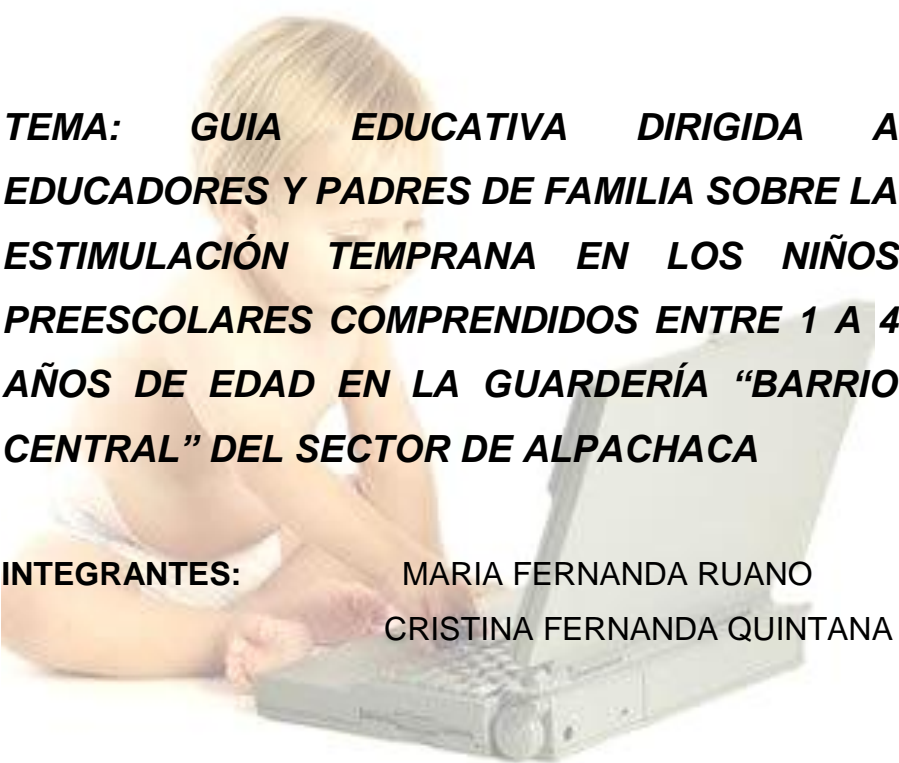


UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA DE ENFERMERÍA

A young child with light hair is sitting on the floor, looking at a laptop computer. The child is wearing a white diaper. The laptop is open and positioned in front of the child. The background is plain white.

TEMA: GUIA EDUCATIVA DIRIGIDA A EDUCADORES Y PADRES DE FAMILIA SOBRE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN LOS NIÑOS PREESCOLARES COMPRENDIDOS ENTRE 1 A 4 AÑOS DE EDAD EN LA GUARDERÍA “BARRIO CENTRAL” DEL SECTOR DE ALPACHACA

INTEGRANTES:

MARIA FERNANDA RUANO

CRISTINA FERNANDA QUINTANA

DIRECTORA DE TESIS:

Lic. JANETH VACA

INTRODUCCIÓN

La mayor parte de los educadores y padres de familia desconocen el desarrollo psicomotor de los niños. Siendo ellos los pilares esenciales para el desarrollo de sus niños.

En la actualidad se ha adquirido mayor relevancia en aspectos relacionados como el bienestar de los niños, destacando entre ellos el desarrollo, comportamiento, educación y crianza. La ciencia ha demostrado que el desarrollo en la infancia temprana es un factor determinante de la salud, aprendizaje y conducta a lo largo de toda la vida

La psicomotricidad no puede reducirse a un simple método, se trata mas bien de un peculiar modo de acercamiento al niño y a su desarrollo, por lo que hemos diseñado la siguiente guía educativa para que tanto educadores y padres de familia apliquen sus actividades y sepan llevarlas de la mejor manera para así llevar una mejor integridad de los niños que conforman la guardería “BARRIO CENTRAL “.

