La presente guía está diseñada para ser aplicada en el nivel inicial donde se concibe a la niña y al niño como personas libres desde su nacimiento, educables, única e irrepetibles; es por ello que la educación inicial es el ámbito primordial para potenciar la capacidad global, la misma que sugiere abordar los aprendizajes mediante el proceso de las diversas actividades promoviendo estrategias pedagógicas adecuadas, donde se respete los intereses de los niños, apropiando las actividades a sus conocimientos previos, posibilidades cognitivas, al contexto social escolar y cultural.

DERECHOS RESERVADOS

2014

GUÍA MI CUERPO JUEGA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
INSTITUTO DE POSGRADO

GUÍA DE ESTRATEGIAS LÙDICAS "PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS."

4a 5 AÑOS

GUÍA MI CUERPO JUEGA

AUTORA
Lic. Paola Yolanda Morocho Castro
COAUTORA
Lic. Martha Ávalos Mgs.

CRÉDITOS

Autora:
Lic. Paola Yolanda Morocho Castro Mgs.
Teléfono:
0987 998 351
E-mail:
Pao22yolan@yahoo.es

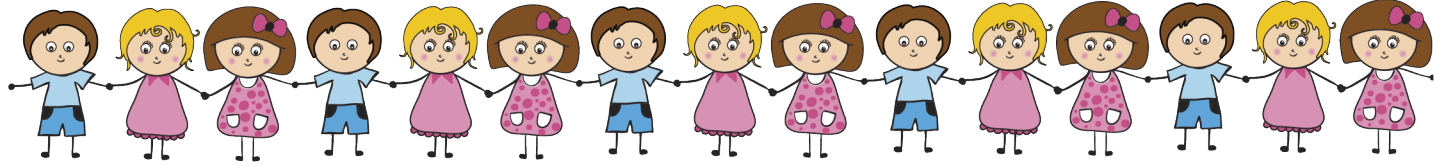
Coautora:
Mgs. Martha Ávalos Obregón
Teléfono:
0995 259 902
Título Original:
Guía de Estrategias Lúdicas “Mi cuerpo Juega”
Diseño de Portada:
ZONA DIGITAL
Depósito Legal:
200

Diseño Gráfico:
ZONA DIGITAL
Dirección:
Av. Antonio José de Sucre 30-57 y Nueva York
Teléfono:
(03)2967687 / 0987562012
E-mail:
zona.digital.mk@gmail.com
Riobamba – Ecuador

Comité Editorial:
Dr. Carlos Valarezo García Mgs.
Dr. Eduardo Montalvo Larriva Mgs.
Dra. Irma Granizo Luna Mgs.
Dra. Mery Alvear Haro Mgs.

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

IMPRESO EN ECUADOR/ PRINTED IN ECUADOR

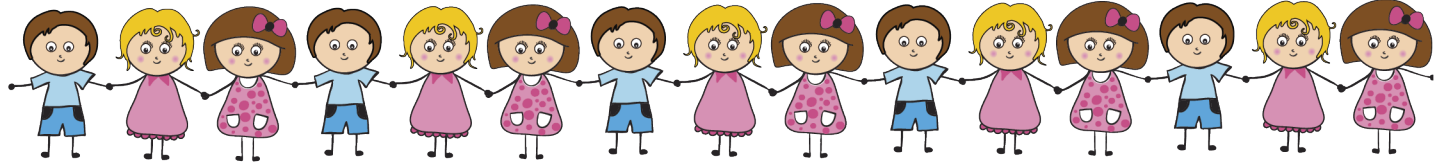


INDICE

PRESENTACIÓN 1
PRÓLOGO 2
OBJETIVOS 3
FUNDAMENTACIÓN 4

BLOQUE 1

JUEGO SIMBÓLICO 7
IMPORTANCIA 7
METODOLOGÍA 7
Tema: Mi Casita 9
Actividad N°1 9
Tema: La Heladería 11
Actividad N°2 11
Tema: Visitemos al Doctor 13
Actividad N°3 13
Tema: La Clínica Veterinaria 15
Actividad N°4 15
Tema: Gabinete de Belleza 17
Actividad N°5 17
Tema: El Supermercado 19
Actividad N°6 19
Tema: Cuento de Hadas 21
Actividad N°7 21
Tema: La Orquesta 23
Actividad N°8 23
Tema: Los Caracolitos de Dulce 25
Actividad N°9 25
Tema: La Escuelita 27
Actividad N°10 27



BLOQUE 2

JUEGO DIRIGIDO 30
IMPORTANCIA 30
METODOLOGÍA 30
Tema: La Casa de Mamá 32
Actividad N°1 32
Tema: El Baile de José 34
Actividad N°2 34
Tema: El Cien Pies 36
Actividad N°3 36
Tema: La Caja de las Sorpresas 38
Actividad N°4 38
Tema: El Baile de mi Sombrero 40
Actividad N°5 40
Tema: Abejitas 42
Actividad N°6 42
Tema: La Tienda 44
Actividad N°7 44
Tema: El Silvato 46
Actividad N°8 46
Tema: Dominó Humano 48
Actividad N°9 48
Tema: Como un Globo 50
Actividad N°10 50

BLOQUE 3

JUEGO GRUPAL 53
IMPORTANCIA 53

METODOLOGÍA 53
Tema: Familia de Animales 56
Actividad N°1 56
Tema: Los Amigos 58
Actividad N°2 58
Tema: Patitos 60
Actividad N°3 60
Tema: Buscar la Cola 62
Actividad N°4 62
Tema: Naufragos y Tiburones 65
Actividad N°5 65
Tema: Los Gorilas 66
Actividad N°6 66
Tema: La Batalla de los Globos 68
Actividad N°7 68
Tema: La Botella 70
Actividades N°8 70
Tema: La Culebrita 72
Actividad N°9 72
Tema: Tortuga que se Esconde 74
Actividad N°10 74
CONCLUSIONES 76
RECOMENDACIONES 77
BIBLIOGRAFÍA 78
WEBGRAFÍA 78

PRESENTACIÓN

El juego durante la infancia constituye un ejercicio preparatorio; porque a través de las actividades lúdicas se adquiere gran cantidad de conocimientos y de habilidades útiles para la vida; se centra en el hecho de que constituye una actividad importante para él pues; por medio de este reproduce e imita situaciones cotidianas mediante su expresión corporal.

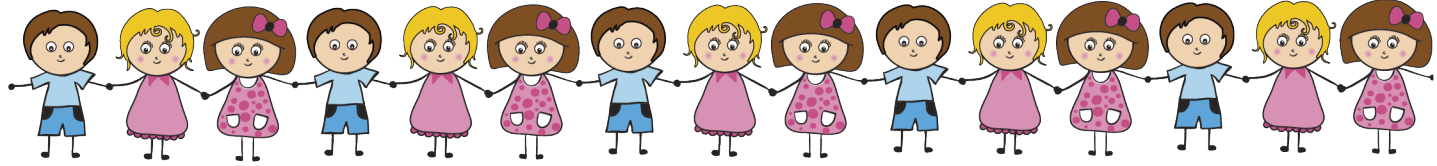
Son los motivos para que la expresión corporal conocida como el lenguaje más natural se exprese desde los primeros momentos de vida como recurso de comunicación.

Las estrategias para su aprendizaje se basan en juego simbólico, grupal, y dirigido mediante la imitación, experimentación e imaginación.

