

UN PROGRAMA DIDÁCTICO
SOBRE EL DESARROLLO
PSICOMOTRIZ EN
PRIMARIA

Ediciones Guillermo Castilla: Plza. Uncibay, 5 - 1º Plta. - 29008 Málaga - Tel./Fax: 952 215 880
Título: Un Programa Didáctico sobre el Desarrollo Psicomotriz en Primaria
Depósito Legal: MA 2381-2008
ISBN-13: 978-84-612-8834-2
Diseño de Portada: Eva Correa Mira
Maquetación e Impresión: La Prensa (Tel. 952 392 000)

COAUTORES:

CAMPOS FERNÁNDEZ, ELIXABET

CAÑO BUENO, MARÍA

CARRIÓN ESPADA, DANIEL

DÍAZ CHACÓN, TATIANA ALEJANDRA

GALLARDO ARAGÓN, CRISTINA

GARCERÁN RODRÍGUEZ, BEATRIZ

GARRIDO GARCÍA, MARIA CARMEN

GÓMEZ ÁLVAREZ, MARÍA AGUSTINA

GONZÁLEZ SABORIDO, ISAAC MANUEL

INFANTE CAÑETE, M^a JESÚS

LÓPEZ MARTÍ, PATRICIA INMACULADA

MÁRMOL CAÑETE, DANIEL

MARTÍN ALDANA, M^a LUISA

MARTÍNEZ MARTÍN, M^a JOSÉ

NACIMIENTO AGUILAR, FRANCISCA

ORDÓÑEZ GUZMÁN, CRISTINA

PALOMO PENDÓN, SERGIO

PORRAS BURGUEÑO, M^a YOLANDA

RUÍZ LÓPEZ, MARÍA SANDRA

RUIZ RUIZ, JAVIER

SÁNCHEZ MARTÍN, INMACULADA C.

SENCIALES BAREAS, JUAN JOSÉ

SOLER GONZÁLEZ, M^a DEL PILAR

TEJERA LUQUE, JUAN

VALADEZ LÓPEZ, MARINA

COORDINA:

BUIL MARTÍNEZ, SONIA

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	2
2. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROGRAMA.....	3
3. DEFINICIÓN DE PSICOMOTRICIDAD Y MOTRICIDAD.....	4
4. DESARROLLO FÍSICO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA. (6-12 AÑOS)	6
5. DESARROLLO COGNITIVO	8
6. GENERALIDADES DE LOS DISTINTOS CICLOS DE PRIMARIA.....	10
7. PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO.....	12
7.1- Objetivos generales.	12
7.2- Objetivos específicos.	13
7.3- Organización y metodología.	14
7.4- Actividades.	17
1) <i>Calentamiento</i>	17
2) <i>Coordinación dinámica general</i>	25
3) <i>Coordinación óculo-manual</i>	41
4) <i>Esquema corporal y ajuste postural</i>	52
5) <i>Estructuración del espacio y el tiempo</i>	73
6) <i>Aptitudes perceptivas</i>	86
7) <i>Respiración y relajación</i>	104
7.5- Evaluación.	107
8. CONCLUSIÓN.....	108
BIBLIOGRAFÍA.	109

1. INTRODUCCIÓN.

Durante los últimos años estamos teniendo una continua revalorización del cuerpo en nuestra sociedad que ha llegado incluso al ámbito escolar, apareciendo una nueva disciplina como es la psicomotricidad.

La práctica psicomotriz partiendo de la expresividad psicomotriz de cada niño le hace evolucionar según sus necesidades, facilitándole un óptimo desarrollo. Mediante la acción sensoriomotriz, el niño se conoce a sí mismo y adquiere el yo corporal, llega al conocimiento del mundo de los objetos y de los demás. Por medio de las experiencias de exploración, manipulación, coordinación, etc., que le proporciona la acción corporal, va construyendo y asimilando su esquema corporal, llegando a la adquisición de las capacidades mentales de análisis, síntesis, abstracción y simbolización.

2. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROGRAMA.

Este programa está dedicado exclusivamente para niños/as de la Etapa de Educación Primaria, por lo tanto de edades comprendidas entre 6 y 12 años.

El taller será impartido por maestros/as especialistas en Educación Física.

Debemos decir a los padres, que el motivo de su realización, es de dar a conocer la importancia de la psicomotricidad en estos niños/as, para seguir con su desarrollo integral.

Las actividades para el desarrollo de la psicomotricidad repercute de forma positiva: además de aumentar su actividad física fuera del horario escolar, evitando el sedentarismo de estos, así como fomentando para ellos otro tipo de actividades y juegos que desarrollen sus capacidades tanto motoras, de carácter intelectual y no menos importante de relación social con otros niños/as.

Este programa podría desarrollarse en cualquier lugar: pueblo o provincia, que tuviera los medios necesarios, tanto en instalaciones, como en recursos materiales. Sería importante contar con la participación del Ayuntamiento de dicho lugar que subvencionaría parte o en su totalidad este tipo de programa.

A continuación vamos a desarrollar un tipo de programa que se podría llevar a cabo, para la realización de esta actividad, así como los recursos, materiales y presupuesto aproximado para su puesta en práctica.

Pero antes realizaremos un estudio de la influencia de la psicomotricidad en Educación Primaria, así como de los principales contenidos.

3. DEFINICIÓN DE PSICOMOTRICIDAD Y MOTRICIDAD.

Psicomotricidad:

Integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico.

Motricidad:

Es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción.

Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebelo, los cuerpos estriados (palladium y putamen) y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El córtex motor, situado por delante de la cisura de Rolando, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad fina. La motricidad se divide en dos: motricidad fina y motricidad gruesa.

Motricidad fina:

Este término se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal.

Motricidad gruesa o global:

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar saltar, lanzar la pelota.) El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura. Y de tener un control motor grueso pasa a desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos.

4. DESARROLLO FÍSICO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA (6-12 AÑOS).

El crecimiento físico:

- Momento de ralentización. No obstante surgen cambios corporales en la estatura y en la fuerza corporal y física.
- El crecimiento del cerebro. Aumento de la mielinización en las neuronas. (La mielina, parte de las células nerviosas, causante del contacto neuronal.)
- EL final de esta etapa coincide con la pubertad (grandes cambios físicos en chicos y en chicas.)
- Todos estos cambios físicos originan transformaciones psicológicas y sociales (anorexia, versus bulimia.)
- Aparece un gran desarrollo neuromotor. Maduración del equilibrio y psicomotóricos de índole general. Los movimientos son más armónicos y equilibrados tanto en la psicomotricidad gruesa (correr, saltar) como en la psicomotricidad fina (escribir, dibujar, recortado, modelado con plastilina).
- La edad escolar es la edad del juego. Siempre está jugando con juegos activos (correr, patinar, bicicleta). Con juego de reglas institucionadas (jugar al fútbol, al escondite). Con juego en las que existen reglas arbitrarias (reglas improvisadas para jugar a algo) como pisar sólo el bordillo en la acera.
- Los niños a la hora de jugar tienden a los juegos deportivos como fútbol, baloncesto. Las niñas en cambio a los juegos que necesitan menor potencia muscular, como la cuerda, las prendas. Estos juegos van cambiando en función de los avances técnicos.

Hoy día los niños y niñas suelen jugar psicomotrizmente menos que los niños de hace años, porque los niños tienen instrumentos con los que pasan mucho tiempo: Móvil, Playstation, ordenador, etc.

5. DESARROLLO COGNITIVO.

Etapas de las operaciones concretas (6-12 años).

- Características de esta etapa: Los niños suelen dominar con facilidad la mayoría de los problemas propuestos.

- La conservación es la comprensión de que ciertas propiedades de un sistema sigue siendo la misma a pesar de las transformaciones operadas en el interior de dicho sistema. Es decir, es la habilidad del niño para reconocer que dos cantidades iguales permanecen iguales aunque sea reordenada, sin quitar o agregar nada.

- Existen tres conservaciones:

- La sustancia. Coincide cuando el niño tiene que valorar sustancias (agua, pan, plastilina) y un niño conserva la sustancia hacia los 8 años.
- El peso (se denomina hacia los 9 o 10 años).
- El volumen (se domina a los 12 o 13 años).
- La longitud: Se presentan a los niños dos varillas horizontales, pero desplazadas y se le preguntan si miden lo mismo.

- Problemas existentes en la conservación:

- El decalaje horizontal. Incapacidad para transferir lo que ha aprendido en un tipo de conservación a un tipo diferente pero idéntico (vasos/plastilinas).

- Justificación de los niños para resolver los problemas de la conservación:

- Identidad: la misma cantidad.
- Compensación: es más largo y menos ancho.
- Reversibilidad: recorrer el camino a la inversa.

- Una clasificación es una ordenación o reordenación, de elementos que realiza el niño siguiendo un criterio determinado. Tienen que construir con fichas de distintos colores o formas, clases o conjuntos con los elementos manejados buscando semejanzas o diferencias.

