



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO”



Manual para el Desarrollo de la Inteligencia Kinestésico Corporal



Diana Realpe Cevallos

Este trabajo fue realizado con mucho esfuerzo y dedicación. Pero sobre todo, hecho pensando en los más chicos, aquellos seres que asisten al jardín con una mochila llena de ilusiones.

Para que ellos disfruten, crezcan, se formen y aprendan

¡¡¡JUGANDO!!!

PRESENTACIÓN

Generalmente se relaciona la educación física al mantenimiento de la salud y al desarrollo de las capacidades físicas, incluso aún, cuando se habla de educación integral, prevalece la idea de la separación entre mente y cuerpo, es decir como si el trabajo intelectual realizado en el salón de clases sirviera para el desarrollo de las competencias o habilidades del intelecto, mientras que las clases de educación física fueran útiles exclusivamente para el desarrollo de las cualidades o capacidades físicas, esto es, como si no existiera una relación entre el movimiento corporal y el intelecto.

La teoría de las Inteligencias Múltiples se ha convertido en una forma más comprensiva de entender la inteligencia humana, que puede ser aplicada al Programa de Educación Física vigente, independientemente de la corriente pedagógica que manejemos como docentes. Esta visión plural de las inteligencias, es muy útil para descubrir las áreas donde un niño tiene menos interés o posibilidades de desarrollo, sobre todo cuando alguno de ellos falle en cierta materia o área específica, en vez de recalcarle lo que no puede hacer, se le debe de apoyar con ejercicios y actividades específicas de esa área que se le dificulta, y tratar de compensarlo.

Este manual constituye una interpretación a la teoría desarrollada por Howard Gardner que concluye con algunas recomendaciones metodológicas enfocadas a la educación física, que sin embargo, pueden resultar interesantes para cualquier persona involucrada en la educación básica.

El movimiento es una inagotable fuente de sensaciones diversas, pero es un manantial desconocido para la mayoría de las personas porque no se lo han enseñado a sentir y disfrutar, o más bien al contrario, porque se le han ido reprimiendo a través de la educación sus naturales dotes sensoriales y

creativas. Cuando nuestro sistema educativo logre hacer de los procesos de enseñanza y de aprendizaje una práctica personalizada, será más común descubrir en cada niño cuáles son sus dotes personales, en qué campo del conocimiento se siente más a gusto, dónde puede realizar actividades con mayor facilidad y disfrute y permitirle el desarrollo de sus potencialidades.

ÍNDICE

Página

La Teoría de las Inteligencias Múltiples	1
Tipos de Inteligencia	3
Las Inteligencias Múltiples y la Educación Física	6
Objetivos particulares de la Educación Física en el primer año de educación básica	7
El educador frente a las actividades físicas	7
Definición Inteligencia Kinestésica Corporal	9
¿Cómo desarrollamos la Inteligencia Kinestésica corporal en nuestro@s niño@s?	10
Medios de comunicación de la Inteligencia Kinestésica	11
Características de un niño con Inteligencia kinestésica corporal desarrollada	11
Responsabilidad y función del primer año de Educación Básica con respecto a la Educación Física	13
El primer año de Educación Básica, la actividad física y el niño	14
Partes de una clase de Educación Física	17
Definición de las formas elementales a utilizar	18
Áreas fundamentales que conforman la Inteligencia Kinestésica Corporal	19
El juego y su relación con la inteligencia	22
Relación entre juego y aprendizaje	22
El juego como medio de integración y desarrollo social	25
Juegos de acuerdo a patrones básicos de movimiento	26
Juegos de acuerdo a las áreas que conforman la Inteligencia Kinestésica Corporal	67
Actividades para días de lluvia	75
Canciones	79
Material no convencional	82
Ejercicios brain gym	85
Modelos de planes de clase para edades tempranas	87
Bibliografía	98

Como usar el manual:

- ❖ Teórica: En este manual se encuentran las orientaciones didácticas y metodológicas adecuadas al requerimiento de edades tempranas útiles para aprender y enseñar por medio del movimiento las diversas manifestaciones de inteligencia kinestésico corporal a nuestro@s pequeñ@s ansios@s de conocimiento.
- ❖ Práctica: Si se lleva un uso adecuado de las diferentes orientaciones e indicaciones se obtendrán buenos resultados con l@s alumn@s, llevándose consigo mismo la satisfacción de contribuir con el eficiente desarrollo de nuestro@s niñ@s.
- ❖ Acción: El movimiento es nuestra fuente fundamental de conocimiento y por medio de este vamos a incentivar las diferentes áreas de conocimiento de nuestro@s alumn@s permitiéndoles desarrollarse de manera integral y armónica.
- ❖ Cuidados: Con paciencia, perseverancia y sabiduría llegaremos a los objetivos propuestos en cada una de las áreas de desarrollo infantil.
- ❖ Recomendaciones: Lea el manual y encontrará las pautas básicas para el desarrollo de la inteligencia kinestésico corporal en l@s estudiantes de edad temprana basándose en el *juego y movimiento*, logrando profundizar el conocimiento en l@s niñ@s, no avancemos de manera ligera el aprendizaje, tomémonos el tiempo necesario en cada una de las áreas a trabajar.

OBJETIVOS

GENERAL:

- Desarrollar la Inteligencia Kinestésico Corporal en los niños de edades tempranas a través del juego.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Promover que cada alumno llegue a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de dominar un número variado de actividades corporales y deportivas de modo que, en el futuro, pueda escoger las más convenientes para su desarrollo personal.
- Definir los conocimientos o fundamentos básicos adecuados, para llevar a cabo actividades propias que ayudan al desarrollo de la inteligencia kinestésico corporal de la mejor manera posible, y así las (os) docentes de educación preescolar tengan en cuenta que esta área curricular no deja de ser parte de la educación formal, que en todo momento debe ser de carácter integral en el nivel escolar.
- Proponer actividades físicas adecuadas que ayudarán a un desarrollo kinestésico corporal estructurado de los niños en edades tempranas.
- Estimular el desarrollo de actividades que permitan satisfacer las necesidades físicas acordes a la edad temprana que se encuentran los estudiantes para obtener una vida sana y feliz.
- Socializar la práctica de la actividad física recreativa con los padres y profesoras por medio de charlas de información y actividades físicas para el avance kinestésico corporal de los niños.

La Teoría de las Inteligencias Múltiples

“Desde mi punto de vista, la esencia de la teoría es respetar las abundantes diferencias que existen entre la gente, las variaciones múltiples en las formas de aprender, los diferentes métodos de evaluación y el número incalculable de maneras que éstas pueden dejar una huella en el mundo” (Howard Gardner).



Howard Gardner, un psicólogo cognitivista de la Universidad de Harvard, sostiene que todos tenemos múltiples maneras de ser inteligentes. Y no sólo eso, define a la inteligencia como **“un potencial psico-biológico para procesar información, que puede ser activado en un entorno cultural, para resolver problemas reales o crear productos que son valorados en una cultura”** (Gardner, 2003). Un potencial que puede despertarse y desarrollarse con experiencias estimulantes del entorno familiar, cultural y social, o bloquearse por medio de experiencias que paralizan su desarrollo.

La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner permite comprender mejor los distintos estilos de aprendizaje, facilitando el acceso al conocimiento.

Según Gardner, todos somos inteligentes de diferentes maneras porque poseemos las ocho inteligencias funcionando juntas de manera compleja, tenemos algunas más desarrolladas que otras y las podemos seguir desarrollando a lo largo de la vida. Además, dentro de cada inteligencia existe una amplia gama de actividades en la que la misma se manifiesta, por ejemplo, la inteligencia kinestésico-corporal está tan desarrollada en un cirujano, como en un deportista, un artesano o una bailarina.

Valorando la inteligencia kinestésico-corporal de los alumnos como una cualidad compleja íntimamente ligada a procesos intelectuales, es decir no separándola, como ocurre frecuentemente, en dónde se piensa que las cualidades, habilidades y manifestaciones de las destrezas físicas del niño(a) nada tiene que ver con los procesos mentales y socio-afectivos propios de su edad o grado de desarrollo.

“La Educación a través del Movimiento”

Una nota muy importante es que, durante la educación de niños y jóvenes, todas las inteligencias deben ser cultivadas en principio. Gardner dice que poseemos todo el espectro de inteligencias, pero conforme el niño vaya definiendo aptitudes que le son más afines, se le debe apoyar para que logre alcanzar aquellos conocimientos en los que se realice mejor como ser humano.

Define la inteligencia como *“la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”*. Gardner define la inteligencia como una capacidad. En el pasado la inteligencia se consideraba como algo innato e inamovible. Se nacía inteligente o no y la educación no podía cambiar ese hecho.

Al definir la inteligencia como una capacidad, Gardner la convierte en una destreza que se puede desarrollar aunque no niega el componente genético. Todos nacemos con unas potencialidades marcadas por la genética. Pero esas

potencialidades se desarrollan de una manera o de otra, dependiendo del medio ambiente, de nuestras experiencias y de la calidad de la educación recibida.

Los maestros deberán hacer los ajustes necesarios en el desarrollo de las experiencias educativas, a tono con las diferencias individuales y las diversas capacidades para procesar información y construir conocimiento que demuestran nuestros estudiantes.

Pero los programas de enseñanza sólo se basan en las inteligencias lingüística y matemática, dando una mínima importancia a las otras. Es por ello que para lograr el objetivo de transformar a la escuela tradicional en una de Inteligencias Múltiples, tenemos que partir desde un trabajo en equipo en el que intervengan la escuela (docentes), y el hogar (los padres).

La definición de Howard Gardner tiene doble importancia:

Primero, amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que todos sabíamos intuitivamente, y es que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolvemos en esta vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir bien a sus amigos y, por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Para triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo utilizamos un tipo de inteligencia distinto. No mejor ni peor, pero sí distinto. Dicho de otro modo, Einstein no es más inteligente que Michael Jordan, pero sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

Segundo y no menos importante, Gardner define la inteligencia como una capacidad que se puede desarrollar aunque no niega el componente genético, ningún deportista de élite llega a la cima sin entrenar, por buenas

que sean sus cualidades naturales. Lo mismo se puede decir de los matemáticos, los poetas o de gente emocionalmente inteligente.

Las habilidades del pensamiento son requisito para aspirar a una educación de calidad. Para solucionar problemas en todos los ámbitos de la vida se necesitan las habilidades del pensamiento.

La inteligencia implica la habilidad necesaria para solucionar problemas o elaborar productos y/o servicios que son de importancia en el contexto cultural.

Éste es uno de los aspectos de la superación en la calidad de la educación: hacer de la experiencia educativa de los alumnos un fomento de todas las posibilidades del ser humano: tanto físicas como intelectuales, emocionales, artísticas y científicas, que los lleven a tener un amplio campo de intereses, pero que al mismo tiempo la educación logre hacerse más personal para lograr que cada niño desarrolle aquello que lo hace más feliz y apto para su vida laboral, social y personal.



Hasta el momento Gardner ha definido ocho inteligencias vamos a definir las brevemente para una mayor comprensión de las mismas:

1. **Inteligencia Corporal- cinestésica:** es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad cinestésica y la percepción de medidas y volúmenes, permite al individuo manipular objetos con precisión, incorporar conocimientos o expresarse a través del movimiento corporal, el tacto y las habilidades físicas. Se manifiesta en atletas,

bailarines, cirujanos y artesanos, entre otros. Se la aprecia en los alumnos que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y / o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.

2. **Inteligencia Musical:** es la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, melodías, al tono, armonía y al timbre. Está presente en compositores, directores de orquesta, críticos musicales, músicos, oyentes sensibles, entre otros. Los alumnos que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente.
3. **Inteligencia Lingüística:** es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje (la retórica, la nemónica, la explicación y el mate lenguaje). Alto nivel de esta inteligencia se ve en escritores, poetas, periodistas y oradores, entre otros. Está en los alumnos a los que les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas.
4. **Inteligencia Lógico-matemática:** es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas. Alto nivel de esta inteligencia se ve en científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas, entre otros. Los alumnos que la han desarrollado analizan con facilidad planteos y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo. Las personas con una inteligencia lógica matemática bien desarrollada son capaces de utilizar el pensamiento abstracto utilizando la lógica y los números para establecer relaciones entre distintos datos. Destacan, por tanto, en la resolución de problemas, en la capacidad de realizar cálculos matemáticos complejos y en el razonamiento lógico. Competencias básicas: razonar de forma deductiva e inductiva, relacionar conceptos, operar con conceptos abstractos, como números, que representen objetos concretos. Profesionales que necesitan esta inteligencia en mayor grado: científicos, ingenieros, investigadores, matemáticos. Actividades de aula: Todas las que impliquen utilizar las capacidades básicas, es decir, razonar o deducir reglas (de matemáticas, gramaticales, filosóficas o de cualquier otro tipo), operar con conceptos abstractos (como números, pero también cualquier sistema de símbolos, como las señales de tráfico), relacionar conceptos, por ejemplo, mediante mapas mentales, resolver

problemas (rompecabezas, puzzles, problemas de matemáticas o lingüísticos), realizar experimentos.

5. **Inteligencia Espacial:** es la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica. Presente en pilotos, marinos, escultores, pintores y arquitectos, entre otros. Está en los alumnos que estudian mejor con gráficos, esquemas, cuadros. Les gusta hacer mapas conceptuales y mentales. Entienden muy bien planos y croquis.
6. **Inteligencia Interpersonal:** La inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen los alumnos que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.
7. **Inteligencia Intrapersonal:** es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de utilizar dicho conocimiento para planificar, organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, la auto comprensión y la autoestima. Se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos, entre otros. La evidencian los alumnos que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.
8. **Inteligencia Naturalista:** es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno. La poseen en alto nivel la gente de campo, botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas, entre otros. Es la habilidad para discriminar entre los distintos seres vivos e inertes, observar, identificar, categorizar e interactuar con el mundo natural. Se da en los alumnos que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre.

Una manera sencilla de descubrir las inteligencias predominantes en cada uno de nosotros es analizar nuestras preferencias y la forma en la que ocupamos nuestro tiempo libre. En los chicos podemos observarlas en la forma en la que se “portan mal” en clase: el que es muy charlatán será más lingüístico e interpersonal; el que es inquieto, kinestésico; el que tararea y golpetea, musical; el que se aísla, intrapersonal; el que garabatea todo o se pierde en sus imaginaciones, espacial; el que nos acosa con sus “por qué”, lógico-matemático; el que colecciona y clasifica desde autitos hasta dinosaurios, naturalista. Detrás de cada uno de estos comportamientos, que

“La Educación a través del Movimiento”

a veces resultan molestos para los adultos, se esconde un potencial a desarrollar, tal vez un talento.

“Cada ser humano es único e irrepetible”, frase que figura en el currículum, pero que no llega a las aulas, porque los maestros les enseñamos a todos de la misma manera (principalmente a través de actividades con papel y lápiz que poco tienen que ver con problemas “reales”) y pretendemos que todos nos demuestren lo que saben de acuerdo a estándares establecidos para acreditar o no sus conocimientos. Enseñamos a todos por igual, evaluamos a todos por igual.

Y es aquí donde nuestro papel como padres y educadores cobra mayor importancia. Si miramos a nuestros chicos desde una perspectiva tradicional de inteligencia, que valora las habilidades lógico-matemáticas y lingüísticas por sobre las corporales o interpersonales, probablemente nos encontremos con muchos chicos a los que consideramos poco inteligentes porque no “encajan” dentro de este molde, inclusive podemos decir que algunos tienen problemas de aprendizaje y derivarlos a un especialista. Albert Einstein en sus días de escuela era considerado un alumno mediocre y, sin embargo, una vez fuera del sistema educativo, demostró ser mucho más inteligente que sus compañeros más aplicados.

Ahora, si en cambio lo hacemos desde la perspectiva de las Inteligencias Múltiples, podremos aprender a detectar cuáles son las fortalezas de nuestros alumnos y en base a eso elaborar estrategias variadas que permitan que el camino hacia el conocimiento resulte más sencillo, accesible y eficaz, convertir nuestras clases en experiencias enriquecedoras que logren despertar las distintas inteligencias, aprovechando el potencial innato de cada uno para aprehender el mundo y evitar realizar experiencias paralizantes que las bloqueen.

Cada una de estas inteligencias es una puerta por la cual ingresan los conocimientos. Cada una de ellas es como una ventana por la que cada uno observa la misma realidad por medio de códigos diferentes. El hecho de conocerlas y poder identificarlas nos puede ayudar a entender mejor a nuestros alumnos y a ofrecerles un ámbito de desarrollo de sus potencialidades y talentos.

Las Inteligencias Múltiples y la Educación Física



El compromiso del Programa de Educación Física es ofrecer a sus estudiantes una educación que contribuya al pleno desarrollo de sus potencialidades, capacidades y personalidad en las áreas mental, social, físico y emocional. Cada estudiante posee un potencial de desarrollo distinto y único que lo diferencia de sus semejantes.

La Educación Física, aporta en la socialización del individuo por medio del juego, del deporte y el ejercicio físico en general. Es decir, *“aprendemos a movernos y simultáneamente nos movemos para aprender”*.

La educación física es parte integral de la Educación. Se propone lograr el desarrollo normal somato-psíquico-funcional del ser humano, mediante la implementación ajustada del movimiento en sus innumerables formas de aplicación. En este caso, el ser humano, en su etapa específica de la niñez, reclama y necesita de esta educación total, pero... ¡cuidado! No consideremos al niño como un hombre en miniatura. Éste es un ser especial con sus propias características biológicas, psicomotrices y afectivas, y su educación física debe ser también especial, basando en éstas sus objetivos, elección de contenidos y actividades. La niñez, etapa del "aprendizaje inconsciente", debe estar llena de posibilidades de aprendizaje fundamentales, de experiencias motrizmente vividas, de tiempo y espacio suficiente para realizarlas; en otras palabras: oportunidad y espacio. Despojar al niño de estas oportunidades o pretender acelerar su proceso educativo físico nos traería consecuencias negativas en su posterior desarrollo.

OBJETIVOS PARTICULARES DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Aspecto físico

- Propender a un desarrollo armonioso de sus formas corporales
- Lograr que el niño conozca su capacidad de movimiento, y en consecuencia pueda corregir y superar deficiencias del mismo.
- Contrarrestar el brusco y forzoso sedentarismo a que se ve sometido al ingresar a la escuela.
- Capacitarlo para que pueda desenvolverse con soltura, comodidad, economía de esfuerzos.
- Pese a trabajar en grupos, lograr que cada niño se diferencie de los demás, en lo que respecta a formas de expresión y a la calidad de movimiento.
- Prevenir malas posturas

Aspecto psíquico

- Estabilizar las reacciones emotivas, tan características de esta etapa y proporcionar seguridad en sí mismo.
- Permitir la libre expresión de sentimientos de gozo y placer.

El aspecto socio-afectivo

- Ayuda al equilibrio personal
- Colabora con la adaptación de sus conductas a las normas que rigen para todo el grupo: integración a la socialización
- Favorece la salida del egocentrismo
- Favorece la integración socio familiar
- Permite canalizar la competencia
- Mejora la autoestima facilitando la integración social
- Apoya la relación con el medio externo, relación con el otro, la afirmación, el concepto y la imagen de sí mismo.

EL EDUCADOR FRENTE A LAS ACTIVIDADES FÍSICAS.

Hemos considerado ya los objetivos de estas actividades; cuando es un educador especializado quien se responsabiliza de su cumplimiento en forma metódica y racional, la maestra de aula no debe, bajo ningún concepto, perder la ocasión de presenciar y observar el comportamiento de sus niños.

Parecería lógico dejar en manos "más expertas" la tarea respectiva, pero... destacaremos la importancia de trabajar en equipo.

- ¿Puede en esas condiciones, considerarse una educadora íntegra, y el profesor especialista no aprovechar su participación en la clase?
- ¿Podrá informarse sobre todo aquello que pueda brindarle un mejor conocimiento de la psicología infantil adaptada a la práctica motora?
- ¿Servirán las actividades de educación física como digno complemento de la restante enseñanza?
- ¿Cómo conocerá las reacciones de cada uno frente a planteos y circunstancias diferentes a los del aula?

“La Educación a través del Movimiento”

- ¿Se integrará la maestra al grupo infantil de la misma forma que si trabajara activamente junto a ellos en gimnasia o juegos?
- ¿Conocerá la maestra los riesgos o beneficios de la actividad física, podrá corregir errores de ejecución cuando se encuentre sola en clases de contenido motor?



Es por ello que existe la necesidad imperiosa que la maestra procure aproximarse, sin prevenciones ni juicios prematuros, al mundo del movimiento infantil, forma de expresión personal, como dijera anteriormente, aún inexplorada y el profesor de Educación Física se involucre en las actividades cotidianas de los niños. Solamente sobre esta última base de convicción personal, podrá adquirir con eficacia habilidad para el manejo de las clases y sacar provecho de ellas, porque gradualmente disfrutarán con plenitud su dictado; quienes la irán conduciendo a esta satisfacción serán los mismos niños que advertirán intuitivamente que ella "también le gusta hacer gimnasia y jugar", con referencia a la maestra y que el profesor también los ve pintar disfrazarse y cantar. La maestra podrá establecer el nivel de posibilidades que presenta su grupo, y de acuerdo a esto seleccionará las actividades.

La ciencia del movimiento humano no puede homologarse con el estudio de una maquina compuesta por palancas, bisagras y músculos, sino que debe de partir de la existencia corporal como totalidad y como unidad.

Las tareas cinéticas son el contenido básico a través del cual vamos a buscar la consecución de los diversos objetivos que nos planteemos con nuestros alumnos. La elección de unas tareas u otras va a determinar el aprendizaje de los alumnos, condicionando, en parte, los contenidos a trabajar y seleccionando la metodología más adecuada.

El maestro utiliza las tareas como elemento básico de la programación, siendo éstas sus principales herramientas de trabajo y sobre las que más va

a trabajar diariamente a la hora de programar, buscando los aprendizajes y la motivación de los alumnos, las clases de Educación Física, deben tener una serie de características que las hagan realmente significativas y atractivas para los alumnos de Educación Básica. Vamos a buscar que no sólo se eduquen en el ámbito motriz, sino que a través de ellas pretendemos incidir en la socialización y en el aprendizaje de conceptos básicos de Educación Física.

Howard Gardner enfatiza el hecho de que todas las inteligencias son igualmente importantes. El problema es que nuestro sistema escolar no las trata por igual y ha resaltado y establecido las dos más comunes, (la inteligencia lógico - matemática y la inteligencia lingüística) hasta el punto de negar la existencia de las demás.

La misma materia se puede presentar de formas muy diversas que permitan al alumno asimilarla partiendo de sus capacidades y aprovechando sus puntos fuertes. Lo que sustenta la teoría de las inteligencias múltiples y que constituye una gran aportación de este autor para el entendimiento de la inteligencia humana y sus implicaciones a la educación, es que revela y enfatiza la capacidad del ser humano para involucrarse con todo tipo de sistemas simbólicos, es decir, la capacidad de hacer abstracciones y códigos que dan significados, la capacidad humana de resolver problemas, de percibir, crear y participar de los sistemas simbólicos de su entorno cultural. Asimismo podemos entender la importancia de la cultura como un elemento primordial en los diversos sistemas de educación que cada sociedad desarrolla, como la principal forma de transmisión del conocimiento y portadora de los valores, normas y significados para el individuo.

El niño, hasta los seis años, se encuentra en un período evolutivo básicamente perceptivo motor, que organiza su mundo a través de sus percepciones subjetivas, siendo su propio cuerpo el canal más fácil para la adquisición del conocimiento.

Un elevado número de fracasos escolares tienen como origen la falta de estimulación psicomotriz y kinésica en los primeros años de vida, ya que son cruciales para conseguir el desarrollo motriz. El rendimiento va mejorando de forma progresiva, pero después de los 5 ó 6 años no aparecen habilidades corporales nuevas.

La mayoría de los docentes y padres de familia desconocen que el aprendizaje se adquiere visualmente, auditivamente y kinestésicamente, comúnmente se cree que los niños adquieren el conocimiento de la misma manera y por desgracia esto ocasiona graves problemas en cuanto al aprovechamiento de cada individuo ya que en las escuelas se fomenta más el aprendizaje para niños auditivos o visuales dejando de lado la importancia de transmitir el conocimiento a los niños kinéticos, esta es la

causa por la cual este manual está dirigido a identificar las características de los niños kinéticos, es decir los niños que poseen esta inteligencia más desarrollada y los niños que tienen dificultad para desarrollarla y así proporcionar una fuente informativa que ayude a conocer la importancia que tiene este tipo de inteligencia, además de brindar una gama de juegos y actividades aptas para los niños de temprana edad siendo esta una guía fácil de manejar y aplicar en las clases de Educación Física.

¿Pero, sabemos realmente que es la Inteligencia kinestésica corporal?

Definición: Es la capacidad de utilizar y controlar el propio cuerpo para realizar movimientos, manipular objetos, construir cosas o expresar sentimientos, es decir, la capacidad de resolver problemas de la vida y para la vida a través de la corporeidad o la utilización de procesos superiores directamente relacionados, la Inteligencia Kinestésica Corporal también llamada inteligencia corporal, o de movimiento (cuerpo) está relacionada con el aprendizaje mediante la realización de movimientos, la manipulación de objetos, movimientos corporales, deportes de movimiento competitivos y colaborativos, teatro y representación de papeles, invención o construcción de un modelo o diseño. Gardner nos recuerda que el movimiento humano es altamente complejo. El sentido kinético monitorea músculos, articulaciones y tendones.

Utilizamos esta inteligencia para pensar en, con, y sobre el movimiento y los gestos. Los gestos faciales y de las manos son símbolos que usamos para pensar en y expresar esta inteligencia. A los que son fuertes en esta inteligencia les gustan las actividades físicas, las actividades en las que ellos hacen las cosas, la actuación y el desarrollo de habilidades físicas.

En la vida del niño es de gran utilidad, pues: sirve para comunicarse de forma no verbal, para practicar juegos o deportes que impliquen el movimiento corporal, para transformar y crear. Los alumnos “fuertes” en esta inteligencia aprenden mejor a través del movimiento y actividades que ellos utilizan para simbolizar el contenido. El alumno con inteligencia kinestésica generalmente se divierte con actividades físicas como el teatro, baile y además con actividades prácticas. Cualquier actividad que recaiga en la respuesta total física que es la que refuerza la inteligencia corporal.