Por lo tanto se ha considerado necesario la creación de un instrumento educativo como es una guía de estrategias lúdicas que propicie la socialización de los niños y niñas de 4 a 5 años ya que la finalidad del trabajo investigativo es proponer diversas actividades corporales que faciliten y mejoren las relaciones sociales de los niños y niñas, teniendo como referencia y como sustento científico las propuestas de Bandura, Piaget, Lev Vygotsky, Wallon y Decroly .

Procesos fundamentales para el desarrollo de la creatividad expresiva. Como tal, ofrece a los educadores variedad de posibilidades en su trabajo específico de manera que educación inicial como su nombre lo indica sea trascendental en el desarrollo integral de los niños.

Por lo expuesto anteriormente pongo a consideración del lector el presente trabajo que será de mucha ayuda para los docentes y especialmente para los niños quienes son los beneficiarios directos de esta ardua labor impregnada en esta guía.



PRÓLOGO

La presente guía está diseñada para ser aplicada en el nivel inicial donde se concibe a la niña y al niño como personas libres desde su nacimiento, educables, única e irrepetibles; es por ello que la educación inicial es el ámbito primordial para potenciar la capacidad global, la misma que sugiere abordar los aprendizajes mediante el proceso de las diversas actividades promoviendo estrategias pedagógicas adecuadas, donde se respete los intereses de los niños, apropiando las actividades a sus conocimientos previos, posibilidades cognitivas, al contexto social escolar y cultural.

Se debe considerar para su lectura que la presente guía se basa en treinta juegos clasificados en tres bloques de diez juegos. Dirigidos a desarrollar expresión corporal. Bloque 1 Juego Simbólico, Bloque 2 Juego Dirigido, y Bloque 3 Juego Grupal con su metodología, objetivo, área a consolidar, estrategia, recurso y desarrollo.

En la construcción de los conocimientos el niño y la niña, necesitan, de la interacción, exploración, manipulación y experimentación de cada una de las actividades ya sea individual o grupal. Por ello es fundamental el rol del docente en ese momento de ingreso al medio escolar, ya que deberá generar actitudes de confianza, conduciéndolos hacia el aprendizaje integral.

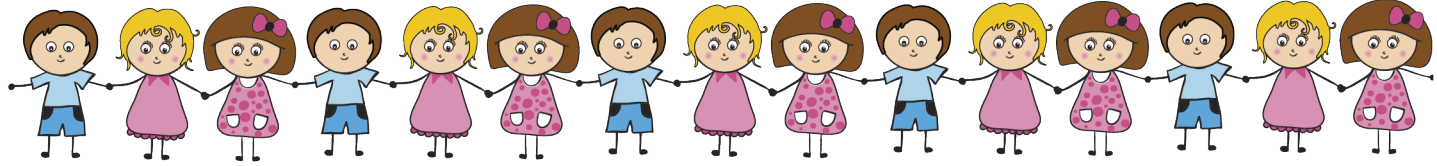
De tal manera que la investigación sea aprovechada en el aula de forma afectiva partiendo de un análisis reflexivo de la concepción presente del niño; a partir del desarrollo de actividades directamente en el trabajo diario del docente de educación inicial.

OBJETIVOS

- Demostrar la importancia de la expresión corporal buscando el desarrollo integral y creativo por parte de los docentes, articulando el proceso de enseñanza con su propio aprendizaje, por medio del juego simbólico que incluya disfrute y placer por medio del movimiento.

- Ser un medio de integración y orientación para los docentes con la finalidad de establecer relación con el espacio y el tiempo, para dar lugar al juego dirigido mediante las manifestaciones expresivas del niño, en el ámbito educativo y fuera de éste.

- Reconocer las funciones y relación de la expresión corporal con el juego; y por medio de ello crear en los docentes un compromiso de mejoramiento en la calidad de su enseñanza manifestando sentimientos y sensaciones a través del movimiento del propio cuerpo, mediante el juego grupal que será instrumento para el desarrollo de la expresión corporal.



FUNDAMENTACIÓN

La Expresión Corporal es una disciplina que propone desarrollar capacidades estéticas y habilidades perceptivas con sensibilidad y creatividad estableciendo una manera de comunicar a través del movimiento estados de ánimo, sensaciones, ideas y emociones.

Es por esto que el juego es uno de los aspectos esenciales de la guía, ya que favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, afectos y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Medio que sirve para fortalecer bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

Y de esta manera basarme en la teoría del aprendizaje de Albert Bandura, con el modelismo que pone de relieve la capacidad de aprender observando a un modelo o recibiendo instrucciones sin la experiencia directa del sujeto¸ ya que es un proceso por el cual la conducta se modifica como resultado de observar, escuchar, o leer sobre la conducta de un modelo. Bandura es el creador de la “teoría social de aprendizaje” (BANDURA, 1993, págs. 175,188), que se centra en los conceptos de refuerzo y observación. Este, sostiene que los seres humanos adquirimos destrezas y conductas de modo operante e instrumental también el presente trabajo está sustentado en la teoría de Piaget ya que el “juego simbólico” le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos. (JACQUES, 2000, págs. 42,43,52).

Para los juegos dirigidos se ha tomado en cuenta la teoría de Decroly movimiento pedagógico que concibe la formación de un estudiante libre y autónomo, donde los saberes deben dirigirse en torno a sus intereses y necesidades. Y desde este enfoque surge el “método de la globalización” de la enseñanza de Decroly, dirigido a agrupar los saberes a través de los “centros de interés”, según el desarrollo

cognoscitivo del estudiante. (DECROLY, 1922, pág. 83). Porque percibe, piensa y se comporta con sentido de la totalidad o globalidad de los acontecimientos, ideas, objetos, de la realidad. Erigiéndose este principio como el cimiento central de la escuela nueva, que va a contrarrestar la característica fragmentaria y disciplinaria de la educación tradicional.

Para la aplicación de los juegos grupales la guía está estructurada con la teoría de Wallon y Vigosky que se centra en el "desarrollo biológico por fragmentado de su herencia genética y el medio social" (BRUNER, 1990, pág. 120).Ya que el ser humano y sus procesos son parte de un producto social a través de la mediación pedagógica la cual debe poner en contacto al niño con su entorno social para formar un ser humano inteligente, afectivo y expresivo.

La acción educativa, durante todas las etapas del nivel inicial, favorecerá que el niño conozca, descubra su cuerpo, juegue con sus movimientos, se dé cuenta de sus sentimientos y emociones, y pueda construir una imagen positiva de sí mismo, una aceptación de su propio cuerpo y el de los otros y que logre conectarse con sus estados de ánimo, sensaciones y aprenda a comunicarlas expresivamente, mediante el juego.

DESCRIPCIÓN DEL BLOQUE 1

JUEGOS SIMBÓLICOS

BLOQUE 1
JUEGO SIMBÓLICO

Capacidad de crear situaciones mentales mediante la realidad o imaginación favoreciendo a la comprensión creatividad y lenguaje.

IMPORTANCIA

- Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias.
- Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.
- Desarrolla su lenguaje.
- Contribuye con su desarrollo emocional.
- Desarrolla su capacidad imaginativa.
- Permite en el futuro un juego colectivo con reglas.
- Progresivamente, el juego va transformándose y asemejándose a la realidad.