Son tres tipos:

- Colecciones figureras. Realizan figuras con los elementos. (casas, coches, trenes).
- Colecciones no figureras. Siguen un criterio de clasificación por semejanzas o diferencias y agrupan las piezas según uno o dos criterios.
- Clases. Cambian los criterios de clasificación en los objetos manejados.
- La seriación. Se les presenta varilla de distintas longitudes y se les pide al niño o niña que lo ordene. Por ensayo-error aciertan.
- Número. Los niños pequeños, no tienen antes de los 6 años la conservación del número. El niño adquiere correctamente la noción del número cuando el número de piezas es independiente de su aspecto espacial.
- La medida espontánea. Se colocan diversas piezas de distintas alturas y el niño o niña tiene que señalar los objetos que reproduce la misma altura que el objeto señalado. Hacia los 8 o 9 años resuelven bien el problema.

6. GENERALIDADES DE LOS DISTINTOS CICLOS DE PRIMARIA.

Primer ciclo:

- La referencia es el propio niño o niña.
- La sociabilidad está poco desarrollada.
- La moralidad está aún impuesta.
- Etapa preoperacional, no extrae conclusiones a partir de premisas, el razonamiento y la comprensión es muy simple y sencilla.
- Se plantea un currículo eminentemente lúdico, básico, poco sistematizado, simple, sencillito, globalizado.
- Al igual que en Ecuación Infantil, sigue siendo muy importante el desarrollo de las capacidades perceptivas, para un mejor conocimiento del cuerpo, del entorno y de uno mismo.

Segundo ciclo:

- Aparece el compañero/a.
- Se juega con ellos en función de unas reglas.
- Se coopera y se compite.
- Gran desarrollo de la competencia.
- Aparece la discriminación.
- Desarrollo de la capacidad de comprensión pero con conceptos concretos.
- En el planteamiento de tareas debe buscar mayor precisión y dificultad.

Tercer ciclo:

- Pasamos a un currículo más sistematizado aún sin abandonar el juego.
- Mayor especificidad en el planteamiento de los contenidos.
- Los juegos son más complejos, los objetos más precisos, más difíciles, se desarrollan simultáneamente relaciones de cooperación y oposición.
- Comienza a entender el reglamento.
- Pueden entender algunos conceptos formales.
- Empiezan a desarrollar valores, se produce un gran desarrollo de la socialización.
- Siguen siendo muy competitivos, por eso aparecen actitudes de discriminación.
- Está en la edad de oro del aprendizaje de gestos coordinados, siendo muy importante el planteamiento de un currículo variado.

7. PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO.

7.1- Objetivos generales.

La educación primaria contribuirá a desarrollar en las niñas y los niños las capacidades que les permitan:

- Mejorar la relación social. Para ello las actividades serán en grupo mejorando así la integración, la adaptación y el compañerismo.
- Adquirir funciones comunicativas y ampliar el lenguaje. Hay que mostrarle al niño lo importante que es la comunicación para conseguir un fin. En algunas actividades el alumno tendrá que hablar y comunicarse con los demás para que el juego se pueda realizar.
- Desarrollar la imaginación. Con ejercicios que estimulen la creatividad del niño y que le sirva para desinhibirse delante de sus compañeros.
- Promover la flexibilidad y el sentido de la actividad. En la mayoría de las actividades el niño tiene que estar en movimiento, esto hace esté constantemente realizando ejercicio físico.

7.2- Objetivos específicos.

- Coordinación dinámica general. Exige recíproco ajuste de todas las partes del cuerpo y que en la mayoría de los casos, implican locomoción. La falta de coordinación dinámica general trae consigo un retraso en el rendimiento motor, que afecta a los resultados de los ejercicios de habilidad y equilibrio.
- Coordinación óculo-manual. De ella depende la destreza manual indispensable para el aprendizaje de ciertas tareas escolares y un sin número de prácticas necesarias en la vida diaria. Relacionado con la coordinación óculo-manual se tendrá en cuenta la apreciación del peso y de los volúmenes.
- Esquema corporal y ajuste postural: conocimiento del propio cuerpo, lateralidad, actitud y equilibrio. El conocimiento por parte del niño de su propio cuerpo, es fundamental, porque a través de él, se llegará al del mundo de los objetos y al del mundo de los demás.
- Estructuración del espacio y el tiempo. La organización del tiempo y espacio están relacionadas. La noción de duración, sucesión, salida-llegada, etc. van tomando forma en el esquema mental del niño. Y este esquema mental se puede conseguir mediante el juego.
- Aptitudes perceptivas: sensoriales auditivos, visuales, táctiles, gusto y olfato. Las funciones perceptivas y motoras son inseparables, y las experiencias motoras van acostumbrando al niño, a estructurar e interpretar correctamente, los hechos que le ofrece la vida. La posesión de unas aptitudes correctas, es esencial para el desarrollo del alumno en los campos afectivo, cognoscitivo y psicomotor.

7.3- Organización y Metodología.

1) Organización.

El taller se llevaría a cabo en un local acondicionado para desarrollar esta actividad: una sala aproximadamente de 32 m², donde haya dos servicios, con dos inodoros cada uno y dos lavabos.

La actividad se impartiría en tres turnos (esto puede cambiar dependiendo del número de niños/as que se apunten): 1º niños de primer ciclo de primaria (6-8 años), 2º niños de segundo ciclo de primaria (9- 10 años) y 3º niños de tercer ciclo de primaria (11 a 12 años). Así resultará más fácil adaptar los diferentes contenidos.

Los grupos serían de 15 niños/as por monitor/a.

La duración del taller sería desde octubre hasta junio. Coincidiendo con el periodo escolar. El mes de septiembre se utilizaría para el envío de información a través de los medios de comunicación, de los periódicos, mediante carteles informativos por el patronato de deporte o bien repartiendo octavillas por los diferentes colegios.

Las inscripciones se harían mediante cuenta bancaria, los cinco primeros días de cada mes. Una vez que se efectúe el ingreso a los padres se les dará una ficha donde se recojan diferentes datos del niño/a.

Un tipo de ficha podría ser la siguiente:

NOMBRE:	FOTO
APELLIDOS:	
FECHA DE NACIMIENTO: _____	
PADECE ALGÚN TIPO DE ALERGIA: _____ _____	
TELEFÓNOS DE INTERÉS: _____ _____	
OTRAS OBSERVACIONES: _____ _____ _____	

Este tipo de ficha debería llevar siempre consigo el monitor/a, para tener un control exhaustivo de su alumno. Así como en caso de baja, dársela a otra persona que lo sustituya, conociendo éste a cada niño/a

Para tener siempre en optimas condiciones el aula, es necesario la contratación de un servicio de limpieza, que al final de cada sesión limpie todos y cada uno de los espacios utilizados por los niños/as

Debemos siempre revisar el material, evitando que presente elementos puntiagudos o cortantes. Es importante hablarle a los niños/as de la importancia de cuidar bien el material. Ya que este será el que tengamos a lo largo de todo el curso, además de ser utilizado por todas las clases.

Los materiales que vamos a necesitar en nuestras sesiones van a ser los siguientes:

- Radícasete
- Colchonetas
- Pelotas de goma espuma, de voleibol, de tenis
- Banderolas
- Bancos
- Sillas
- Aros
- Cuerdas
- Material reciclado: tapones, chapas, etc.

2) Metodología.

El juego es una actividad imprescindible para el adecuado desarrollo físico, psíquico y social de los alumnos.

Con estas actividades se puede utilizar una metodología dinámica y participativa en que los niños puedan experimentar y percibir a través de su propio cuerpo y sus sentidos.

Trabajando mediante juegos de desinhibición, conocimiento, distensión, relajación, respiración y confianza. Con canciones que facilitan la adquisición de conceptos, relacionados con la psicomotricidad, apoyadas con movimientos y ritmos.

7.4 - Actividades.

1) Calentamiento.

Se puede dividir entre Calentamiento General y el Calentamiento Especifico.

- Calentamiento general.
 - Ejercicios de movilidad articular: empezando desde los pies hasta la cabeza o a la inversa.
 - Carreras suaves recorriendo un breve recorrido.
 - Carreras laterales.
 - Carreras con levantamientos de piernas hasta la cintura.
 - Carreras que intercalen diferentes ritmos y diferentes sentidos.
 - Ejercicios de flexibilidad y agilidad de mediana intensidad teniendo en cuenta las siguientes características:
 - * Se deben hacer con una posición adecuada, sin dolor y manteniendo la posición al menos 20 segundos.
 - * No se deben hacer movimientos balísticos.
 - * Se deben trabajar las dos extremidades de la misma forma y el mismo tiempo.
 - Algunos de los ejercicios podrían ser los siguientes (más recomendados para 3º Ciclo):

Levantar los dedos primero con el pie izquierdo, después con el derecho y por último ambos.



Poner los pies primero hacia dentro y después hacia fuera.



Intentar tocar primero con una y después con las dos manos la punta de los pies.