¿Cómo desarrollamos la Inteligencia Kinestésica corporal en nuestros niños?

Para desarrollar la inteligencia kinestésica es necesario brindar en el ambiente del niño, una serie de situaciones que permitan activar las destrezas motrices, las correctas percepciones del tiempo y el espacio, así como las coordinaciones; todas ellas significativas; esto quiere decir que

“La Educación a través del Movimiento”

respondan al contexto en el cual los niños estimulados se desenvuelvan, si hacemos que los alumnos se comuniquen a través del lenguaje corporal, desarrollen habilidades motoras finas y gruesas, la danza, la velocidad, fuerza, flexibilidad, agilidad, coordinación y resistencia son la llave para desarrollar la inteligencia Kinestésica y así aprendan a través de una variedad de actividades físicas, deportes y actuaciones.

Se benefician de las oportunidades para expresarse o crear reportes en los que se incluye la actuación, el mimo o el movimiento. También podemos ampliar la inteligencia Kinestésica a través de las otras inteligencias, por ejemplo, cuando los hacemos reflexionar sobre su actuación, escribir sobre una actividad física o interactuar con la naturaleza.



Se debe tomar en cuenta que todos los niños tienen la necesidad de manifestarse por medio del movimiento y aquellos que literalmente “*aprenden tocando las ideas*” tienen en la educación tradicional actual pocas oportunidades de entrenar sus habilidades.

Y es que el aprendizaje multi-sensorial no se produce en el aula, porque la mayoría de los maestros no fueron educados en él y desconocen los procesos, carecen de modelos de rol kinestésico que puedan emular recursos para capacitarse.

Sin embargo este tipo de aprendizaje es el que más disfrutan la mayoría de los niños y el que deja en el recuerdo las experiencias más poderosas, placenteras y memorables para ellos.

Es por ello que hemos utilizado este medio para exponer todos los beneficios que obtenemos en nuestros niños trabajando, explorando y desarrollándolos de una manera global sin hacer a un lado lo físico de lo intelectual, formando así un individuo completo capaz de afrontar cualquier tipo de dificultad que se les presente en el diario vivir.

MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE LA INTELIGENCIA KINESTESICA

Podemos aprovechar la Inteligencia Kinestésico corporal para desarrollar al niño de forma completa y a la vez para comunicarnos con él de la siguiente manera:

- ✓ Abrázandolo, acariciándolo constantemente.
- ✓ Divirtiéndose activamente, jueguen y hagan deportes juntos.
- ✓ Evitar pedirle que se esté quieto.
- ✓ Procurar que jueguen en exteriores o que practiquen algún deporte antes de hacer la tarea.
- ✓ Buscar que se sienta cómodo en su lugar de estudio y que pueda moverse.
- ✓ Procurar que este en contacto con la naturaleza lo más posible.
- ✓ Ayudarlo a que manipule o experimente para recordar algo.
- ✓ Facilítele juegos de aprendizaje.
- ✓ Hacerlo trabajar con arcilla u otras experiencias táctiles.

Algunas Frases que sirven como para comunicarnos con el pueden ser:

- Siento mucha emoción cuando te portas bien
- Percibo tus sentimientos
- ¡Eres sensacional!

CARACTERÍSTICAS DE UN NIÑO CON INTELIGENCIA KINESTESICA CORPORAL DESARROLLADA

El niño kinestésico aprende cuando la enseñanza de completa con dinámicas, movimientos y cuando se involucran los sentimientos y las emociones.

El objetivo de un niño kinestésico es sentir el mundo exterior, los sentimientos o sensaciones corporales y el movimiento. Un niño kinético, puede identificarse muy fácilmente porque es sensible, emocional y muy cariñoso, su voz es lenta y con muchas pausas, le gusta mucho la comodidad y es muy relajado en su arreglo a veces resulta difícil mirarlo a los ojos, porque tiende a dirigir la mirada hacia abajo, lo que significa que está reconociendo sus sentimientos al hablar, gesticula mucho y hace movimientos con las manos, le gusta tocar y ser tocado, utiliza el berrinche como una forma de comunicar lo que no puede transformar en palabras.

Su cuerpo es fuerte y activo gusta de los deportes competitivos y es un atleta natural, está en constante movimiento y tiene una gran energía, por lo que cuesta mucho trabajo estarse quieto, la comodidad física es muy importante para que el acceda al contacto físico de manera natural.

Aprende mejor cuando se involucra en movimientos corporales y las emociones con la práctica o por medio del experimentación, su escritura es

inmadura y poco clara generalmente es renuente a la escritura y a la lectura tiene una gran intuición memoriza mejor cuando hace algo repetidamente.

El trabajo con los niños se concentra en la observación del movimiento y conductas corporales. A través de estas observaciones se pueden detectar muchos aspectos de la personalidad del niño, como la seguridad en sí mismo, su capacidad de concentración, de relajación, su creatividad para producir nuevos movimientos, con o sin implementos (pelotas, aros, costalitos, etc.), también con el cuerpo, el niño puede expresar estados de ánimo como alegría, tristeza, cansancio, agresividad o compañerismo.

Así pues, el movimiento corporal constituye un elemento muy importante de análisis para la educación física, que considero no hemos sido capaces de comprenderlo en su totalidad. Gardner, en su obra, Inteligencias Múltiples, trata el tema de inteligencia corporal o cinestésicocorporal como *“una característica de este tipo de inteligencia es la habilidad para emplear el cuerpo en formas muy diferenciadas y hábiles, para propósitos expresivos al igual que orientado a metas, es la capacidad para trabajar hábilmente con objetos, tanto los que comprende los movimientos motores finos de los dedos y las manos como los que explotan los movimientos gruesos del cuerpo”*.



El aprendizaje pasa SIEMPRE por el movimiento. No hay ninguna experiencia que no posea un aspecto de movimiento físico. Se puede decir que "aprender no está sólo en la cabeza".

El aprendizaje es algo muy natural, alegre, divertido y que dura toda una vida. Los chicos están dotados de una "curiosidad" natural, y a menudo, debido al sistema educativo, no llegan a mantener este carácter primordial que les acompaña durante la primera infancia.

RESPONSABILIDAD Y FUNCIÓN DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA CON RESPECTO A LA EDUCACIÓN FÍSICA

Ha de tener en cuenta el docente en el nivel inicial, que no se trata de formar pequeños atletas de sus alumnos, sino que cada niño encuentre

“La Educación a través del Movimiento”

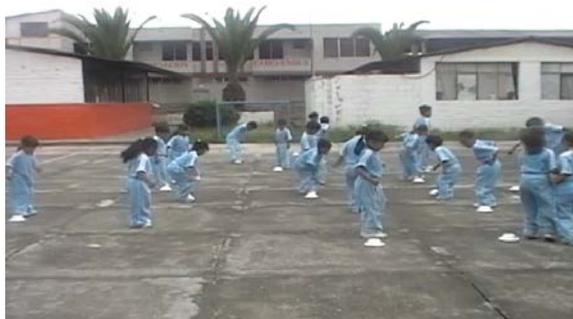
oportunidades, estímulos, intereses, motivaciones y enseñanzas en la escuela para su inquietud motora. Para ello no es menester disponer de edificios especiales, instalaciones gimnásticas costosas; tampoco consiste en alterar el resto de las clases escolares ni suprimir algunas para dar cabida a ésta. Menos aún se trata que el educador sea un gimnasta o un deportista nato, sino que sepa enseñar a partir y por el movimiento.

Pero la escuela debe brindar "algo" en ese sentido, por tratarse del medio educativo más poderoso y apropiado. Es común escuchar las comparaciones de los atletas latinos con los suecos o con los alemanes; las civilizaciones sajonas o nórdicas tienen por lo más natural e indiscutible que la educación del movimiento comienza desde que el niño nace, de tal suerte que la racionalización y organización de la educación física incluye, sin reparo alguno, la enseñanza preescolar.

Es hora de reaccionar y poner a la obra; la contemplación pasiva de lo que pueden hacer "otros niños" debe dar paso a un ferviente deseo de querer lograr lo mismo con nuestro material humano. Capacidad, vivacidad, fácil captación, picardía y velocidad son características del pequeño latino.

En este trabajo indicamos algunos ejemplos de las actividades que podemos realizar con los niños a fin de desarrollar las *DESTREZAS O DESEMPEÑOS FÍSICOS* que se basa en una serie de ejercicios gimnásticos totales para dominar el cuerpo en el espacio y coordinar con cierta complejidad que puede dosificarse hasta llegar a coordinaciones complejas y de difícil ejecución; estas destrezas parten de cinco núcleos de movimientos básicos, desplazar, rodar, apoyos, saltos y balanceos.

Independientemente a ello debemos recalcar que el maestro de Cultura Física debe ser muy ágil e imaginativo puesto que nuestra gran misión es lograr desarrollar a los niños de forma global dejando el viejo esquema del separatismo de lo físico y lo intelectual, asumiendo nuestro rol de educadores de excelencia y sacrificándonos por dicha misión, para lo cual vamos a utilizar todo lo que esté a nuestro alcance, esto quiere decir que no siempre vamos a contar con los materiales adecuados a nuestro alcance, en ese caso, nosotros mismos podemos crear nuestros propios materiales para la ejecución de dichas tareas y a la hora de educar, todo es bueno, desde un plato desechable hasta una suave colchoneta.



“La Educación a través del Movimiento”

Los niños poseen una gran elasticidad para resolver problemas de movimientos y les agrada superarse y tratar de realizar destrezas cada vez más difíciles, complejas y variadas.

De igual manera, nuestra forma de enseñar tiene que ver con la forma en que concebimos a nuestros alumnos. Si los vemos como rudos, tontos o flojos, necesitamos siempre de nuestra absoluta guía y conducción, o si por el contrario, los visualizamos como seres inteligentes, sensibles e inquietos, capaces de aprender por sí mismos, de criticar, de crear y de enriquecer lo que sus maestros o maestras pudiéramos enseñarles. En este sentido supongo mucho más positivo el considerar a nuestros alumnos como individuos inteligentes, activos, creativos y sensibles, porque de inicio supone ya un reto el acercarnos a ellos, el ganarnos su confianza, cariño y respeto.

EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL NIÑO.

Es una etapa de vital importancia para el niño y debiendo tener sus maestros una especial preparación. Constituye uno de los aspectos medulares de la metodología preescolar. Sin embargo, en este período, no se le asigna la misma importancia a un factor que entra en juego en el preciso momento que el niño comienza su educación:

"La inhibición del movimiento"

Motivos:

- Observancia de horarios.
- Encierro en salones, no siempre adecuados.
- Inmovilidad forzosa frente a la mesita de trabajo.
- Limitaciones de sus desplazamientos.
- La malentendida disciplina.

¿Hasta dónde es responsable el Primer año de Educación Básica de esta situación?

En el Primer año de Educación Básica se realizan actividades, tales como:

- Narración
- Dramatización
- Pintura
- Música
- Modelado

"El movimiento Corporal no puede ignorarse"

El niño puede:

- Garabatear en un papel.
- Tararear una melodía.
- Escuchar con sumo interés.

Pero también puede:

- Correr
- Saltar

- Trepas
- Empujar
- Deslizarse
- Transportar
- Hamacarse
- Hacer volteretas

¿Por qué no se precede de igual forma que en los casos anteriores?

"Esto es tan importante como aquello". Es tradicional la referencia de la trilogía **alma, mente y cuerpo**, pero con respecto a este último, no se suele precisar con nitidez en qué consiste la EDUCACIÓN FÍSICA.

Es de gran importancia entonces que el educador en la clase de educación física:

- Comprenda
- Conozca
- Valore la verdadera importancia y necesidad de que el niño tenga oportunidades, estímulos y se alimente su exploración del espacio en relación con su cuerpo.

En la planificación diaria o semanal encontramos actividades como:

- Libres
- Hora de juego
- Tarde recreativa
- Recreo
- Actividades de gimnasia (entendiendo por gimnasia su concepto actual y no como disciplina de la Gimnasia Deportiva.)

Esta forma de dar solución a la actividad de educación física es por demás ineficaz. Si la Educación Física se organiza como actividad escolar se promoverían los intereses que trae aparejado, se canalizarían las inquietudes de los niños, y se sentaría bases de una formación motora, apuntalando las formas básicas de movimiento, el desarrollo de la habilidad motora, e iniciando un camino hacia la salud del niño. Para el cometido de estos propósitos será menester adaptarse a las formas de trabajo que rigen la educación física y estar convencidos de su verdadera trascendencia como agente educativo. Debemos respetar los contenidos pero fundamentalmente se debe aprovechar al máximo toda la hora de clase.

Debemos recordar que uno de los objetivos de la Educación Física es afianzar las características individuales que sean positivas, aminorando aquellas que resten calidad al SER. No se procura de ninguna manera unificar caracteres, ni temperamentos, pero si dar alternativas de desarrollo en un ámbito educativo.

PLANIFICACIÓN

Es una forma de modelo sistematizado fácilmente aplicable por analogía con otros contenidos del aula.

Es importante adecuar los contenidos que el docente necesita enseñar sus contenidos. Su función es armar y calcular un trabajo teniendo en cuenta

los factores secundarios (Jornadas, paros, feriados, etc.) pudiendo aprovechar al máximo su tiempo disponible.

Existen distintas formas de planificar, estas son:

ELEMENTOS

Se utilizarán las distintas formas elementales, se tocarán determinados objetivos, la mirada se pondrá sobre el elemento a utilizar y su carácter provocativo (lo que provoca en el niño). De ésta manera se puede definir a cada elemento con su utilización específica. La selección de estos recursos está determinada tanto por la acción que se puede provocar en él como por la maduración motriz del niño que lo manipula. El docente debe estar seguro que el material elegido es el ideal para el contenido a enseñar.

FORMAS ELEMENTALES

Se pone el énfasis en las distintas formas de movimiento que el hombre utiliza de acuerdo a su disponibilidad y necesidad. Una forma elemental puede transformarse en otra más compleja.

CONTENIDOS

Conocimiento y relación con el propio cuerpo y su movimiento.

- El cuerpo: cómo es y cómo se mueve,
- El cuerpo en el espacio y en el tiempo,
- Las habilidades motrices,
- Cuidado de la salud.

Cuerpo y movimiento en el conocimiento, en relación con el espacio.

- Orientación en el espacio,
- Los objetos en el espacio y en el tiempo,
- Conocimiento y cuidado del ambiente.

Cuerpo y movimiento en el conocimiento y relación con los otros.

- Juego,
- El juego y las reglas
- Relación con los otros en los juegos y tareas.

OBJETIVOS ACENTUADOS

Se deben establecer las características del grupo y a partir de ahí definir que objetivo de trabajo queremos acentuar, cuál será el más importante para el desarrollo del niño en ese momento. Hay cinco tipos de objetivos acentuados:

Formación física básica: logro de un desarrollo armónico de la capacidad funcional motora básica lograda a través del proceso. Abarca tres grandes campos: lo neuromuscular, orgánico funcional y el endocrino.

Esquema corporal: conocimiento inmediato de nuestro cuerpo en función de la interrelación de sus partes.

Coordinación: estructuración de una praxis, sistema de movimientos readicionados entre sí en función de un objetivo. Coordinación dinámica general y coordinación visomotora.

Percepción temporal: dos niveles: la percepción inmediata y el de representación mental. Dos aspectos: cualitativo (percepción de un orden) y cuantitativo (percepción de un intervalo de tiempo)

Ubicación espacial:

El espacio vivido implicará:

*Apreciación de las direcciones.

*Apreciación de las distancias.

* Localización de objetos en movimiento, trayectorias y velocidad.

* Nociones tipológicas.

* El aprovechamiento del espacio de acción, orientación y recorridos.

FORMAS DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

Para planificar hace falta realizar un diagnóstico inicial, hacer una evaluación del micro y macro situación, para esto es importante utilizar datos sobre cada alumno.

Según el diagnóstico obtenido se sabrá: Que estrategia usar con los niños que no quieran participar; como estimular al grupo; Como tratar a la violencia emergente en el juego o en la actividad y como construir la propuesta con los niños y niñas.

Formas de plantear propuestas:

Esta etapa debe ser comprendida desde la necesidad del niño, para eso el docente debe interpretar y canalizar sus planteos. Las vivencias son fundamentales para comprender y dar significado a nuestra tarea.

La costumbre hace que el docente proponga juegos tradicionales, lo cual hace que los niños se adapten a juegos impuestos por el mismo y no desarrollen su creatividad ni puedan manifestar sus preferencias lúdicas.

Tipos de representación de tareas:

- ❖ **Conductistas:** Consiste en que el grupo cumpla las consignas dadas por el docente, el cual posee el poder de la clase, selecciona los objetivos, determina las técnicas y las formas de resolución de las actividades. El docente explica la tarea y muestra lo que se debe hacer.
- ❖ **Semi-conductistas:** El docente sugiere las propuestas o el material y el objetivo al cual quiere llegar, pero permite al grupo que llegue al mismo por sí solo. Ej.: “tenemos aros, cuerdas, tapas de cajones y colchonetas. ¿Qué proponen ustedes para saltar?”
- ❖ **Constructivistas:** Son las que menos se utilizan pero las que más se deberían utilizar ya que en la clase de Educación Física es cuando los niños exploran sus posibilidades de movimiento y en el manejo de los materiales, experimentando con las distintas formas elementales. En este tipo de actividades las consignas deben ser abiertas y no se debe determinar el objetivo ni cómo resolver la tarea. Para esto las actividades se pueden plantear como situaciones problemáticas, las cuales presentarán nuevos interrogantes y desafíos que demanden

creatividad para resolverlos (Ej.:“¿se animan a...?”). Las actividades constructivistas estimulan la creatividad de los niños, la amplitud de sus intereses, la integración social y no hace que las actividades sean autónomas y monótonas.

Formas de presentar tareas más comunes:

Símbolos (mímica); Indicaciones (precisas); Demostraciones (vienen seguidas de la imitación); Explicaciones (justificando el porqué de cada acción); El libre descubrimiento (brindar el material y permitir encontrar sus posibilidades de utilización, para esto los niños deben explorar, reconocer, identificar y comprender las propiedades de los materiales, de las acciones y de las funciones); El ritmo (puede complementarse con las demás como forma de incentivo); Las combinaciones (entre las formas anteriores).

PARTES DE UNA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA

Fase inicial, (“entrada en calor”):

Es el momento de encuentro del docente con los alumnos, de los alumnos entre sí y de todos con la tarea psico-físico-motriz. Es el momento de predisposición al movimiento donde se desarrollan aspectos de adecuación física y anímica al trabajo por realizar. Debe comprometerse más del 70% de la masa muscular y tiene que tener una gran carga afectiva.

Tiene 2 etapas:

- ✓ La recepción y saludo a y de los alumnos, los comentarios de ellos.
- ✓ El trabajo físico, tratando de que sea con actividades jugadas o juegos.

A esta parte de la clase se le destinan entre 3 y 5 minutos.

Fase principal, (tema central):

En esta fase se desarrollaran los contenidos o la forma que se determine utilizar en la planificación y se acentuarán los objetivos de la misma.

Las actividades de esta fase deben asumir ciertas características abordando el o los contenidos relacionados por lo que debemos asegurarnos de que las mismas posibiliten un efectivo trabajo sobre ellos. A esta parte se le destinan generalmente 20 a 25 minutos.

Juego:

Se debe desarrollar un juego en función del tema central trabajado. Se le destinan aproximadamente 10 minutos.

Fase final (“vuelta a la calma”):

Momento de finalización de la actividad y de la despedida de los alumnos.

Tiene 2 etapas:

- ✓ Cierre de la actividad física
- ✓ La predisposición de los chicos tanto para la próxima clase de educación física como las actividades que continúan a la clase. Se propone que este momento final fuese divertido.

Tiempo destinado entre 3 y 5 minutos.

DEFINICIÓN DE LAS FORMAS ELEMENTALES A UTILIZAR:

Desplazamiento:

Es aquel movimiento que se realiza en una secuencia motriz continua, exclusivamente sobre las piernas, el contenido se discrimina en: correr, galopar y saltar.

Salto:

Elevación del cuerpo por la contracción rápida y enérgica de unos músculos mientras ellos aseguran el equilibrio. Para producir este movimiento brusco y general del cuerpo, se detallan todas las circulaciones en el sentido de longitud, a esta flexión se hace suceder una extensión repentina que separa el cuerpo del suelo y le imprime un movimiento hacia arriba. Espacio comprendido entre el punto donde se salta y aquel al que se llega.

Apoyo sobre manos:

Acción por la cual un sujeto gira sobre su eje en el mismo plano, ya sea en el agua, aire o suelo.

Roles:

La constituyen formas básicas y destrezas que se relacionan con el apoyo del cuerpo sobre las manos, ya sea a nivel del suelo o sobre distintos aparatos juntos con los movimientos alrededor de los ejes del cuerpo, concretados en destrezas como rodar o rolar. Ofrecen múltiples combinaciones. Clases de apoyo: reptar, deslizarse, cuadrupedia alta y baja.

Trepar:

Acción de trepar o subir. Reflejo de trepa: asociado con la adopción de la marcha recta y primeras tentativas por caminar voluntariamente.

Suspensión:

Acción y efecto de suspender: colgar en alto.

Balanceo:

Movimiento oscilatorio del cuerpo.

Deslizamiento:

Irse los pies en una superficie lisa o mojada

Empuje:

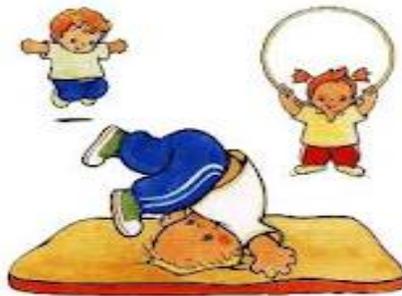
Acción y efecto de empujar: remover a una cosa o persona del lugar.

Tracción:

Arrastre. Acción de tirar.

Equilibrio:

Estado de un cuerpo solicitado por dos fuerzas que se distribuyan recíprocamente. Capacidad de mantener el cuerpo estable ante diferentes fuerzas que actúan sobre él. Significa el control de la postura en situaciones estáticas y dinámicas.



ÁREAS FUNDAMENTALES QUE CONFORMAN LA INTELIGENCIA KINESTÉSICO CORPORAL

Las áreas fundamentales que constituyen la inteligencia kinestésica corporal a trabajar en el desarrollo del niño son las que se detallan a continuación; cabe recalcar que están asociadas habitualmente a las fases sensibles por las que atraviesan los niños a lo largo de las diferentes etapas, son las denominadas capacidades condicionales y capacidades coordinativas

CAPACIDADES COORDINATIVAS

(Guardan relación directa con los aspectos neuromusculares)

Capacidad de acople de movimientos: es la capacidad de integrar en secuencias significativas y coherentes los movimientos necesarios para concretar un objetivo. Los niños de hasta 5 años de edad pueden coordinar acciones entre dos o tres fases sucesivas. Por lo tanto los juegos en el jardín de infantes deben basarse en acciones unitarias o, a lo sumo, de dos fases de movimientos, como por ejemplo: correr, lanzar, o correr y lanzar.

Capacidad de diferenciación motriz: es el reconocimiento técnico (ajustado a su edad) que tiene un niño en la realización de movimientos (por ejemplo: correr sin arrastrar los pies, flexionando las rodillas, etc.). Esta capacidad está directamente relacionada con la edad del niño y con sus experiencias previas.

Capacidad de transformación del movimiento: es la posibilidad de alterar la dirección, la fuerza, la velocidad de un movimiento cuando la situación lo requiera. Esta capacidad no aparece muy desarrollada, de allí la necesidad de ejercitarla.

Ej. Esquivar un objeto imprevisto andando en triciclo, cambiar la dirección para esquivar un perro, etc.

Capacidad de ritmización: esta capacidad está relacionada con las capacidades de acople de movimientos y de diferenciación motriz, según la fluidez en la sucesión temporal de los movimientos.

Se distingue en acciones cíclicas (caminar, correr, nadar) donde se repiten en iguales períodos las mismas acciones motrices, por ejemplo: Rayuelas o carreras rectas. Juegos con movimientos reiterativos.

Capacidad de orientación espacio-temporal: es la posibilidad de orientarse y ubicarse en el espacio y en el tiempo, con estímulos estáticos o en movimiento.

Esta capacidad es fundamental para la vida de relación y acomodación al mundo externo.

Capacidad de reacción: es la capacidad que le permite al niño reaccionar con movimientos adecuados a distintos tipos de estímulos (visuales, auditivos, táctiles, cinestésicos, rítmicos o rítmicos-sonoros).

Capacidad de equilibrio: es la capacidad de mantener el cuerpo en equilibrio ante las diferentes fuerzas que sobre él actúan. Significa el control de la postura en situaciones estáticas y dinámicas.

CAPACIDADES CONDICIONALES

Capacidad de flexibilidad: la capacidad de flexión de las grandes articulaciones del cuerpo es extremadamente grande y mucho mejor en los años posteriores. Solo los niños disponen de una reducida capacidad de extensión en la mayoría de las articulaciones.

Capacidad de resistencia: es una capacidad con claro predominio orgánico, acentuada en lo cardio-respiratorio y circulatorio. Permite realizar un trabajo con variaciones de intensidad, tiempo y condiciones con equilibrio aeróbico en su acción. También denominada como “capacidad de resistir un esfuerzo”.

Capacidad de fuerza: aptitud que tiene un músculo de generar tensión ante una resistencia física, estática o dinámica. Se debe desarrollar lentamente, sin modificar su motricidad general.

Capacidad de velocidad: la capacidad del niño en esta etapa se halla poco desarrollada. Las acciones motoras de los niños de hasta tres años transcurren lentamente, con progresos muy reducidos hasta el cuarto año de vida, y recién se tornan visiblemente más veloces en los niños de cuatro años, y especialmente al llegar a los cinco años de edad. Desde el quinto y sexto año se pueden comprobar aumentos anuales marcados de los componentes fundamentales de la velocidad.