OBJETIVO GENERAL

- ❖ Garantizar que la guardería “BARRIO CENTRAL” sepan aplicar de la mejor manera esta guía didáctica para lograr en los niños un óptimo desarrollo psicomotor.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ❖ Educar a las madres comunitarias sobre las consecuencias que se podrían dar en cuanto al mal manejo del desarrollo psicomotor en los niños.
- ❖ Lograr en los niños una mejor coordinación en cuanto a sus actividades en la guardería.
- ❖ Crear en los padres de familia una mayor responsabilidad y manejo en cuanto al desarrollo psicomotor de sus hijos.
- ❖ Formar estrategias preventivas en el manejo del desarrollo normal que contribuyan a disminuir las condiciones de gran vulnerabilidad en los niños de la guardería.

¿QUÉ ES EL DESARROLLO?

Es un proceso por el cual cada ser humano tiene que vivir para ir creando una madurez adecuada a su edad. Es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos y sobre todo notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones.



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL DESARROLLO

Nos referimos solo a algunas características de mayor relevancia:

1. El Desarrollo es Continuo.

En cada etapa infantil siempre existen cambios que no tienen detenciones, siempre existen funciones que están cursando hacia una mayor complejidad. Incluso en niños con alteraciones del desarrollo, se esperan cambios día a día en un área o en otra.

2. El Desarrollo es Progresivo.

De no mediar patología, el sistema nervioso experimenta cambios que generan mejoría de funciones que permiten mayor adaptabilidad. En el desarrollo del tono por ejemplo, se pasa de la hipertonia del recién nacido a un tono menor que permita la posición sentado y a una optimización de la motricidad de las extremidades.

3. El Desarrollo es Irreversible.

Los avances ya adquiridos no se pierden, lo que permite seguir instalando nuevas funciones sobre avances previos ya consolidados. La adquisición de la palabra con intención comunicativa alrededor del año, no se pierden aunque existan una estimulación poco intensa. A causa de este fenómeno es

posible la aparición de la frase y formas más complejas de comunicación.

En lo motor, habilidades como patear una pelota o pedalear una bicicleta estén presentes aun después de largos periodos sin ejercitación.

4. El Desarrollo tiene una secuencia fija.

Para que aparezca una función determinada se requiere la adquisición previa de una función de base. Esto es lo que genera u secuencia fija.

Así, en el área motora aparece primero la posición sentada sin apoyo, luego la postura del pie con apoyo, la postura sin apoyo y al final, la marcha. Las inconsistencias al tomar datos anamnesticos solo tienen que interpretarse como olvido de las madres de los detalles de la maduración de funciones determinadas. Es posible detectar diferentes velocidades de las etapas de la secuencia, pero la secuencia es la misma de un niño a otro.

DESARROLLO PSICOMOTOR

Es el conjunto de todos los cambios que se producen en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida. Ocurre a causa de dos procesos: la maduración y el crecimiento.

➤ **LA MADURACION.**

Es el proceso fisiológico (del cerebro) genéticamente determinado por el cual, un órgano o un conjunto de órganos, ejerce libremente su función con la misma eficacia.

Los seres humanos no pueden ejercer desde el primer momento de su existencia realizar todas las funciones que les caracterizan, necesitan de un proceso madurativo.

El sistema nervioso y el sistema muscular son fundamentales en el desarrollo motor.

➤ **CRECIMIENTO.**

Fenómeno cuantitativo de incremento de masa corporal como consecuencia del aumento en el número de células, del tamaño de las mismas, originando



aumento de masa y volumen de tejidos, que ocurren con diferente intensidad en distintos momentos de la vida.

TIPOS DE DESARROLLO

1.- EL DESARROLLO MOTOR.



“A los bebés no se les tiene que enseñar las destrezas motrices básicas como gatear, caminar y agarrar. Solamente necesitan espacio para moverse y verse libres de interferencias; tan pronto como el sistema nervioso central, músculos y huesos están suficientemente maduros, los bebés se mantienen

sorprendiendo a los adultos con sus nuevas habilidades“.

El desarrollo motor está marcado por una serie de acontecimientos importantes; es decir, logros que muestran hasta donde ha llegado el desarrollo.