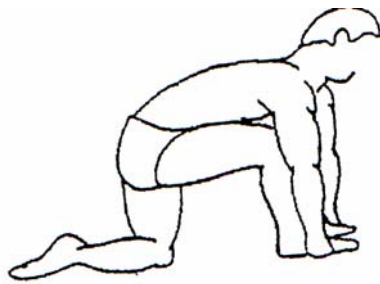
Las piernas deben estar estiradas.



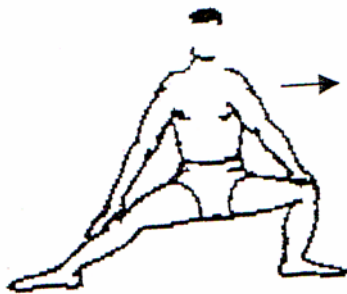
Juntar y extender las piernas completamente y el tronco hacia delante intentando tocar la punta de los pies, sino hasta donde se pueda llegar (rodilla, tobillos).



Apoyar completamente una pierna en el suelo y la otra semi-flexionado, intentando volcar el tronco hacia delante.



Apertura lateral de las piernas, donde una se encuentra estirada y la otra flexionada, mover el tronco lateralmente hacia el lado que indica la flecha, después cambiar.



Apoyado con una mano en la pared, coger el pie con una mano y estirar.



En el suelo, una pierna semiflexionada y la otra extendida, intentar tocar primero con el brazo de la misma pierna, la punta del pie o tobillo. Cambiar de brazo y realizar el mismo ejercicio. Después hacerlo con la pierna contraria.



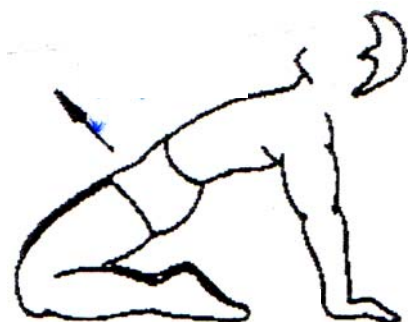
Sentado sobre el suelo abrimos las piernas, de forma que los talones de ambos pies estén en contacto, intentando tocar las rodillas con el suelo.



Colocar una pierna pasándola por encima de la otra, apoyando el pie en el suelo. Con el brazo contrario de la pierna, cogemos de la pierna y estiramos todo el tronco hacia el otro lado.



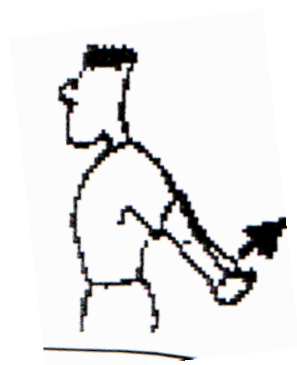
Primero poner de rodillas sobre el suelo, colocando las manos en este, intentar estirar la parte delantera de las piernas y el torso.



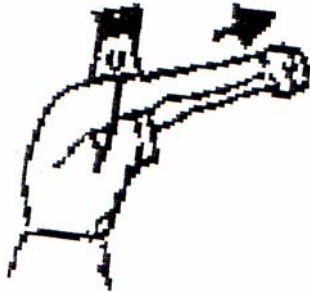
De rodillas en el suelo, pero manteniendo recta la columna pasar los dos brazos por encima de la cabeza, uno de ellos coge al otro por el codo y tira de él. Repetir con el otro brazo.



De pie y con las piernas un poco abiertas, estirar los brazos por detrás de la espalda entrelazando las manos.



Estirar los brazos por delante, entrelazando los brazos, hacia el lado izquierdo del cuerpo. Realizar el estiramiento hacia el lado derecho.



Inclinar la cabeza hacia el lado izquierdo, de forma que se estire el cuello. Repetir hacia el otro lado.



Rotar la cabeza con ayuda de ambas manos, una se coloca en la parte posterior de la cabeza y la otra en la barbilla.



- Otra de forma de realizar un calentamiento es mediante la realización de algunos juegos como los siguientes (1º y 2º Ciclo).

- Sigue la línea.

Los jugadores deberán andar por las líneas divisorias del campo, cuando se encuentren con un compañero/a ambos deberán cambiar de sentido. Después se realizará corriendo.

- El médico.

Los jugadores se unirán formando un círculo, uno de ellos dirá “ayer fui al médico y le dije que me dolía la cabeza y este me dijo que tenía un tics tics tics en la cabeza, etc” todos deberán repetirlo moviendo la parte del cuerpo que el jugador indique, después será el turno de otro.

- Me muevo por el círculo.

Los jugadores formaran un círculo, deben observar que compañero tienen a su derecha y cual a su izquierda, a la señal del monitor se desplazaran por toda la pista, cuando el monitor diga “ya”. Los niños deben formar el círculo de la misma forma que se encontraban al principio. El niño que se equivoque pasará al centro del círculo.

- El juego del chirimbolo.

Los jugadores se pondrán en círculo, primero se aprenderán la canción que el monitor les enseñe e irán moviendo las partes del cuerpo que la canción va indicando:

El juego del chirimbolo

¡que bonito es!

Un pie, otro pie,

Una mano, otra mano,

Un codo, otro codo,

El juego del chirimbolo

¡que bonito!

- Calentamiento específico.

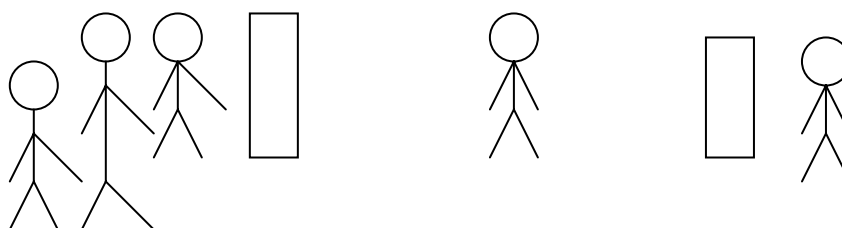
Dirigido a los niños de 3º ciclo, estos trabajarán esencialmente los principales grupos musculares, que vayan a tener un mayor predominio a lo largo de las distintas sesiones.

2) Coordinación dinámica general.

Primer Ciclo.

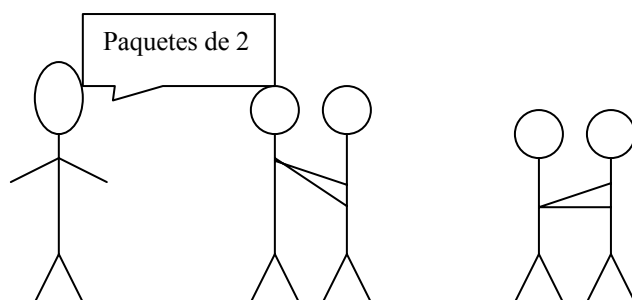
- El lobo y los cerditos.

Se elegirá a un niño o niña para que haga de lobo y tendrá que estar paseando por el patio (se pueden elegir a varios para que hagan de lobos). Los demás, se esconderán en una esquina o en una habitación si la hay, y será la casa de los cerditos. Cuando se de la señal con el silbato, todos los cerditos tendrán que salir de su casa y correr por el patio. El lobo ira pillando a los cerditos y estos se irán convirtiendo en lobo, el juego terminará cuando todos se conviertan en lobos.



- Los números.

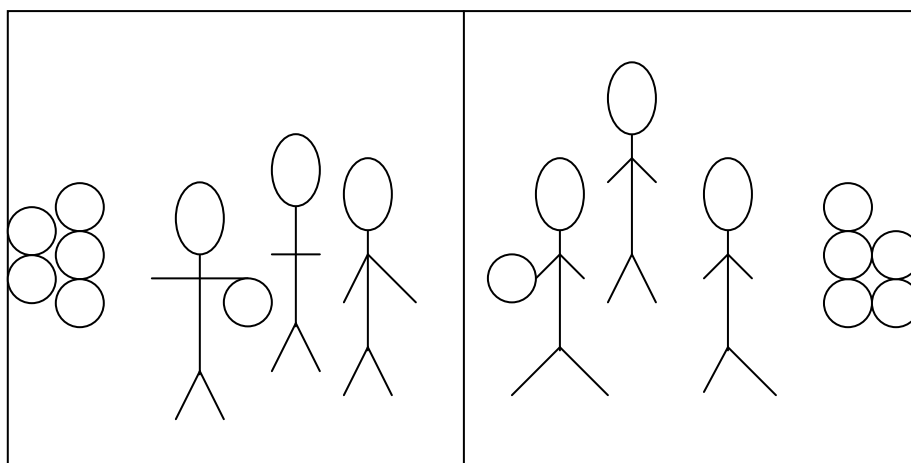
Los jugadores se encuentran dispersos alrededor del director del juego. A una señal de éste se agrupan en paquetes de 2, 3, 4, 8, etc. según las órdenes que se indiquen. Los que lleguen tarde para formar uno de los paquetes se agrupan en un bloque común continuando en el juego y con las carreras.



- Achicando globos o pelotas.