Es decir, la Inteligencia Kinestésica corporal es un tesoro que todos los niños poseen, unos escondido y otros demostrado, pero que a la final se puede desarrollar y que es de gran importancia al momento de la formación física, intelectual y emocional de los niños, está en nosotros saberla manejar y aprovechar en todas sus fases de evolución para lograr un Ser completo y no aislando unas potencialidades de otras.

La Inteligencia Kinestésica corporal permite el conocimiento, experimentación, representación mental y toma de conciencia de su corporeidad global y de los segmentos que la constituyen, no puede reducirse exclusivamente a lo motriz, puesto que los aspectos como la

sensación, la relación, la comunicación, el lenguaje o la integración, inciden en el proceso del desarrollo, así como el logro del conocimiento del mundo exterior que implica la interacción con los objetos y los demás dentro de las coordenadas espacio temporales, es decir, la estructuración y organización de la especialidad y la temporalidad la cual se manifiesta a través de experiencias corporales con: música, objetos, o simplemente en el espacio circundante.

Todos estos elementos forman parte de lo que denominamos la Inteligencia Kinestésico corporal. Existen muchos ejercicios que se pueden hacer para favorecer el desarrollo de los pequeños. Pero están los llamados "patrones básicos", que serían los más importantes en este sentido. La marcha (tanto andar como correr); los ejercicios vestibulares (que trabajan el sentido del equilibrio) como los saltos, los roles, el arrastre y el gateo.

La marcha, pero sobre todo el arrastre y el gateo, tienen una importancia destacada por su realización en patrón de "esquema cruzado", es decir, que mientras se efectúan dichos ejercicios, se están utilizando ambas partes del cuerpo contra-lateralmente: cuando se mueve la pierna izquierda, se mueve el brazo derecho y viceversa, esto supone el desarrollo de los dos hemisferios y de las conexiones que se establecen entre ambos. Por ejemplo un circuito en el patio podría tener los siguientes ejercicios:

- Una hilera de ruedas andando por encima imaginando que es un puente sobre un río.
- Una hilera de anillas grandes pasando de una a la otra saltando con los dos pies juntos.
- Correr haciendo zigzag entre la hilera de los árboles o de algún otro material orientativo, aprovechando los recursos que tenga el mismo patio.
- Saltar a la pata coja en un espacio determinado.
- Subir por un extremo de un banco, andar y bajar por el otro extremo, etc.



En la edad temprana existen rasgos muy observables de inteligencia kinestésico corporal y en algunos casos de manera sobresaliente, niños y niñas que potencialmente podrían llegar a ser talentos deportivos o

desarrollarse en campos en donde la expresión corporal o el movimiento sean altamente apreciados como en el teatro, los actores y mimos; en la danza, todo tipo de bailarines; en el circo los malabaristas y acróbatas, etc.

Aún cuando sólo algunos niños(as) pudieran ser notables en un futuro posible dado sus cualidades de inteligencia kinestésica corporal, se encuentra en la gran mayoría de los niños de edad preescolar un gusto especial por el movimiento, que se expresa en un gran derroche de energía: correr, saltar, trepar, reptar, golpear objetos, etc. Esta cualidad deberíamos aprovechar los educadores para transformarla en experiencias de aprendizaje, aprovechando su disfrute por el movimiento, se podrían desarrollar programas y planes educativos, en los que la forma de transmitir el conocimiento en los primeros años de la educación preescolar y básica fueran en forma de juegos, en donde el movimiento corporal es una constante y no un mero complemento.

La educación es la responsable del desarrollo equilibrado de la personalidad y de que cada una de las personas se integre de forma activa y creadora capaces de enfrentar y resolver cualquier tipo de dificultad que se vayan suscitando a lo largo de su desarrollo como ente social.

EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA INTELIGENCIA

El movimiento es un factor de enorme influencia para la estimulación de las capacidades intelectuales.

Para que las habilidades de los niños puedan desarrollarse en la etapa que nos convoca y se active la función del pensamiento, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser estimulado de modo tal, que el niño deba realizar un cierto nivel de trabajo mental, en cada uno de los juegos y actividades en que participe.

La posibilidad de jugar de manera creativa está ligada al desarrollo de las habilidades del pensamiento tanto abstracto como divergente. Esto se verá favorecido, si se tiene en cuenta:

- Evitar las excesivas intervenciones, cuando el niño se enfrenta a una propuesta lúdica.
- Evitar dar las soluciones a las tareas propuestas
- Evitar la utilización del modelo tipo o la demostración para la ejecución de las actividades.

El juego lleva a la aplicación y al desarrollo del pensamiento intuitivo, hacia un estadio operativo concreto. El juego y el movimiento permitirán al niño sentirse y percibirse a sí mismo, explorar y utilizar el mundo de los objetos y el de los demás.

La capacidad de resolver situaciones problemáticas, pueden ser desarrolladas con efectividad teniendo en cuenta la relación entre el juego motor y el desarrollo de la inteligencia.

RELACION ENTRE JUEGO Y APRENDIZAJE

Al hablar de aprendizaje, debe tenerse presente que la experiencia que no logra cada niño con toda libertad de iniciativa, no es una experiencia, sino un adiestramiento técnico, sin el consecuente valor educativo.

El juego, desde una concepción educativa, debe tener intencionalidad, temporalidad y organización, respetando las necesidades de cada alumno.

La relación entre juego y aprendizaje, proporciona el ámbito y las condiciones para el mejor desarrollo de esa construcción.

Primero hay que realizar un diagnóstico institucional, grupal y de la situación de cada alumno en los distintos ámbitos y dentro de su contexto social. A partir de los datos obtenidos, el docente planificará su estrategia didáctica.

De todos los ámbitos que podemos escoger para estudiar las características de los niños y niñas de Educación infantil (lenguaje, cognitivo, afectivo, social), quizás sea el kinestésico el más cercano a la forma de aprender que tienen los pequeños. En los primeros años accedemos al conocimiento desde las formas más concretas para ir, poco a poco, alcanzando un dominio más abstracto de la realidad que nos rodea. Al hablar del ámbito kinestésico nos referimos a cómo las posibilidades simbólicas y motrices interactúan con los aspectos cognitivos dentro de un entorno social para conseguir aprendizajes. Y eso trasladado al contexto escolar puede traducirse por cómo aprenden los niños, adquiriendo conceptos y nociones que les permitan formar parte de la sociedad que les rodea a través del movimiento y los juegos con los compañeros.

Mientras los pequeños juegan y se divierten están explorando sus propias posibilidades motrices, se están relacionando con los demás, aceptando unas normas de convivencia y poniendo en juego sus capacidades lingüísticas, adquiriendo todo tipo de aprendizajes acerca del mundo que les rodea. Y todo esto con una gran motivación por su parte para participar en dichas actividades, porque están disfrutando. Por otro lado, son las propias características psicomotoras de estas edades las que incitan a juegos de este tipo. Los alumnos se exploran, ven lo que pueden hacer y también lo que pueden llegar a hacer. Las habilidades finas aun no están muy controladas, deben desarrollar la coordinación dinámica general y viso motora, el equilibrio, controlar el tono muscular, afianzar el esquema corporal, la lateralidad y otras nociones espaciales y también temporales.

CONTENIDOS DE LOS JUEGOS

Estructural:

Relacionado con el espacio, el tiempo y los objetos en el juego intervienen componentes de organización espacio temporal, estos contribuyen en la adquisición de conceptos y estrategias relacionadas con esas dos nociones básicas.

Relacional:

Está relacionado con lo socio afectivo y socio motricidad. El papel socializante del juego y la comunicación con el otro, el respeto y la tolerancia hacia los compañeros y adversarios, aceptar la derrota, establecer relaciones de amistad y afecto entre los componentes del juego.

Funcional:

Está relacionado con el tipo de movimiento o dificultad motriz. Se refiere a las capacidades motoras: Condicionales o coordinativas.

Normativo:

Está relacionado con las normas o reglas, en su aceptación.

De imitación:

Una de las posibilidades de estimular las habilidades sociales del niño en la vida real, es promover el juego de fingir o de imitación. Para jugar a estos juegos deben mantener un elevado nivel de intercomunicación. Debe interpretar un rol y respetar al resto de los niños con quienes juega.

Los niños pueden representar y resolver sus temores y sus sentimientos, amparados por una red de protección, afirmando su identidad y optimizando su inserción en el mundo social.

Estos juegos están relacionados con la capacidad para resolver problemas y con la creatividad.

ASPECTOS DIDÁCTICOS A TENER EN CUENTA EN EL JUEGO

Antes que todo es necesario entender la esencia del juego, por eso es necesario haberlo practicado. Seguido de esto es importante que el docente entienda lo que el juego puede aportar a la educación integral del niño, y que haya tenido las vivencias del caso para que encuentre esa puerta del aprendizaje, por y a partir del juego, en donde el niño descubre distintas formas de movimiento, de conectarse con los otros. En definitiva el aprendizaje significativo que se puede realizar a través del juego implica una vivencia concreta de todos los aspectos constitutivos que tiene el juego, procurando la resolución de problemas, sugiriendo el mayor aporte y participación directa por parte del niño.

En definitiva el aprendizaje significativo que se puede realizar a través del juego, implica una vivencia concreta de todos los aspectos constitutivos que el juego tiene, procurando la resolución de problemas y sugiriendo el mayor aporte y participación directa por parte del niño.

Los abordajes del juego se pueden dar: Desde la presentación del material, desde la simple acción de jugar o desde el contenido escolar. La relación entre los contenidos escolares y las propuestas lúdicas implican una doble

vía: Por un lado, se pueden tomar actividades lúdicas habituales y analizar los contenidos que se puedan “encontrar” en ellas; pero otro lado, se puede seleccionar, anticipadamente, que contenidos escolares se desea enseñar y diseñar estrategias lúdicas acordes con ellos.

Las propuestas lúdicas, según el contexto, su estructura global y las características de los niños, pueden brindarle distintos tipos de experiencia de aprendizaje.

FUNCIONES DEL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA PEDAGÓGICO

- Permite representar un conflicto reduciendo el impacto de los errores y fracasos.
- Brinda un espacio para la exploración, la creación y el descubrimiento.
- Es facilitador y promotor de los vínculos sociales
- Permite equilibrar las tensiones diarias
- Colabora con la estructuración del lenguaje y del pensamiento.
- Conecta las experiencias vividas con la actualidad, construye un espacio intermedio entre la realidad y el placer
- Es un vínculo ideal para integrar aprendizajes.

En la escuela, el juego educativo debe tener las siguientes características:

- Voluntario: el alumno debe querer jugar.
- Ordenado e integrado: tiene límites de tiempo y espacio para su desarrollo y reglas para respetar, en ambos casos con la participación y elaboración de todos los participantes.
- Improductivo: tiene un fin en sí mismo.
- Único: tiene sus propios secretos y sus propios conocimientos de la realidad y la ficción.
- Estético: sus movimientos y acciones son fluidos y armónicos.
- Sociabilizador: permite la participación y la comunicación
- Un lugar para denotar oposición: produce vértigo y aferramiento, simulacro y repetición, azar y seguridad.

Existe una relación entre juego y creatividad. Ser creativo exige tener confianza en sí mismo, poseer cierto conocimiento, receptividad, un sentido del absurdo y, sobre todo, capacidad de jugar.

Libertad, espontaneidad y placer conforman una trilogía que podría compararse al jugar, moverse y aprender.

EL JUEGO COMO MEDIO DE INTEGRACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL

Como ser social el niño necesita vincularse, contactarse, interactuar con otro.

El placer lúdico lo encontrará mediante la constante repetición de movimientos, gestos o palabras, precisamente cuando ingresa al jardín de infantes.

“La Educación a través del Movimiento”

Las propuestas deben reforzar y no contraponerse a los aspectos del juego limpio y de empatía, es decir, apegarse a un código de ética personal y lúdica permanente, con una sólida construcción en valores.

El juego durante los primeros días tan difíciles del período de adaptación, puede ayudar a los niños a superar sin estrés los primeros ensayos de comunicación con sus nuevos amigos.

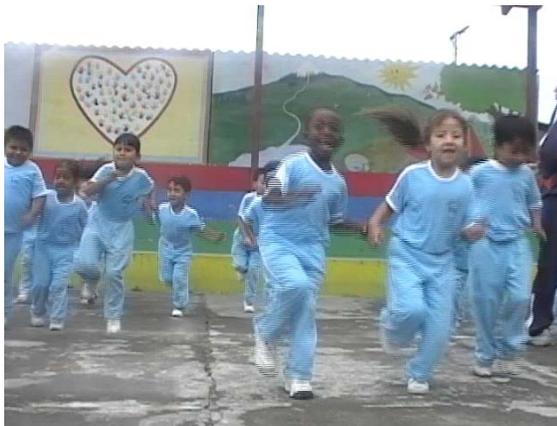
Especialistas refuerzan la idea del juego como el medio fundamental para la sociabilización y el afianzamiento afectivo del niño.

El juego es un espacio único e irreplicable en la vida del niño, en la cual pone de manifiesto todos sus deseos y temores.

Los juegos cooperativos son una excelente alternativa hasta los adultos juegan y disfrutan jugando.

El juego es el medio educativo para fomentar y contribuir con los procesos de elaboración del pensamiento creativo, como forma de llegar al conocimiento, enmarcado dentro de los intereses y necesidades de la realidad psicosocial del niño.

A través del cuerpo pueden expresarse también muchos elementos de la naturaleza. La maestra puede empezar a hacer movimientos con música y dejar que los niños la imiten o den curso a su imaginación. Por ejemplo, pueden imitar: olas del mar, tranquilo o agitado, el viento, suave o fuerte, las nubes, la lluvia, los árboles altos y delgados y otros bajos y gruesos, una semilla que germina y forma una planta. Una de las formas más naturales de expresarse es a través del baile con distintos tipos de música, bailando solos o en grupos, ya que esto último también sirve para desarrollar la cooperación y aprender a compartir buenos momentos con los demás.



Son muchas las posibilidades de experimentación y creación motriz que esta actividad ofrece para los niños y para los educadores.

El juego motor adquiere un especial protagonismo en todo este tipo de actividades, al presentar al niño situaciones concretas de acción, en lugar de las abstractas que se define de las tareas exclusivamente intelectuales u operativas. El aprendizaje en la infancia debe de convertirse en una

experiencia multisensorial del niño para que sienta, observe y lo más importante APRENDA a través de juegos como los que se proponen a continuación, cabe recalcar que se los ha clasificado de dos maneras:

- La primera de acuerdo a los patrones básicos de movimiento e implementos a utilizar y;
- La segunda de acuerdo a las áreas que conforman la Inteligencia Kinestésico Corporal;

Destacando que todos y cada uno de ellos se fusionan, es decir que no existen ejercicios ni juegos que trabajen únicamente un área determinada sino al contrario trabajan de manera íntima y conectada los unos a los otros.

JUEGOS DE ACUERDO A PATRONES BASICOS DE MOVIMIENTO E IMPLEMENTOS

GUARDAR EL EQUILIBRIO

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Con estos ejercicios se entrena la capacidad para mantener el equilibrio, tanto en situaciones ordinarias como en condiciones difíciles, mediante la realización de determinados desplazamientos o la adopción de ciertas posturas.

En ellos se trata de coordinar las distintas tensiones musculares para equilibrar la postura.

Son ejercicios que requieren de gran atención, por lo que es necesaria una motivación adecuada.

Normalmente, y para evitar la inseguridad del niño, será necesario ayudarlo, sujetándole primero con la mano, luego con un dedo, y después, estando simplemente a su lado.

SOMOS ÁRBOLES

Situar a los niños de pie por toda la clase, con los ojos cerrados y entornados y los brazos caídos a lo largo del cuerpo. Proponerles una escenificación diciendo: Pensemos cómo es un árbol: tiene un tronco duro, como un palo grande, sujeto a la tierra; encima del palo están las hojas, son verdes y pequeñas y se mueven suavemente con el viento. Bien, pues ahora nosotros nos convertimos en árboles: el tronco del árbol lo forman nuestras piernas y el cuerpo, las hojas son la cabeza. No nos podemos mover porque tenemos raíces que salen de nuestros pies y se meten dentro de la tierra, donde hay agua; el agua es la comida de los árboles, y sube por el tronco hasta las hojas, ¿la notáis como sube por la espalda? ¿Ya llego a las hojas! (señalar la cabeza), y éstas se mueven porque están contentas (mover la cabeza).

Ahora viene el aire y balancea los árboles:

– nos balanceamos de un lado a otro,

– nos balanceamos de delante atrás.

Ahora somos una planta: nuestras piernas son el cuerpo; está duro, nos sujeta a la tierra; el resto -cuerpo, brazos y cabeza- es la flor, que es blandita y se mueve con el viento, casi no se sujeta, se cae para delante, para los lados, para atrás, se va a estropear con tanto movimiento; así que vamos a atar la flor con un palito a la espalda para que no se caiga. Ahora estamos todos muy rectos con nuestro palito y sólo podemos mover la cabeza.

Los objetivos fundamentales de esta actividad son:

– Que el niño sienta que el sostén fundamental del propio cuerpo reside en el eje pies-piernas.

– Que el niño identifique la columna vertebral como armadura fundamental de la postura erguida.

NO CAERSE

Colocar a los niños dispersos por la clase de forma que todos vean al profesor.

Indicar a continuación las siguientes posiciones:

De puntillas, subir y bajar como yo lo hago (fig. 1).



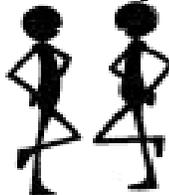
Colocar un pie delante del otro y oscilar adelante y atrás (fig. 2).



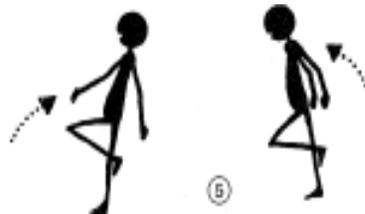
Oscilar con los pies separados hacia ambos lados (fig. 3).



De pie, descansar el cuerpo sobre cada uno de los pies alternativamente, levantando la pierna contraria flexionada por la rodilla (fig. 4).



Balancear el cuerpo mediante un movimiento pendular sobre un solo pie (fig. 5). Después intentarlo con el otro pie.



Balancear una pierna con apoyo en la otra (fig. 6).



JUEGOS DE CAMINAR Y CORRER

EL CAZADOR EN LA SELVA.

A) CLASIFICACIÓN:

- Huida y persecución, esquivar.
- Masivo, uno o más con todos.
- Gran intensidad.
- 5 años.

B) MATERIAL:

- Ninguno.

C) PREPARACIÓN:

- Se divide al grupo en 4 subgrupos, cada uno de los cuales se ubica en un refugio. El o los cazadores se ubican en el espacio intermedio.

D) CONSIGNAS:

- Elijan el nombre de un animal para cada grupo.
- Cuando el profesor dice el nombre de un grupo de animales (por ejemplo: tigres), éstos deberán correr hasta su refugio de enfrente; y así con los otros.
- Los cazadores tratarán de tocar a todos los animales que puedan en cada pasada.
- ¿Cuál será el grupo de animales que menos cazados tenga?

EL NÚMERO JUSTO:

A) CLASIFICACIÓN:

- Caminar, correr, reacción y velocidad.
- Masivo, todos con todos.
- Mediana intensidad.
- 5 años.

B) MATERIAL:

- Ninguno.

C) PREPARACIÓN:

- Todos los niños desplazándose libremente por el espacio.

D) CONSIGNAS:

“La Educación a través del Movimiento”

- ¡A ver como saben contar!
- Sigán caminando y cuando diga un número tienen que reunirse tantos niños como el número señala.
- ¡Dos!... ¿Alguno quedó solo?
- Sepárense nuevamente y esperen el número más atentos.
- ¡Tres!

LOS AVIONES Y SU AEROPUERTO.

A) CLASIFICACIÓN:

- Caminar, correr, reacción y velocidad.
- Masivo, todos con todos.
- Mediana intensidad.
- 5 años.

B) MATERIAL:

- Un aro cada dos niños.
- Tarjetas de color azul, rojo y verde para cada aro.

C) PREPARACIÓN:

- Dos niños en cuclillas, dentro de cada aro (aeropuerto) serán los aviones.

D) CONSIGNAS:

- En cada aeropuerto hay dos aviones, solo puede salir uno por vez.
- Los aviones tienen que estar con los motores preparados, porque cuando yo diga por ejemplo: ¡Aeropuerto rojo!, tiene que salir un avión de cada uno de sus aeropuertos, el otro espera para volar la próxima vez.
- Los aviones que levantan vuelo deberán pasar por todos los aeropuertos del mismo color y volver al suyo.
- ¿Qué avión lo hace bien, sin equivocarse, y llega de regreso?

SOMOS EQUILIBRISTAS

Una vez situados los niños en el área de trabajo, indicarles:

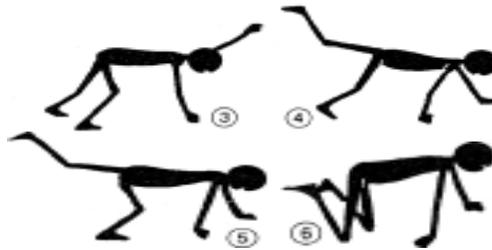
- Somos equilibristas y nos vamos a entrenar para la próxima actuación en el circo.

Colocar los pies y las manos en el suelo, y con las piernas estiradas todo lo que se pueda (fig. 1), levantar:

- La mano derecha (fig. 2);
- La mano izquierda (fig. 3);
- La pierna derecha (fig. 4), y
- La pierna izquierda (fig. 5).

- Ahora de rodillas y con las manos apoyadas en el suelo, levantar los pies (fig. 6).





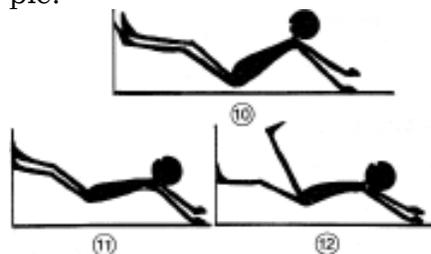
– Sentados en el suelo y apoyando las manos en el mismo por detrás de la espalda, levantar todo el cuerpo, manteniéndolo con pies y manos (fig. 7); después, levantar una mano (fig. 8), sosteniendo el cuerpo con ambos pies y la otra mano.



– En la misma postura, levantamos a la vez pie y mano contrarios al mismo tiempo (fig. 9).



– Sentados en el suelo, con las manos apoyadas sobre el mismo y los pies en la pared (fig. 10), levantar el cuerpo (fig. 11) y separar un pie de la pared (fig. 12) sosteniéndonos sobre los brazos. A continuación, repetir todo el ejercicio pero separando el otro pie.



– Apoyar las manos en el suelo, colocándonos boca abajo, y levantar los pies pisando sobre la pared, manteniendo el cuerpo lo más rígido posible (fig. 13).



LAS MECEDORAS

Tumbados en el suelo, boca arriba, abrazarse las rodillas y balancearse sobre las nalgas y espalda dándose impulso:

- de delante hacia atrás (fig. 1), y
- de izquierda a derecha.



Tumbados boca abajo, cogerse los pies con ambas manos y balancearse sobre pecho, abdomen y muslos (fig. 2).



Sentados en el suelo, con las piernas cruzadas, balancearse, cogiéndose los pies con las manos:

- de izquierda a derecha (fig. 3);
- de delante hacia atrás, y
- en círculo.



NOS LEVANTAMOS

Con los niños en el suelo, pedirles que se levanten:

- con rodillas y manos;
- con rodillas y sin manos, y
- sin utilizar las manos.

PAUTAS DE OBSERVACIÓN Y VALORACIÓN

- El profesor observará si el niño es capaz de realizar los movimientos sin perder el equilibrio o, en caso de perderlo, vuelve a la postura erguida en breves segundos.
- La valoración es positiva cuando el niño mantiene la postura desequilibrada durante breves segundos y vuelve a la postura erguida.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Representar corporalmente el movimiento de:
 - un remo, un lápiz, un poste, etc.
- Pegar la espalda a superficies lisas, tales como la pared, una puerta, etc., estableciendo la mayor cantidad posible de puntos de apoyo.
- Retardar los movimientos, realizándolos a un ritmo lento, lo que dificulta el equilibrio notablemente.
- Realizar los ejercicios propuestos para el suelo, variando los apoyos de manos y piernas.
- Utilizar en estos ejercicios de suelo elementos de apoyo, tales como:
 - sillas, puertas, mesas, bancos, cajas, etc.
- Mantener las posturas propuestas en la primera actividad durante breves segundos, admitiendo las variaciones que los niños propongan en el transcurso de la misma.

“La Educación a través del Movimiento”

- Sentir el peso del cuerpo sobre sus distintas partes y en diferentes posturas:
 - de pie: sobre pierna derecha, y sobre pierna izquierda;
 - tumbados: sobre un costado; sobre un hombro, y sobre espalda;
 - sentados: sobre las nalgas;
 - en cuclillas: sobre los tobillos, y
 - de rodillas: sobre las rodillas.

JUEGOS DE APOYOS Y ROLES

CADA UNO A SU CUEVA:

A) CLASIFICACIÓN:

- Apoyos, cuadrupedias variadas.
- Masivo, todos con todos.
- Mediana intensidad.
- 5 años.

B) MATERIAL:

- Ninguno.

C) PREPARACIÓN:

- Se dibujan tres refugios (cuevas) circulares, ubicados como vértices de un triángulo.

Los niños se distribuyen libremente por los espacios intermedios.

D) CONSIGNAS:

- Tenemos tres cuevas: una para los pumas, otra para las ranas y otra para las ardillas.
- Las ardillas se desplazan rápido gateando porque son chiquitas; los pumas con la cola muy alta porque son grandes y veloces; las ranas saltando con manos y pies.
- Todos van a pasear en cuadrupedia despacio, pero cuando escuchen: ¡Ardillas!, tendrán que ir como ellas hasta su cueva.
- ¿Cuál es la ardilla que llegó última?
- ¿Puede decir rana o también puma?



PUENTES:

A) CLASIFICACIÓN:

- Apoyos, cuadrupedia.
- Grupal con formación en fila.
- Mediana intensidad.
- 5 años.