METODOLOGÍA

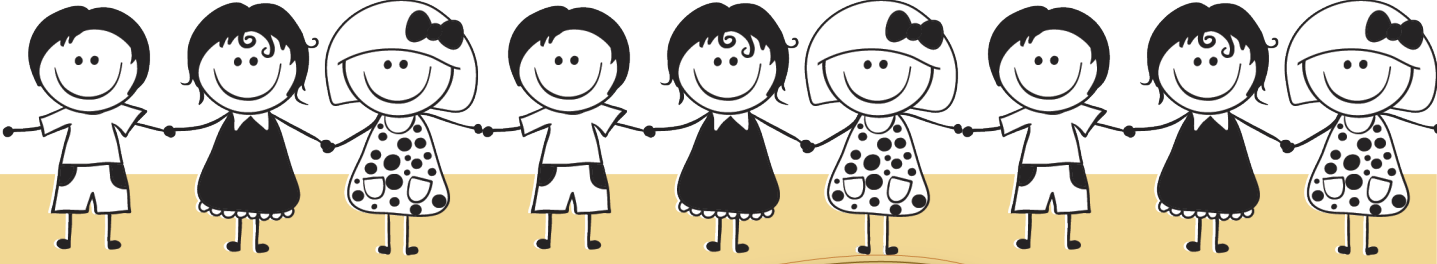
El juego simbólico, es la estrategia que se utiliza para la estimulación de la expresión corporal, ya que favorece la comprensión y asimilación del entorno que rodea al niño. (NIEVES, 2010, pág. 115)

La esencia de este tipo de juegos de imitación se halla en la capacidad de simbolizar, es decir, en la creación de representaciones mentales, que serán de gran utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura.

El modelismo de Bandura y la imitación de Piaget son “representaciones o modelos” a seguir de roles personales o profesionales que tienen como referencia el mundo adulto, mediante la simulación de acontecimientos reales o imaginarios, el niño/a aprende y pone en práctica su conocimiento. (BANDURA, 1993, pág. 147) ya que los juegos simbólicos no son sólo la transmisión de conocimientos, sino el desarrollo de la autonomía personal, potencialidad cognitiva, maduración socio-afectiva y lenguaje..

DESARROLLO

DE ACTIVIDADES



Actividad N°1

Tema: Mi Casita

OBJETIVO: Desarrollar la creatividad, dando rienda suelta a la imaginación e ideas de cada niño y niña con los elementos representativos para realizar el rincón del hogar.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia interpersonal

ESTRATEGIA: Grupal

RECURSO: Sillas, muebles ollas platos, cama, veladores, mesas.

DESARROLLO:

•Organizar el rincón con las dependencias del hogar de una forma atractiva para despertar interés en los niños.

•Formar cuatro grupos y explicar la función que van a realizar en cada área de la casa y el rol que van a desempeñar.

•En la sala hacer el aseo, en la cocina preparar el almuerzo, en el dormitorio imitar que van a dormir, y en el baño realizar actividades para estar limpios y aseados.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Las niñas del CEI “Monseñor Leonidas Proaño” juegan representando simbólicamente las actividades en el hogar con la preparación de alimentos y aseo de dormitorio.

Actividad N°2

Tema: La Heladería

OBJETIVO: Disfrutar al relacionarse interpersonalmente cuando los niños desarrollan las actividades del personal de una heladería.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia interpersonal

ESTRATEGIA: Activa

RECURSO: Mesas, sillas, sombrillas, vasos.

DASARROLLO:

•Organizar el rincón como una heladería. Este rincón cuenta con una zona de bar, con su mostrador y cocina, en la que hay varias mesas y sillas con sombrillas.

•Pueden realizarse actividades que giran en torno a la elaboración de recetas sencillas o refrescos a través de un recetario con imágenes o por iniciativa propia.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Los niños representan la acción de la compra y venta de helados.

Actividad N°3

Tema: Visitemos al Doctor

OBJETIVO: Posibilitar la capacidad expresiva y creativa a partir del conocimiento del propio cuerpo al desarrollar actividades de consulta médica con los niños.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia interpersonal

ESTRATEGIA: Interpretativa

RECURSO: Camilla, batas, botiquín, instrumentos de enfermería .balanza, tallímetro.

DESARROLLO

•Cuando estamos trabajando algo relacionado con el cuerpo o la salud, este rincón es un espacio que le permite a los niños representar roles relacionados al tema y de esta manera aprender jugando explorando su cuerpo, comparando su peso y altura, escuchando los latidos de su corazón con el fonendoscopio; tomando conciencia de sí mismos como seres únicos y vivos. Al tiempo practican el vocabulario y las normas sociales en la visita médica.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Sebastián y kristel de 4 años de edad imitan al doctor y la enfermera representando una consulta.

Actividad N°4

Tema: La Clínica Veterinaria

OBJETIVO: Fomentar la protección, cuidado y respeto al reino animal con actividades de atención a diversas especies.

ÁREA ACONSOLIDAR: Inteligencia naturalista

ESTRATEGIA: Activa

RECURSO: Mandiles, camilla, animales.

DESARROLLO:

•Variante de la consulta médica, pero en este caso para aprender sobre los animales, sus características y cuidados.

•Se pueden tener animales vivos fáciles de cuidar como los gatos perros, aves o peces. Normalmente se usan peluches, que son utilizados para su aseo y cuidado personal, aprendiendo cosas sobre las especies variadas su cuidado y respeto a los animales.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Los niños representan a veterinarios realizando una revisión a la mascota.

Actividad N°5

Tema: Gabinete de Belleza

OBJETIVO: Relacionar el medio social con el aprendizaje para desarrollar actitudes y destrezas de los niños y niñas mediante una convivencia armónica.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia interpersonal

ESTRATEGIA: Interpretativa

RECURSO: Toallas, tijeras, secadora, pancha, mandiles, vinchas, cosméticos, shampoo.

DESARROLLO:

•Conversar con los niños/as y definir roles por afinidad.
•Asumir su representación, unos niños/as hacen de estilista/peluqueros-as y otros son los clientes.
•Se puede incluir jugando a poner precios y pagar la transacción comercial. Esta imitación favorece el contacto físico, los masajes, el gusto estético, la higiene y sobre todo la autoestima.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Las niñas representan situaciones reales a un gabinete de belleza, cepillándose el cabello, y realizando una permanente.

Actividad N°6

Tema: El Supermercado

OBJETIVO: Mejorar la relación intrapersonal que se producen en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas mediante actividades de convivencia diaria para una expresión adecuada.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia intrapersonal

ESTRATEGIA: Participativa

RECURSO: Envases de agua, gaseosa, jugos, fundas de Snake, frutas.

DESARROLLO

• En ese rincón podemos trabajar no solo la alimentación y las normas sociales de la compra y venta sino también multitud de contenidos relacionados con otros ámbitos del currículo como la lectura de etiquetas dando inicio a la lectura relacionando imágenes con grafismos.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Solanch y Anahi juegan a comprar y vender en el supermercado. Identificando alimentos saludables y perjudiciales para la salud.

Actividad N°7

Tema: Cuento de Hadas

OBJETIVO: Desarrollar posibilidades motrices mediante la expresión y creatividad de los niños y niñas para lograr una coordinación dinámica global.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia lingüística

ESTRATEGIA: Interpretativa

RECURSO: Castillo, torre, trajes para interpretación, música, cd, grabadora.

DESARROLLO:

•En este caso se puede realizar la dramatización del cuento la cenicienta para esto debemos preparar el salón del trono, una torre de la bruja u otra estancia según el proyecto, sea enfoque histórico o de fantasía. Se puede engalanar toda la clase e involucrarse a otros rincones. Dar personajes para la interpretación y realizar la obra de teatro.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Los niños representan el cuento la cenicienta con la imitación de cada personaje príncipe, reina, madrastra, cazador, animalitos.