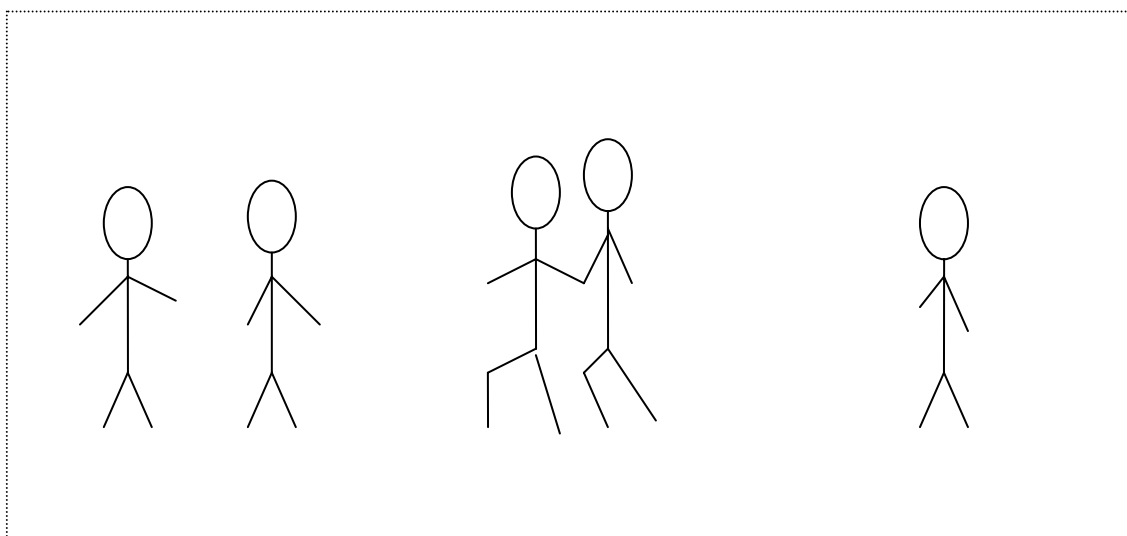
Se divide el terreno de juego en dos mitades y los niños forman dos equipos iguales y provistos de la mitad de los globos de que dispongamos cada uno de los equipos. Se inicia el juego con el lanzamiento de globos simultáneo de los dos equipos al campo contrario. Cuando el director del juego hace sonar el silbato, todos los jugadores se quedan inmóviles. Gana el equipo que menos globos tenga en su cuarto.

Material: Globos o pelotas.



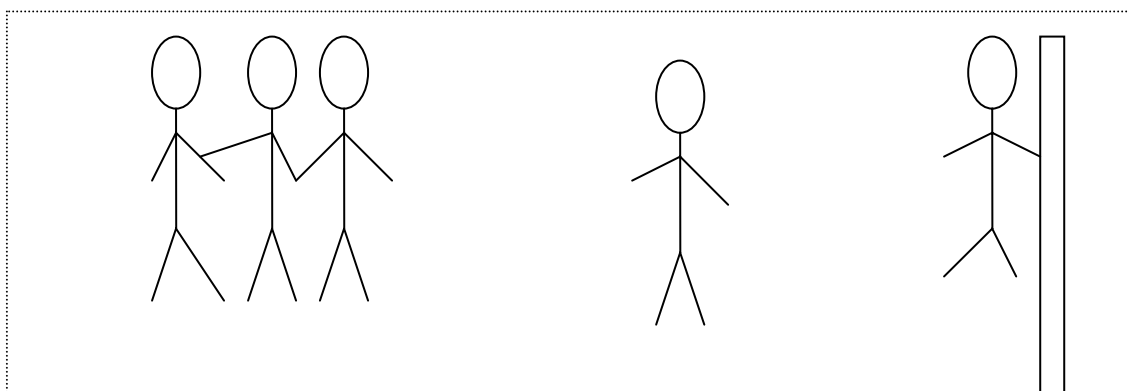
- La cadena.

En un terreno limitado, dos alumnos se cogen de las manos y persiguen a los demás. Los que son tocados se unen ampliando la cadena hasta que todos forman parte de ella.



- La cárcel.

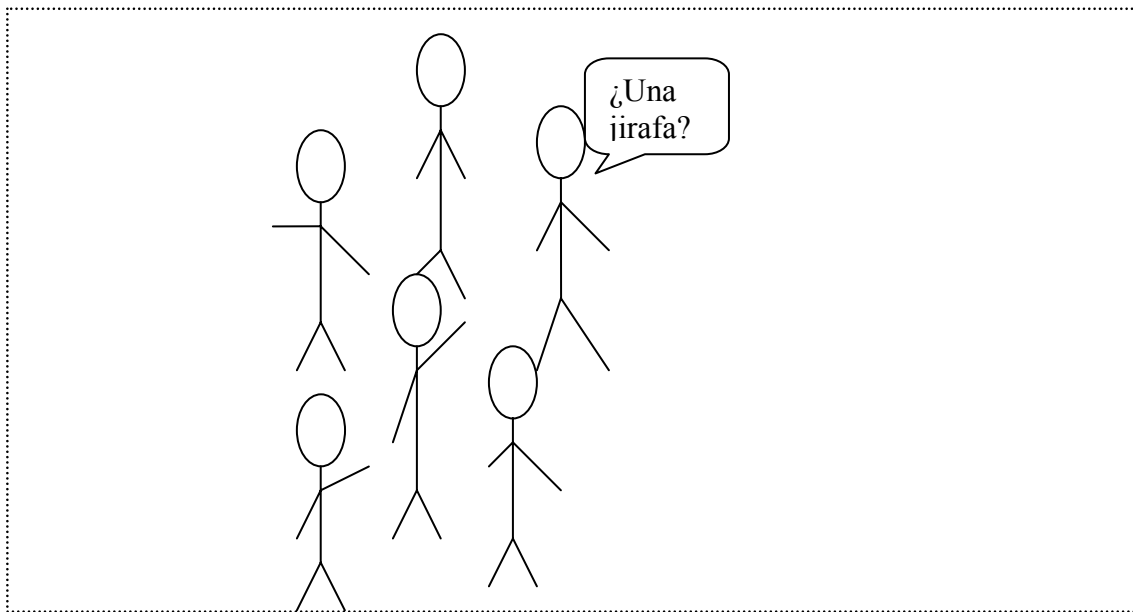
Todos los jugadores se encuentran dispersos por el patio. El monitor designa a dos jugadores en pareja que tratarán de llevar hasta la cárcel (una esquina) a los jugadores que alcance. Cuando llevan a uno a la esquina, éste debe esperar que le traigan una pareja y en ese momento se hacen también perseguidores, hasta que todos sean prisioneros.



- ¿Qué animal soy?

Todos los niños se colocan en círculo. Uno de ellos sale al centro e imita a un animal. Mientras lo hace, los demás tienen que adivinar de qué animal se trata.

Quien consigue acertarlo, sale al centro e imita a otro animal.

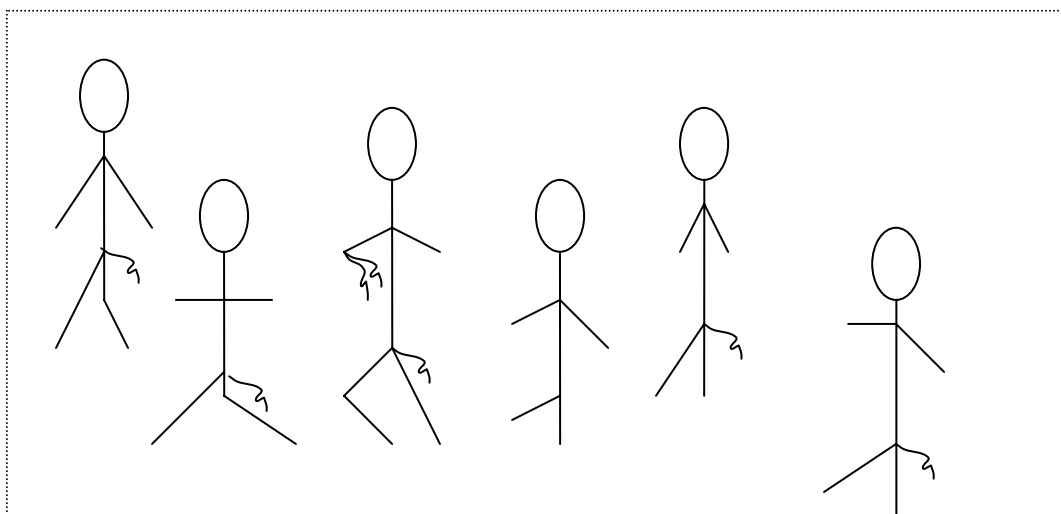


- Los caballitos.

A cada niño/a de la clase, se le coloca un pañuelo o cinta en la parte trasera simulando un rabo de caballo. Deben correr por el terreno y quitarse el rabo unos a otros.

El que más rabo consiga quitar, será el ganador.

Material: Pañuelo, cintas o tiras de periódicos.



- El arca de Noé.

Los niños cantan esta canción con los gestos correspondientes.