B) MATERIAL:

- Ninguno.

C) PREPARACIÓN:

- Se divide al grupo en dos mitades. Una parte hará de puentes, distribuidos libremente por el espacio ubicado dentro de dos líneas de posición de banco. Los demás serán los autos que se desplazarán en cuadrupedia y pasarán bajo el puente para llegar a la otra línea.

D) CONSIGNAS:

- Los autos correrán una prueba de obstáculos para llegar a la otra línea.
- Deben pasar por debajo de cuatro puentes que se van a levantar para que pasen con la cola muy alta y las piernas extendidas.
- ¿Cuál será el auto más veloz?
- Luego, cambiaremos: los puentes serán autos y éstos serán los puentes.
- ¿Listos?... ¡Ya!

LOS TRONCOS VELOCES:

A) CLASIFICACIÓN:

- Rodados laterales.
- Pequeños grupos, formación en fila.
- 5 años.

B) MATERIAL:

- Varias colchonetas (pueden prescindirse con un piso en buenas condiciones)

C) PREPARACIÓN:

- Se ubican los niños en filas de cuatro o cinco que realizarán el juego en forma sucesiva. El primer grupo se acuesta lateralmente tras la línea A y los demás esperan su turno.

D) CONSIGNAS:

- ¿Cuál será el tronco que rueda más velozmente hasta la otra línea?
- ¡Estiren bien los brazos y cuidado con las narices!
- ¿Listos?... ¡Ahora!

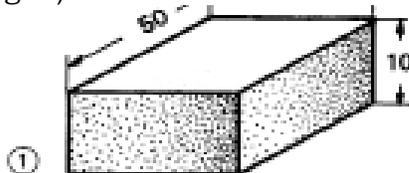
DESPLAZAMIENTO

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

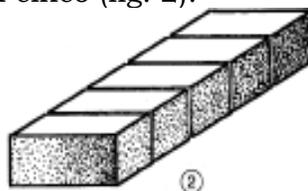
El objetivo de estas actividades es dotar de mayor flexibilidad y seguridad la marcha infantil. Los movimientos torpes al principio dejan paso a otros más

armoniosos y controlados, aunque el fin perseguido por las actividades nunca debe ser la perfección de los mismos.

Las actividades requieren para su realización aros y bloques. Los aros serán, aproximadamente, de un metro de diámetro, y los bloques serán de unos 50 x 50 x 10 centímetros (fig. 1). Puede utilizarse también un banco sueco.



Colocar aros en el suelo a una distancia entre ellos de dos metros, y los bloques juntos, de cinco en cinco (fig. 2).



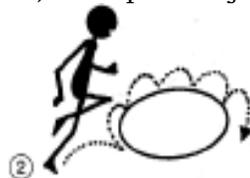
DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

AROS

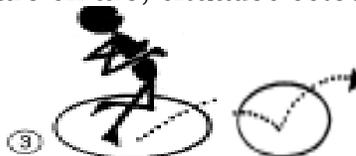
Saltar con los pies juntos hacia dentro y fuera de un aro (fig. 1).



Andar alrededor del aro con los pies tocándolo por fuera, por dentro, uno fuera y otro dentro, por encima, a la «pata coja» (fig. 2).



Saltar a la «pata coja» de aro en aro, situados éstos en fila (fig. 3).



Cogidos de las manos, por parejas, dar vueltas por encima y alrededor del aro:

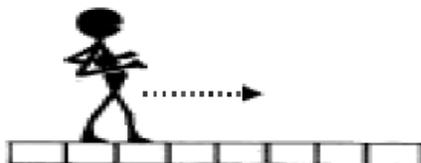
- a la «pata coja» (fig. 4);
- con un pie fuera y otro dentro.

- _ Andar por toda la sala:
- con el aro delante-atrás (fig. 5), y
- por dentro del aro (fig. 6).

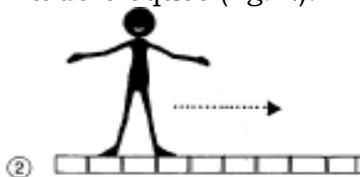


BLOQUES

Caminar sobre la fila de bloques dando pasos cortos, largos, saltando y a la «pata coja» (fig. 1).



Caminar de lado sobre la fila de bloques (fig. 2).

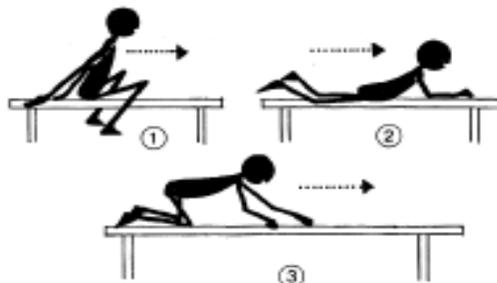


Caminar sobre la fila de bloques de puntillas, en cuclillas, con los ojos cerrados, marcha adelante, marcha atrás, etc.

BANCO

Avanzar sobre un banco:

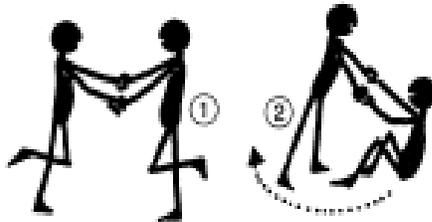
- sentado (fig. 1);
- arrastrándose (fig. 2);
- a gatas (fig. 3), etc.



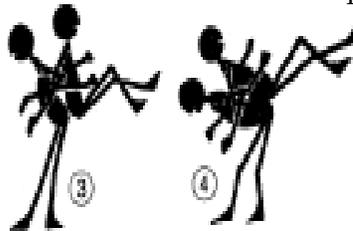
APOYO CON OTROS

Juego por parejas. Dos niños se colocarán frente a frente cogidos de las manos, sirviéndose mutuamente de apoyo en las distintas posturas de equilibrio:

- levantar un pie y después el otro (fig. 1);
- colocarse a distintas alturas e intentar girar (fig. 2). Posteriormente, intentarlo soltando una mano y después la otra;



Apoyándose sobre la espalda, buscar distintas formas de equilibrarse, levantando sucesivamente los pies, con los brazos entrelazados con el compañero (fig. 3), y cargar con el otro sobre la espalda (fig. 4).

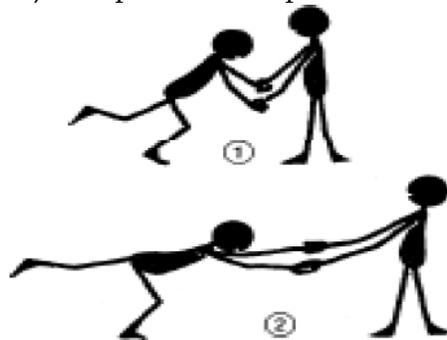


CON LAS MANOS

– Colocar a los niños frente a frente cogidos de las manos.

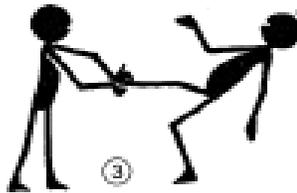
Uno de ellos se quedará con un pie levemente levantado hacia atrás y el otro tira del niño hacia adelante y abajo (fig. 1).

El resultado es que el primero queda horizontal al suelo, sostenido sobre una sola pierna (fig. 2). Después el compañero le hace volver a su posición.



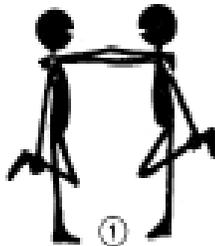
Repetir el ejercicio a un ritmo no muy rápido, y efectuado unas cuantas veces, se cambia de papel.

– Colocar a los niños por parejas, frente a frente. Un niño sujetará un pie del otro, mientras éste buscará distintos equilibrios con el pie solamente, o apoyando las manos en el suelo (fig. 3).



EL MONSTRUO DE DOS CABEZAS

Por parejas, de lado, los niños se pasarán unos a otros un brazo alrededor del cuello. Cada uno de ellos sostendrá con la mano su pierna exterior doblada por la rodilla hacia atrás; en esta posición intentarán andar a saltos con sus piernas libres (fig. 1).



EL CIEMPIÉS COJO

Los niños se colocarán formando una fila y doblarán una pierna por la rodilla («pata coja»). Cada niño cogerá el pie del que va delante, y así, avanzarán dando pequeños saltos. Poner como cabeza de fila a un niño con buen equilibrio, ya que éste no tendrá delante en quién sujetarse. Los más pequeños pueden apoyar el brazo libre en el hombro del niño que va delante.

Mientras, el profesor dice cantando:

*Somos un ciempiés, un ciempiés,
al que le falta la mitad de los pies, de los pies* (fig. 1).



EL TREN COJO

Los niños harán una fila. Estirarán una pierna hacia delante, que recogerá el compañero que está en esa posición. Así colocados, avanzarán dando pequeños saltitos, mientras el profesor canta:

Este tren,
Chaca-chaca-cha,
Se olvidó en la pradera,
Chaca-chaca-cha,
La mitad de sus ruedas,

Chaca-chaca-cha (fig. 1).

El ejercicio exige mucho control, además de coordinación entre todos los niños, para mantener el equilibrio.



EL CÍRCULO

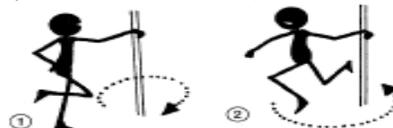
Formar un círculo con todos los niños cogidos de la mano. Levantar una pierna, sosteniéndose a la «pata coja». Siguiendo una orden del profesor, el círculo se hará grande o pequeño (fig. 1), alejándose o acercándose del centro.



ROTAR

Situados los niños por toda la clase, sin tocarse unos a otros en su movimiento, y sosteniendo cada uno un palo o una pica, indicarles:

- *Dan la vuelta alrededor de este palo, sujetándolo con una mano* (fig. 1).
- *Ahora vamos a dar la vuelta mucho más rápida en el poste del jardín (o en un tronco de árbol)* (fig. 2).



Después, soltando la mano del poste, tenemos que dar un salto en el aire, y girar hacia un lado (fig. 3). Repetir el salto girando hacia el otro lado.



Intentar que ese giro sea sólo de media vuelta (fig. 4).

SEGMENTOS

Ordenar a los niños las posiciones y movimientos siguientes:

- De pie, pies juntos, brazos a lo largo del cuerpo.
- Dar saltitos, adelante, atrás, a un lado, a otro lado.
- Ir a la «pata coja» hacia delante.
- Andar por encima de una raya a la «pata cojan».
- Saltar de baldosa en baldosa.

- Andar de puntillas.
- Caminar con los talones.
- De pie, inclinarse, sin desplazar los pies, adelante-atrás-un lado-otro lado.

CON TODO EL CUERPO

- Andar en cuclillas (fig. 1).



- Saltar y caer de varias formas, siempre distintas.

CÓMO SE MUEVEN LOS ANIMALES

Se trata de realizar desplazamientos sobre manos y pies, apoyados en el suelo, a «cuatro patas», con diferentes combinaciones: adelantar primero las manos, simultáneamente o una detrás de otra, y luego los pies.

La araña

Adelantar por este orden:

- mano izquierda;
- pie derecho (fig. 1);
- mano derecha, y
- pie izquierdo.



Repetir los movimientos en el orden establecido, tantas veces como sea necesario.

El conejo

Avanzar, poniendo las palmas de las manos delante y saltando con los pies juntos, para caer con las puntas de los pies y las rodillas flexionadas (fig. 2).



El topo

Andar sobre las rodillas y los (fig. 3). Antebrazos



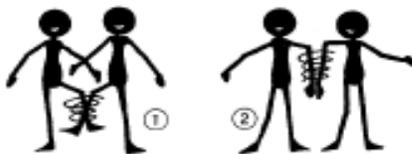
PAUTAS DE OBSERVACIÓN Y VALORACIÓN

- Estos ejercicios pueden ser acompañados de música o con ritmo marcado por el profesor con instrumentos de percusión.

- Al ser ejercicios kinestésicos, la valoración se realiza por la seguridad de movimiento del niño, su soltura y flexibilidad.
- No es corriente encontrarse en estas actividades problemas de ejecución; más bien todo lo contrario, una anomalía resulta excepcional, y si existiese, se requeriría un examen psicomotor exhaustivo.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Realizar desplazamientos usando otros materiales, tales como:
 - tableros, cajas, banco sueco, mesas, sillas, etc.
- Ir aumentando progresivamente la altura de los bloques hasta un máximo de 30 centímetros (tres), o utilizar también bloques de tamaño reducido, hasta un mínimo de 25 centímetros de lado.
- Dramatizar físicamente historias de animales con distintos modos de locomoción:
 - volar, andar, saltar, nadar, reptar.
- Imitar con el propio cuerpo:
 - movimientos de animales;
 - movimientos de herramientas o móviles, y
 - situaciones de la vida real.
- Juegos por parejas: unir a los niños por las piernas (fig. 1) o los brazos (fig. 2), utilizando cuerdas o tiras de tela; en estas posiciones realizar:
 - juegos, carreras, deportes, actividades, etc.



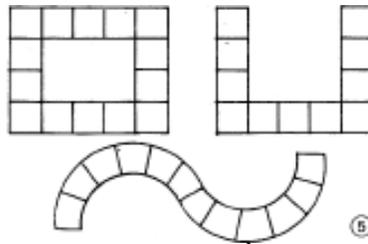
- Colocar un dedo sobre la cabeza del niño e indicarle que rote alrededor de su eje (fig. 3).



Dar vueltas sobre el eje del cuerpo con los brazos abiertos (fig. 4), marcando las posiciones de: derecha, media vuelta y vuelta completa.



Modificar los desplazamientos y la postura de los brazos durante la marcha, colocando los bloques en «O», en «U» o en «S» (fig. 5).



MANTENER EL EQUILIBRIO CON OBSTÁCULOS SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Actividades de ejecución preferentemente individual o en pequeños grupos. Cada niño irá pasando, uno a uno, a realizarlos.

Los materiales a utilizar son muy variados, pero se suelen usar:

– Sillas, cajas, aros, sacos, tablones, bancos, colchonetas, escaleras, mesas, neumáticos, cuerdas, palos, etc.

Son ejercicios muy agradables para los niños, de ahí que no sea necesaria una fuerte motivación.

Presentan el riesgo de caídas o accidentes que deben prevenirse, organizando a los niños y propiciando un adecuado clima de reposo y expectación.

Los distintos caminos a realizar deben ser variados cada cierto tiempo.

APOYOS Y EQUILIBRIOS BAILARINES LIMITADOS

Material:

Espacio de juego, hojas de comercio y música.

Distribución:

Los niños se distribuyen libremente por el espacio. Cada uno se para sobre su papel periódico.

Preparación:

Cada niño debe bailar sobre su papel sin pisar el suelo. Cuando la música se detiene, deben permanecer quietos.

EL TREN QUE SE ESTROPEA

Material:

Ninguno.

Organización:

Los niños se sitúan en fila india, en uno o varios grupos de al menos ocho alumnos. Si se forma una sola fila, el maestro irá delante. La distancia entre los niños ha de ser muy pequeña.

Desarrollo:

La persona que va delante irá modificando continuamente la velocidad, incluso deteniéndose por sorpresa. La idea es que la distancia se mantenga siempre pequeña. Cuando el primero se detenga, todo el mundo ha de hacerlo, intentando no contactar con el que tenga delante. Si alguien toca a

su compañero, ha de colocarse el último. Este juego sirve para aprender a detenerse bruscamente sin perder el equilibrio.



1, 2,3,...CALABAZA!

Organización:

Se coloca el grupo de juego en un extremo del patio.

Desarrollo:

Se coloca un niño o el profesor al frente del grupo. En el momento en que este le da la espalda al grupo y a la vez grita 1, 2, 3,.....calabaza! todo el grupo tratará de avanzar hacia él , antes de que voltee y atrape a alguien en movimiento. El primer alumno que llegue al lugar del colocado al frente gana y ocupará su lugar.

PAREJA EQUILIBRADA.

A) CLASIFICACIÓN:

- Equilibración estática.
- Masivo, formación en parejas.
- Mediana intensidad.
- 4 años.

B) MATERIAL:

- Ninguno.

C) PREPARACIÓN:

- Se subdivide al grupo en parejas, varón y mujer, sentándose cada uno en cualquier lugar del patio.

D) CONSIGNAS:

- Jugaremos a la pareja equilibrada, ¿Saben cómo es?
- Cuando dé la señal, todos salen corriendo alejándose de su compañero.
- Al escuchar mientras corren: ¡Equilibrio!, deben buscar muy rápido a su compañero, se toman de las manos y levantan una pierna hacia atrás.
- ¿Cuáles son las tres parejas que más tiempo se quedan en esa posición?

LOS PERRITOS EQUILIBRISTAS.

A) CLASIFICACIÓN:

“La Educación a través del Movimiento”

- Equilibración estática.
- Masivo, todos con todos.
- Poca intensidad.
- 4 años.

B) MATERIAL:

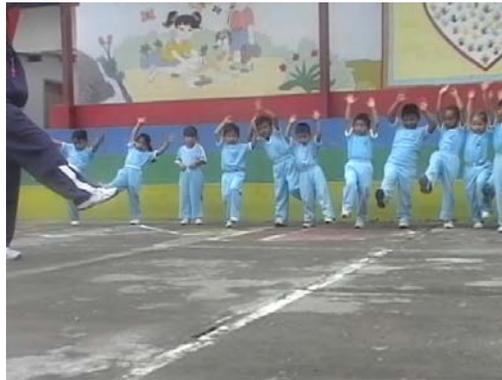
- Ninguno.

C) PREPARACIÓN:

- Todos los niños distribuidos y caminando libremente.

D) CONSIGNAS:

- Los perritos se van a pasear, pero caminando muy atentos porque al escuchar: ¡Perritos! ¡Quietos!, deben levantar una pierna y quedar en el lugar.
- ¿Se quedarán todos los perritos en equilibrio?
- El que apoya el pie, pierde; y ahora siguen paseando.



VIAJE POR EL CAMINO ANGOSTO.

A) CLASIFICACIÓN:

- Equilibración dinámica.
- Masivo, todos con todos.
- Mediana intensidad.
- 4 años.

B) MATERIAL:

- Varias sogas largas.
- Bolsitas.

C) PREPARACIÓN:

- Se dibuja con las sogas un camino sinuoso que permita el apoyo de un pie solamente; cada 1 o 2 metros se colocan bolsitas atravesadas en el camino. Este se extiende desde la línea A hasta la B. Todo el grupo se ubica tras la primera línea y comenzarán de a uno el pasaje.

D) CONSIGNAS:

- ¿Qué nene podrá pasar por el camino angosto sin pisar afuera ni una sola vez?

- ¡Cuidado porque a alguien se le cayeron unas bolsas cuando viajaba y no pueden pisarlas!

SALTO EQUILIBRADO.

A) CLASIFICACIÓN:

- Equilibración dinámica.
- Masivo, todos con todos.
- Mediana intensidad.
- 5 años.

B) MATERIAL:

- Una cubierta cada dos niños. (Puede ser un costal)

C) PREPARACIÓN:

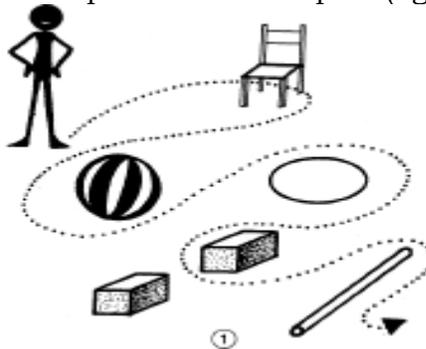
- Se distribuyen las cubiertas en el espacio separadas entre sí y los niños se desplazan entre ellas.

D) CONSIGNAS:

- Este es un juego de mucho equilibrio.
- Todos correrán por entre las cubiertas y cuando escuchen: ¡Arriba!, tienen que subirse con un salto a la cubierta que se encuentra más cerca.
- Pero... ¡Cuidado!, hay una cubierta para dos niños así que tienen que ayudarse para no caerse.
- ¡El que se cae pierde!

ACTIVIDADES CON IMPLEMENTOS EL CAMINO

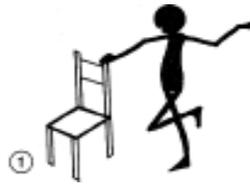
Indicar a los niños que recorran un camino franqueando los siguientes objetos: silla- pelota- aro-bloques de madera-palo (fig. 1).



CON SILLAS

Los objetivos de estas actividades son el apoyar una mano en el respaldo de la silla como el segundo punto de apoyo del equilibrio y el control mantenimiento postural, sorteando objetos que interfieran el punto de apoyo, será una pierna; con ello dificultan la estabilidad corporal. Resto del cuerpo, buscar distintas posturas y posiciones muy exageradas (fig. 1): – Recorrer el banco tumbado (fig. 3).

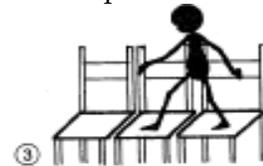
Después cambiar de pierna y mano y repetir el ejercicio.



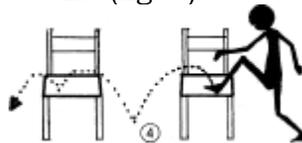
_ Hacer una fila de sillas. Los niños pasarán por el túnel que forman éstas (fig. 2).



- En la misma fila de sillas, indicar que caminen por encima (fig. 3).



Hacer una fila de sillas separadas; los niños las atravesarán subiendo y bajando alternadamente cada una (fig. 4).



CON BANCOS

- Recorrer el banco a gatas (fig. 1) por encima.
- Recorrer el banco sentado (fig. 2).

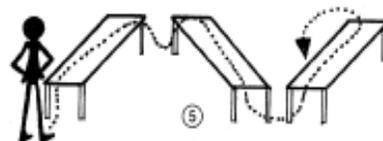


Recorrer el banco tumbado (fig. 3). Después cambiar de pierna y mano y repetir el ejercicio.

- Situar el banco inclinado, subir e intentar llegar hasta el final (fig. 4).



- Colocar los bancos en zigzag, haciendo cuadrados u otras figuras. Los niños los recorrerán andando por encima de ellos (fig. 5).

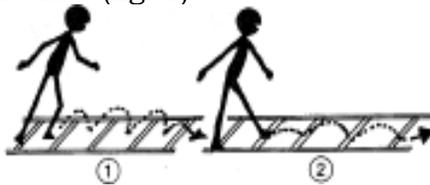


Todos estos ejercicios requieren gran atención por parte de los niños, por lo que se les deberá motivar adecuadamente; por ejemplo, se les puede decir que son exploradores, que están en la selva y tienen que atravesar un gran río lleno de cocodrilos, de aquí el cuidado de no caerse; o bien que están subiendo a un barco o atravesando un túnel, una montaña, etc.

CON ESCALERA

Poner una escalera de mano en el suelo.

- Andar entre sus peldaños (fig. 1).
- Caminar sobre los peldaños (fig. 2).



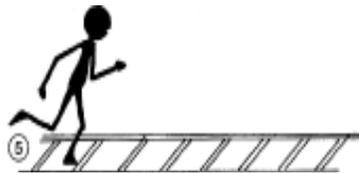
- Andar por los laterales de la escalera (fig. 3).



- Saltar con los pies juntos entre los peldaños (fig. 4).

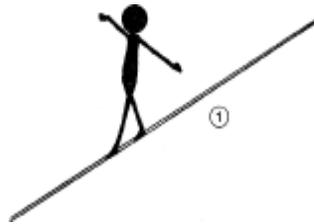


- Saltar a la «pata coja» entre los peldaños (fig. 5).

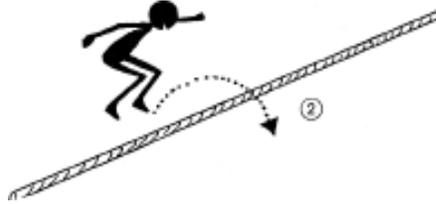


CON CUERDAS:

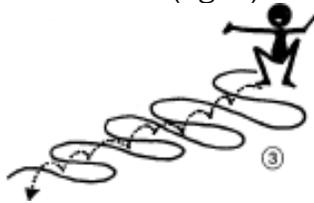
-Decir a los niños: vamos a andar por un camino muy estrechito con mucho cuidado, como si fuera un puente colgante. Colocar una cuerda delgada extendida en el suelo: los niños andarán por encima de ella guardando el equilibrio con los brazos extendidos para mantenerlo mejor (fig. 1).



Saltar con los pies juntos a uno y otro lado de la cuerda, colocada extendida y bien recta (fig. 2); al principio el profesor les dará la mano, en caso de que resulte necesario.



– Saltar con los pies juntos sobre la cuerda, colocada sobre el suelo haciendo eses u otras formas diversas (fig. 3).



– Saltar por encima de la cuerda mientras otro niño la mueve continuamente, con los pies juntos o separados (fig. 4).



Sujetar la cuerda a poca altura; ésta se aumentará poco a poco para que los niños salten con los pies juntos (fig. 5).



– Saltar la cuerda, ligeramente elevada del suelo, con los pies juntos, hacia delante y hacia atrás (fig. 6).



ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Realizar los ejercicios anteriores por parejas, cogidos de la mano.
- Utilizar en las actividades anteriores material diverso, por ejemplo: cubos, bancos y cuerdas

SALTOS

CANGUILES PEGAJOSOS

MATERIAL: Ninguno

ORGANIZACIÓN: Los niños se ponen en cuclillas dispersos por el patio

DESARROLLO: Comenzamos el juego imaginando que el suelo es la parte caliente de una sartén. Todos los niños se ponen en cuclillas en el suelo y encienden el gas el “suelo” se pone cada vez más caliente y los niños comienzan a dar saltos Estallando sobre el sitio. Pueden saltar tanto como quieran. Una vez que los niños han estallado como canguiles, se hecha caramelo imaginario sobre ellos para que se hagan pegajosos. Cuando los niños saltan o estallan contra otro se unen. Una vez unidos, saltan buscando otras personas a las que pegarse, hasta que todos formen una bola gigante de canguiles saltadores.