Actividad N°8

Tema: La Orquesta

OBJETIVO: Fomentar la creatividad mediante diferentes manifestaciones artísticas a través de la manipulación de materiales y recursos.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia musical

ESTRATEGIA: Interpretativa

RECURSO: Música, maracas (sonajas, latas llenas de frijoles o botones, rollos de papel sanitario vacíos, ollas, recipientes de plástico.

DESARROLLO:

•Permita que el niño use una cuchara de madera para tamborear con las ollas o recipientes de plástico, o que sacuda una sonaja o un recipiente bien tapado, lleno de frijoles o botones; o que trompetee con los rollos de papel vacíos.

•Cante o tóquele grabaciones de cantos infantiles. Anímelo a participar activamente. Aunque no se sepa la letra de la canción, él puede imitar sus movimientos, aplaudir o tararear con usted.

•Cuando el niño tenga mejor coordinación física, anímelo a moverse.
Puede dar vueltas, saltar, mecerse o caminar de puntillas.

•Busque grabaciones de varios tipos. Ayude a que el niño aprenda a seguir el ritmo con palmaditas, y a escuchar cuidadosamente buscando sonidos especiales en la música.

•Comience tarareando una melodía sencilla, como “Los pollitos dicen, pío, pío, pío” y diga, “la, la-la-la, la-la.”

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: El grupo de niños y niñas realizan la imitación de la orquesta, efectuando sonidos y movimientos corporales.

Actividad N°9

Tema: Los Caracolitos de dulce

OBJETIVO: Potenciar la creatividad mediante la imaginación respetando pensamientos y actitudes para una convivencia armónica.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia interpersonal

ESTRATEGIA: Participativa

RECURSO:

- 2 tazas de harina
- 1 taza de sal
- 2 tazas de agua
- 2 cucharadas grandes de aceite
- Colorantes
- Extractos de almendras, o vainilla, limón o menta
- Un sartén
- Objetos para pegar a la masa, como palitos de paleta
- 1 mazo de juguete
- Objetos para hacer impresiones, como tapas de frascos o moldes de botellas.

DESARROLLO:

- Mezcle todos los ingredientes en un sartén.

- Disuélvalos a fuego medio, revolviendo la mezcla hasta formar una bolita suave.

• Déjele enfriar, amásela y divida en varios pedazos agregándole gotas de un extracto diferente para crear distintos olores.

• Deje que el niño le ayude a medir y agregar los ingredientes, realizando modelos y figuras de su creatividad.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Denzel amasa la harina para la preparación del pan.

Actividad N°10

Tema: La Escuelita

OBJETIVO: Imitar situaciones de la vida real a través de la creatividad expresando pensamientos y actitudes para el desarrollo del lenguaje.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia lingüística

ESTRATEGIA: Participativa

RECURSO: Marcadores, pizarrón, lápiz, colores papel.

DESARROLLO:

• Conversar con los niños/as de la actividad que les gustaría realizar imitando a los profesores.

• Formar 4 grupos por afinidad, designar quien va a ser el profesor de cada grupo, se necesita uno para inglés, cultura física, música y computación.

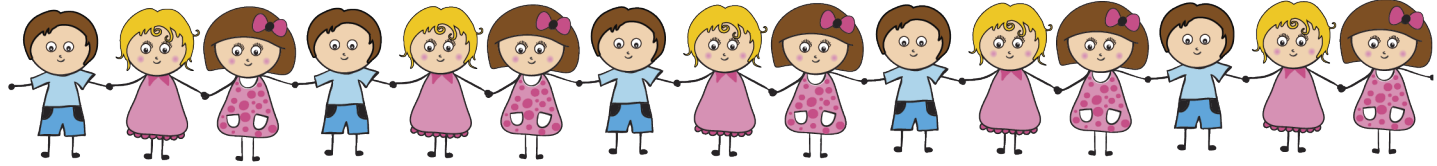
• Realizar actividades imitativas de cada profesor como cantar, bailar, realizar técnicas grafo plásticas y el grupo más organizado gana.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Los niños realizan actividades de canto imitando al profesor.

DESCRIPCIÓN DEL BLOQUE 2

JUEGOS DIRIGIDOS



BLOQUE 2
JUEGO DIRIGIDO

Actividad mental y física desarrollada mediante guía y planificación para alcanzar sus objetivos.

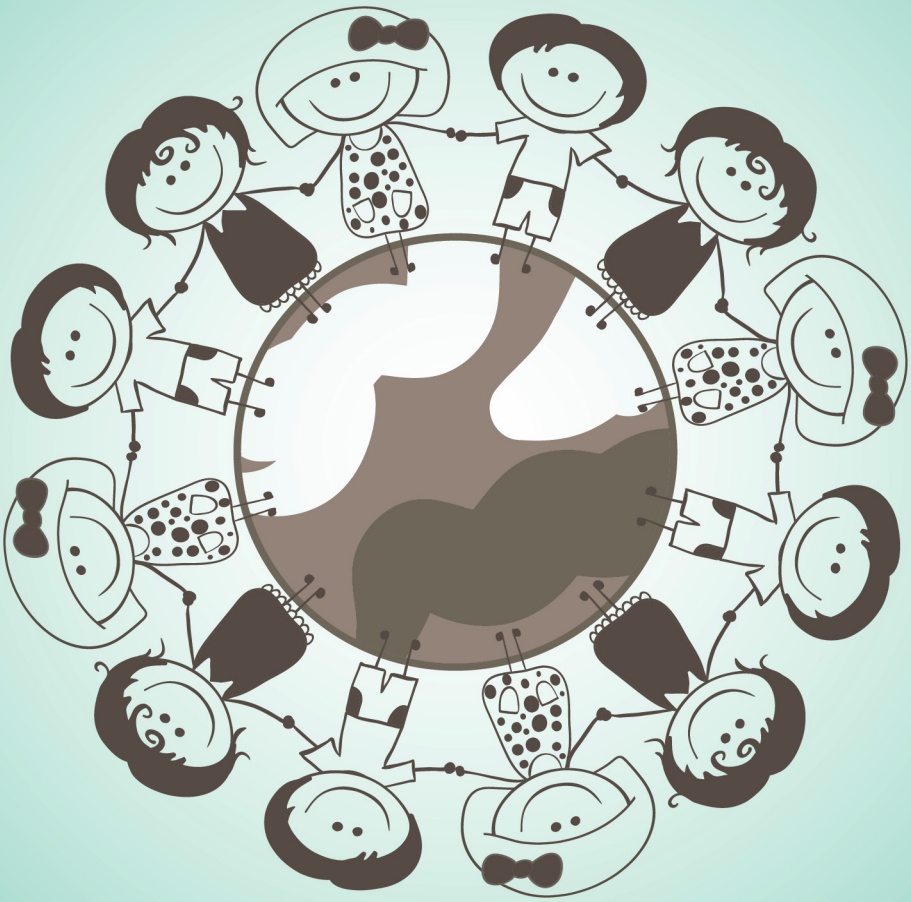
IMPORTANCIA

• Potenciar la actitud lúdica y competitiva.
• Agrupar a los niños de forma homogénea para favorecer el desarrollo del juego y de las capacidades que proporciona.
• El docente puede estar continuamente observando todas aquellas situaciones que ocurren en el desarrollo del mismo.
• Realizar una evaluación sobre el juego aplicado, su validez, posibles variantes y anotar todo en un registro, o crear una base de datos al respecto.
• Favorece actitudes de buen compañerismo, cooperación, estrategia, colaboración, respeto a las normas.