Estando el cocodrilo y el orangután,
dos pequeñas serpientes y el águila real,
el gato, el topo, el elefante, no falta ninguno,
tan sólo no se ve a los dos icos.

Un día Noé a la selva fue,
puso a los animales alrededor de él.

El Señor está enfadado
el diluvio va a caer.

No os preocupéis que yo os salvaré.

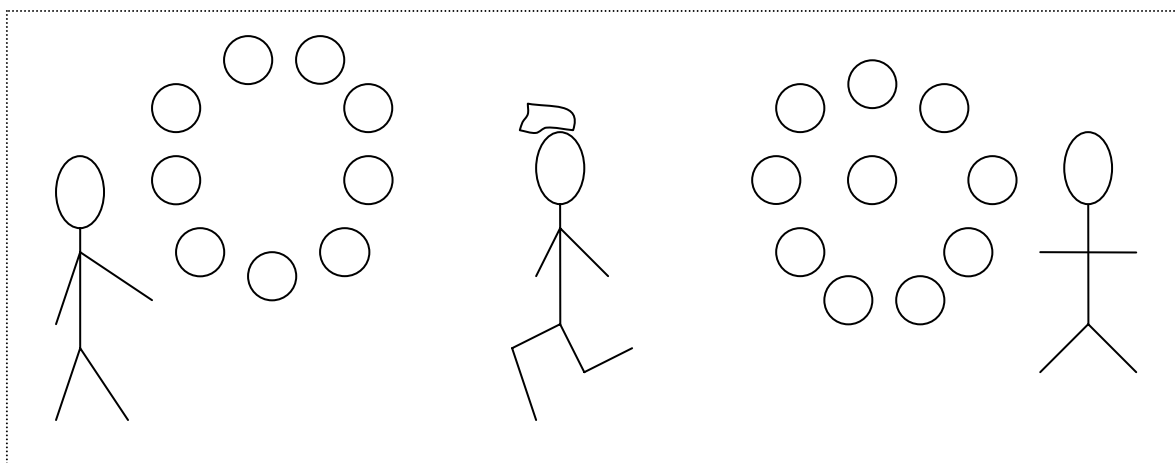
Estando el cocodrilo...

Segundo ciclo.

- La caza del topo.

Se colocan a los jugadores en grupos de 8 formando círculos, los cuales son las madrigueras del topo. Se dispondrá de un número de topos que sea superior en uno al de círculos. Un cazador trata de perseguir a los topos, los cuales pueden utilizar como refugio los círculos, con la condición que si en ese círculo hay un topo éste tiene que salir en el momento que entra otro.

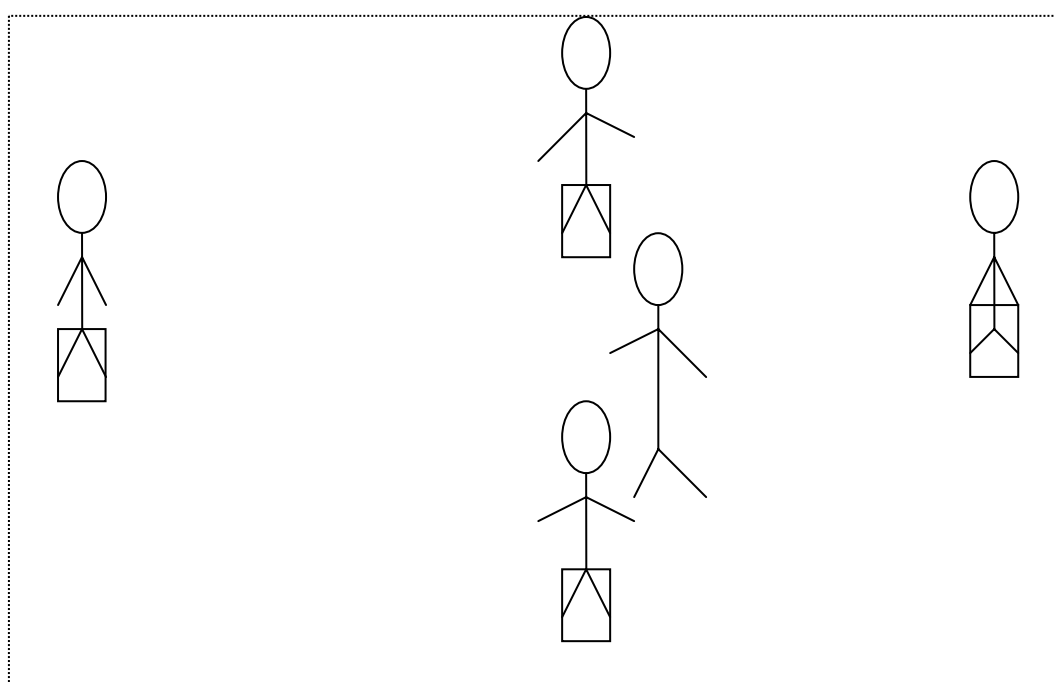
Si uno de los topos es tocado, se cambian los papeles.



- Las cuatro esquinas.

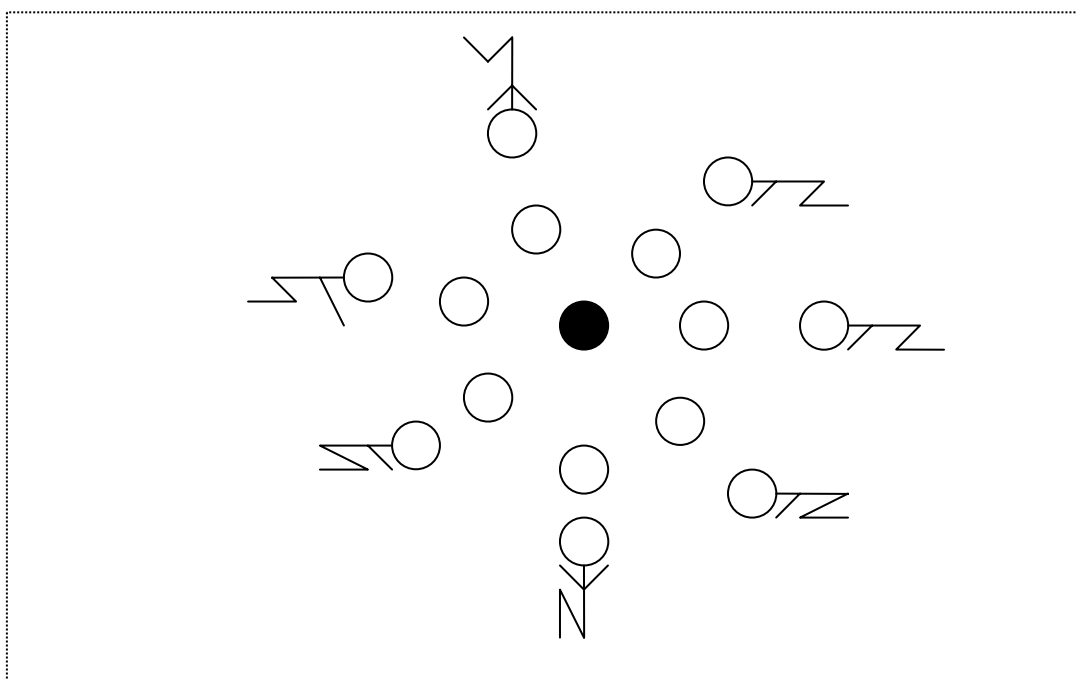
En cada jugada actúan cinco niños. Cuatro de ellos se sitúan en las cuatro esquinas del patio y el restante en el centro sin puesto fijo.

El del centro da tres palmadas y en ese momento los jugadores situados en las esquinas tratan de cambiarse los puestos entre si. Si el que está en el centro llega a una de las esquinas antes que uno de los que se están cambiando, éste pasa el centro, y el juego continúa.



- Los perros ladradores.

Se forman dos círculos concéntricos de jugadores, los del interior con las piernas abiertas, los otros a cuatro patas detrás. Un jugador se sitúa en el centro de los dos círculos. A la señal, los jugadores del círculo exterior se asoman por entre las piernas del compañero correspondiente llamando la atención del jugador del centro, pero evitando ser tocado. Si algún jugador es tocado pasa a ser jugador del centro.