El progreso normal cubre una amplia variedad de niños; A continuación se describen varias destrezas a tomar en cuenta, definiendo que cerca de la mitad de los bebés las domina antes de las siguientes edades y cerca de la otra mitad lo logra posteriormente.

➤ **Gateo**

En algún momento entre los 7 y 9 meses los bebés muestran grandes cambios. Muestran a través de su conducta que están empezando a entender conceptos tales como cerca y

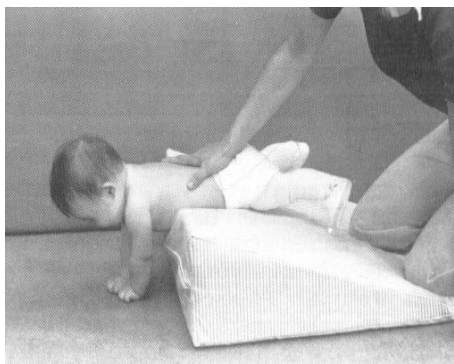


lejos: imitan clases de conducta más complejas, muestran nuevos temores a los extraños, a las alturas y a los objetos no familiares; y por otro lado, muestran un nuevo sentido de seguridad cuando están en la cercanía de sus padres o de las personas encargadas de su cuidado.

La habilidad de moverse de un lugar a otro también tiene implicaciones sociales. Por otro lado, el ser capaz de moverse por todas partes significa que los niños pueden producir diversos efectos en su mundo. Y evita que se los mantenga

prisioneros en un sitio determinado; este es un paso importante en el desarrollo del dominio sobre el mundo que proporciona confianza en si mismo y autoestima.

➤ **Control de la cabeza.**



Durante sus primeros dos o tres meses continua elevando mas alto la cabeza, alrededor de los 4 meses puede mantener la derecha cuando se le ayuda o se la mantiene sentado

especialmente cuando hay una persona o un juguete interesante que mirar.

➤ **Control de las manos**

Aproximadamente a los 3 meses y medio puede agarrar un objeto de tamaño no muy grande, aunque todavía tiene dificultad para agarrar cualquier cosa que sea mucho más pequeña.

Alrededor de los 7 meses, las manos están lo suficiente coordinadas para poder alzar un guisante de la bandeja de su silla de comer, haciendo uso solamente de un movimiento como de pinza. Después de esto el control de la mano se vuelve más y más preciso.

2.- EL DESARROLLO DEL LENGUAJE.

El lenguaje es un sistema de representación que pertenece tanto a la cultura, como al niño.

Para el niño, es un medio útil para comunicar sus estados interiores, para obtener información y para participar en las actividades sociales del grupo que le rodea.

La primera etapa de la integración entre pensamiento y lenguaje consiste en poner nombre a los objetos. Con la repetición, un sonido o palabra se va asociando a un objeto específico. Por ejemplo, si un niño dice el sonido “ba” cuando ve una botella, cada vez que tenga sed, va a decir “ba” para hacer que quien lo cuida le de su botella. Si la palabra del niño tiene sentido para quien lo cuida y satisface sus necesidades, lo mas probable es que “ba” se convierta en un símbolo significativo.

“ba” puede llegar a ser no solamente la botella, sino cualquier cosa que el niño desee beber, como, jugo, agua o refresco. El aspecto más importante de estas primeras palabras, es el significado compartido. Tanto el niño como quien lo cuida, saben lo que “ba” significa.

3.- EL DESARROLLO SOCIAL.

Trata de cómo logran los niños el desarrollo de su yo social, como aprenden a entrar en relación con los demás y a definirse en ese trato o relación, tiene dos vertientes la adaptación al mundo de los demás y la autonomía progresiva frente a ese entorno que le rodea.