METODOLOGÍA

La metodología de Vygotsky conjuntamente con Ovide Decroly, considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. “La interacción social ” se convierte en el motor del desarrollo. Ya que Vygotsky introduce el concepto de “zona de desarrollo próximo’ que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para Decroly, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual. Principalmente educar para la vida. Que significa: Integrar al niño a su medio social y otorgarle las herramientas necesarias para solucionar sus necesidades básicas. (NIEVES, 2010)

DESARROLLO



DE ACTIVIDADES

Actividad N°1

Tema: La Casa de Mamá

OBJETIVO: Descubrir el nivel oréctico en los niños y niñas a través del juego mediante el leguaje como medio de comunicación.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia lógico matemático

ESTRATEGIA: Participativa

RECURSOS: Ropa, platos, escoba, mesa, muebles, sillas.

DESARROLLO:

• Hable con el niño sobre el quehacer que van a comenzar juntos. Explique por qué la familia necesita que esto se haga. Describa cómo lo harán y cómo el niño le puede ayudar.

• Enséñele nuevas palabras que se relacionan con cada tarea: “Primero vamos a poner el mantel en la mesa, y luego siguen las servilletas.”

• Lavar la ropa les ofrece muchas oportunidades para aprender. Pregúntele cuántas prendas se tienen que lavar. A ver cuantas puede nombrar: medias, camisetas, pijama, suéteres, camisas. Pídale que le ayude a juntar toda la ropa sucia y luego dividan la ropa según sus colores blancos, claros y oscuros.

• Demuéstrele cómo medir el jabón y pídale que le ponga jabón a la lavadora.

Deje que ponga la ropa en la lavadora, nombrando cada prenda. Aparte una media. Cuando la lavadora esté llena de agua, saque la otra media del par.

Pregúntele al niño cuál media se siente más pesada y cuál más ligera. Al acabar de lavar la ropa, pídale al niño que aparte su propia ropa y agrupe las cosas que son similares (por ejemplo, las camisetas, las medias).

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Emily representa a la mamá dirigiendo las actividades del hogar con la familia.

Actividad N°2

Tema: El Baile de José

OBJETIVO: Ejecutar movimientos del cuerpo que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia sinestesia corporal

ESTRATEGIA PARTICIPATIVA: Activa

RECURSOS: Grabadora, cd.

DESARROLLO:

• Iniciamos danzando todos y todas a la vez
• Iremos acumulando movimientos. Así, primero “con el dedo, dedo, dedo”
• Después se dirá “baila con la mano; con el dedo, dedo, dedo, con la mano, mano, mano”.
• También pueden bailar con cada parte del cuerpo la cabeza y después los pies y así con todas las partes del cuerpo.
• Todos en círculo cantan y dan palmas. Cuando (1), van al centro y (2) tocan el suelo con el dedo (luego con la mano, etc.).

FUENTE: *I*magen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: La profesora dirige el juego identificando las partes del cuerpo humano realizando movimientos.

Actividad N°3

Tema: El Cien Pies

OBJETIVO: Despertar interés en los niños y niñas para generar respuestas corporales, aceptación de reglas y roles.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia sinestesia corporal

ESTRATEGIA: Activa

RECURSOS: Grabadora, cd.

DESARROLLO:

• El animador comienza cantando: El cien pies no tiene pies, no tiene pies si los tiene pero no lo vez. A medida que el animador canta los integrantes repiten la letra de la canción, con el mismo ritmo.

• Cuando el animador dice en este caso: cien pies tiene 10 pies, todos los integrantes forman grupos de 5 personas y por ende quedan formados los 10 pies de cien pies.

• Se sigue con el mismo disco y diversos números. La persona que quede fuera del grupo es eliminado del juego.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Ismael dirige el juego formando grupos de 10 niños y niñas con 20 pies.

Actividad N°4

Tema: la Caja de las Sorpresas

OBJETIVO: Establecer secuencia en la participación activa de los niños y niñas para lograr una respuesta inmediata y correcta.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia sinestesia corporal

ESTRATEGIA: Participativa

RECURSOS: Grabadora, cd.

DESARROLLO:

• Se prepara una caja o una bolsa, con una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, bailar, silbar, bostezar, etc.)

• Los participantes en círculo, la caja circulara de mano en mano hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente).

• La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal o se haya detenido la música, deberá sacar de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada.

• El juego continuará hasta cuando se hayan acabado las papeletas, el participante que realiza la actividad, seguirá orientando el juego.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Solanch y Camila pasan la caja de sorpresas por el grupo de niñas participantes.

Actividad N°5

Tema: El Baile de mi Sombrero

OBJETIVO: Participar en bailes ejecutando ritmos de forma libre y espontánea a partir del conocimiento del propio cuerpo del niño o niña.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia sinestesia corporal

ESTRATEGIA: Activa

RECURSOS: Grabadora, cd.

DESARROLLO:

• Las palmas de las manos unidas por encima de la cabeza. Movemos adelante y atrás al ritmo de la música. "El baile de mi sombrero".

• Al estilo hawaiano se ondulan las manos hacia la derecha hacia la izquierda.
• Se mueven los pies arriba y abajo moviendo las caderas, continuamos nombrando cada parte del cuerpo humano.
• Finalizamos, cantando primero normal, y luego variando de ritmo.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Los niños y niñas realizan movimientos que Anthony realiza en el juego el baile de mi sombrero.

Actividad N°6

Tema: Abejitas

OBJETIVO: Fomentar la organización y cooperación grupal mediante el movimiento y la participación activa.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia espacial

ESTRATEGIA: Activa

RECURSOS: 1 globo por participante

DESARROLLO:

• Ubicar a los niños en un extremo del patio previamente delimitado.

• El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno.

• Todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo.

• Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno.

• Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Naila la abeja animadora del juego se ubica en el centro de los participantes alistándose para atraparlos.

Actividad N°7

Tema: La Tienda

OBJETIVO: Estimular la atención del niño y la niña a través de la interrelación armónica de sus movimientos corporales en el entorno que se desarrolla.

ÁREA A DESARROLLARSE: Inteligencia espacial

ESTRATEGIA: Activa

RECURSOS: Sillas, canasta, comestibles de supermercado.

DESARROLLO:

• Sentar a los niños en ronda dejando una silla vacía, a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado (uno es lata de tomates, el otro perejil, el otro detergente, y así).

• El animador comienza a contar una historia (que tenga algún sentido y sea graciosa,) y a medida que nombra algún elemento del supermercado que figura entre los que posee alguno de los niños, el niño nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda. Si no lo hace pierde un punto.

• El último detalle a tener en cuenta es que si el animador mientras cuenta la historia, dice la palabra supermercado, todos deben cambiarse de lugar.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Los niños forman un círculo esperando que francisco nombre su producto para cambiarse de ubicación.

Actividad N°8

Tema: El Silvato

OBJETIVO: Estimular las áreas senso- perceptivas del niño y niña mediante la utilización del gesto y el movimiento como medio de comunicación.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia intrapersonal

ESTRATEGIA: Participativa

RECURSOS: 1 silbato

DESARROLLO:

• El animador del juego se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura.

• Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

• Si el jugador del centro toca al participante que se acerca éste último queda eliminado.