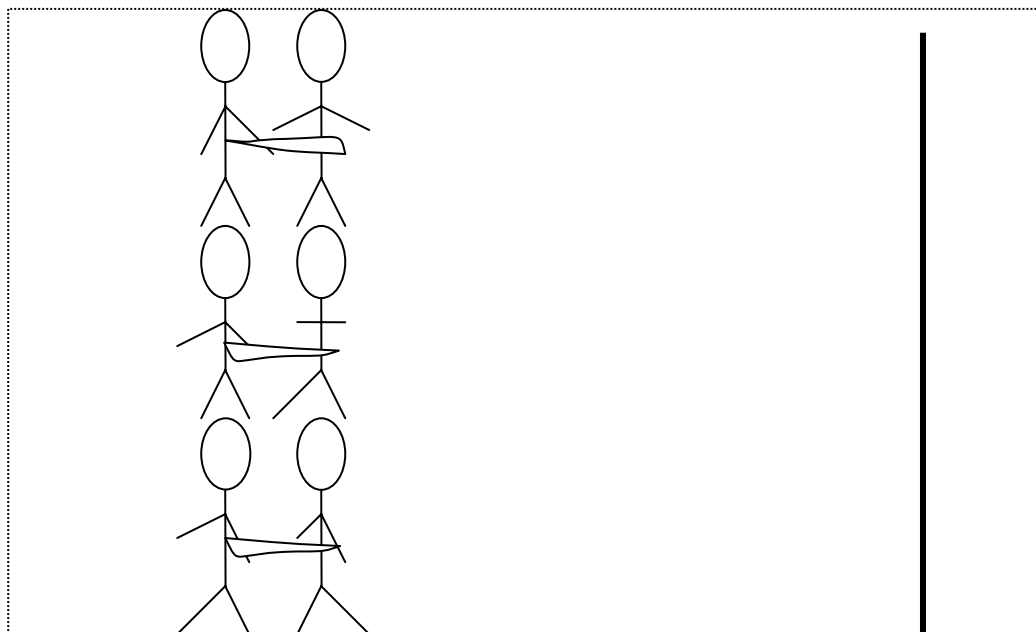


- Carrera caballitos.

La clase se organiza por parejas. Se colocan las parejas uno delante y otro detrás unidos por una cuerda (el de atrás toma la cuerda con las manos y la pasa por la cintura del otro).

El juego consiste en correr por parejas lo más rápido posible hacia la meta. Gana la pareja que primero llega a la meta.

Material: Cuerdas o cintas.

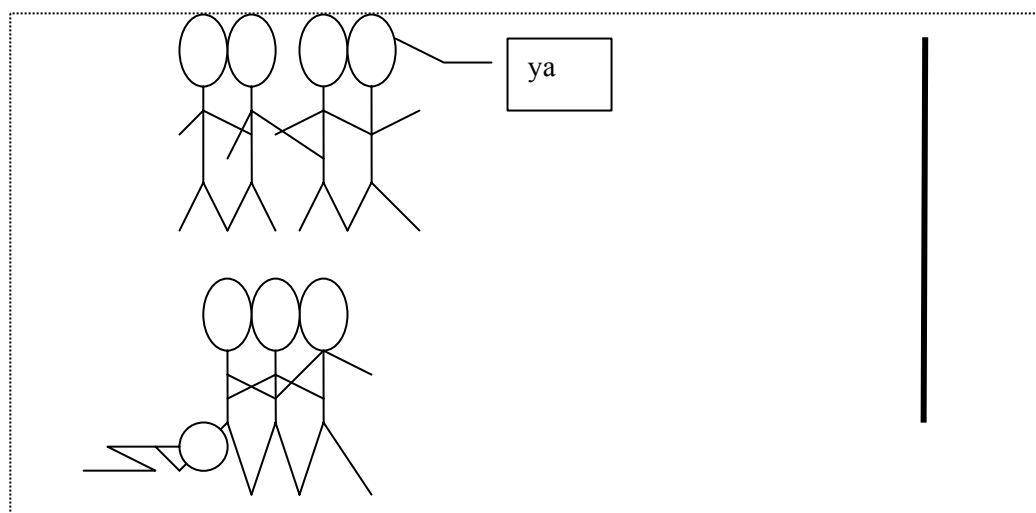


▪ Carrera de lagartos.

Los equipos se distribuyen por hileras (se pueden hacer hasta 4 equipos en una clase) y cogidos por la caderas.

A la señal los últimos de cada equipo avanzarán por entre las piernas de sus compañeros poniéndose de pie y gritando “ya” para que salga el compañero siguiente.

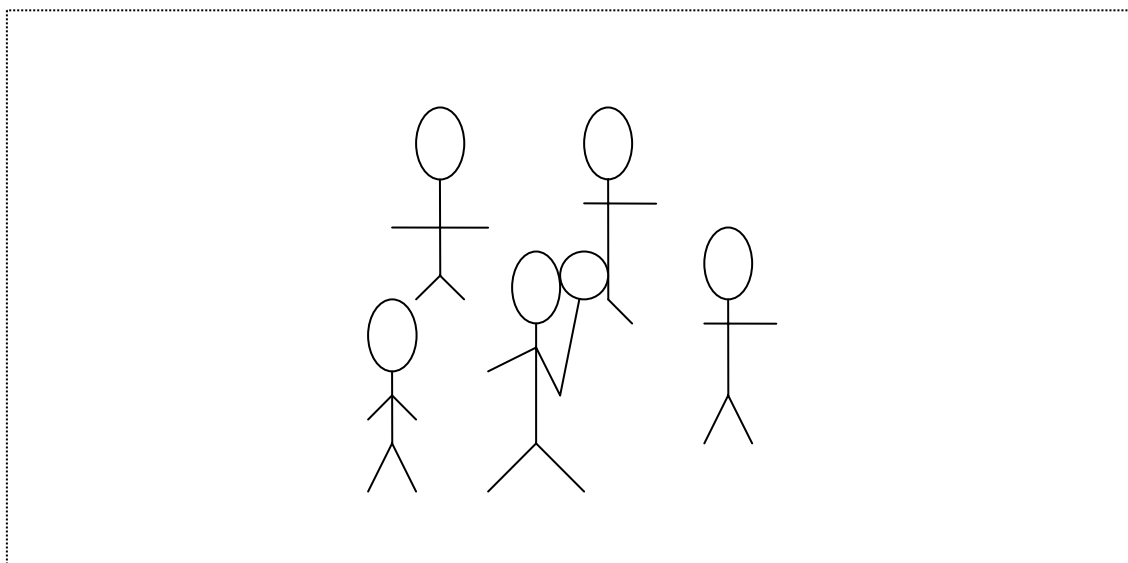
Gana el equipo que primero finaliza el recorrido todos sus jugadores.



- El espantapájaros.

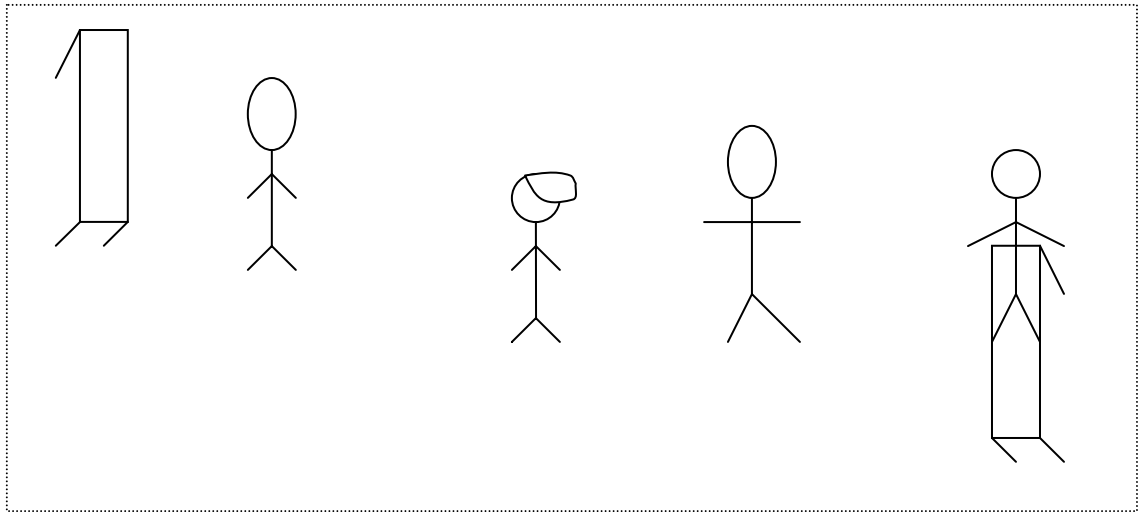
Se necesita una pelota de trapo atada a una cuerda. Los jugadores se colocan en círculos y atentos al paso de la pelota de trapo. Cuando el que está en el centro comienza a dar vueltas a la pelota, todos los jugadores del círculo saltan para no ser tocados.

Material: Una pelota de trapo y cuerda.