Los seres humanos son animales en extremo sociales. Lo que somos cuando adultos (nuestros gustos, nuestros modales, nuestra personalidad) esta determinado en gran parte por las relaciones que hemos tenido durante el crecimiento. Por lo general, los psicólogos están de acuerdo en que durante el proceso del desarrollo social se despliegan tres cualidades, indispensables para funcionar de manera efectiva como seres sociales. Estos tres elementos de toda personalidad sana son:

- La capacidad de amar: la capacidad de formar relaciones

- La autoestima: el sentimiento positivo respecto de uno mismo
- El sentido de identidad: el percatarse de las propias capacidades, límites, metas y aspiraciones.

4.- EL DESARROLLO COGNOSCITIVO.

Al hablar de conocimiento o cognición se hace referencia a todas aquellas actividades que entran en el pensar, razonar, y resolver problemas. Cuando se habla de desarrollo cognoscitivo, se hace referencia a los cambios que reproducen en la manera de pensar, razonar y resolver problemas de los niños.

El pensamiento de los niños de tres años es cualitativamente diverso del pensamiento de los niños de diez años.

La capacidad de pensamiento lógico en los niños muy pequeños es limitada, cuando se ponen a resolver problemas actúan de manera fortuita y desorganizada. Poseen una forma de pensar concreta, en vez de una abstracta o simbólica.

EL TEST DE DENVER

El Test de Denver fue diseñado y estandarizado como resultado de la investigación del desarrollo además con el fin de que sirva como herramienta simple y útil en la detección temprana de niños con problemas de desarrollo, y para que lo apliquen personas que no tienen entrenamiento especial en la aplicación de exámenes psicológicos.

Los elementos que se requieren para realizar este examen son los siguientes:

- Lana roja
- Uvas pasas
- Sonajero con mango angosto
- Ocho cubos de 2, 3 y 5 cm, de colores rojo, azul, amarillo y verde.
- Una botella o recipiente de plástico transparente de boca angosta.
- Una campana pequeña
- Una pelota de tenis
- Un lápiz y papel

El test consta de 105 tareas o ítems distribuidos de acuerdo con la edad en que el niño los realiza, desde el nacimiento hasta los seis años. Estos ítems están agrupados en el test en cuatro sectores.

AREAS DEL TEST DE DENVER.

1.- Personal Social:

Indica la capacidad del niño para relacionarse con las personas y para cuidarse así mismo.

2.- Motor Fino.

Indica la capacidad del niño de ver y usar sus manos para recoger objetos y dibujos, es decir el control de los movimientos finos de los dedos.

3.- Lenguaje:

Indica la capacidad del niño para oír, cumplir órdenes y hablar. La capacidad de comunicación mediante el lenguaje es una habilidad específica del ser humano retiene a la producción de sonidos mientras que el lenguaje implica dando comprensión

como expresión, consiste en el uso de palabras, frases, gestos que transmiten intención para el desarrollo del habla y el lenguaje es necesario que la audición sea normal.

4.- Motor Grueso:

Indica la capacidad del niño para sostener la cabeza, sentarse, caminar y saltar, es decir el control de la cabeza, tronco y extremidades.

Primero sostener la cabeza, después sentarse sin apoyo, mas tarde equilibrarse en sus cuatro extremidades al gatear y por ultimo a pararse y caminar.

A la hora de realizar la evaluación del desarrollo hay que tener en cuenta:

- Que el niño no este enfermo, hambriento o que tenga sueño.
- Que el niño ve y oye bien.

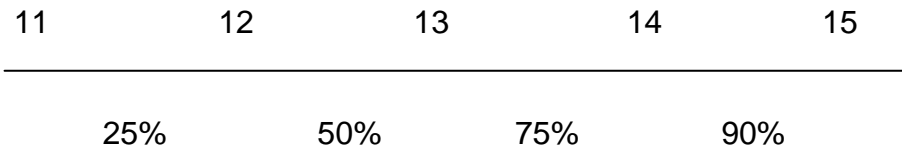
A la hora del examen debe ser como un juego y además debe existir una buena sincronía entre el niño y el explorador.

En la parte superior e inferior del test de Denver están las escalas de edades en meses desde 1 a 24 meses y en años desde 2 y medio a 6 años.