ESTOS SON MIS ZAPATOS

Material: zapatos – sillas

Organización:

Hileras de 5 niños aproximadamente (uno detrás de otro)

Desarrollo:

Formados en hileras, cada niño(a) se quita los zapatos, los que serán ubicados al frente y desordenados (en un montón) a unos 3-5 mts. A la orden de ¡YA! el primer niño(a) va saltando a buscar sus zapatos se los pone (si puede los abrocha, dependiendo de la edad) y regresa a su hilera para que pueda continuar el próximo compañero. Gana la hilera que termine primero.

UNO, DOS TRES... ¡SALTEN!

Material: Tizas de colores y espacio de juego

Distribución: Se divide al grupo en tres o más subgrupos. Cada subgrupo se forma en hilera detrás de la línea de salida. Se dibuja en el piso caminos numerados (uno para cada grupo) y al final de cada recorrido un refugio.

Preparación: Para llegar a los refugios deben atravesar un camino numerado, para lo cual deben contar y saltar sin dejar de pasar por ningún número. Aspectos a considerar: Antes de comenzar, verificar que todos los niños conozcan los números, los cuales pueden ser cambiados por otro tipo de correspondencia identificable por los alumnos.

DANDO SALTOS POR EL LABERINTO

Material: Cajas de cartón, cubiertas, conos, aros plásticos, bancos, bolsitas y espacio de juego.

Distribución: Se distribuyen los obstáculos en hilera, con una separación de aproximadamente metros entre cada uno. Se divide al grupo en dos y cada equipo forma una fila detrás de cada hilera de objetos.

Preparación: a la señal del profesor, sale el primer niño de cada equipo con su bolsita, saltando los obstáculos. Debe ir y volver. Al regresar, entrega la bolsita al siguiente de su equipo. Gana el equipo que termine primero de realizar todo el circuito.

CARRERA DE LOS CANGUROS.

A) CLASIFICACIÓN:

- Salto con dos pies juntos, rebote.
- Grupal, con formación en fila.
- Gran intensidad.
- 4 años.

B) MATERIAL:

- Una bolsita para cada niño o puede ser un globo pequeño inflado.

C) PREPARACIÓN:

- Todos los niños tras la línea A, con la bolsita sostenida entre las rodillas.

D) CONSIGNAS:

- ¿Cuál será el que llegue, saltando como un canguro, hasta la otra línea sin que se le caiga la bolsita?
- ¿Listos?... ¡Ahora!

SALTANDO LAS CURVAS.

A) CLASIFICACIÓN:

- Salto con dos pies juntos, rebote.
- Pequeños grupos, formación en hilera.
- Gran intensidad.
- 4 años.

B) MATERIAL:

- Veinte o treinta aros.

“La Educación a través del Movimiento”

C) PREPARACIÓN:

- Se forman tres grupos o más formados en hileras tras la línea A y frente a una hilera curvada de aros. Igual es el número de aros y la forma para cada grupo.

D) CONSIGNAS:

- ¿Podrán saltar uno detrás de otro, de aro en aro, sin llevarlos por delante, hasta la otra línea?

- ¿Qué grupo lo hace sin equivocarse?

- Si todos lo hacen bien, gana el que llega primero.

LLEVAMOS A PASEAR LA VÍBORA.

A) CLASIFICACIÓN:

- Salto con dos pies juntos, rebote.

- Pequeños grupos, formación en hilera.

- Gran intensidad.

- 4 años.

B) MATERIAL:

- Una soga de dos o tres metros para cada grupo.

C) PREPARACIÓN:

- Cada grupo se forma en hilera tras la línea A, con la soga entre las piernas sostenida por ambas manos.

D) CONSIGNAS:

- ¿Tienen bien tomada la víbora para que no pique ni se escape?

- Deben llevarla hasta el zoológico que está enfrente (línea B).

- ¿Se animan a hacerlo saltando todos al mismo tiempo?

- ¿Cuál será el grupo que llegue primero?



CACERÍA DE CANGUROS.

A) CLASIFICACIÓN:

- Salto con dos pies juntos, rebote.

- Bandos, de persecución de un bando al otro.

- Gran intensidad.

- 5 años.

B) MATERIAL:

“La Educación a través del Movimiento”

- Un aro para cada integrante del bando.

C) PREPARACIÓN:

- Se divide al grupo en dos bandos (cazadores). Uno se ubica con los aros tras la línea, el resto se distribuye libremente en el espacio restante (canguros).

D) CONSIGNAS:

- Los cazadores esperan la señal, para ir a capturarlos con sus aros, cuando los atrapan los traen hasta su refugio y salen a capturar otros.

- Los canguros sólo pueden saltar por todos lados tratando de escapar. No pueden quitarse los aros con las manos, ni agacharse para que no los capturen, ni correr.

- ¿Cuánto tardarán los cazadores para capturar a todos?

- Luego se cambia de función.

RAYUELA PARA TODOS.

A) CLASIFICACIÓN:

- Salto con uno y dos pies, rebote.

- Pequeños grupos, formación en hileras.

- Gran intensidad.

- 5 años.

B) MATERIAL:

- Aros (20 o 30).

C) PREPARACIÓN:

- Ubicar los aros creando diferentes formas de desplazamientos (curvas, rectas, zigzag), dibujando un refugio final para cada grupo.

Se divide al grupo en 3 o más subgrupos según la cantidad de niños.

D) CONSIGNAS:

- Jugaremos una rayuela llegando todos al refugio final.

- Se salta con un pie solo donde hay un aro y con dos, uno en cada uno, donde hay dos.

- Cuando el primero llega con el primer salto al refugio, grita fuerte: ¡Amigo, salta!, para que salga el compañero que espera.

- ¿Cuál es el grupo que primero reúne a todos los amigos en el refugio final?

LA COLA DEL CANGURO.

A) CLASIFICACIÓN:

- Salto con dos pies juntos, rebote.

- Masivo, todos con todos.

- Gran intensidad.

- 5 años.

B) MATERIAL:

- Un aro para cada dos niños.

C) PREPARACIÓN:

- Se establecen dúos con todo el grupo, uno de los niños (canguro)- con el aro en la cintura- se coloca tras la línea, su compañero (la cola) enfrente tras la otra línea.

D) CONSIGNAS:

- Los canguros han perdido su cola...

- Se las olvidaron el otro día en el zoológico.

- ¿Querrán las colas venir corriendo y colocarse detrás de su canguro? Cuando lo hagan, los canguros y sus colas deberán volver saltando hasta el zoológico.

- ¿Qué canguro lo hará primero?

- ¿Lista las colas?; ¡A sus canguros!

CAÍDAS

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El objetivo de estas actividades es desarrollar la habilidad de saltar y caer de diversas formas, siempre distintas, dándose impulso el propio niño.

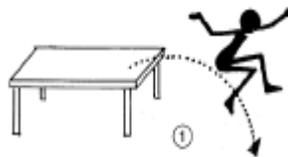
La caída está muy relacionada con el miedo y la inseguridad, y debe ser trabajada adecuadamente mediante repeticiones sucesivas, caídas en grupo y en un ambiente familiar, para desbloquear las tensiones que las mismas producen.

Un cierto número de niños suele mostrarse temeroso a realizar las actividades; en este caso nunca debe obligárseles a participar en ellas; basta con que las observen.

Los materiales pueden ser: sillas, almohadas, colchonetas, etc.

Ejercitar el salto, primero desde un objeto muy bajo, para después ir subiendo la altura, llegando incluso a saltar desde un metro como máximo (fig. 1).

A los niños que les dé miedo se les dará la mano para lograr que lo pierdan.



Se les puede motivar diciendo:

- Somos paracaidistas, nos tiramos desde un avión: ¡preparados!, ¡listos!, ¡ya!

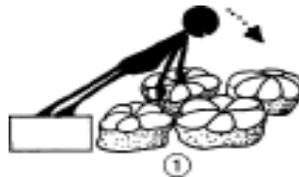
- Estamos en un trampolín, nos tiramos a la piscina que tiene agua calentita: ¡preparados!, ¡listos!, ¡ya!

CAER HACIA...

Caídas hacia delante, hacia atrás y a los lados:

Abalanzarse hacia delante, sin extender los brazos; cuando sean capaces de hacer

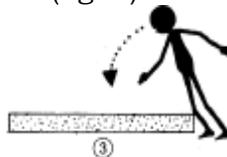
- Colocar una colchoneta delante de los niños; éstos se dispondrán con los pies juntos y los brazos a lo largo del cuerpo. Esto se les podrá subir a un objeto de poca altura para que realicen la caída (fig. 1).



- El mismo tipo de caída, pero ahora hacia atrás y con los brazos a lo largo del cuerpo (fig. 2).



- La misma caída hacia los lados (fig. 3).



- Desde la posición base de pie y con el cuerpo erguido, desplomarse como si se desmayaran (fig. 4) sobre la colchoneta.



PAUTAS DE OBSERVACIÓN Y VALORACIÓN

- La psicología dinámica establece ciertas asociaciones entre los miedos a la caída y frustraciones, inseguridades, fantasías, etc., experimentadas previamente por los niños en sus primeros años de vida. Estos criterios, muy discutibles en sí mismos, informan, no obstante, de que la inseguridad manifestada por los niños ante la caída trasciende la mera esfera física.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Dramatizar situaciones de la vida animal con caídas, tropezones y desmayos.
- Representar con el propio cuerpo a títeres y marionetas.
- Establecer distintas alturas desde las que se produzca la caída. Máximo: un metro.
- Coordinar estas actividades con las propias de la educación física y deportiva: saltos de altura, longitud con los pies juntos, natación, etc.

EQUILIBRIO CON DESPLAZAMIENTOS SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Son ejercicios de marcha y equilibrio que requieren del niño un mayor grado de control muscular que en ejercicios anteriores.

Los materiales básicos son: bloques, neumáticos y tablones de 50 x 150 centímetros.

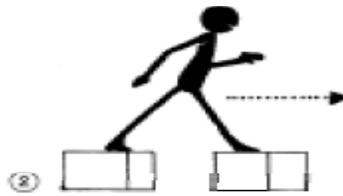
Las precauciones y organización son las mismas que en las actividades anteriores.

BLOQUES

– Subirse a un bloque, mantenerse un momento sobre él y bajar sin producir ruido (fig. 1).



– Andar por encima de los bloques, situados éstos en fila, ligeramente separados (fig. 2).



Andar por encima uniendo los pies en uno de los bloques, permaneciendo quietos unos segundos y luego retomando la marcha.

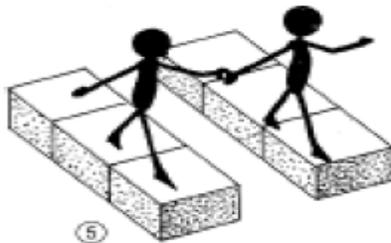
– Desplazarse lateralmente de un lado al otro sobre unos cuatro o cinco bloques dispuestos en fila; al llegar al extremo de la fila de bloques, girar en dirección contraria (fig. 3) para continuar caminando sobre ellos.



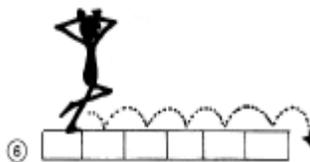
– Construir con los bloques una escalera; subir y bajar, poniendo un pie en cada peldaño (fig. 4).



– Hacer dos filas de bloques; dos niños caminarán por encima de cada una de ellas, dándose la mano (fig. 5).



– Caminar sobre los bloques a la «pata coja», apoyándose las manos en la cabeza, etc. (fig. 6).



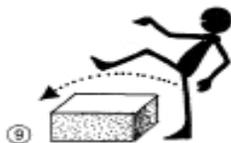
– Colocar los bloques de forma dispersa por el patio, a una distancia máxima entre ellos de 50 centímetros; los niños atravesarán el patio pisando sólo sobre los bloques (fig. 7), sin tocar el suelo.



Colocados sobre el bloque, agacharse e intentar tocar el suelo (fig. 8).



– Saltar desde un lado del bloque al otro (fig. 9).



MARCHAS

Realizar con los niños las actividades siguientes:

– Caminar sobre neumáticos (fig. 1).



– Caminar bordeando los neumáticos (fig. 2).



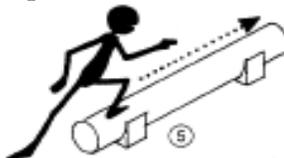
Caminar por una superficie inclinada, hacia arriba y hacia abajo (fig. 3).



Caminar sobre una barra de equilibrio (15 x 100 centímetros) a una altura de 20 centímetros del suelo (fig. 4).



– Caminar sobre un cilindro apuntalado o sobre un semicilindro (fig. 5).



– Caminar sobre un neumático (fig. 6) en los tipos de marcha siguientes:

- andando;
- corriendo;
- de puntillas, y
- de lado.



TRANSPORTES Y DESEQUILIBRIOS

Disponer colchonetas para que el niño explore al máximo sus posibilidades de caída sin miedo a hacerse daño. Poner música e inventarse un baile tan difícil que los niños se caigan siempre, levantando piernas, brazos, etc. (fig. 1).



Se les puede motivar diciendo:

- *Somos payasos y hacemos tantas tonterías que siempre terminamos con el cuerpo en el suelo.*
- *Somos karatecas, nos peleamos sin rozarnos; los golpes del otro nos lanzan al suelo una y otra vez.*
- *Por parejas, inventamos formas de andar muy difíciles, tan difíciles que nos caemos.*
- *Por parejas o en grupos de tres o cuatro, nos apoyamos unos en otros con las manos, y buscamos posturas tan difíciles que siempre nos caemos.*

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Caminar sobre superficies que sean estrechas (25 centímetros de anchura) y blandas (cojines o camas elásticas).
- Realizar los ejercicios anteriores por parejas.
- Jugar al «Rey de la montaña»: un niño, colocado sobre una determinada altura, debe impedir a toda costa, mediante empujones, que el resto suba hasta donde él está situado; si alguien lo consigue; tomaría su puesto de rey.

EL CORRELÍNEAS

Material:

Ninguno

Organización:

En un grupo

Desarrollo:

Un miembro de la clase debe de intentar tocar a sus compañeros (estos lo deben evitar). La única regla "importante" es que todos los participantes tienen que correr por las líneas que existan en el campo (o polideportivo). Si el alumno/a que tiene que tocar a sus compañeros consigue tocar a alguno, será éste quien deberá ahora de intentar tocar al resto de sus compañeros.

EL MONO NEGRO

Material:

Ninguno.

Organización:

Se colocan los participantes en un extremo de la cancha y uno en la mitad (el mono negro).

Desarrollo:

Al silbato del profesor, todos los participantes corren de un extremo a otro de la cancha, al pasar por la mitad el mono tratara de tocar a alguno , sin dejar de pisar la línea media , aquel que sea tocado tendrá que ayudar a

pillar . Los participantes pasaran una y otra vez de un extremo a otro (siempre a la orden del silbato) hasta conseguir que todo el grupo quede de mono.

LAS COLAS DE LOS CABALLOS

Material: Un pañuelo por cada participante

Organización:

Desarrollo: El monitor/a engancha un pañuelo a cada participante en la cintura del pantalón por la parte de atrás, estos serán los caballos. Habrá uno o dos jugadores que serán cazadores de colas de caballos. El caballo que se quede sin cola pasa a ser cazador, y así hasta que no queden más caballos.

LA CESTA DE CAPERUCITA

Organización:

Todos los niños se sientan en círculo, y el director del juego (después el que la paga)

Desarrollo:

Todos los niños sentados en círculo. Se les introduce con el cuento de caperucita roja y a cada niño se le asigna un ingrediente de la cestita de caperucita. Los ingredientes son: leche, mantequilla, y azúcar (cuantos más mayores más ingredientes). El director del juego se pondrá en medio y dirá un ingrediente, todos los niños que tienen ese ingrediente cambiarán de sitio, no se podrán sentar en el mismo, y el director se sentará en alguno de ellos, por lo que quedará alguien en medio sin sitio, que será el que la paga. La frase que dicen es " caperucita llevaba en la cesta...". También se puede añadir " Caperucita llevaba en la cesta de TODO " entonces todos los niños cambiarán de sitio.

TRANSPORTES

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Actividades de ejecución preferentemente individual.

Estos ejercicios consisten de modo general en transportar pequeños pesos sobre distintas partes del cuerpo:

- cabeza;
- espalda;
- hombros, etc.

Los pesos han de ser pequeños (250-500 gramos), y la superficie de sustentación de los mismos debe ser lo suficientemente ancha como para facilitar su equilibrio.

Desarrollo de actividades

POSTES

- Colocar un bloque o un libro sobre la cabeza de los niños:
- Andar con la mirada al frente (fig. 1).



Caminar con el libro-bloque sobre la cabeza, entre diversos objetos: sillas, otros bloques, etc.

- Andar con el bloque-libro sobre la cabeza por encima de una fila de sillas o bloques.
- Sentarse y levantarse con objetos colocados encima de la cabeza (fig. 2).



Durante estas actividades deberán sujetar el libro o bloque evitando que se caiga.

- Transportar objetos en los brazos y manos (fig. 3).



- Transportar objetos en equilibrio sobre la cabeza sin sujeción con las manos, con los brazos abiertos y cerrados, siguiendo un trayecto libre o prefijado, con o sin obstáculos (fig. 4).



TRANSPORTE

LOS SOMBREROS CHINOS.

A) CLASIFICACIÓN:

- Transporte de objetos livianos en movimiento.
- Grupal, con formación en fila.
- Mediana intensidad.
- 4 años.

“La Educación a través del Movimiento”

B) MATERIAL:

- Un recipiente de plástico para cada niño.

C) PREPARACIÓN:

- Los niños tras la línea A con el recipiente como sombrero, sin tomarla con las manos.

D) CONSIGNAS:

- ¿cuál será el chinito que llegue hasta la otra línea sin que se le caiga su sombrero?
- ¡No se puede tomarlo con las manos!
- Si llegan varios, serán todos ganadores, no importa quien lo hace primero.



CARRERA DE LA ESPALDA.

A) CLASIFICACIÓN:

- Transporte, objetos livianos.
- Masivo, todos con todos.
- Gran intensidad.
- 4 años.

B) MATERIAL:

- Un almohadón pequeño, bloque de espuma, bolsita u hoja de diario cada dos niños.

C) PREPARACIÓN:

- Dividido el grupo en dúos, se entrega a cada uno de ellos un elemento el cual deben sostenerlo con la espalda sin utilizar las manos. Todos se ubican tras la línea A para desplazarse lateralmente hasta la línea B.

D) CONSIGNAS:

- Sostengan bien su elemento con la espalda, pues tendrán que llevarlo sin que les caiga hasta la otra línea.
- ¿Cuál será el dúo que primero lo realice?
- ¿Listos?... ¡Ya!

CARRERA DE PELOTAS.

A) CLASIFICACIÓN:

- Transporte.
- Masivo, todos con todos.

“La Educación a través del Movimiento”

- Mediana intensidad.
 - 5 años.
 - Orientación al aprendizaje y aplicación de habilidades motrices y perceptivas.
- B) MATERIAL:
- Pelotas.
- C) PREPARACIÓN:
- Los chicos se colocan en hilera mientras el profesor marca una línea con una tiza o sogas a diez metros del grupo. Las pelotas se encuentran dispersas detrás de los niños.
- D) CONSIGNAS:
- ¿Quién llega primero hasta la línea llevando tres pelotas sin que se les caiga alguna?

BOLSITAS AL REFUGIO.

- A) CLASIFICACIÓN:
- Transporte.
 - Bandos, por comparación de acciones de uno respecto al otro.
 - Gran intensidad.
 - 5 años.
 - Orientación al aprendizaje y aplicación de habilidades motrices y perceptivas.
- B) MATERIAL:
- Bolsitas, globos o pelotas.
- C) PREPARACIÓN:
- Se divide al grupo en dos bandos. Se marcan dos círculos con tiza o sogas (refugios) y se dispersan las bolsitas por todo el predio.
- D) CONSIGNAS:
- ¿Qué grupo puede llevar más bolsitas a su refugio?
 - Cada niño puede llevar todas las que pueda transportar.



EL PROFESOR VOLADOR.

A) CLASIFICACIÓN:

- Transporte, Gran intensidad.
- Bandos, por comparación de acciones de uno respecto al otro.
- Orientación al aprendizaje y aplicación de habilidades motrices y perceptivas.

B) MATERIAL:

- Una colchoneta.

C) PREPARACIÓN:

- Se divide al grupo en dos bandos. Se ubica una colchoneta en el suelo y el profesor se recuesta rígidamente al lado de ésta.

D) CONSIGNAS:

- ¿Que grupo es capaz de levantar al profesor y depositarlo en la colchoneta?

CAMINAR

Hacer que los niños realicen los ejercicios siguientes:

- Caminar sobre una superficie estrecha (tablón, fila de bloques, sillas, etc.), y agacharse a recoger un objeto colocado sobre ella (fig. 1).



Caminar sobre un plano inclinado, recogiendo y depositando un objeto que alguien proporciona desde fuera (fig. 2).



Recibir y lanzar objetos desde esa superficie (fig. 3).



ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Caminar sobre superficies estrechas, blandas o inclinadas con objetos en equilibrio.
- Realizar equilibrios por parejas.
- Realizar concursos de resistencia de equilibrio.

- Transportar objetos con una nueva base de sustentación en cada ocasión, por ejemplo: la cabeza, los hombros, la espalda, etc.

LANZAMIENTOS

LLENAR EL CESTO.

A) CLASIFICACIÓN:

- Lanzamiento.
- Bandos, por comparación de acciones de uno respecto al otro.
- Poca intensidad.
- 5 años.

B) MATERIAL:

- Pelotas
- Un cesto.

C) PREPARACIÓN:

- Se divide al grupo en dos bandos, el profesor tiene el cesto en sus manos y se desplaza por el lugar. Cada niño tiene una pelota y en el piso hay más para que puedan agarrar.

D) CONSIGNAS:

- ¿Qué grupo puede embocar más pelotas en el tiempo de juego?
- Los niños tienen una pelota y en el piso hay más para que puedan agarrar.



VOLTEAR ELEMENTOS.

A) CLASIFICACIÓN:

- Lanzamiento.
- Masivo, todos con todos.
- Poca intensidad.
- 5 años.

B) MATERIAL:

- Bloques.
- Botellas de plástico.
- Envases plásticos o de cartón.
- Latitas.
- Pelotas.

“La Educación a través del Movimiento”

C) PREPARACIÓN:

- Dentro de un gran círculo se colocan los distintos elementos y los niños se ubican con una pelota a su alrededor para lanzar.

D) CONSIGNAS:

- Los niños prueban puntería tratando de hacer blanco directo a los objetos.

EL BARCO HUNDIDO.

A) CLASIFICACIÓN:

- Lanzamiento.
- Masivo, todos con todos.
- Poca intensidad.
- 5 años.

B) MATERIAL:

- Un cajón.
- Pelotas.
- Sogas.

C) PREPARACIÓN:

- En el extremo de una soga larga se ata una tapa de cajón. El otro extremo es sostenido por el profesor. Los niños se ubican, con una pelota cada uno, a una determinada distancia del cajón (barco).

D) CONSIGNAS:

- Tratar de hundir el barco, cuando el profesor lo recoge por la soga y lo trae, acertando en los lanzamientos.
- ¿Listos?... ¡Tiren todos!
- ¡Una llegó!, la otra quedó cerca. Vayan a buscar sus bolsitas para tirarle de nuevo.

LAS VIBORITAS APURADAS.

A) CLASIFICACIÓN:

- Lanzamiento a distancia y con puntería.
- Bandos enfrentados.
- Poca intensidad.

B) MATERIAL:

- Dos sogas largas.
- Una bolsita para cada niño.

C) PREPARACIÓN:

- Dividido el grupo en dos bandos, se ubican ambos con sus bolsitas tras la línea A; a seis metros y paralela a ésta se colocan estiradas las dos sogas, una delante de cada bando.

D) CONSIGNAS:

- Las viboritas están esperando que las lleven a pasear.
- ¿Se animan a arrojar muy fuerte las bolsitas por el suelo para empujarlas muy lejos?
- ¿Qué grupo las hace llegar más lejos?
- Lancen todos al mismo tiempo cuando diga: ¡Ya!

RECEPCIÓN

LA PELOTA ENCERRADA.

A) CLASIFICACIÓN:

- Recepción, lanzamiento y recepción.
- Grupal, con formación en ronda.
- Poca intensidad.
- 4 años.

B) MATERIAL:

- Una pelota grande liviana.

C) PREPARACIÓN:

- Todos los pequeños sentados en ronda con las piernas abiertas, tocando con sus pies los de los compañeros de cada costado. La pelota en poder de uno de ellos.

D) CONSIGNAS:

- ¡La pelota está encerrada y viajará rápido dentro de la ronda!
- Empújela fuerte para que ruede pero... ¡Cuidado! Que no se escape saltando por encima de alguna pierna...

LA PELOTA FUGITIVA.

A) CLASIFICACIÓN:

- Recepción, rodando.
- Grupal, formación en ronda.
- Poca intensidad.
- 4 años.

B) MATERIAL:

- Una pelota liviana grande.

C) PREPARACIÓN:

- Todos los niños de pie, con piernas separadas formando una ronda; los pies contactan con los compañeros del costado. Uno de ellos en poder de la pelota.

D) CONSIGNAS:

- La pelota se quiere escapar de la ronda, pero nadie debe dejar que lo haga por entre sus piernas, sino se anotarán una prenda.
- Hay que golpearla con las manos sin tomarla, para que ruede por dentro de la ronda.
- ¿Quién se anotará más prendas?

EL ARCO GIGANTE.

A) CLASIFICACIÓN:

- Recepción.
- Grupal, con formación en fila.
- Mediana intensidad.
- 4 años.

B) MATERIAL:

“La Educación a través del Movimiento”

- Una pelota por niño.

C) PREPARACIÓN:

- Se ubican todos los niños distribuidos sobre la línea A (el arco); tras la otra línea con todas las pelotas se ubica el docente.

D) CONSIGNAS:

- ¿Cuántos golpes podré hacerles?

- Voy a arrojar rodando todas las pelotas una detrás de la otra; ¡ No dejen que pasen la línea!

- El que ataja una, la guarda hasta que no vayan más pelotas.

- ¿Y ahora podrán hacerme goles a mí?

- ¡Tiren fuerte sus pelotas!