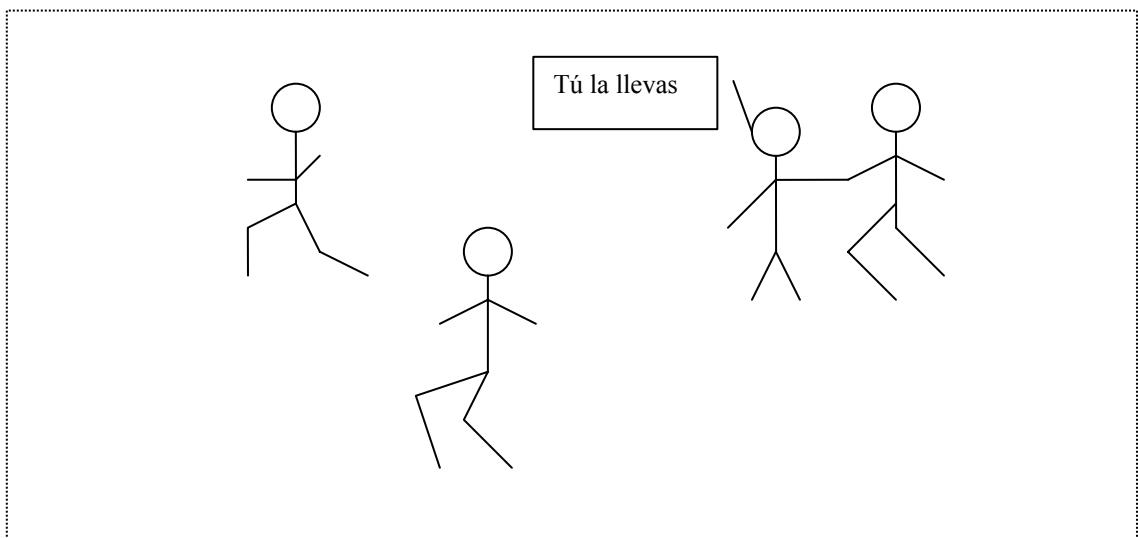
- Los pies en alto.

El juego se realiza en el patio o en el gimnasio. Los niños tienen que disponer de sitios donde poder subirse. El juego se inicia con un niño persiguiendo a todos los demás tratando de alcanzarlos. La salvación de los perseguidos está en situar los pies en un lugar más alto del nivel del suelo. Si el perseguidor consigue alcanzar alguno éste le cambia el papel.



- Tú la llevas.

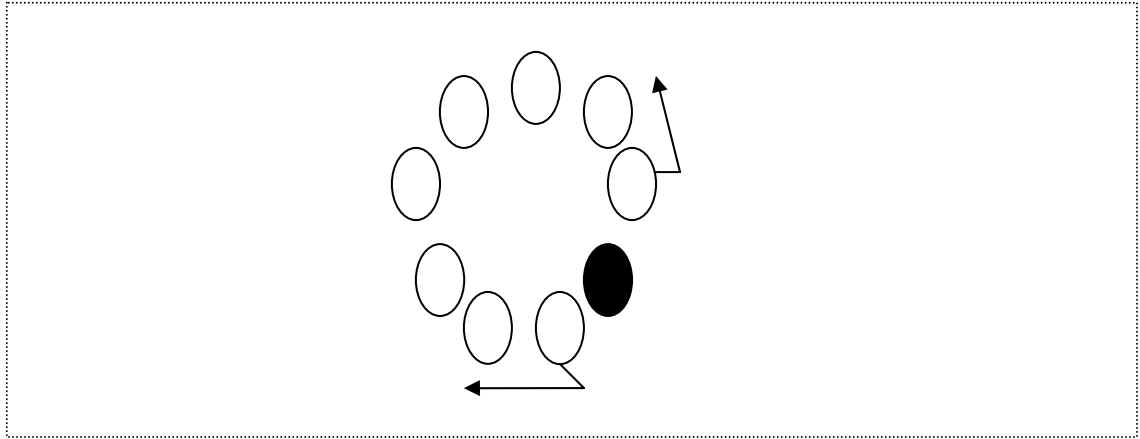
Es la tradicional pilla-pilla. Un jugador elegido al azar es el que se la queda, este para pillar a sus compañeros tiene que decir “tula” y al que pille es el que se la queda en ese momento.



- El trueno.

Los jugadores se ponen en círculo, uno de los jugadores dará vueltas corriendo por fuera del círculo, éste debe colocarse entre dos jugadores. Tanto el que se encuentre

a su derecha como a su izquierda deben correr por fuera del círculo en el sentido en el que se encuentran, hasta volver a ocupar su posición. El último que llegue se la queda.



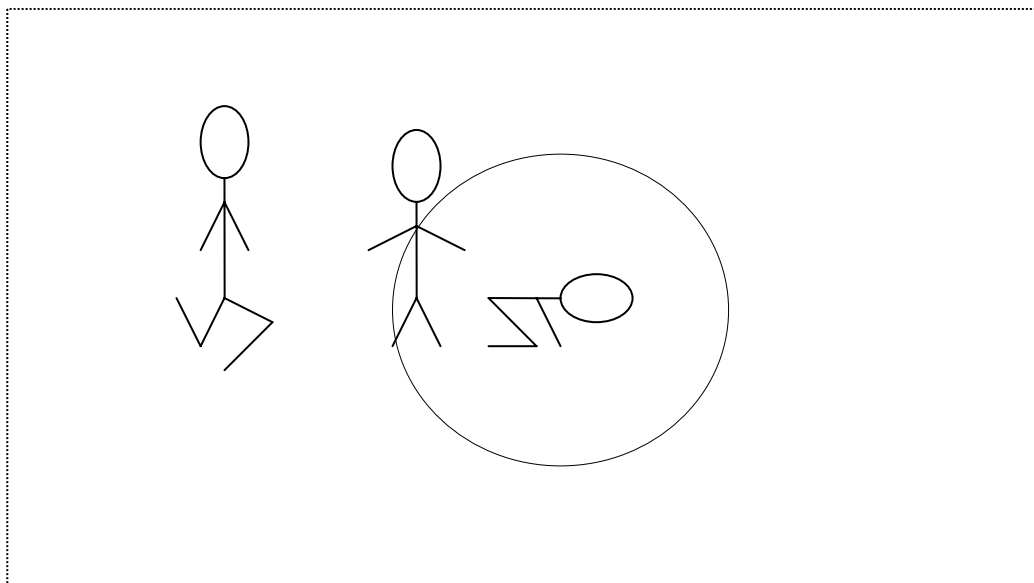
Tercer ciclo.

- El burro.

Se comienza dibujando en el suelo un círculo, que es donde se coloca el “burro”.

Una vez colocado y agarrado empiezan a saltar sobre él todos los demás jugadores.

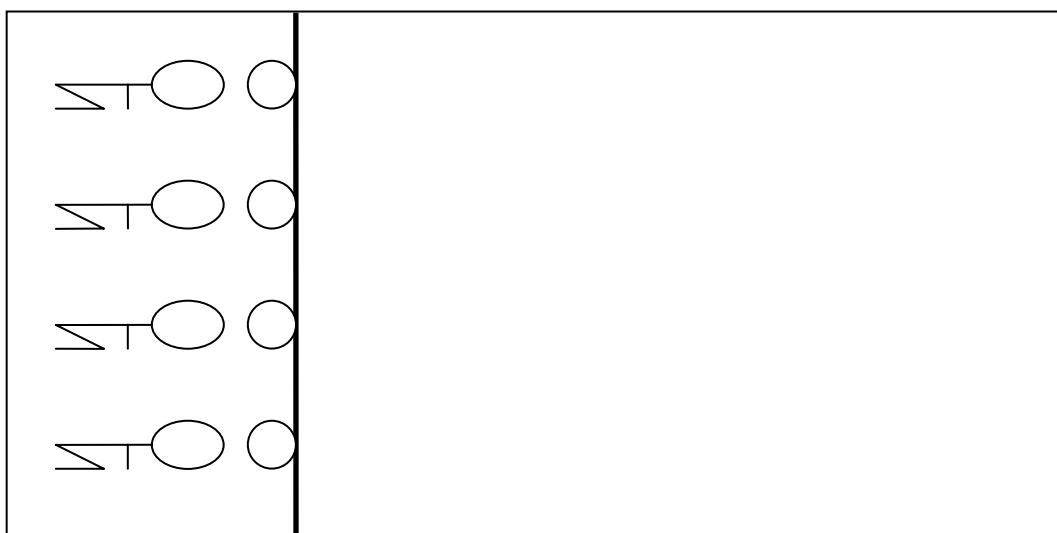
El primero que salta acuerda con el “burro” las palabras que tiene que decir al saltar: nombres de coches, números, animales, etc. y de ellos uno será la clave, cuando estén saltando y pronuncien esa palabra el “burro” persigue a los demás jugadores y si toca alguno antes de que salga de la bombilla, este se la queda. Y el juego continúa.



- Conduciendo el balón.