Cada uno de los 105 ítems del examen esta representado en una barra, colocada entre las escalas de las edades para mostrar cuando el 25 %, 50 %, 75 % y 90 % de niños normales pueden realizar este ítem.

Ejemplo:

Escala en edades (en meses):



Varios ítems del examen tienen un número pequeño en el extremo izquierdo de la barra. Esto significa que se debe consultar las breves explicaciones sobre las formas de aplicar estos ítems.

Ejemplo:



Algunos ítems tiene “R” en el extremo izquierdo de la barra, esto significa que pueden ser aprobados con base en la información dada por la madre.

Ejemplo:



Los ítems, movimientos simétricos, observa cara, reacciones a la campana y boca abajo levanta la cabeza, están representados en una barra sombreada completamente, la cual indica que todos los niños deben realizar estos ítems en la edad señalada.

Ejemplo:



INSTRUCCIONES GENERALES

Este examen se basa en lo que el examinador observa que el niño es capaz de realizar en algunos ítems en información de la madre o de alguien que conoce muy bien. Es mejor tratar de observar que es lo que puede hacer que preguntarle a la madre. Sin embargo los ítems marcados con **R** se pueden aprobar por información materna.

Como el examen requiere cooperación activa del niño no se debe escatimar esfuerzos para hacerle sentir cómodo al niño pequeño se le puede examinar en el regazo de la madre a uno mayorcito sentado a cierta distancia y altura de la mesa que le permita alcanzar los materiales del examen con facilidad.

El examinador debe empezar el examen colocando algunos de los materiales en la mesa frente a el o ella mientras esta entretenido jugando con los materiales, el examinador pregunta a la madre algunos de los ítems del sector personal social, lo cual le da tiempo al niño acostumbrarse a el.

Un niño tímido se valora más retraído si el examinador comienza haciéndole numerosas preguntas.

Una vez empieza a evaluar los ítems, el examinador debe retirar todos los materiales de la mesa, a excepción de los que necesita para evaluar un ítem determinado, a fin de que se concentre en lo que le están pidiendo que realice.

PASOS A SEGUIR EN LA APLICACIÓN DEL TEST

1. Informe a la madre que este no es un examen de inteligencia sino un examen para saber si el niño esta desarrollando en forma normal. Explíquelo también que no se espera que el niño realice todas las tareas que se le pidan, por lo tanto habrán ítems que no apruebe.
2. Calcule la edad del niño restándole a la fecha del examen la fecha de nacimiento (Cuando los padre puedan dar esta información)

Ejemplo:	Año	Mes	Día
Fecha del examen	82	5	23
Fecha de nacimiento	79	3	20
Edad del niño o niña	3	2	3

El niño tiene 3 años 2 meses y 3 días.

Cuando es necesario “pedir prestado” para poder restar se presta 30 días de la columna de los meses y 12 meses de la columna de los años, quedando así:

$$81-1= 80 \qquad 7-1= 6 +12 \text{ del año prestado} = 18$$
$$15 + 30 \text{ días prestados de la columna de meses} = 45$$

Quedando la resta así:

Año	Mes	Día
80	18	45
78	10	28
-2	-8	17

Este niño tiene 2 años, 8 meses, 17 días.

3. Trace la línea de edad; use la escala de edad que esta en la parte superior e inferior de la hoja para trazar la línea de edad o utilice una regla transparente cuando no disponga de una hoja de examen para cada niño.
4. Evalué cada ítem, comenzando por los de sector personal social, coloque “A” si el niño aprueba el ítem; “N.A” si no lo aprueba, “R” si se rehúsa a hacerlo ; “S.O” si no atendido

oportunidad, por ejemplo; Cuando el niño no atenido oportunidad de pedalear un triciclo. Debe examinarse al niño, comenzando con los ítems, de la edad anterior a la que tiene e ir avanzando asta su edad, continuando hacia la derecha asta que tenga tres fracasos en el sector que se esta examinando, dándonos la pauta para finalizar la evaluación en esta conducta. Si un niño se rehúsa a hacer cualquiera de los ítems; se le debe pedir a la madre que ella examine en ese ítem, si el niño continuo rehusando, evalué este ítem como R. permita al niño que trate de realizar el ítem asta tres veces antes de evaluarlo como “N. A” (no aprobado).