LA PELOTA PERSEGUIDA.

A) CLASIFICACIÓN:

- Recepción.

- Grupal, con formación en rondas.

- Poca intensidad.

- 5 años.

B) MATERIAL:

- Dos pelotas.

C) PREPARACIÓN:

- Los chicos se colocan en ronda y se entrega una pelota a un chico, y otra al que está enfrente.

D) CONSIGNAS:

- A la orden del profesor, comienzan a pasarse la pelota hacia el mismo lado, tratando de que una pelota alcance a la otra.

EL DISTRAÍDO.

A) CLASIFICACIÓN:

- Recepción.

- Grupal, con formación en ronda.

- Poca intensidad.

- 5 años.

B) MATERIAL:

- Una pelota.

C) PREPARACIÓN:

- Los niños en ronda y el profesor en el medio con la pelota.

D) CONSIGNAS:

- El docente envía la pelota a los niños en forma irregular, aunque lenta y precisamente.

- Pierde el que se le cae la pelota.

LA PAPA CALIENTE.

A) CLASIFICACIÓN:

- Recepción.

- Grupal, con formación en ronda.
- Poca intensidad.
- 5 años.

B) MATERIAL:

- Una pelota.

C) PREPARACIÓN:

- El grupo se sienta en ronda con las piernas cruzadas.

D) CONSIGNAS:

- Uno comienza el juego impulsando la pelota hacia un compañero. Luego, los chicos golpean la pelota rápidamente con las manos cuando ésta se acerca, pues esta es la papa caliente y si los toca en cualquier parte del cuerpo (excepto las manos, que tienen guantes) quedan quemados.

EMPUJE, TRACCIÓN, TRANSPORTE

MUÑECO DE GOMA

Material a utilizar: Ninguno.

Espacio de juego y distribución: Se divide el grupo en tríos, que se ubican libremente por el espacio. El niño del centro se ubica totalmente estirado y rígido. Los compañeros se ubican delante y detrás de él.

Preparación: “Tengo unos muñecos de goma, que no se quieren parar. Jugamos con ellos. Hay que pasarse uno adelante y otro detrás de él y lo impulsamos de un lado a otro. No vale golpearlo, solo hay que impulsarlo.”
“Ahora cambiamos los muñecos los volvemos a impulsar con cuidado y...que no se caiga! Cuando lo logramos volvemos a cambiar los muñecos.

Variantes: Se les puede decir que se alejen o se acerquen para empujar a los muñecos, teniendo en cuenta que al alejarse no se caigan los muñecos.

EMPUJANDO LA PARED

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN: Se divide al grupo en parejas. Estos dúos se distribuyen por el espacio, sobre una colchonetas, enfrentados, de pie tocándose las manos (con palmas abiertas).

MATERIAL A UTILIZAR: Una colchoneta por pareja o tiza. Un bastón por pareja (se sugiere forrarlo con papel o tela).

PREPARACIÓN: “¿Quién será el que logre empujar la pared con fuerza?”.
“¿Están listos ¡A empujar!

ASPECTOS A CONSIDERAR Cuidar que al empujar no se golpeen.

VARIANTES: Se puede dibujar círculos en el piso (si no hay colchonetas) y que los dúos se paren adentro.

Se tratará de empujar la pared y que se salga del rectángulo. Se puede variar los puntos de apoyo, hombros, espalda, etc. Se puede traccionar. Se puede realizar la misma acción en cuclillas.

PASEANDO EN TRINEO

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN: Se divide al grupo en tríos, cada trío tiene su trineo (caja) con su esquimal y los dos niños restantes son los perros.

MATERIAL A UTILIZAR: Una caja grande con una soga bien atada cada tres niños.

PREPARACIÓN: Hoy jugaremos a ser esquimales, ¿Saben? Ellos no usan autos para trasladarse, usan trineos, que son tirados por unos perros. Los esquimales se sientan en su trineo y los perros los llevan de paseo por todo el lugar. Luego, alternan los papeles.

ASPECTOS A CONSIDERAR: Solo se puede realizar en un piso deslizante.

Se deben extremar los cuidados para que los niños no se lastimen con las sogas. Las cajas pueden reemplazarse por frazadas viejas.

COCHE CHINO

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN: Distribuidos en dúos detrás de la línea A, los niños, unos detrás del otro, toman los bastones de los extremos, dejando un espacio para transportar los elementos.

MATERIAL A UTILIZAR: Dos bastones por pareja. Una pelota. Un aro. Una caja de cartón. Un elemento por pareja.

PREPARACIÓN: Los chicos salieron de compras y deben llevar sus cosas en el auto a sus casas. Cada uno debe transportar sus objetos por medio de los bastones. Si se les cae la mercadería, deben comenzar nuevamente.

VARIANTES: Al llegar al refugio puede trabajarse cuantificación, clasificación y seriación, según lo trabajado en la sala y analizando el material transportado.

CARRERA DE TAZONES

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN: Se divide al grupo en dos. Cada niño, con su tazón. En el otro extremo del lugar, se disponen los objetos.

MATERIAL A UTILIZAR: Un tazón por niño. Gran cantidad de pelotas y bolsitas.

PREPARACIÓN: Cada grupo debe tratar de buscar la mayor cantidad de objetos, pero para realizarlo deben salir de a uno por vez, colocando el objeto dentro de su tazón.

VARIANTES: Pueden colocar los objetos acorde al peso.

Si es posible, armar un subí-baja (una tabla con una madera en el centro) debiendo equilibrar el peso de cada lado.

“La Educación a través del Movimiento”



EMPUJE

A) CLASIFICACIÓN:

- Empuje.
- Grupal, conformación de bandos.
- Gran intensidad.
- 4 años.

B) MATERIAL:

- Una soga larga gruesa.

C) PREPARACIÓN;

- Se divide al grupo en dos bandos, formándose en dos filas enfrentadas. Un bando toma la soga firmemente a la altura de la cintura, ubicándose sobre una línea. El otro apoya sus manos en los espacios intermedios entre cada niño, sobre la soga para empujar.

D) CONSIGNAS:

- ¿Quién ganará? ¿La barrera que no debe moverse del lugar o los que la empujan?
- Cuando dé la señal, empiecen a empujar con mucha fuerza.



APRETADA DEL MUÑECO.

A) CLASIFICACIÓN:

- Tracción.

“La Educación a través del Movimiento”

- Grupal, con formación de bandos.
- Gran intensidad.
- 4 años.

B) MATERIAL:

- Una soga larga gruesa.
- Un muñeco de paño grande.
- Un trozo de piola.

C) PREPARACIÓN:

- Se divide al grupo en dos bandos formados en hileras y tomados de los extremos de una soga larga, dejando libre dos metros del medio de la misma. Allí se colgará el muñeco que rozará el suelo.

D) CONSIGNAS:

- Vamos a ver cuál es el bando que tirando muy fuerte de su soga puede hacer llegar el muñeco hasta su línea.
- Esperen mi señal para comenzar.
- ¿Listos?... ¡Ya!

EL TREN DESCOMPUESTO.

A) CLASIFICACIÓN:

- Tracción.
- Masivo, todos con todos.
- Gran intensidad.
- 4 años.

B) MATERIAL:

- Una soga larga resistente.

C) PREPARACIÓN:

- Se dobla la soga en dos y el docente se ubica con la misma en la cintura. Los niños se colocan detrás tomándose con ambas manos de los dos extremos, con el espacio suficiente para caminar cómodos.

D) CONSIGNAS:

- ¡Está por salir el tren!... Prepárense pasajeros, pero muy atentos pues no anda muy bien de sus frenos.
- Si les digo: ¡se descompuso!, tiren muy fuerte para frenar a la locomotora... ¿Sí?

SOGAS CRUZADAS.

A) CLASIFICACIÓN:

- Tracción en grupo.
- Pequeños grupos, formación en hileras.
- Gran intensidad.
- 4 años.

B) MATERIAL:

- Dos sogas largas gruesas.
- Una soga corta fina.
- Un aro.

C) PREPARACIÓN:

“La Educación a través del Movimiento”

- Cruzadas las sogas y atadas en su intersección, de la cual penderá la soga corta justo al centro del aro colocado en el suelo, se toma un pequeño grupo de cada extremo. El número de niños de cada grupo debe ser el mismo.

D) CONSIGNAS:

- Levanten su extremo de la soga y tiren un poco hasta que la soguita quede justo en el centro del aro.

- Cuando dé la señal, tiren con mucha fuerza.

- ¿Cuál será el grupo que haga salir la soguita del aro de su lado?

- ¿Listos? ¿Ahora?

LOS CHINITOS ENOJADOS.

A) CLASIFICACIÓN:

- Empuje.

- Masivo, todos con todos.

- Mediana intensidad.

- 4 años.

B) MATERIAL:

- Ninguno.

C) PREPARACIÓN:

- Los niños desplazándose libremente por el espacio con los brazos cruzados sobre el pecho.

D) CONSIGNAS:

- Los chinitos pasean por todo el lugar, cuando se encuentran con otro chinito se saludan con una reverencia.

- Pero, cuando escuchan: “chinitos enojados”, buscan al niño que está más cerca, le dan la espalda y lo empujan fuerte.

- Después vuelven a pasear, saludando chinitos.

EL AUTO FANTÁSTICO.

A) CLASIFICACIÓN:

- Empuje.

- Masivo, todos con todos.

- Gran intensidad.

- 4 años.

B) MATERIAL:

- Una cubierta para cada niño.

C) PREPARACIÓN:

- Se colocan todas las cubiertas tras la línea A y detrás, apoyando las manos sobre la parte posterior, todos los niños.

D) CONSIGNAS: ¡Me gustaría ver a todos los autos fantásticos correr una carrera hasta la otra línea.

- ¿Se animan?... Empujen muy fuerte y siempre derecho, a sus autos.

¿Listos?... ¡Ya!

LAS LOMBRICES ENOJADAS.

A) CLASIFICACIÓN:

- Empuje en grupos.
- Bandos enfrentados.
- Mediana intensidad.
- 5 años.

B) MATERIAL:

- Ninguno.

C) PREPARACIÓN:

- El grupo dividido en dos bandos sentados en fila uno al lado del otro, espalda con espalda, con los niños del bando opuesto.

D) CONSIGNAS:

- Las lombrices están enojadas y quieren quitarse el lugar una a la otra.
- ¡Empujen fuerte con la espalda para correr a la otra lombriz!

JUEGOS DE ACUERDO A LAS ÁREAS QUE CONFORMAN LA INTELIGENCIA KINESTÉSICO CORPORAL

El copión

OBJETIVOS: Tiempo de reacción.

Imitación de movimientos segmentarios.

Coordinación dinámica general.

Conocimiento del esquema corporal.

Organización espacial.

Edad: Desde 4 años.

Material: Ninguno

Organización: Parejas.

Desarrollo: Uno de los compañeros realiza diferentes movimientos y desplazamientos. El otro debe imitarlo. Pasado un tiempo se intercambian los papeles.

Variantes: El que imita, observa un tiempo estimado por el profesor, los movimientos del compañero y después debe intentar realizarlos, usando para ello la memoria.

Derecha o izquierda

OBJETIVOS: Control y ajuste corporal.

Percepción auditiva.

Lateralidad.

Coordinación dinámica general.

Edad: Desde 5 años.

Material: Ninguno.

Organización: Parejas.

Desarrollo: Cogidos de la mano, los dos miembros de la pareja evitarán chocar con otras parejas. A la señal del docente de ¡izquierda!, los jugadores se pararán manteniendo el equilibrio sobre la pierna izquierda. Con una nueva señal se reiniciará el paso hasta otra indicación.

Variantes: A nivel organizativo, por tríos o grupos.

EL ESCULTOR

OBJETIVOS: Percepción táctil.

Memoria táctil.

Esquema corporal.

Lateralidad.

Edad: Desde 5 años.

Material: Ninguno.

Organización: Parejas.

Desarrollo: Uno de los dos compañeros de la pareja forma una figura con sus brazos, piernas, tronco, etc., quedando inmóvil. El otro jugador que tendrá los ojos cerrados, deberá reconocer mediante el tacto, las posiciones de los distintos segmentos corporales. Finalmente una vez que tenga clara la posición del compañero la deberá ejecutar, abriendo los ojos y comprobando el resultado. Se intercambian los papeles.

El número corporal

OBJETIVOS: Ajuste corporal.

Control segmentario.

Conocimiento corporal.

Imaginación-creatividad.

Edad: Desde 5 años.

Material: Ninguno.

Organización: Parejas.

Desarrollo: Un participante representará un número con el cuerpo, su compañero deberá adivinar de qué número se trata. Intercambio de papeles. Variantes: Representando letras, objetos cotidianos, animales, etc.

El robot sin pilas

OBJETIVOS: Esquema corporal.

Orientación espacial.

Comprensión verbal del lenguaje.

Control segmentario.

Edad: Desde 3 años.

Material: Ninguno.

Organización: Individual, libre. Ocupando todo el espacio.

Desarrollo: Todos los alumnos son robots que se van desplazando lentamente en distintas direcciones. Al principio todos tienen pilas nuevas, pero lentamente se van agotando. El profesor les irá diciendo que las pilas se van gastando, por ejemplo: ¡se están agotando las pilas de los brazos!, luego se indicarán otros segmentos hasta que el robot caiga totalmente al suelo.

Posteriormente el docente podrá recargar las pilas de los participantes.

Variantes: Metodológica: por parejas, el papel del “profe” lo hace un niño.



El mundo al revés

OBJETIVOS: Comprensión verbal del lenguaje.

Esquema corporal.

Creatividad.

Lateralidad.

Edad: Desde 6 años.

Material: Ninguno.

Organización: Individual y libre

Desarrollo: Los niños se mueven libremente por el espacio señalado, entonces el profesor indicará una consigna cualquiera: ¡nos tocamos las piernas!, los alumnos tendrán que hacer cualquier cosa que se les ocurra menos tocarse las piernas. Se van dando diversas órdenes y los alumnos nunca las realizarán, inventarán otras.

¿Cuántos dedos hay?

OBJETIVOS: Esquema corporal.

Percepción táctil.

Cálculo mental.

Edad: Desde 5 años.

Material: Ninguno.

Organización: Parejas.

Desarrollo: Un jugador se pone de espaldas al otro, este último apoya en la espalda del compañero un número cualquiera de dedos. El que está de espaldas tratará de adivinar la cantidad de dedos que tocan su cuerpo.

Variantes: Cerrando los ojos se pueden tocar distintas partes del cuerpo.

Los Sanfermines

OBJETIVOS: Control segmentario.

Coordinación dinámica general.

Lateralidad.

Percepción espacial.

Edad: Desde 5 años.

Material: Ninguno.

Organización: Todo el grupo.

Desarrollo: Un alumno hace las veces de toro y tratará de capturar a los demás que son los mozos, estos para salvarse se pueden subir a las gradas del patio. Si alguno es cogido pasará a ser toro.

La telaraña

OBJETIVOS: Lateralidad.
Coordinación dinámica general.
Ocupación espacial.

Edad: Desde 6 años.

Material: Ninguno.

Organización: Todo el grupo.

Desarrollo: En la cancha y en la línea central se coloca un jugador; el resto se sitúa en uno de los lados, a la señal todos intentarán pasar al otro lado sin ser tocados por el del centro. Todos los que sean capturados, se sumarán al que estaba en el centro (cogidos de las manos), formando una telaraña que irá creciendo a lo largo del juego.

Variantes: El que pase el último también se pone en la telaraña.

El elefante

OBJETIVOS: Esquema corporal
Coordinación dinámica general.
Percepción espacial

Edad: Desde 5 años.

Material: Ninguno.

Organización: Todo el grupo.

Desarrollo: Un jugador actúa en la posición de elefante (una mano se toca la nariz y la otra pasa por el círculo que se forma) y va capturando a los demás con la trompa. El alumno que sea tocado se convierte en elefante. El juego termina cuando todos son elefantes.

Las estatuas

OBJETIVOS: Coordinación dinámica general.
Equilibrio.
Conocimiento corporal.
Esquema corporal.

Edad: Desde 5 años.

Material: Ninguno.

Organización: Todo el grupo.

Desarrollo: Varios niños (la cantidad depende del número de participantes, 3 ó 4 para una clase de 20) son designados para intentar tocar al resto, conforme los van tocando se convierten en estatuas, estas son liberadas, si un alumno que no sea estatua, las toca en la parte del cuerpo del compañero que el profesor hubiera indicado. Por ejemplo hombro, espalda, brazos, piernas, etc.,...

Variantes: Las estatuas se liberan si consiguen tocar a los que pillan, para ello

Pueden mover los brazos pero no los pies.

Cambio de piel

OBJETIVOS: Esquema corporal.

Lateralidad.

Noción espacio temporal.

Edad: Desde 5 años.

Material: Ninguno

Organización: Grupos de 4 ó 5.

Desarrollo: Una vez formados los grupos, se selecciona la chaqueta más grande de cada equipo. Los participantes se colocan en fila, el primero con la chaqueta puesta. A partir de ahí se desarrolla una carrera de relevos corta, donde el testigo es la propia chaqueta, que se irá pasando de compañero en compañero hasta completar todos los relevistas. Es importante que los niños no empiecen la carrera hasta que la chaqueta esté correctamente colocada.

Pasajeros al tren

OBJETIVOS: Lateralidad.

Noción espacio temporal.

Tiempo de reacción.

Edad: Desde 6 años.

Material: Ninguno.

Organización: Grupos de 5 ó 6.

Desarrollo: Cuando los grupos estén definidos, se sitúa la mitad de los componentes en una parte y la otra mitad en la otra, separados por una distancia moderada. Uno de los componentes actúa de máquina y los demás de vagones. A la señal, la máquina sale en dirección hacia sus compañeros de enfrente, coge de la mano al primer vagón y vuelve a recoger al siguiente compañero, así sucesivamente hasta que el último vagón cruce su camino una vez.

Águilas y ratones

OBJETIVOS: Lateralidad.

Tiempo de reacción.

Percepción espacial.

Edad: Desde 6 años.

Material: Ninguno.

Organización: Dos grupos.

Desarrollo: Se colocan los dos grupos (los águilas y ratones) en fila y de espaldas uno respecto del otro. El profesor grita: ¡águilas!, entonces estos tratan de capturar a los del otro grupo, que se salvan si sobrepasan una

línea predeterminada. El docente contará todos los que han sido tocados y otorgará un punto por cada uno. El equipo que llegue a “x” puntos gana.

¡Has movido la mano!

OBJETIVOS Agudeza visual

Esquema corporal

Lateralidad

Tiempo de reacción

EDAD A partir de 4 años

MATERIAL Ninguno

ORGANIZACIÓN Por parejas, de pie

DESARROLLO

“Manolo” se sitúa enfrente de “Mari Carmen”, a una distancia de un metro. Mari Carmen debe de realizar un movimiento rápido con una parte de su cuerpo y Manolo debe de decir la parte que ha movido. Si Manolo no se da cuenta, Mari Carmen debe hacer el movimiento más exagerado para que Manolo lo vea. A continuación se invierten los papeles y es Manolo el que realiza el movimiento o serie de movimientos.

El Muñeco De Nieve

OBJETIVOS Expresión mímica corporal

Percepción auditiva

Coordinación dinámica general

EDAD A partir de 3 años

MATERIAL Ninguno

ORGANIZACIÓN Individual

DESARROLLO

Los jugadores son *muñecos de nieve* y se van moviendo lentamente por el espacio. A la voz del profesor se irán derritiendo poco a poco porque hace mucho calor, por lo que sus movimientos serán más lentos y pesados. Cada vez hace más calor y se van derritiendo paulatinamente, hasta quedar totalmente derretidos en el suelo.

El Espejo Mágico

OBJETIVOS Organización espacial

Lateralidad

Esquema corporal

Imaginación - creatividad

EDAD A partir de 4 años

MATERIAL Ninguno

ORGANIZACIÓN Por parejas de pie, mirándose de frente

DESARROLLO

Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual

representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular, ... Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.

Imitando Al Rey

OBJETIVOS Imitación de movimientos segmentarios

Control y dominio corporal

Atención, concentración

Tiempo de reacción

Equilibrio estático

EDAD A partir de 5 años

MATERIAL Ninguno

ORGANIZACIÓN Grupos de 4 - 6 jugadores

DESARROLLO

El “rey”, situado frente a sus compañeros, va realizando posturas que requieren cierto equilibrio. Los alumnos y alumnas deberán imitarle y permanecer en posición estática hasta que lo diga el rey. Todos los participantes deben desempeñar, rotativamente, el rol de rey.

Rodilla Con Rodilla

OBJETIVOS Conocimiento corporal

Equilibrio estático

Control y ajuste postural

Tiempo de reacción

EDAD A partir de 5 años

MATERIAL Ninguno

ORGANIZACIÓN Por parejas

DESARROLLO

Los componentes de la pareja pasean andando por la pista. A la voz de la profesora: *¡rodilla con rodilla!*, deberán responder adecuadamente a la consigna y tendrán que poner en contacto sus rodillas durante al menos 5 segundos. Una vez realizada esta acción seguirán paseando hasta otra nueva consigna.

Oreja Por Nariz

OBJETIVOS Conocimiento del esquema corporal

Lateralidad

Atención - concentración

Tiempo de reacción

EDAD A partir de 5 años

MATERIAL Ninguno

ORGANIZACIÓN Grupos de 6 - 8 jugadores sentados en círculo

DESARROLLO

Víctor inicia el juego, mira a Andrea y hace dos cosas: en primer lugar nombra una parte del cuerpo usando la frase: *este/a es mi...* (por ej. nariz), señala a la vez una parte del cuerpo que puede ser o no la misma a que

“La Educación a través del Movimiento”

nombra. Si Víctor se toca la nariz, Andrea contesta: ¡bien!, y continúa ella el juego. Sin embargo, si Víctor se toca una parte diferente de la que nombró (por ejemplo la oreja), Andrea debe contestar: ¡mal!. Para que el juego tenga emoción hay que hacerlo de forma rápida. Para alumnos y alumnas mayores, se puede incrementar la dificultad introduciendo términos como derecha e izquierda, en relación a segmentos corporales.

¿Dónde te he soplado?

OBJETIVOS Educación de la respiración

Conocimiento del esquema corporal

Tiempo de reacción

Lateralidad

EDAD A partir de 4 años

MATERIAL Ninguno

ORGANIZACIÓN Por parejas

DESARROLLO

Alberto se sitúa de pie, de espaldas a Jorge, que tiene que soplar con fuerza en alguna parte del cuerpo de Alberto. Alberto tiene que responder con rapidez en qué parte del cuerpo le ha soplado Jorge. Si acierta obtiene un punto. Se repite la acción 2 veces más y se intercambian los papeles.

El cazador ciego

OBJETIVOS Conocimiento del esquema corporal

Lateralidad

Atención - concentración

Tiempo de reacción

EDAD A partir de 5 años

Material:

1 , 2 ó 3 pelotas

Organización:

Sentados en círculo con uno o dos jugadores en el centro y con ojos vendados

Desarrollo:

El juego se desarrolla cuando los jugadores sentados en círculo comienzan a pasarse rodando las pelotas que intervengan en el juego. Los cazadores "ciegos" intentarán atrapar las pelotas, cuando lo consigan cambio de rol.

“El país encantado”

OBJETIVOS Conocimiento corporal

Equilibrio estático

Control y ajuste postural

Tiempo de reacción

EDAD A partir de 5 años

Material:

Hojas de papel de periódico (para hacer 3 varitas mágicas) No imprescindible pero iría bastante bien: sombreros (3 de un color -para los angelitos-, 3 de otro - para los brujos pirujos)

Organización: El Gran Grupo se encuentra distribuido por toda la pista. Entre ellos 3 "brujas pirujas" (o brujos pirujos) y 3 "angelitos"

Desarrollo: Introducimos a los niños en situación. Les ambientamos diciendo que todos nos encontramos en un país encantado donde la gente es tan feliz que en lugar de caminar, va bailando de un sitio a otro. Pero en este país existen unos "brujos pirujos" que no saben bailar, y como son tan envidiosos tratan de convertir, con su varita mágica (hecha de papel de periódico), a todos los niños en piedras para que dejen de bailar. Han de tocar a los niños con su varita de papel en la espalda, al mismo tiempo que dicen "¡piedra!". Al mismo tiempo hay 3 angelitos protectores que pueden liberar de la maldición a los niños convertidos en piedra (están tumbados en el suelo) tocando con su dedo índice la nariz de éstos.

ACTIVIDADES PARA DÍAS DE LLUVIA

Para los más pequeños (4, 5 y 6 años)

El gatito ciego:

Se designa a un jugador para hacer de gatito ciego, éste sale al pasillo y se le vendan los ojos. Mientras tanto los otros jugadores cambian de sitio entre sí. El gatito entra y trata de poner su mano encima de la cabeza de un jugador. Cuando lo consigue dice: Miau! Y éste debe contestar Miau! Tres veces seguidas. El gatito ciego debe decir el nombre del jugador que le ha contestado. Si se equivoca comienza nuevamente y cuando acierta cambia el jugador.

EL JOVEN QUINQUELA

Elementos: Pizarrón o papel afiche, tizas, tarjetas con figuras o nombres de animales.

Organización y consignas:

Un niño comienza el juego recibiendo una tiza para dibujar en el pizarrón.

Te mostraré una tarjeta y tendrás que dibujar en el pizarrón lo que ella indica.

¿Quién adivina primero lo que su compañero dibuja?

El que lo logra pasará a ser el dibujante

Observación: Para los más pequeños es conveniente contar con tarjetas con imágenes en lugar de palabras.

LOS ANIMALES

Había un cocodrilo, un orangután, una picara serpiente, un águila real, un gato, un topo y un elefante Loco!!!

Se repite la canción haciendo la mímica de los animales sin nombrarlos.

EL PAPÁ DE ABRAHAM

El papá de Abraham, tenía hijos, siete hijos tenía el papá de Abraham
Que nunca reían que nunca lloraban (o a la inversa), solo hacían
como....(imitar algún oficio de los padres)y volvemos a empezar, (Nombre de
algún niño). El papá de (nombre del niño) tenía hijos, siete hijos tenía el
papá de (nombre del niño) que nunca reían que nunca lloraban, solo hacían
como.....