• Este juego requiere de silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Nair representante del equipo contrario trata de tocar el pito sin ser vista.

Actividad N°9

Tema: Dominó Humano

OBJETIVO: Controlar el equilibrio del cuerpo mediante la ejecución de ejercicios coordinados.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia sinestesia corporal

ESTRATEGIA: Participativa

RECURSO: Marcador, lana, cuerda, bolsa, caramelos.

DESARROLLO:

• Debe recorrer el laberinto trazando una línea que avance desde un extremo a otro, procurando cada vez ir aumentando la dificultad de los caminos.

• Se coloca lana o cuerdas que se enreden por distintos objeto, y que conduzcan a una bolsa de dulces. Al abandonar la cuerda o distraerse, será penalizado con un caramelo menos.

FUENTE: ***Imagen de archivo personal***

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: La profesora da la señal para recorrer el laberinto y observar el desarrollo del juego.

Actividad N°10

Tema: Como un Globo

OBJETIVO: Estimular el control respiratorio del niño y niña para aumentar y relajar la tensión de los músculos.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia sinestesia corporal

ESTRATEGIA: Individual

RECURSO: Grabadora y cd.

DESARROLLO:

• Inspiramos muy lentamente, vamos dejando que entre el aire por nuestros pulmones y nuestro abdomen (respiración diafragmática).

• Nos convertimos en un globo que se va hinchando a un ritmo lento, después vamos a ir dejando escapar el aire y sintiendo como el globo se va desinflando poco a poco hasta quedar vacío.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: La maestra dirige la actividad en el patio conjuntamente con los niños ejecutando ejercicios de relajación.

DESCRIPCIÓN DEL BLOQUE 3

JUEGOS GRUPALES

BLOQUE 3
JUEGO GRUPAL

Actividad social mediante la aceptación, cooperación, e integración que proporciona alegría, placer, gozo y satisfacción mediante el movimiento.

IMPORTANCIA

• Se desarrollan estrategias de aceptación, comprensión, comunicación íntima y adaptación.

• Incorporación de valores como la cooperación, la solidaridad, el sentido de igualdad o el trabajo en equipo.

• El juego tiene profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales si no también con el desarrollo de estados emocionales equilibrados, libres y felices.

• Está directamente relacionado con el desarrollo del concepto de amistad.

• El juego grupal también nos permite aprender la importancia de la convivencia y de comprender con las decisiones o intereses del otro.

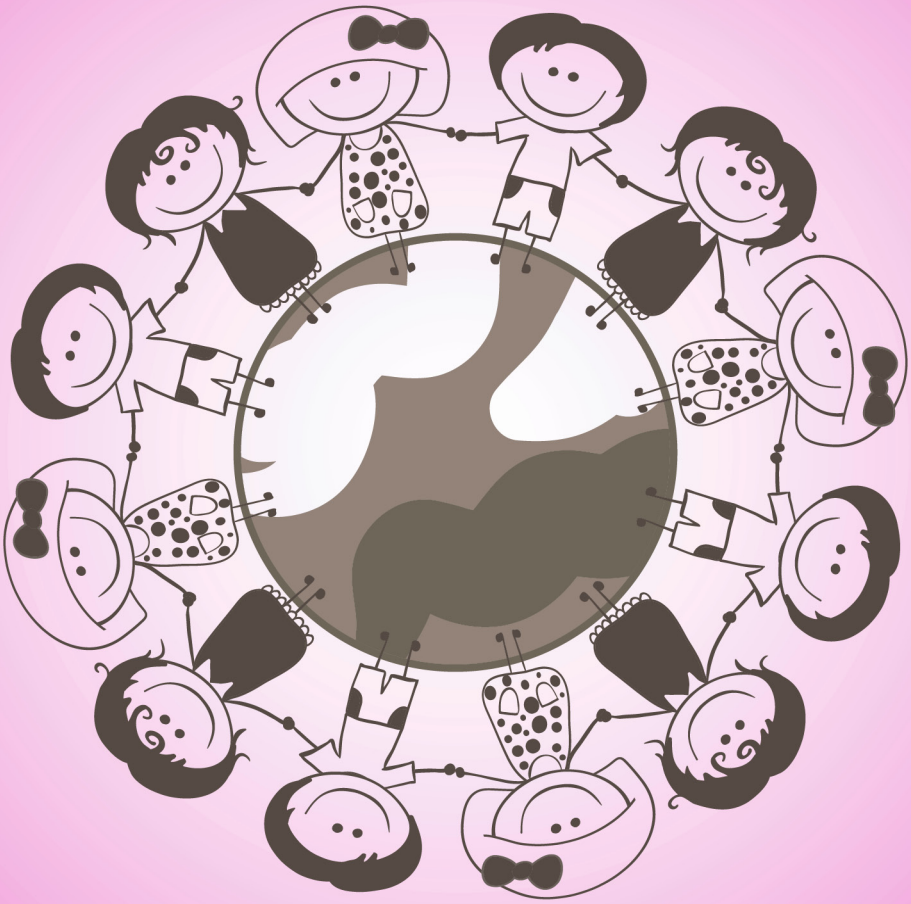
METODOLOGÍA

La “interacción social” del niño no debe darse exclusivamente con los maestros sino con quienes pertenecen a su contexto sociocultural. (GAMBOA, 2009, págs. 45,46).

La educación debe ofrecer a los niños posibilidades de intercambio, que vayan más allá de los que éstos encuentran en sus medios habituales.

La teoría de Wallon y Vygotsky ayuda a la presente guía como estrategia porque, se centra en el desarrollo biológico por fragmentado de su herencia genética y el medio social. (HENRI, 2010).Debido a que el ser humano y sus procesos son parte de un producto social a través de la mediación pedagógica la cual debe poner en contacto al niño con su entorno para formar un ser humano inteligente, afectivo y expresivo, ya que las aportaciones más importantes que hizo Vygotsky a la educación tienen que ver con el proceso de “construcción del conocimiento” en los niños, la influencia del aprendizaje en el desarrollo, la importancia del contexto social y el lenguaje. (BRUNER, 1990, págs. 98,99)

DESARROLLO



DE ACTIVIDADES

Actividad Nº1

Tema: Familia de Animales

OBJETIVO: Mover el cuerpo con armonía, estimulando su capacidad creadora para expresarse libremente.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia sinestesia corporal

ESTRATEGIA: Grupal

RECURSO: Papel, lápiz, grabadora, cd.

DESARROLLO:

• Se reparte entre los niños papeles doblados en los que se ha dibujado un animal

• Los papeles no deben ser abiertos hasta que se dé la señal.

• Cuando se da la señal, se desdoblan los papeles y cada uno va imitando a su animal.

• Buscar a su otro igual. Una vez juntos todos los grupos cantar una canción con el sonido de los animales.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Los niños finalistas interpretan juntos la canción familia de animales.

Actividad N°2

Tema: Los Amigos

OBJETIVO: Fomentar la integración grupal desplazando el cuerpo de diferentes maneras mediante ejercicios controlados.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia espacial

ESTRATEGIA: Activa

RECURSOS: Pañuelo

DESARROLLO:

• Los niños se desplazan en un espacio claramente delimitado.

• Dos o tres persiguen a los otros jugadores, se distinguen por un pañuelo atado en el brazo.

• Los jugadores atrapados son transformados en estatuas en el lugar donde se encuentren se quedan de pie, inmóviles y con las piernas separadas.