5. Para evaluar “retrasos” en el desarrollo tenga en cuenta: Un retraso en cualquier ítem no aprobado (N.A) que esta completamente a la izquierda de la línea de edad es decir, el niño Ha fracasado en un ítem que el 90 % de los niños aprueban a edad más temprana. Si la línea de edad toca el extremo derecho de la barra no se considera este ítem como un retraso, es necesario asegurarse que el niño tiene varios aprobados a la izquierda de uno no aprobado para considerarse como normal.

6. Sin oportunidad, no se evalúa como no aprobado o aprobado. No se tiene en cuenta en la interpretación del examen.
7. Al finalizar el examen pregúntele a la madre si el comportamiento del niño fue típico o no. A veces el niño puede estar cansado, enfermo, intranquilo, y por lo tanto no puede demostrar lo que realmente puede hacer.
8. interprete los resultados así:

✓ **Anormal:**

Se considera anormal cuando:

- a. dos sectores tiene cada uno, dos o mas retrasos.
- b. un sector tiene dos o más retrasos y otro sector tiene un retraso en el mismo sector la línea de edad no cruza ningún ítem que haya sido aprobado.

✓ **Dudoso:**

Se considera dudoso cuando:

- a. un sector tiene dos o más retrasos.
- b. Uno o más sectores tienen un retraso y en el mismo sector la línea de edad no cruza ningún ítem aprobado.

✓ **Normal:**

Cuando el resultado no es anormal ni dudoso

INSTRUCCIONES

1. Trate de obtener que el niño sonría, sonriéndole, hablándole o asiéndole señas. No lo toque.
2. Cuando este entretenido con un juguete, quíteselo. Apruebe si trata de retenerlo.
3. No es necesario que el niño pueda amarrarse los cordones abotonarse en la espalda.
4. Lentamente pase la lana de cara del niño de un lado hacia el otro en forma de arco. Apruebe si los ojos siguen 90 grados asta la línea del medio.
5. Apruebe si sujeta el cascabel cuando le tocan el dorso o la punta de los dedos.
6. Apruebe se continua mirando por donde desapareció la lana o si la busca haga desaparecer la lana dejándola caer rápidamente de su mano, sin mover el brazo.

7. Apruebe si recoge la pasa con cualquier parte del pulgar y otro dedo.
8. Apruebe si recoge la pasa con la punta del pulgar y del índice, acercando la mano por arriba.
9. Apruebe cualquier forma cerrada, rechace movimientos circulares continuos.
10. Cual línea es mas larga (no más grande) gire el papel y repita.
11. Apruebe toda línea se entrecruce.
12. El niño debe copiar primero; si no lo logra demuéstrole al dar los ítems 9,11y 12 no nombre las formas. No demuestre 9 y 11.
13. Al enumerar las partes, cada par (dos brazos o dos piernas), se cuenta como una parte.
14. Señale un dibujo que el niño lo nombra (no cuente sonidos solos).

15. Dígale al niño “dale el cubo a mama” pon el cubo en la mesa, en el suelo apruebe dos o tres (no ayude al niño mostrándole, moviéndole la cabeza u ojos).
16. Pregúntele al niño que hace cuando tiene frío, hambre, estas cansado, apruebe dos de tres.
17. Dígale (pon el cubo en la mesa, debajo de la mesa, en frente de la silla, detrás de la silla), aprueba tres de cuatro.
18. Pregúntele ¿si el fuego es caliente el hielo es...?, Mama es mujer ¡papá es..... !, el caballo es grande, ¿el ratón es? aprueba dos de tres.
19. Pregúntele ¿que es una pelota? ¿lago? ¿escritorio? ¿casa? ¿plátano?. Apruebe si define de acuerdo a uso, forma, de que esta echo, o dentro de una categoría general. Apruebe seis o nueve.
20. Pregúntele ¿de que esta echa una cuchara? ¿un zapato? ¿una puerta?.Apruebe tres de tres.
21. Tendido boca abajo, el niño levanta el pecho apoyándose en los antebrazos o manos.