EL GRAN MATEMÁTICO

Elementos: Cuadrados de cartulina de 15 a 20 cm. de lado, cada uno con
números del 0 al 9.

Organización y consignas:

El juego consiste en realizar operaciones matemáticas, cuyo resultado
deberá ser representado agrupando los cuadrados correspondientes.
Repartir los cuadrados, uno para cada niño, indicando luego la operación a
realizar.

¿Qué grupo arma correctamente el resultado? Si todos están bien, gana el
que termina primero

Observaciones: Las operaciones matemáticas se ajustarán de acuerdo al
nivel del grupo.

ABRACADABRA

Materiales: Objetos diferentes.

Duración: 10 Minutos.

Uno de los niños hace de mago. Se colocan pequeños objetos sobre la mesa,
los jugadores observan durante 2 minutos, se dan vuelta y dicen
“abracadabra, desaparece!”. El mago infantil suprime uno de los objetos.
Gana quien primero adivine el objeto desaparecido.

EL CÍRCULO AUSTRALIANO

Materiales: Dos pelotas de tenis.

Duración: 15 Minutos.

Ubicar al grupo en ronda mirando hacia dentro. En el centro un jugador con
una de las pelotas. En la ronda se irán pasando una de las pelotas. El del
centro lanzará su pelota a alguno de la ronda quien la atrapará sin dejarla
caer. Normalmente la lanzará a alguien que esté por recibir la pelota que
viaja en la ronda. Si la pelota cae, cambian de roles.

LAS ABEJAS TRABAJADORAS

Materiales: Varios Objetos.

Duración: 10 Minutos.

Uno de los jugadores sale de la habitación, mientras los otros eligen un objeto. Un cuadro, un reloj, etc. Al volver el jugador que salió, el resto imitará el ruido de abejas “bzzz, bzzz” aumentando la intensidad si se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si se aleja de él. Tendrá que adivinarlo en 3 minutos si quieren ganar.

COLORES

Materiales: Ninguno

Duración: 10 Minutos.

El grupo se sienta formando un círculo. El director del juego se sienta en el centro y señala un jugador y dice un color. El jugador señalado debe decir un objeto de ese color antes de contar 10. No vale repetir objetos. Aquel que pierda, pasará a ser animador.

CREANDO ESPECIES

Materiales: Tijeras, papel para recortar, pegamento.

Duración: 45 Minutos.

Dividir el grupo en grupos pequeños. Dar tijera, pegamento y una serie de papel para recortar de diversos colores. Dentro de un tiempo estimado cada grupo diseña y construye una nueva especie de animal. Deben decidir un nombre para su criatura y decir dónde vive y qué come. Un representante lo muestra al resto luego.

Para los intermedios (7 años en adelante)

CAMBIO DE LETRA

Elementos: Lápiz y papel (por cada equipo). Una copia del abecedario con el número de cada letra y una pizarra.

Organización y consignas:

El docente dividirá al grupo en varios equipos de no más de tres participantes cada uno, escribiendo en la pizarra una palabra o frase poco conocida o algún otro tipo de mensaje, mostrándola completa y al mismo tiempo a todos los grupos.

- ¿Pueden reemplazar las letras por el número que ocupan en el abecedario?

- ¿Qué grupo lo hace primero sin equivocarse?

LA MÚSICA

Elementos: Un grabador, cds con canciones de moda, un reloj con segundero o cronómetro.

Organización y consignas:

El cd deberá estar preparado con temas conocidos, con su nombre y autor al final de cada uno. Se dividirá el grupo en equipos de seis u ocho integrantes.

Se abrirá el juego lanzando un reto:

El equipo que primero levante la mano inicia, pero cualquier otro equipo puede desafiarlo asegurando que lo hará en menos segundos. En caso de que haya retadores, se pasa el cd y luego de cinco segundos, se apaga la música.

- ¿Quién puede dar el nombre de esta canción en menos de 10 segundos?

Si en el tiempo indicado el equipo responde correctamente se anotará 20 puntos. Si se equivoca, se le da la oportunidad a otro equipo y ellos dicen en cuánto tiempo podrán adivinar.

Se les hará escuchar otros cinco segundos el tema, luego se esperará diez segundos para las consultas entre el equipo. En caso que éste se pase del tiempo que ellos mismos estipularon o no sepan el tema, se escuchará toda la canción, el título y autor.

Ganará el equipo que al finalizar el tiempo acordado para el juego haya acumulado mayor cantidad de puntos.

A RECORDAR!

Materiales: Objetos comunes de la clase (cuerda, bolsa, libros, etc.).

Duración: 15 Minutos.

Se sientan los jugadores y el animador les muestra una bandeja con los objetos durante unos minutos, luego la tapará. Los jugadores deben escribir en papel la lista de artículos de memoria.

EL OBJETO OCULTO

Materiales: Un objeto pequeño como un dedal, un anillo o moneda.

Duración: 10 Minutos.

Enviar a los jugadores fuera de la habitación. Tomar el objeto y situarlo en un lugar perfectamente visible pero de modo que no sea fácil de localizar. Pedir a los jugadores que entren en la habitación y busquen el objeto. Cuando algún jugador logra encontrar el objeto se debe sentar silenciosamente, sin indicar donde está. Después de un rato si nadie más lo ha encontrado deberá enseñar al resto del grupo donde está para ver si realmente lo encontró.

PAREJAS FAMOSAS

Materiales: Etiquetas con nombres, o papeles, marcador y cinta.

Duración: 15 Minutos.

Cada vez que un jugador entre en la habitación se le pega una etiqueta con un nombre en la espalda. El objeto del juego es aprender la identidad que lleva el jugador. Cada jugador puede hacer preguntas a los demás jugadores pero de SI/NO respuesta. Los dos jugadores se presentan a sí mismos (nombre real) y se saludan. Al conocer la identidad intentará buscar su pareja, por ejemplo, Tom y Jerry, Batman y Robin, etc.

LA CAZA DE LA BALLENA

Materiales: Una bola de papel o de trapo.

Duración: 10 Minutos.

Se elige un jugador para ser “ballena” que correrá libremente en el espacio de juego. Los demás jugadores pueden elegir una posición y desde entonces se convierten en “rocas en el mar”, no se pueden mover. El objetivo es “arponear” a la ballena golpeándola con la bola. Quien lo consiga, toma su lugar como la próxima ballena. La habilidad del juego consiste en pasar el arpón de roca a roca para arrinconar la ballena. Es un juego cooperativo.

AQUÍ ESTOY!

Materiales: Una pelota grande, dos equipos.

Duración: 15 Minutos.

Armar dos equipos de 8 o 10 jugadores. Cada uno formará un círculo con un jugador con pelota en el centro. Los jugadores se enumeran siguiendo el orden del círculo y el jugador del centro sale de la habitación. Mientras esté fuera los jugadores se intercambian de lugar de modo que los números no sean consecutivos. Vuelve al centro con su pelota y al decir “ya”, el del centro dice “número uno” y ese jugador dice “aquí estoy”. El jugador del centro lanza la pelota devolviéndosela. Ése número se sienta en el suelo. El juego seguirá hasta el final. El primer equipo completamente sentado gana.

SIGUE AL JEFE

Materiales: Ninguno.

Duración: 10 Minutos.

Elegir a un niño con habilidades de líder. Formar al resto en fila detrás de él y hacerlos imitar lo que él haga. El “jefe” mantiene la fila moviéndose y hace actuaciones para que el resto las copie.

Él hará gradualmente tareas más difíciles como trepar, saltar obstáculos, saltar cierta distancia, caminar hacia atrás, dar vueltas, etc.

Cualquier jugador que falle imitándolo, queda fuera del juego. El último será el ganador.

LA ETIQUETA DE LA RISA

Materiales: Ninguno.

Duración: 10 Minutos.

Los jugadores forman 2 líneas mirándose una a otra y separados menos de un metro. Una fila son las “caras” y otras las “cruces”. El director de juego tira una moneda y dice lo que sale. Si sale “cara”, las caras ríen y sonríen mientras que las cruces deben permanecer inmóviles. Las caras intentarán hacer reír a las cruces. Aquellos que se rían pasarán de equipo. Se lanza nuevamente la moneda y así sucesivamente. La línea con más jugadores es la ganadora.

CANCIONES



SALUDO

Cuando vengo ligerito
De mi casa hacia el jardín
Traigo un grillo en el bolsillo
Que me canta siempre así:
criqui criqui
Buenos días señorita
Buenos días mi jardín
Buenos días amiguitos
Otra vez estoy aquí.

EL ELEFANTE TROMPITA

Yo tengo un elefante, que se llama
Trompita,
Que mueve las orejas llamando a
su mamita.
Y la mamá le dice: pórtate bien
Trompita,
Sino te voy a dar un chas chas en
la colita.

DEDOS

Dedos pulgares dedos pulgares
¿Dónde están? Acá están (los
junto)
Ellos se saludan y se van... (Los
muevo y luego los separo)
Se realiza con todos los dedos de
la mano

LAS MANOS

Saco mis manitas y las pongo a
bailar,
Las abro, las cierro y las vuelvo a
guardar.
Saco mis manitas y las pongo a
danzar,
Las abro, las cierro y las vuelvo a
guardar.
Saco mis manitas y las pongo a
palmear,
Las abro, las cierro y las vuelvo a
guardar.

A PASAR EL TRÉBOL

A lo alto, a lo bajo
Y a lo ligero
A lo alto, a lo bajo
Y a lo ligero
Al uso de mi tierra (bis)
Toco el pandero (bis).
A pasar el trébol (bis)
A pasar el trébol
La noche de San Juan.
A pasar el trébol (bis)
Al pasar el trébol
Mis amores se van.
Qué quieres que te traiga
Si voy a Madrid.
Qué quieres que te traiga

Si voy a Madrid.
No quiero que me traigas (bis)
Que me lleves sí (bis)
A pasar el trébol (bis)
A pasar el trébol
La noche de San Juan.
A pasar el trébol (bis)
Al pasar el trébol
Mis amores se van.

AL SON DE LA PATATA

Al son de la patata,
Comeremos ensalada,
Como comen los señores,
Naranjitas y limones
Chupe, chupe,
Sentadita me quedé
Porque la ensalada
No avancé.

CU CU

Cu cú, cu cú
Cu cú, cu cú
Cu cú cantaba la rana
Cu cú debajo del agua.
Cu cú pasó un caballero
Cu cú con capa y sombrero.
Cu cú pasó una señora
Cu cú con traje de cola.
Cu cú pasó un marinero
Cu cú vendiendo romero.
Cu cú le pidió un ramito.
Cu cú no le quiso dar.
Cu cú y se echó a llorar.

ERA UN GATO GRANDE

Era un gato grande que hacía ro-
ró.
Acurrucadito en su almohadón.
Cerraba los ojos, se hacía el
dormido.
Movía la cola, con aire aburrido.
Era un ratoncito chiquito, chiquito

Que asomaba el rabito por un
agujerito.
Desaparecía, volvía a asomarse
Y daba un gritito antes de
marcharse.
Salió de su escondite,
Corrió por la alfombra
Y miedo tenía
Hasta de su sombra.
Cuando al dar la vuelta
Sintió un gran estruendo: miau!
Vio dos ojos grandes
De un gato tremendo.
Sintió un gran zarpazo
Sobre su rabito
Y se echó a correr
Todo asustadito.
Y aquí acaba el cuento de mi
ratoncito.
Que asomaba el rabito por un
agujerito.

PIN PON

Pin pon es un muñeco,
Con cuerpo de algodón,
Se lava la carita
Con agua y con jabón.
Se desenreda el pelo,
Con peine de marfil
Y aunque se da tirones
No grita y dice ¡uy!
Cuando las estrellas
Comienzan a salir
Pin pon se va a la cama
Se acuesta y a dormir.

ANTÓN PIRULERO

Antón,
Antón Pirulero
Cada cual que atiende a su juego
Y el que no atiende
Paga una prenda,
Y el que no lo atiende
Paga una prenda...

MAMÁ PATA

Ahí vienen mamá pata, tachín,
Ahí vienen papá pato, tachín
Ahí vienen los patitos, tachín,
tachín, tachín

LA MARI

Cuando fui a Tucumán, a la casa
de la Mari
La Mari me enseñó, a bailar el
chipi chipi
Baila el chipi chipi
Baila el chipi chipi
Baila el chipi chipi
Pero báilalo bien.

MEREQUETÉ

Merequeté, merequeté,
merequetengue-tengue-tengue
Merequetengue-tengue-tengue
Merequetengue-tengue-tengue
Merequetengue-tengue-tengue

YO TENGO UNA CASITA

Yo tengo una casita que así y así
Que por la chimenea sale el humo
así y así
Y cuando quiero entrar yo golpeo
así y así
Me lustro los zapatos así, así y así.

UN COCODRILO

Tengo un cocodrilo y un orangután
Una pícara serpiente y un águila
real
Un gato, un topo y un elefante loco
Que le patina el coco y sabe andar
en moto.

LA FAMILIA SAPO

Estaba la familia sapo
Estaba mama sapa
y hacía sucu, sucu, sucu, sucu
Sucu, sucu, sucu zaa
Sucu, zaa, zaa

Sucu zaa

Estaba papá sapo (y hacía sucu,
sucu, igual al anterior)
Estaba el hermano sapo (y hacía
sucu, sucu, igual al anterior)
Estaba el abuelo sapo (y hacía
sucu, sucu , igual al anterior).

UN TALLARÍN

Yo tengo un tallarín, un tallarín
Que se mueve por aquí, que se
mueve por allá
Todo pegoteado, con un poco de
aceite, con un poco de sal
Y te lo comes tú, y sales a bailar.

MI BARBA

Mi barba tiene tres pelos,
Tres pelos tiene mi barba
Si no tuviera tres pelos,
Ya no sería mi barba

UN ELEFANTE

Para dormir a un elefante,
Se necesita un chupete gigante,
Un sonajero de coco
y saber cantar un poco
Para dormir,
Para dormir,
Para dormir a un elefante.
Si se despierta de noche,
Sácalo a pasear en coche,
Si se despierta de madrugada,
Acomódale bien la almohada
Para dormir,
Para dormir,
Para dormir a un elefante.

LOS ELEFANTES

“Un elefante se balanceaba, sobre
la tela de una araña,
Como veía que resistía, fue a
buscar otro elefante.

Dos elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, Como veían que resistía, fueron a buscar otro elefante.” (Sigue sucesivamente)

EL PUENTE DE SAN PEDRO

“En el puente de San Pedro, todos cantan todos bailan,
En el puente de San Pedro, todos cantan y yo también.
Hacen así... (Gesticular), así las... (Completar según gesto),
Hacen así...., así me gusta a mí.”
Ej: En el puente de San Pedro, todos cantan todos bailan, en el puente de San Pedro, todos cantan todos bailan.
Hacen así (gesto), así las lavanderas, hacen así, así me gusta a mí.”

WISY ARAÑA

LA ZAPATILLA DE RAMÓN

“En un vagón, cargado de sandías, El buen Ramón, perdió una zapatilla.
¿Qué hacía el buen Ramón? ¿arriba de un vagón?
¿Qué hacía la sandía, sobre la zapatilla?
¿Qué hacía el vagón? Corría por la vía.

“Wisy Wisy araña, subió su telaraña,
Vino la lluvia y se la llevó.
Salió el sol, se seco la lluvia,
Wisy Wisy araña, otra vez subió.”
(agregarle gestos a cada parte)

EL CARACOL

“Caracol, col, col,
Saca tus cuernos al sol,
Saca uno, saca dos que a la una sale el sol...”

DEBAJO DE UN BOTÓN

“Debajo de un botón, tón, tón,
Que encontró Martín, tín, tín,
Había un ratón, tón, tón,
Hay que chiquitín, tín, tín
Que era ese ratón, tón, tón,
Que encontró Martín, tín, tín,
Debajo de un botón, tón, tón...”

MATERIAL NO CONVENCIONAL

1. Aros: de plástico; con manguera de plástico semiduro (acuaplastic o similar) para un aro de 0,80mts. Se necesitan 1,80 mts. De largo. Se le coloca un corcho de roca uniendo los dos extremos, se le colocan dos clavitos para que no se salga el corcho y se lo decora para darle color con cinta aisladora (taipe) de distintos colores.

2. Baldes de plástico: de los utilizados en el hogar o de los albañiles, son ideales para transportar, para jugar a embocar en ellos y especialmente para juegos con agua.

3. Bancos, sillas, mesas: las mismas que se utilizan habitualmente para otros usos, podemos utilizarlas para armar juegos, circuitos y mil formas más.

4. Bandejas de plástico o cartón: para construir señales, figuras o utilizarlas para arrojar como freezbes.

5. Bastones : se pueden reemplazar por palos de escobas cortados de acuerdo a la medida necesaria, (sugerimos de un metro de largo, con el resto se pueden hacer claves o bastones cortos para arrojar)

6. Costales: las regalan en las verdulerías se usan para transportar papas, zanahorias o similar, sirven para transportar o almacenar material, para carreras de embolsados o todo tipo de construcciones.

7. Fundas de supermercado vacías: se pueden utilizar como paracaídas, o colocándole la pelotita de papel adentro, fabricar el famoso cometa (cerrar el cuello de la bolsita con cinta o simplemente con un nudo)

8. Bolsitas de tela: hechas con tela de colores variados muy resistente a los golpes rellena de semillas (maíz o similar) y cosidas.

La sugerencia es tomar las semillas de maíz, 200 gramos aproximadamente, colocarlos dentro de una bolsita de nylon, (lo que impide que penetre la humedad) esta dentro de otra bolsita de nylon, una capa de tela y otra capa más de tela, lo que permite cuando se ensucia, sacar esta última capa y lavarla.

9. Bolsitas para arrojar con cola: de aproximadamente 3 cm. Por 3 cm. Rellenas de arena o maíz de la misma manera que las bolsitas comunes, cosidas a una tira de tela de aproximadamente un metro de largo, se utilizan para arrojar o pase y recepción.

10. Botellas de plástico; pueden ser de agua mineral o gaseosa, grandes o chicas, de colores, con el tapón de rosca, arena y cinta adhesiva de colores. Desarrollo: Decoramos las botellas con la cinta adhesiva de colores. Introducimos un poco de arena por el fondo de la botella, y la tapamos con el tapón de rosca, para que la arena no se salga.

Usos: Recreación, fiestas, juegos...

Sirven para rellenarlas con agua, utilizarlas para jugar al boliche, marcar espacios inclusive para hacer gimnasia utilizándola como sobrecarga. También se puede cortar la parte de la base y uniéndolas hacer pelotitas (se puede colocar papeles de colores o cascabeles adentro).

11. Cajas de cartón. Los niños más pequeños los usan para meterse adentro, esconderse o utilizarlas como autos. Hay de distintos tamaños, de zapatos o artículos para el hogar como de televisores, grabadoras, etc.

12. Cajones de madera: los regalan en las verdulerías, sirven para guardar elementos para hacer carritos colocándoles ruedas y hasta para hacer construcciones

13. Cajitas de remedios vacíos: para construcciones o juegos de transportar, apilándolas o utilizando pegamento, se pueden armar figuras, animales, casas, etc.

14. Cámaras de auto (Boyas): las venden en las vulcanizadoras, las utilizamos como están o las cortamos en tiritas, uniéndolas luego entre sí para hacer sogas que se pueden utilizar como cuerdas elásticas, soga individual para saltar o sogas para colgarse y cinchadas si les damos varias vueltas. Son muy útiles para recortar figuras y usar para nadar en la piscina.

15. Cinta de gimnasia: con un pequeño bastoncito de madera (puede ser reemplazado por manguera plástica tipo de luz o similar) y una cinta de 3 o 4 cm. De ancho por 2 o más metros de largo.

16. Colchones viejos: para saltar, jugar con ellos, o cortar la gomaespuma para jugar o rellenar pelotas y bolsitas.

17. Conos de plástico o cartón: los regalan en las fábricas de textiles, se utilizan para apilar, marcar recorridos o para “plantarlos por todo el espacio”

18. Escaleras y tablones: los mismos que usa los maestro de obras (de carrizo), para trepamientos, saltos o equilibrios.

19. Espejos: de distintos tamaños, para trabajos de espacio, o esquema corporal.

20. Hojas de papel de diario; podemos hacer desde gorros, aviones o barcos marcar espacios utilizarlas como tiras, cortadas en pedacitos o hasta fabricar pelotas con ellas, colocadas dentro de las bolsas de supermercados, construimos cometas o en las bolsas de consorcios pelotas grandes, también corrugando las hojas y las recubrimos con cinta de embalaje, el número de hojas depende del tamaño de la pelota que deseamos realizar.

21. Latas vacías: de conservas en general, se pueden usar para juegos de puntería o fabricar lapiceros para hacer regalos. Con las más duras (de nesquik, leche en polvo o similar, se pueden hacer zancos, haciéndoles dos agujeros en los lados y atándoles soguitas para sostenerlas y así desplazarse en equilibrio. Con las de dulce grandes, se pueden hacer aros para embocar, tener mucho cuidado con los bordes filosos.

22. Llaves viejas o en desuso: se consiguen en las cerrajerías, son ideales para jugar en la piscina por su brillo, se pueden utilizar agrupándolas o de a una. Para juegos de recoger elementos en el campo de fútbol, tipo búsqueda del tesoro, etc.

23. Medias viejas: pueden ser las deportivas, sirven para hacer pelotas de trapo utilizando varias de ellas o rellenándolas y colocándolas en la punta

de un bastón fabricar caballitos (colocarles las orejas y los ojos con cartulina y pintarle la boca). O las de mujer (nylon), colocándolas sobre una percha de alambre para hacer paletitas o rellenándolas con papel de diario para darle formas y hacer muñecos.

24. Tazones de plástico: para transportar, sentarse adentro y desplazarse, para pasar y recibir elementos o para marcar lugares en el piso.

25. Paletas: de madera o plástico.

26. Papeles: de distintos colores, tamaños, texturas.

27. Pompones: hechos con restos de lana, sobre dos círculos de cartón.

Materiales:

- 100 grs. lana gruesa
- cartón grueso
- tijera
- hilo

Pasos a Seguir: Se debe dibujar y cortar dos círculos utilizando el cartón grueso de 20 cm de diámetro cada uno. Luego a esos círculos se le debe callar un círculo interno de 6 cm de diámetro. Se toma la lana y se ata sujetando los dos círculos, para luego envolverlos pasando por el círculo central. Una vez que los círculos están cubiertos en su totalidad se debe cortar la lana gruesa para lo cual necesitamos separar los cartones y pasar un hilo por el medio de ellos para atar todos los pedacitos de lana. Se deben dar como mínimo 10 vueltas de hilo para asegurarse que esta bien sujeto. Por último sacar los cartones y sacudir y acomodar el pon-pon.

28. Sábanas: viejas, ya descartadas, para hacer refugios, utilizarla como paracaídas, para trasladar compañeros, etc. Haciéndoles agujeros para colgarla del arco y tirar a embocar en ellos. Cosiendo varias para hacer puentes o caminos.

29. Soga circular: gruesa como para cinchada, para trepar, suspenderse o balancearse, hacer puentes y trabajar el equilibrio, en un extremo hacer un pequeño lazo y en el otro extremo colocar un mosquetón para poder cerrar el círculo.

30. Sartenes viejas: más de una vez están tiradas en la calle, las podemos utilizar como paletas o raquetas, es interesante el ruido que hacen cuando golpean la pelotita de tenis. O como blanco para arrojar contra ellas.

31. Sogas para saltar; de 2,50 mts. O el tamaño sea que tomando los extremos, pisando en el medio, le llegue al alumno hasta los hombros.

32. Tapas de los potes de plástico: se pueden utilizar para arrojar o colocándoles un ganchito de alambre, utilizarlas como pescaditos, escribirles un número en la parte de abajo, así pescando, ¿Quién consigue más puntos?

33. Tizas: blancas o de colores: para teñir de colores o dibujar en la pared o en el piso

34. Túnel de tela: fabricado con sábanas viejas, cosiendo sus lados más largos entre sí y un aro en cada extremo.

35. Zancos con botes metálicos.

Material: Botes de gran tamaño y cuerdas. Construcción: Hacemos dos agujeros laterales por cada bote. Introducimos la cuerda por uno de los agujeros, saliendo por el otro, anudando los extremos, de modo que la cuerda tenga una longitud aproximada a la existente entre la mano y el pie. De este sencillo modo, tenemos los zancos. Subidos encima de los dos botes cogiendo las cuerdas con las manos, tirando de ellas, conseguiremos que los pies estén sujetos y se podrá caminar. Usos: Entretenimiento.

36. MINI PORTERÍAS DE PVC.

Material: Tubos de PVC y pegamento para unirlos. Construcción: Necesitaremos seis codos, dos tubos de PVC de un metro y cuatro de sesenta cm. Usos: Variantes de fútbol, diversos juegos.

37. BALONES MEDICINALES.

Material: Balones de baloncesto pinchados, bolsas de plástico, hilo duro, arena. Desarrollo: Romperemos un poco el balón e introduciremos las bolsas rellenas de arenal (deben estar bien cerradas), y coseremos el balón con el hilo. Usos: Lanzamientos, para marcar una zona, etc...

39. PELOTA BLANDITA.

Material: Tres globos, cinta de embalar, tijeras. Desarrollo: Se infla ligeramente un globo y anudamos la boquilla. Cortamos la parte de la boquilla que queda por encima del nudo. Se envuelve el globo con cinta de embalar, esta será la base de la pelota. Cortamos la boquilla de los otros dos globos y envolvemos con ellos la base de la pelota. Usos: Recreación, fiestas, juegos...

40. OTRA PELOTA BLANDITA (CON BOTE)

Material: Cinco globos, tijeras y agua

Desarrollo: Se hincha ligeramente un globo con agua y anudamos la boquilla. Cortamos la parte de la boquilla que queda por encima del nudo. Se coge otro globo, se le corta un poco la boquilla, y se envuelve al anterior, así con los globos restantes, tendremos una pelota con cierto bote y difícil de romper. Usos: Recreación, fiestas, juegos...