• Los jugadores que todavía no han sido tocados pueden liberar a sus compañeros para eso, tienen que pasar arrastrándose entre las piernas de las estatuas y ser liberadas.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: El grupo de niños y niñas corren al otro extremo para no ser atrapados.

Actividad N°3

Tema: Patitos

OBJETIVO: *Fortalecer la cooperación del grupo mediante movimientos propios de cada participante, enfatizando la actividad de sus extremidades superiores e inferiores en relación con su eje corporal.*

ÁREA A CONSOLIDAR: *Inteligencia lógico matemático*

ESTRATEGIA: *Grupal*

RECURSOS: *Silbato, grabadora, cd.*

DESARROLLO:

• Formamos dos grupos en fila, se agachan y se pasan las manos por debajo de las piernas abiertas de cada niño.

• Todos quedaran encadenados y encadenadas.

• El de adelante le da su mano izquierda, el de atrás, su mano derecha

• Se realiza un gesto con la cabeza y, se da un paso hacia delante con la pierna derecha.

• Se alza la mano y se da un paso hacia adelante con el pie izquierdo.

• Y en la última frase decimos patitos al agua, y se avanza al ritmo de la música hasta la meta.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Los niños disfrazados de patitos avanzan organizados a la meta al ritmo de la música.

Actividad N°4

Tema: Buscar la Cola

OBJETIVO: Desarrollar la cooperación del grupo incrementando habilidad y destreza por medio de movimiento que ejecuta cada niño y niña.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia lógica matemática

ESTRATEGIA: Grupal

RECURSOS: Silbato, cd, grabadora.

DESARROLLO:

• Los niños y niñas se colocarán en fila tocando con la mano derecha en el hombro del compañero de adelante.

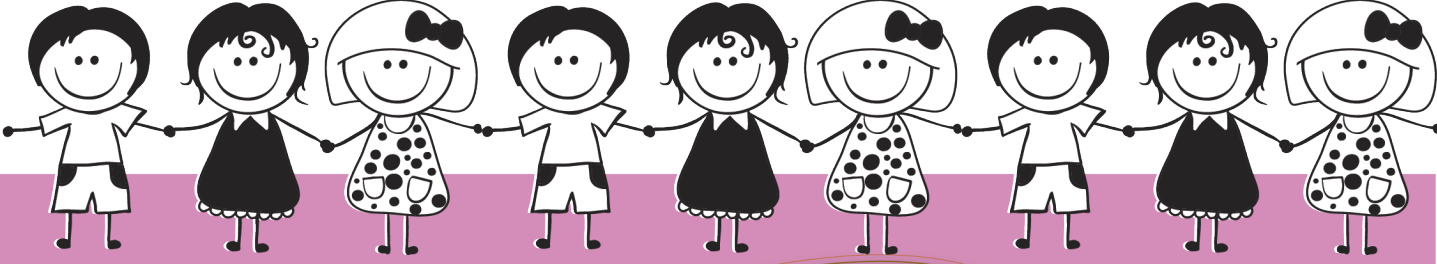
• Con la mano izquierda habrá de sujetar el pié del mismo compañero.

• Formando como una serpiente y así sucesivamente con todos los niños de la fila.

• El primero de la fila tendrá que ir a buscar al niño que esta último llevando detrás al resto de participantes, pero procurando mantener la postura y no romper la fila.

FUENTE: Imagen de archivo personal.

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: El grupo de niños y niñas forman una culebra cooperando todos los participantes para realizar la actividad.



Actividad N°5

Tema: Naufragos y Tiburones

OBJETIVO: Lograr ubicación y orientación del cuerpo en el espacio con relación a las personas y objetos que lo rodean.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia espacial

ESTRATEGIA: Grupal

RECURSOS: Bancos, disfraz de tiburón grabadora, cd.

DESARROLLO:

• Se colocarán bancos para que puedan subir todos los niños.

• Se pondrá música y los niños irán dando vueltas alrededor de los bancos mientras esta dure.

• Cuando pare la música todos se subirán a los bancos, ayudándose unos a otros para que no quede ninguno en tierra (el agua).

• El tiburón (maestra/o) tiene que pasar y comérselos.

• Iremos quitando bancos de manera que el espacio cada vez sea más reducido.

• Tendrán que ayudarse o sujetarse unos a otros para poder subir todos y que el tiburón no se coma a nadie.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: El equipo participante se sube a las sillas para no ser atrapados por el tiburón.

Actividad N°6

Tema: Los Gorilas

OBJETIVO: Mejorar la atención focalizada a través de la relación interpersonal que se produce en el desarrollo de las actividades mediante el juego.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia interpersonal

ESTRATEGIA: Grupal

RECURSOS: Soga

DESARROLLO:

• Formar 2 grupos el primero debe ser los gorilas y el otro grupo los participantes.

• Haga que los gorilas formen una canaleta parándose a lo largo de una línea, y que mantengan cierta distancia una de otra.

• Este grupo de gorilas deberá colocarse mirando hacia el resto de los participantes, los cuales se mantendrán a una distancia prudente de éstas.

• El adulto a cargo del juego (o un niño) grita “¡Gorilas en la canaleta!”.

• Los niños intentan correr a través de la canaleta sin que los agarre los gorilas.

• Los niños que son atrapados se convierten en gorilas y deben quedarse en la canaleta. Aquellos que no son atrapados, pueden dar otra vuelta por la canaleta.

• Todos los que hayan sido atrapados deben ir donde están los gorilas. Continúe con el juego hasta que todos hayan sido atrapados.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Los niños en el centro del patio son atrapados por el gorila.

Actividad N°7

Tema: La Batalla de los Globos

OBJETIVO: Explorar libremente la funcionalidad del cuerpo a través del dominio de su orientación y ubicación de objetos mediante la competencia.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia sinestesia corporal

ESTRATEGIA: Activa

RECURSOS: 1 globo, lana.

DESARROLLO

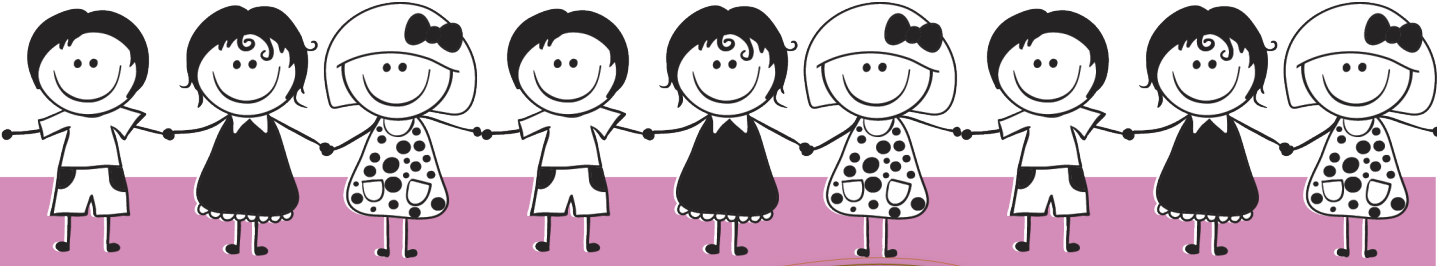
• Formar parejas cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm.

• Pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo.

• Al participante que le revienta el globo queda eliminado.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Los participantes corren para no ser reventados sus globos y ser desclasificados del grupo.



Actividad N°8

Tema: La Botella

OBJETIVO: Fomentar el juego en equipo destacando la cooperación mediante la coordinación de movimientos y desplazamientos.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia lógico matemática.

