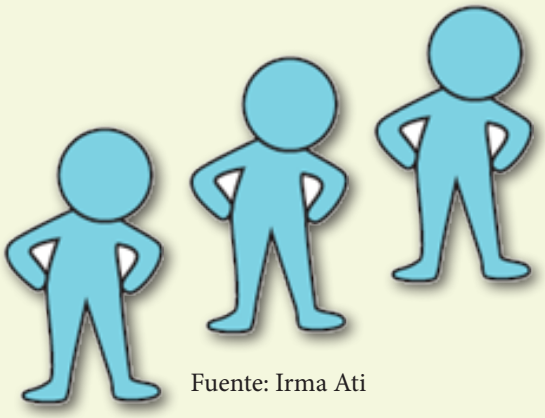
Secuencias libres:

Fuente: Irma Ati

Fuente: Irma Ati

- Después de algunas secuencias dirigidas por las educadoras, cada alumno, al escuchar la música, deberá realizar movimientos libres, con la condición de iniciar con movimientos de arriba hacia abajo. Se sugiere comenzar por los hombros, luego ejercitar brazos, tronco, cintura, rodillas y pies.

- Los grupos se forman en hileras, decidiendo si trabajarán de manera individual o por parejas, incluso en grupos más grandes.



Fuente: Irma Ati

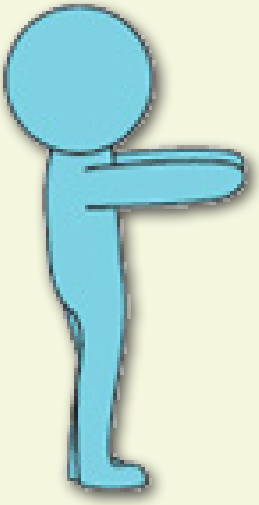
Fuente: Irma Ati

- Cada movimiento se realiza en 16 tiempos. Los alumnos podrán hacer distintas combinaciones.

- A los alumnos, en una cartulina, se les podrán mostrar los posibles movimientos de acciones.

Fuente: Irma Ati

- Se anima al grupo a iniciar su secuencia con alguna canción o ritmo.
- Insistir en la adecuada respiración y en la relajación del cuerpo al finalizar.



Fuente: Irma Ati

ORIENTACIONES:

- No forzar la extensión de articulaciones, ligamentos y músculos.
- Pueden integrarse los padres de familia a las distintas secuencias y apoyar a sus hijos.
- Al terminar es conveniente que los niños se laven las manos y beban agua.

Fuente: Irma Ati

Fuente: Irma Ati

Fuente: Irma Ati

BIBLIOGRAFÍA

Alcocer, V. (2013). Rimas y canciones para aprender y divertirse. Obtenido de http://www.serpadres.es/1-2anos/educacion-y-desarrollo/2-anos-canciones-adivinanzas-rimas-aprender-divertirse.html

Alvarez H, F. (2004). Estimulación Temprana. Alfa y Omega.

Arias , F. (1999). El Proyecto de Investigación, Guia para su elaboración . Caracas: Editorial Episteme.

Ausubel, D. (1976). Psicología educativa, un punto de Vista educativo. México: trillas.

Campbell, L., Campbell, B., & Dickenson, D. (2000). Inteligencias Múltiples. Usos prácticos para la enseñanza y el aprendizaje. Argentina: Troquel.
Carretero , M. (2000). Cosntructivismo y educación . Progreso.

De Bono, E. (2006). El pensamiento Lateral, manual creativo. México.

Ferrandiz, M., & Otros. (2006). Fundamentos Psicopedagçogicos de las Inteligencias Multiples. Revista Española de Pedagogía, 5 - 16.

Gardner, H. (1996). Las inteligencias Multiples, La teoría en la Práctica . Paidos.

Piaget , J., Ferreiro, E., & García, R. (1975). Introducción a la epistemología Genética. Paidos.

Piaget, J. (1972). Psicología y Pedagogía. Barcelona: Ariel.

Piaget, J. (1973). El Estudio de la Psicología genética. Buenos Aires: Emecé.

Vaquero, M. (28 de Enero de 2008). Materiales Para la convivencia escolar. Obtenido de Teoría de las inteligencias múltiples (Gardner): http://convivencia.wordpress.com/2008/01/28/la-teoria-de-las-inteligencias-multiples-de-gardner/

Vigotsky , L. S. (1987). La Práctica del cancionero infantil en la escuela. Obtenido de www.cervantesvirtual.com/servlet/sirveObras

Vigotsky, L. (1988). Interacciones entre enseñanza y desarrollo. Selección de lecturas de Psicologia prdagógica y de las Eddades,