41. BATE PARA PELOTAS BLANDAS

Material: Un par de periódicos y cinta de embalar

Desarrollo: Se enrollan los dos periódicos de manera alargada y los envolvemos varias veces con la cinta de embalar. Usos: puede ser utilizado para jugar al beisbol.

42. CILINDROS DE HORMIGÓN

Es frecuente encontrar en las zonas de nueva urbanización unos cilindros huecos de hormigón utilizados para construcción de alcantarillas y desagües. En numerosos parques y patios de escuelas podremos comprobar cómo es utilizado en los ámbitos de la educación física y la recreación. Éstos fijos en el suelo, permiten que los niños se suban sobre ellos o que pasen por debajo.

43. ALMOHADONES: Puede ser un sucedáneo de la colchoneta y , en caso de que carezcamos de ésta, un material fuente de recursos. Así, el

almohadón es de tan fácil adquisición; cada niño puede transportarlo o traerlo desde casa.

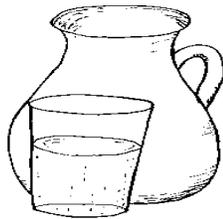
Algunos ejercicios son comunes mecánicamente con los de la colchoneta, pero el contexto de la organización de la clase es diferente.

El almohadón tipo de forma cuadrada, de 25 a 35 cm. De cada lado.

Ejercicios de Brain Gym

Para ayudar a equilibrar las distintas dimensiones del aprendizaje, he aquí algunos ejercicios fáciles. Si pueden hacerlos todos los días con los chicos, notarán un cambio notable en las actitudes y la motivación escolar.

Los 4 primeros son ejercicios básicos.



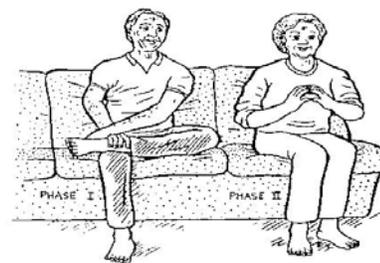
Tomar suficiente agua todos los días



Una mano sobre el ombligo masajear 2 puntos debajo de la clavícula. Luego cambiar de manos



Alternar : mano izquierda sobre la rodilla derecha, luego mano derecha sobre la rodilla izquierda



- I. Mano izquierda sobre el pie y mano derecha sobre el tobillo
- II. Manos juntas yema contra yema

Y los 4 siguientes están relacionados con las distintas dimensiones de aprendizaje



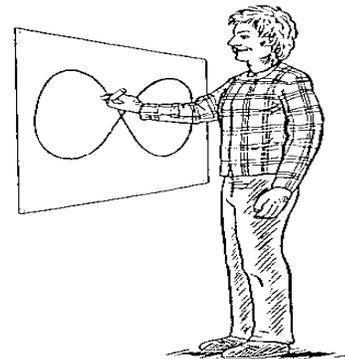
Desenrollar las orejas empezando por la parte superior del pabellón



Imaginar un pincel colocado sobre la nariz y con él dibujar una sonrisa y luego un arco iris



Levantarse y bajar la pierna y el pie estirando la pantorrilla



Dibujar un "ocho haragán" con una mano, con la otra, luego con ambas.

Por supuesto, hacer solamente estos ejercicios no va a solucionar todos los desafíos de aprendizaje de un chico con problemas. Éste necesitará seguir una terapia guiada por profesionales. Sin embargo, ayudarán a equilibrar día a día la percepción y las actitudes escolares de niños confrontados con una situación de aprendizaje normal. Mejor aún sería que niños y padres los practiquen juntos. El modelo parental equivale a lo mejor de lo mejor. Brain Gym practicado con regularidad en los chicos y los grandes facilitará el logro de metas y objetivos desafiantes, cambiando la experiencia en diversión y descubrimiento.

MODELOS DE PLANES DE CLASE PARA EDADES TEMPRANAS

PLAN DE CLASE 1 DE EDUCACIÓN FÍSICA

Tiempo aproximado: 30- 45 minutos.

OBJETIVOS:	CONTENIDOS:
<ul style="list-style-type: none">- Que el niño logre ajustar su acción motora a los diferentes desplazamientos propuestos.- Que el niño logre ajustar su acción motora a las distintas nociones espaciales.- Que el niño logre ajustar su acción motriz a la de su compañero.	<ul style="list-style-type: none">-Desplazamiento.- Percepción espacial.- Percepción corporal
<p>INICIO:</p> <p>Juego "Doña coneja y sus hijitos."</p>	<p>ACTIVIDADES:</p> <p>La docente será la "mamá coneja", los niños sus conejitos. Estarán todos, mamá y conejitos, dentro de la cueva de los conejos (refugio previamente marcado). Para comenzar a jugar, la docente dirá: "Hijitos ¿Vamos a dar un paseo por el campo? ¿Puede caminar como yo lo hago?" (camina muy rápido, los niños siguen a la docente e imitan su forma de desplazarse). Luego dirá: "Conejitos, ¡está por llover! ¡corramos a casa!"</p>
<p>DESARROLLO:</p> <p>(Desplazamientos en pareja Duración: 20 min.)</p>	<p>Cada vez que la docente los invita a salir, realiza un desplazamiento diferente:</p> <ul style="list-style-type: none">* Camina rápido* Camina lento* Camina en puntas de pie* Camina con los talones* Camina para atrás <p>Los conejitos pueden proponer distintas maneras de desplazarse.</p>

<p>JUEGO FINAL: "Los trenes locos".</p>	<p>Nos tomamos de la mano de un compañerito y seguimos las consignas:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Corremos en parejas todo el espacio, cuando escuchamos el silbato, nos quedamos quietos como estatuas. * Lo mismo pero saltando. * Corremos en pareja por todo el espacio, cuando escuchamos el silbato, damos una vuelta completa (360°) y seguimos corriendo. * Tomados del brazo, uno mirando hacia delante, el otro de espaldas (uno corre hacia adelante, el otro corre hacia atrás). Cuando escuchamos el silbato, damos media vuelta (180°), de modo que el que corría hacia adelante ahora lo hace hacia atrás, y el que corría hacia atrás ahora lo hace hacia adelante. * Enfrentados y tomados de las manos, galope lateral. * De espalda y tomados de la manos, galope lateral. * Uno adelante, otro detrás, corremos. Cuando escuchamos el silbato, el que corría detrás pasa adelante. * Uno adelante, otro detrás, este último tomado de los hombros del compañero. Corremos así, cuando escuchamos el silbato, los dos se dan vuelta (quedando el de atrás, adelante; el de adelante, atrás, tomando de los hombros al compañero) y corren en la dirección contraria. * Uno de los dos es mancha y corre a su compañero. Cuando lo toca, lo convierte en mancha y así cambian los roles. * Uno se queda sentado, el otro corre por el lugar alejándose de su compañero que espera sentado. Cuando escucha el silbato vuelve rápido a sentarse al lado de su compañero, los que llegan primeros ganan. Cambio de roles.
	<p>Cada pareja de niños se junta con otra, quedando grupitos de 4 niños, que se ubicarán uno detrás de otro tomados de la cintura y seguirán las indicaciones de la docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Los trenes,,,,,,,,, caminan para atrás sin pisarse! * Trencitos,,,,,,,,, caminamos de costado! * Ahora,,,,,,,,, caminamos para el otro lado. * ¿Pueden correr despacito sin que se desenganchen los vagones? ¿Y ahora para atrás? * ¿Podrá la locomotora alcanzar el vagón de cola de otro tren?

VUELTA A LA CALMA- (Duración: 5 Minutos). Charlamos sentaditos sobre lo que más nos gustó de la clase.	
RECURSOS-MATERIALES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA
* Tiza o cinta adhesiva de color para marcar el refugio en el piso.	* Juegos individuales, en parejas y grupales.
Espacio: Gimnasio. Evaluación: Que los alumnos dominen los contenidos alcanzando los objetivos. Como se evalúa: Mediante observación directa.	

PLAN DE CLASE 2 DE EDUCACIÓN FISICA

Tiempo aproximado: 30- 45 minutos.

OBJETIVOS	CONTENIDOS
- Que el niño logre conocer distintos desplazamientos. - Ajustar su acción motora a los mismos, a un espacio determinado y al tiempo del compañero.	- Desplazamiento. - Percepción y exploración temporal. - Percepción corporal. - Percepción y exploración espacial.
ACTIVIDADES	
INICIO: (Juego "Mancha Pancho" Duración: 5 min.)	Los alumnos se distribuirán libremente por el patio; uno de ellos será designado "mancha". Será determinado por la docente a partir de una descripción de algún niño, por ejemplo "tiene una cadenita roja y dos trencitas..... La mancha es..." El que es tocado se convertirá en salchicha, por lo tanto quedará parado, con los brazos en alto y las palmas tocándose. Para ser salvado, necesitará de dos compañeros que cumplirán la función de pancho (cada uno se para al lado de la salchicha). Cuando se observe que el alumno mancha está cansado, se designará a otro niño de la misma forma que al principio.

<p>DESARROLLO: (Duración: 20 min.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Vamos a correr por todo el lugar, despacio y sin chocar. * ¿Pueden correr ocupando la mitad del lugar dejando la otra vacía? * En una mitad del lugar caminamos, en la otra corremos (la docente indica en cual se camina y cual en cual se corre). * Corro libremente pero, cada vez que enfrento a un compañero, choco las palmas de las manos gritando mi nombre, y sigo corriendo. * Me suelto de la mano de mi compañero y corremos separados libremente por el patio, al silbato me reúno con mi compañero y nos sentamos; al silbato me paro para correr nuevamente. * Ahora, uno se queda sentado y el otro corre por cualquier parte. A la señal, debe volver rápido con su compañero. Cuando llega, sale el que estaba sentado. * Corren tomados de la mano; al silbato, cambian rápido de mano y siguen corriendo. * Hacemos galope lateral tomados de la mano. * Un compañero corre adelante y otro detrás. Este último lo hace tomado de los hombros del compañero de adelante. Al silbato, corre hacia adelante; a los dos silbatos, hacia atrás. * Jugamos a que el compañero de adelante es un auto, y el de atrás, el chofer. Este último dirige al de adelante con indicaciones que dará la docente como: ¡adelante!, ¡frená!, ¡atrás!. * Uno es mancha; el otro, el perseguido. Al silbato, cambian los roles. El que toca más veces al compañero es el ganador.
<p>JUEGO FINAL: "Leopardos y leones".</p>	<p>Se dividirá al grupo en 2 equipos, uno de ellos se llamará "Leopardos" y el otro "Leones". Éstos se ubicarán detrás de dos líneas. El docente dará la señal para que salgan los integrantes de cada equipo hacia el centro del patio, y mediante aplausos, repetirá constantemente "leo, leo, leo" y luego nombrará a uno de los dos equipos, por ejemplo: ¡leopardos! Este equipo debe capturar al grupo contrario. Los niños que sean tocados, quedarán eliminados del juego. Se determina ganador al equipo con mayor número de</p>

integrantes al finalizar el juego.	
<p>VUELTA A LA CALMA- (Duración: 5 Minutos). Canción: "Un tallarín" Un tallarín. Un tallarín que se mueve por aquí que se mueve por allá, todo pegoteado con un poco de aceite, con un poco de sal, y te lo comes tú y sales a bailar.</p>	
RECURSOS-MATERIALES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA
* Silbato. * Palmas.	* Trabajo individual en desplazamiento siguiendo un ritmo. * Trabajo en parejas.
Espacio: Gimnasio. Evaluación: Que los alumnos dominen los contenidos alcanzando los objetivos. Como se evalúa: Mediante observación directa.	

PLAN DE CLASE 3 DE EDUCACIÓN FÍSICA

Tiempo aproximado: 30- 45 minutos.

OBJETIVOS	CONTENIDOS
* Que el niño logre explorar las posibilidades del objeto, del espacio y de su cuerpo.	* Percepción objetual, corporal y espacial.
ACTIVIDADES	
INICIO: (Juego "Abuelita, ¿qué hora es?" Duración: 5 min.)	El juego consistirá en que la maestra, o cualquiera de los nenes, si así lo desea, será la abuelita. Los nenes preguntarán qué hora es y la abuelita contestará: "la una, la dos, ¡las tres!" y correrá a atrapar a sus compañeros. La docente acompañará el juego con palmas, y una vez que deje de palmear se parará el juego. Los que sean atrapados serán las abuelitas, y los que queden serán los ganadores. Los niños que ya fueron abuelita deberán quedarse parados como estatuas.

<p>DESARROLLO: (Duración: 20 min.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> * ¿Puedo estirar la sogá? * ¿Puedo hacer un nudo con la sogá? * ¿Puedo golpearla contra el piso? * La hago girar en el aire. * Sacudo la sogá en el aire. * Tomo la sogá por un extremo, y la muevo rozándola en el piso a modo de viborita. * Apoyo un extremo de la sogá en el piso y sostengo el otro extremo, girando alrededor de ella. * Ubico la sogá en el piso y salto de un lado al otro con los pies juntos, luego con uno, luego con el otro. <ul style="list-style-type: none"> * Estiro la sogá en el piso y camino sobre ella. * Tomo la sogá con cada mano por los extremos y uno las manos ¿qué me queda? <ul style="list-style-type: none"> * Por el círculo que nos quedó formado paso primero una mano, después un pie, el codo, la rodilla. <ul style="list-style-type: none"> * La uso de collar. * La uso de cinturón. * Ubico la sogá en la espalda y camino en cuatro patas. * La ubico en la articulación del codo y camino hacia atrás. <ul style="list-style-type: none"> * Ato la sogá en la pierna y la balanceo. * Con una mano agarro la sogá de mi compañero, y con la otra sostengo mi sogá. Armamos una ronda que girará hacia ambos sentidos. * Parados en ronda lanzo la sogá al aire y la agarro con ambas manos. <ul style="list-style-type: none"> * Lanzo la sogá al aire y la atajo con un pie. * Lanzo la sogá al aire y corro lejos del círculo. * Corremos en todos los sentidos saltando todas las sogas.
<p>JUEGO FINAL: "Doña pata y sus patitos".</p>	<p>El juego consiste en que la docente hace un tren con los nenes. Ella va haciendo diferentes ademanes, y los nenes deben copiarlos.</p>

<p>VUELTA A LA CALMA- (Duración: 5 Minutos). Canción: "La casita" Yo tengo una casita, que es así y así, que por la chimenea sale el humo así y así, que cuando quiero entrar yo golpeo así y así, me lustro los zapatos, así, así y así.</p>	
RECURSOS-MATERIALES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA
* Sogas.	* Trabajo individual con elementos motivadores.
<p>Espacio: Gimnasio. Evaluación: Que los alumnos dominen los contenidos alcanzando los objetivos. Como se evalúa: Mediante observación directa.</p>	

PLAN DE CLASE 4 DE EDUCACIÓN FISICA

Tiempo aproximado: 30- 45 minutos.

OBJETIVOS	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> * Que el niño logre explorar las características y propiedades del objeto. * Que el niño logre explorar los diferentes tipos de lanzamiento de pelota. * Que el niño logre explorar los diferentes tipos de pateo de pelota. 	<ul style="list-style-type: none"> * Lanzamiento * Percepción espacial. * Percepción objetal. * Percepción temporal. * Desplazamiento. * Pateo.
	ACTIVIDADES
<p>INICIO (Duración: 5 min.)</p>	<p>La docente iniciará la clase con la entrega de una pelota a cada niño, y explorarán sus características con preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> * ¿Es liviana o pesada? * ¿Es grande o chiquita? * ¿Qué puedo hacer con ella? * ¿Tiene olor?

<p>DESARROLLO: (Duración: 20 min.)</p>	<p>La docente propondrá las siguiente consignas:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lanzamos la pelota hacia arriba, pica una vez y la agarramos. * Lanzamos la pelota hacia arriba, pica dos veces y la agarramos. * Lanzamos la pelota hacia delante y corremos a buscarla. * Lanzamos la pelota hacia atrás y corremos a buscarla. * Desde la cabeza, lanzamos la pelota hacia arriba con las dos manos y intentamos agarrarla sin que toque el piso. * Desde abajo, lanzamos la pelota hacia arriba con las dos manos e intentamos agarrarla sin que toque el piso. * Lanzamos la pelota con una mano, luego con la otra. * Lanzamos la pelota por debajo de nuestras piernas. <ul style="list-style-type: none"> * Pateamos la pelota lejos y la vamos a buscar. * Pateamos la pelota cerca y la vamos a buscar. * Pateamos la pelota hacia adelante y la vamos a buscar. * Pateamos la pelota hacia atrás y vamos a buscarla. * Pateamos la pelota hacia un costado y la vamos a buscar. Luego hacia el otro.
<p>JUEGO FINAL: "Perros, a sus cuchas".</p>	<p>Se dividirá a los niños en dos grupos con igual cantidad de integrantes, un grupo será el de los perros y el otro será el de las cuchas. Los niños cuchas deberán estar parados, en ronda, con las piernas abiertas, mientras que el grupo de perros, tendrá que esconderse cada uno en su cucha. Al escuchar el silbato todos los perros deberán salir de sus cuchas y correr alrededor de la ronda. El que dé una vuelta completa y llegue primero a su cucha será el ganador.</p>
<p style="text-align: center;">VUELTA A LA CALMA- (Duración: 5 Minutos).</p> <p style="text-align: center;">Canción: "El oso Pepe"</p> <p style="text-align: center;">El oso Pepe es un meterete, gira que gira y se pone el bonete. Pone una mano aquí, pone una mano allá y la balancea de aquí para allá.</p> <p style="text-align: center;">(Lo mismo con diferentes partes del cuerpo: pierna, panza, ojos, cola, lengua, etc.)</p>	

RECURSOS-MATERIALES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA
* Pelotas.	* Trabajo individual con elementos motivadores.
Espacio: Gimnasio. Evaluación: El ajuste motor a las habilidades motoras básicas. Como se evalúa: Mediante observación directa.	

PLAN DE CLASE 5 DE EDUCACIÓN FISICA

Tiempo aproximado: 30- 45 minutos.

OBJETIVOS	CONTENIDOS
*Que el niño logre explorar los diferentes tipos de saltos.	* Saltos.
	ACTIVIDADES
INICIO: Juego: "Cuerpo libre e individual" (Duración: 5 min.)	* Salto en el lugar como puedo. * Salto con los pies juntos aprovechando todo el espacio. * Salto como rana. * Saltar respondiendo al ritmo (aplausos) que marque la docente. * Salto en un pie y luego en el otro. * Nos hacemos chiquitos en el suelo y desde allí saltamos hacia arriba.
DESARROLLO: (Duración: 20 min.)	La actividad consiste en realizar diferentes saltos a partir de una soga que estará ubicada en forma transversal. Los niños estarán divididos en tres grupos: canguros, ranas y conejos. La docente pronunciará los nombres de los grupos y ellos saldrán de sus refugios e irán a saltar la soga. Luego, volverán por el costado sin molestar a los demás compañeros. Saltos: * Salto como quiero. * Salto la soga adelante y atrás. * Saltamos con los pies juntos, llegamos a la soga, nos tocamos la nariz y saltamos con un pie. * Vamos caminando, llegamos a la soga saltando dos veces en el lugar y luego saltamos la soga. * Vamos caminando, cuando llegamos a la soga saltamos con un solo pie. * Vamos saltando con dos pies; llegamos a la soga, abrimos las piernas y saltamos la soga con las piernas

	<p>abiertas.</p> <p>* ¿Quién puede, cuando salta, también aplaudir?</p> <p>* Vamos caminando, saltamos la sog a picando con un pie y caemos con los dos.</p>
<p>JUEGO FINAL:</p> <p>"Llevamos a pasear a las viboritas".</p>	<p>Se dividirá al grupo en 2 equipos, el juego consistirá en que cada equipo lleve la sog a entre sus piernas tomándola con las manos, saltando con los pies juntos; el que llega primero a la meta es el ganador.</p>
<p>VUELTA A LA CALMA- (Duración: 5 Minutos).</p> <p>Aplauso de sandía La docente primero le preguntará a los niños si saben que es una sandía. Les contará que es una fruta, de color verde por fuera, de varios tamaños...</p> <p>¿Vamos a comprar la sandía? Traemos la sandía, ¡uh que pesada!, vamos a cortarla: taj, taj, taj, agarramos una porción, ¡cuidado no se ensucien, eh! La mordemos: ham ham ham, ¡uh cuantas semillas!, vamos a escupirlas: chuf chuf chuf.</p> <p>Ahora vamos a comer una porción más grande y más rápido, ham ham, escupimos las semillas chuf chuf. Ahora vamos a comer pero una porción más chiquitita y más lento ham ham, escupimos las semillas chuf chuf. Ahora, que ya terminamos toda la porción, la dejamos en un costado, nos limpiamos la boca y también las manos: plaf plaf.</p>	
<p>RECURSOS-MATERIALES</p> <p>* Soga.</p>	<p>ESTRATEGIA DIDÁCTICA</p> <p>* Trabajo grupal con elementos motivadores.</p>
<p>Espacio: Gimnasio.</p> <p>Evaluación: Que los alumnos dominen los distintos tipos de saltos.</p> <p>Como se evalúa: Mediante observación directa.</p>	

PLAN DE CLASE 6 DE EDUCACIÓN FÍSICA

Tiempo aproximado: 30- 45 minutos.

OBJETIVOS	CONTENIDOS
<p>* Que el niño logre desplazarse en un espacio limitado.</p> <p>*Que el niño logre explorar las distintas posibilidades de empuje y tracción con el compañero.</p>	<p>* Percepción espacial.</p> <p>* Empuje.</p> <p>* Tracción.</p>

	ACTIVIDADES
<p>INICIO:</p> <p>Juego: "El número justo"</p> <p>(Duración: 5 min.)</p>	<p>Se delimitará un espacio por donde se desplazarán los niños. Comenzarán a correr y cuando la señorita toque el silbato, le mostrará con sus dedos un número, los niños se agruparán según este número y se sentarán en el piso, el grupo que lo haga primero será el ganador. El juego volverá a empezar.</p>
<p>DESARROLLO:</p> <p>(Duración: 20 min.)</p>	<p>La docente propondrá las siguientes consignas:</p> <ul style="list-style-type: none"> * ¿Son capaces de empujar fuerte la pared con las manos? <li style="padding-left: 40px;">* Y...¿ con los pies? <li style="padding-left: 40px;">* Y... ¿con la cola? <li style="padding-left: 40px;">* Y... ¿de costado? <li style="padding-left: 40px;">* Y... ¿con la espalda? * A ver, ¿con qué otra parte del cuerpo se les ocurre? <li style="padding-left: 40px;">* Buscamos algún compañero para jugar. * Nos sentamos en frente del compañero y juntamos los pies; ambos tendremos que empujar. * Nos sentamos de espaldas al compañero y tratamos de empujar. * Nos paramos, nuestro compañero nos da la espalda y nosotros lo empujamos y lo llevamos a pasear. Invertimos roles. * Nos tomamos de los hombros de nuestro compañero y empujamos para adelante. * Nos tomamos de las manos con nuestro compañero y traccionamos hacia atrás. <li style="padding-left: 40px;">* Ahora traccionamos hacia atrás, pero sólo con una mano. * Nos paramos apoyados espalda con espalda. ¿Quién empuja más lejos al compañero? <li style="padding-left: 40px;">* El compañero se durmió; ¿quién puede tomarlo de debajo de los brazos y llevarlo arrastrando hasta otro lugar? * El compañero se sienta y el otro lo ayuda a levantarse; ¿pueden hacerlo sólo con una mano? * Parados, uno abraza por la panza a su compañero y tracciona; invertimos roles.

<p>JUEGO FINAL: "Sacar los árboles del bosque".</p>	<p>El grupo estará dividido en dos partes iguales. El espacio donde se jugará tendrá tres sectores: la casa de los leñadores "A", el bosque "B" y un galpón "C". Un grupo se colocará en su casa "A", serán los leñadores, el otro se colocará en el bosque "B", serán los árboles. El juego consistirá en que los niños leñadores (ubicados en "A") trasladen a los árboles (ubicados en "B") hacia el galpón "C" donde luego serán acomodados. Trasladados todos los árboles, se cambiarán los roles (los árboles serán ahora leñadores). La docente tomará el tiempo. El grupo que lo haga en menor tiempo posible será el ganador.</p>
<p>VUELTA A LA CALMA- (Duración: 5 Minutos). Canción: "La casita"</p> <p>Yo tengo una casita que es así y así, que por la chimenea sale el humo así y así, que cuando quiero entrar yo golpeo así y así, me lustro los zapatos, así, así y así.</p>	
<p>RECURSOS-MATERIALES</p>	<p>ESTRATEGIA DIDÁCTICA</p>
<p>* Tizas.</p>	<p>* Trabajo en parejas.</p>
<p>Espacio: Gimnasio. Evaluación: Que los alumnos el ajuste motriz de las habilidades motoras básicas. Como se evalúa: Mediante observación directa.</p>	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Chayet Benin y Wolcovich Lilian, (2001) Cuestionario para validar el uso de la inteligencia práctica, Tesis, UDLA, México
2. Cratty Bryant, (2007), Juegos Didácticos Activos, Editorial Pax-México
3. Gardner Howard, (2002), Estructuras de la mente. La teoría de las múltiples inteligencias, F.C.E., México
4. Gardner Howard, (2000), Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica. Paidós, México.
5. Gardner Howard, (1995), Mentes creativas, Paidós, Barcelona
6. Departamento de Educación de P.R. (2000). *Estándares de Excelencia - Programa de Educación Física*. Santurce, Puerto Rico: Talleres de Artes Gráficas del Departamento de Educación.
7. Sánchez, C.L. (2001). La educación desde una perspectiva constructivista, *Revista*
8. *Educación Siglo 21*, 6-7.
9. Mosston, M. & Ashworth, S. (2007). *La enseñanza de la educación física: La reforma de los estilos de enseñanza*. Barcelona, España: Editoriales Hispano Europea, S.A.
10. Mohnsen, B. (1997). *Teaching Middle School physical Education*. Champaign, IL: Human Kinetics. Acceso electrónico.
11. Mohnsen, B.S. (1995). *Using technology in physical education*. Champaign, IL Kinetics., acceso electrónico.
12. www.sepiensa.com
13. www.kinetics.com
14. www.google.com