22. Tendido de espaldas, tómele las manos para que se siente. Apruebe si la cabeza no cuelga hacia tras.
23. El niño puede sujetarse de la pared o baranda solamente, no de una persona. debe subir caminando no debe gatear.
24. El niño debe lanzar la pelota por lo alto hacia el examinador a tres pies de distancia.
25. El niño debe realizar de pie un salto amplio sobre el ancho de la hoja de examen.
26. Dígale que camine avanzando con el tacón a una pulgada de la punta del zapato, el examinador puede hacer una demostración. El niño debe dar cuatro pasos consecutivos.
27. Tire la pelota con un rebote, al niño, quien debe estar a tres pies del examinador, el niño debe tomar la pelota con ambas manos, no con los brazos, dos de tres veces.
28. Dígale que camine retrocediendo con el tacón a una pulgada de la punta del zapato. el examinador puede hacer una demostración, el niño debe dar cuatro paso consecutivos, dos de tres veces.

ACTIVIDADES A REALIZARSE PARA EL CORRECTO MANEJO DE LA GUIA

1.- Conducta Personal Social.

- Juegan a las tortitas.
- El niño debe usar la cuchara para comer y derramar en poca cantidad el alimento para que aprenda a comer por si solo.
- El niño debe jugar con la pelota junto con sus padres o personas de cuidado.
- El niño debe aprender a lavar y secar sus manos.
- Debe aprender a beber de una taza.
- El niño debe indicar sus deseos sin llorar.
- El niño debe participar en juegos ya sean estos con su familia o amigos de su misma edad.
- El niño debe vestirse solo.





2.- Conducta Motor Fino.

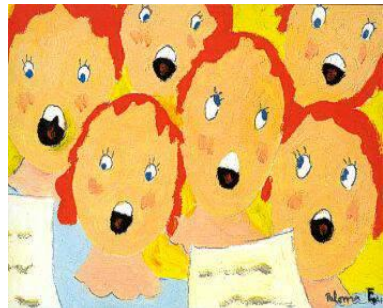
- El niño debe formar una torre de 2, 4, 8 cubos.
- El niño debe imitar una línea vertical.
- El niño juega con objetos y debe formar con sus dedos una pinza perfecta al coger el objeto.
- Juega con botellas y coloca objetos dentro de ellas para luego pasar de una botella a otra.
- Los niños deben armar rompecabezas.
- Los niños pueden doblar servilletas; ponerse y quitarse el abrigo, el gorro y las botas; mezclar pintura y lavar los pinceles; y verter de jarras pequeñas.
- Observar a los niños usando destrezas motoras finas e intervenir, si fuera necesario, con una conducta de enseñanza apropiada, como dando ejemplo de cómo se agarra un crayón o dando instrucciones de cómo usar las tijeras con seguridad.

- Durante la hora de comer y en las actividades de preparación de alimentos, hable sobre qué aspecto tienen los alimentos, a qué huelen y cómo saben.
- Cuando den un paseo, señale las vistas, sonidos y texturas.
- cuando hagan títeres para representar un cuento, los niños pueden elegir los materiales que van a usarse y qué hacer con ellos.



3.- Conducta del Lenguaje.

- Se debe enseñar al niño a que hable más de 3 palabras a más de mamá como por ejemplo: pelota, mano, pan, etc.
- Se debe enseñar a combinar 2 palabras diferentes como por ejemplo: mi pelota, mamá linda, perro bonito.
- Cuando realicen una actividad de pintura debe enseñar a que el niño distinga los colores y los pronuncie.
- Enseñar al niño a que aprenda a nombrar los dibujos que observe.
- Enseñar al niño a que pronuncie su nombre completo.
- Realizar actividades con canciones infantiles para que el niño pueda captar mejor las palabras y que las repita de manera correcta.
- Emplee un libro de juegos infantiles para que faciliten el desarrollo del lenguaje.



4.- Conducta Motor Grueso.