ESTRATEGIA: Grupal.

RECURSOS: Botellas, vasos.

DESARROLLO:

• Colocar el número de botellas según el número de grupos .

• Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros.

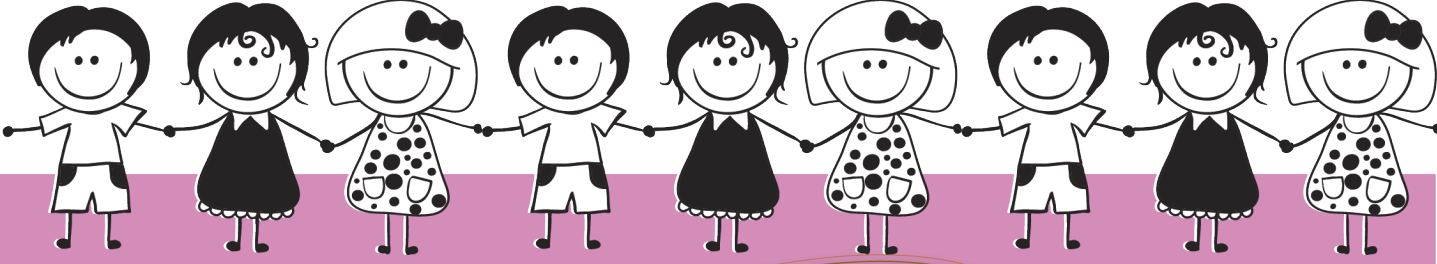
• Los grupos dispondrán de algún recipiente con agua para poderse ir a llenar la boca.

• Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo.

• En cuanto ha llegado a donde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo. Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: Los niños participantes llegan a la meta con la boca llena de agua para llenar las botellas y ser el equipo ganador.



Actividad N°9

Tema: La Culebrita

OBJETIVO: Estimular el dominio corporal mediante el desarrollo de actitudes de respeto que permitan una convivencia armónica en el grupo.

ÁREA A CONSOLIDAR: Sinestesia corporal.

ESTRATEGIA: Activa.

RECURSOS: Cuerdas.

DESARROLLO:

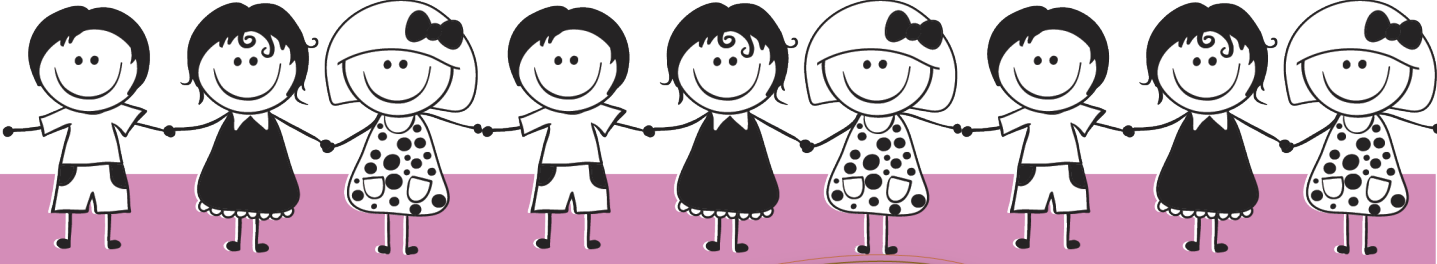
•Colocar en el suelo dispersas, tantas cuerdas como número de participantes menos una. Todos corren entre las cuerdas, y a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga.

• Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar.

• Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el animador a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: El grupo de niños corren a posesionarse en su culebrita para seguir participando en la actividad.



Actividad Nº10

Tema: Tortuga que se Esconde

OBJETIVO: Estimular la relajación muscular mediante el control del cuerpo aumentando o relajando la tensión de los músculos.

ÁREA A CONSOLIDAR: Inteligencia intrapersonal

ESTRATEGIA: Individual

RECURSO: grabadora, cd.

DESARROLLO:

• Acostados boca abajo, somos una tortuga que va a ir escondiendo su cabeza y replegando sus extremidades, hasta que sólo se vea el caparazón.

• El niño debe haber encogido y tensado los músculos de los brazos, piernas y cuello.

• A continuación sale el sol y el animal vuelve a asomar muy despacio su cabeza, al tiempo que va estirando las extremidades, dejándolas relajadas.

FUENTE: Imagen de archivo personal

DESCRIPTOR DE LA EVALUACIÓN: El grupo de niños y niñas ejecutando actividades de tensión y distención de todo el cuerpo.

CONCLUSIONES

- La Expresión Corporal le permite a cada niño y niña construir un lenguaje para la interiorización y exteriorización de sensaciones, emociones y sentimientos y de esta manera satisfacer las necesidades de expresar, comunicar, crear, e interactuar con el medio social.

- El juego simbólico es de gran ayuda para el proceso de aprendizaje de los niñas y niñas ya que, mediante la imitación favorece las relaciones de su entorno estimulando en él, la formación senso-psíquico-socio-motriz y el desarrollo de su creatividad.

- Las destrezas motrices que adquiere el infante en el nivel inicial conforma todo su desarrollo integral, siendo eje fundamental el gesto, postura, en un espacio y tiempo establecido, por lo cual siendo el juego dirigido el más procedente en su ejecución.

- El juego grupal es el mejor recurso para estimular en los niños expresión corporal y fortalecer la cooperación e integración alcanzando a ser el grupo de juego más aceptado por los niñas y niñas llevando acabo de manera óptima su aplicación.

RECOMENDACIONES

- El cuerpo, movimiento y sentimiento influye en el desarrollo de los niños y niñas por eso se recomienda trabajar en expresión corporal, ya que todo ser humano desde que nace necesita comunicarse y expresar lo que siente.

- Para la aplicación del juego simbólico se sugiere crear un ambiente de trabajo adecuado lo más real posible para cada representación de manera que el niño se sienta estimulado y aporte con su imaginación y creatividad en cada imitación.

- Se sugiere para el segundo bloque de la guía establecer objetivos realizando una ficha de observación para evaluar si el niño cumple con la actividad o la dificultad que presenta en la ejecución.

- El juego grupal es el más aceptado en los niños para ello se recomienda delimitar el espacio adecuado en cada actividad formando grupos de manera que todos participen ya que el juego tiene profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales si no también con el desarrollo de estados emocionales sintiéndose equilibrados, libres y felices.

BIBLIOGRAFÍA

- BANDURA. (1993). Cognitive development and functioning. Estados Unidos: Education Psicologist.
- BRUNER. (1990). La elaboración del sentido:la construcción del mundo por el niño. Barcelona: Paídos.
- DECROLY. (1922). Vers l'école rénovée une premiére étape. Madrid.
- GAMBOA. (2009). Juegos y dinámicas. Buenos Aires: Bonum.
- JACQUES, T. A. (2000). Piaget- Vygotsky la génesis social del pensamiento. Argentina: Paidós SAICF.

WEBGRAFÍA

- HENRI, W. (07 de 11 de 2010). BUENAS TAREAS. Obtenido de http://www.buenastareas.com/ensayos/Los-Estadios-De-Wallon/1056725.html
- NIEVES, F. (08 de julio de 2010). Algunas consideraciones sobre psicomotricidad. Obtenido de http://www.efdeportes.com/efd108/psicomotricidad-y-necesidades-educativas-especiales.htm