- Patea pelota hacia delante.
- Permitir subir escaleras solo pero siempre con la supervisión de alguna persona.
- Ofrecer bolas de diferentes tamaños y materiales, como de goma, espuma o plástico inflable para hacer rodar, dar patadas, tirar o atraparlas.
- Proporcionar suficiente espacio, juguetes y equipo para las actividades físicas al aire libre, iniciadas por los niños.
- Las cajas de cartón, túneles, barras de equilibrio, cuerdas para saltar, además de diversas bolas y bates brindan opciones de movimiento adicionales.
- Participar en actividades físicas con los niños como por ejemplo: correr, saltar con cuerda.
- Pedir a los niños que imiten movimientos del cuerpo como por ejemplo: girar la cabeza hacia delante y hacia tras, movimientos de cadera, Movimientos de brazos y piernas.



SALTA CUERDA

Sólo se necesita un grupo de niñas y niños que quieran participar. Consiguen una cuerda o pita de seis o siete metros de largo, dos participantes cogen el lazo por las puntas y comienzan a girarlo y el niño que va a saltar puede estar dentro del círculo o meterse cuando gire.





JUEGOS RECREATIVOS PARA LOS NIÑOS.

EL PATIO DE MI CASA

Es un juego de corro. Los niños y niñas se cogen de la mano para formar un corro y cantan la siguiente canción, mientras van dando vueltas:

EL PATIO DE MI CASA

El patio de mi casa
es muy particular,
cuando llueve se moja,
como los demás.

Agáchate (se agachan todos)
y vuélvete agachar (se agachan todos)
que las agachaditos
no saben bailar.

H, I, J, K

L, M, N, A (dan palmas en cada letra)

que si tú no me quieres
otro novio me querrá.

H, I, J, K

L, M, N, A (dan palmas en cada letra)

que si tú no me quieres

otro novio tendré yo.

Chocolate, indinillo

corre, corre

que te pillo.

A estirar, a estirar, (estirar el carro haciéndolo más grande)

que el demonio va a pasar (se cierra el carro)

hasta juntarse otros con otros diciendo ¡Uuuuuuuuu!)

FUI A LA CARNICERÍA

Juego para niños pequeños.

Un adulto o niño mayor agarra la mano del niño y lo sujeta en posición horizontal. Comienza a hacer cortes imaginarios en el brazo del niño, mientras recita la cantinela que se muestra a continuación, desde la mano hasta la axila donde termina haciéndole cosquillas.

Fui a la carnicería
y me dijo el carnicero
que no te cortara por aquí,
ni por aquí, ni por aquí,
ni por aquí, ni por aquí,
sino por aquí, por aquí, por aquí.

SIMÓN DICE...

Un niño o adulto hace de Simón, se juega con las dos manos, con el puño cerrado y los pulgares extendidos.

Pueden adoptarse tres posiciones con las manos:

- Puños cerrados y pulgares hacia arriba.
- Puños cerrados y pulgares hacia abajo.
- Puños cerrados y pulgares al centro.

Simón puede decir, tres cosas:

- Simón dice pulgares arriba.
- Simón dice pulgares abajo.
- Simón dice pulgares al centro.

El juego consiste en que todos los niños participantes tienen que hacer lo que diga Simón, pero Simón puede mentir, es decir aunque diga "pulgares arriba" Simón puede poner los pulgares hacia abajo para confundir a los participantes o viceversa.

El niño que se equivoque será eliminado.

El niño que gane hará de Simón.

AYUDA A LOS NIÑOS A.....

Ayuda a los niños a hacer envases con olas.

En un envase, mezcla agua,
colorante de comida y dos veces
la cantidad de aceite. Cierra el envase.

Toma el recipiente por los lados y mecerlo de
un lado a otro. Veras las olas.

Ayuda a los niños a hacer relojes de agua.

Toma cinco o seis latas de diferentes tamaños.

Haz un pequeño agujero en cada lado de las latas,
cerca del fondo. Pon papel en la abertura de las latas.

Llena las latas de agua.

Observa cual quedara vacía mas pronto.