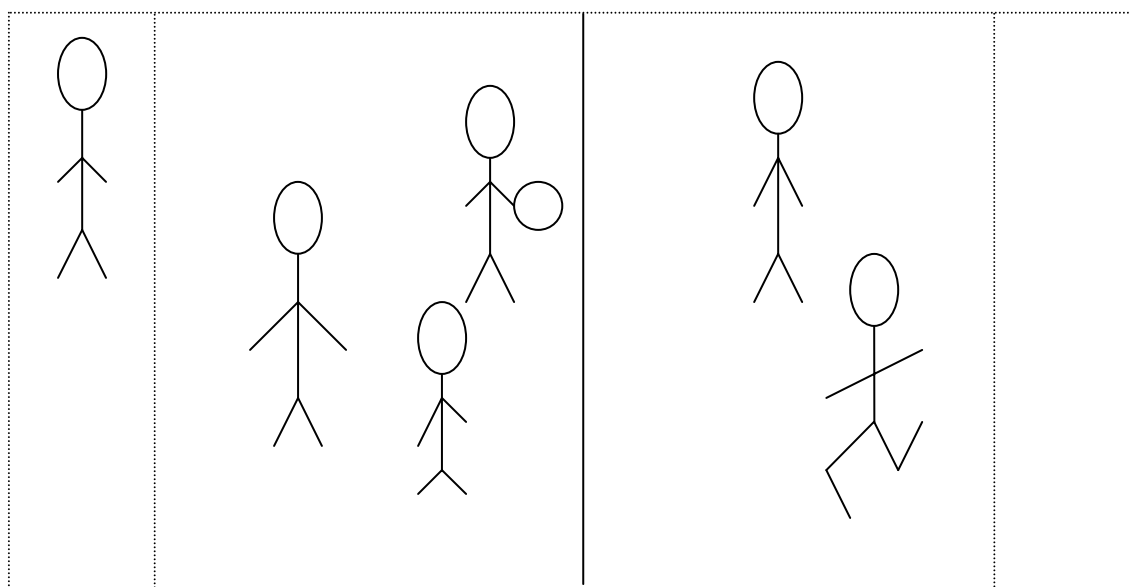
Se necesita un balón grande por niño. Se colocan los niños detrás de una raya será la línea de salida. A la señal comienzan a correr los jugadores en posición de cuadrupedia conduciendo el balón solamente con la cabeza.

Material: Pelotas.



- El quema o mate.

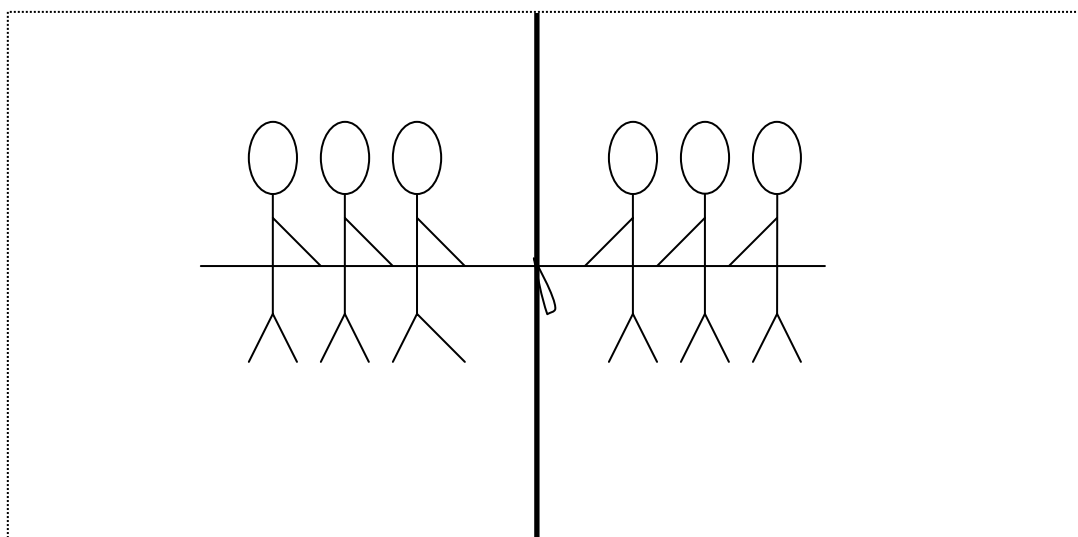
Se divide el terreno de juego por la mitad, se hacen dos equipos con los niños de la clase. Los equipos se lanzan la pelota uno otro y tienen que darle a un miembro del equipo contrario. Una vez dado este, pasa a las zonas de los eliminados y se salvará si le da a un miembro del equipo contrario. Material: Pelota de goma espuma.



- Tiro de la cuerda.

Se divide el terreno por la mitad. Los jugadores divididos en dos equipos agarran una cuerda, colocados un equipo en un extremo de la cuerda y el otro equipo en el otro. Ambos deben tirar con la máxima fuerza posible. Pierde el equipo que traspase la división.

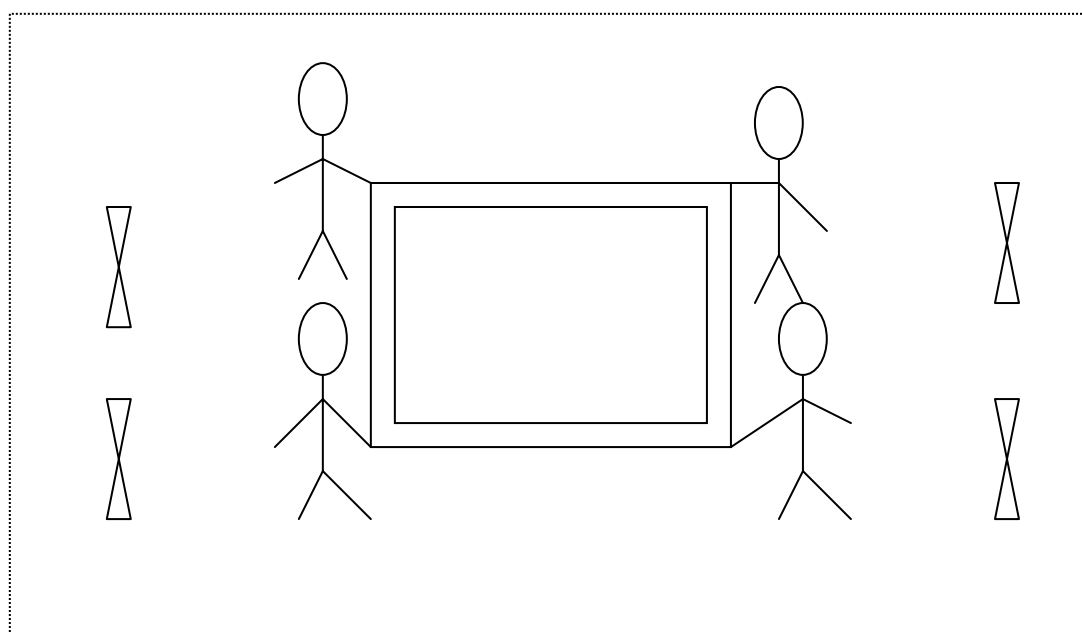
Material: Cuerda.



- Cuatro esquinas con cuerda.

Cuatro jugadores agarran con una mano la cuerda atada en sus extremos y tiran formando un cuadrilátero. A una señal empiezan a tirar, tratando cada uno de los jugadores de agarrar un objeto que hemos situado a 2 ó 3 metros detrás de sí. Al jugador que tiene éxito se le concede un punto a su favor.

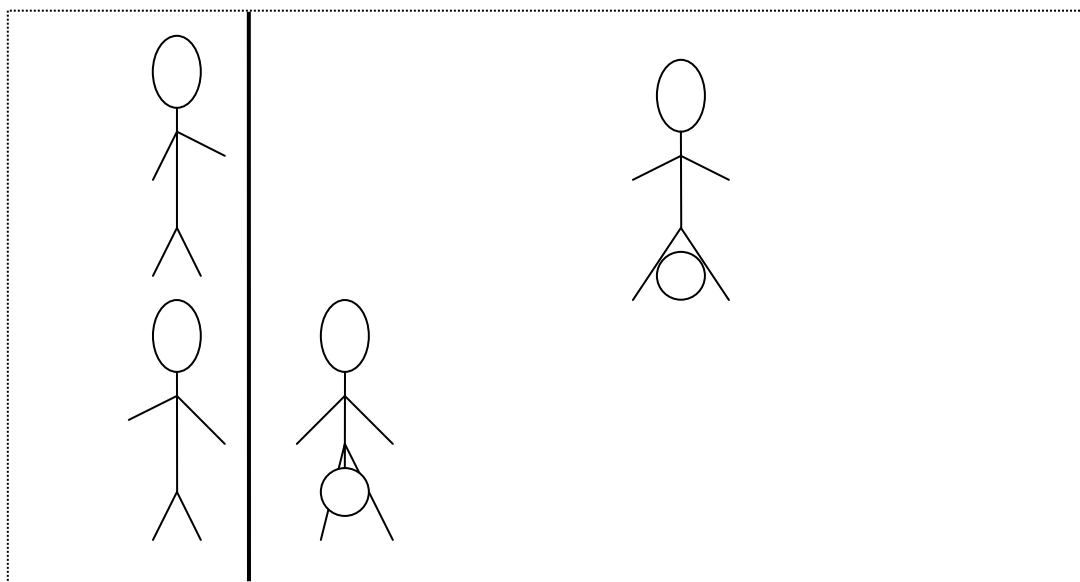
Material: Cuerda y distintos objetos.



- El canguro.

Es un juego de relevo, llevando una pelota entre los pies. Se colocan los jugadores, distribuidos en equipos, detrás de la línea de salida. A la señal comienzan a salir los jugadores con el balón entre las piernas. Gana el equipo que llega primero.

Material: Pelotas.

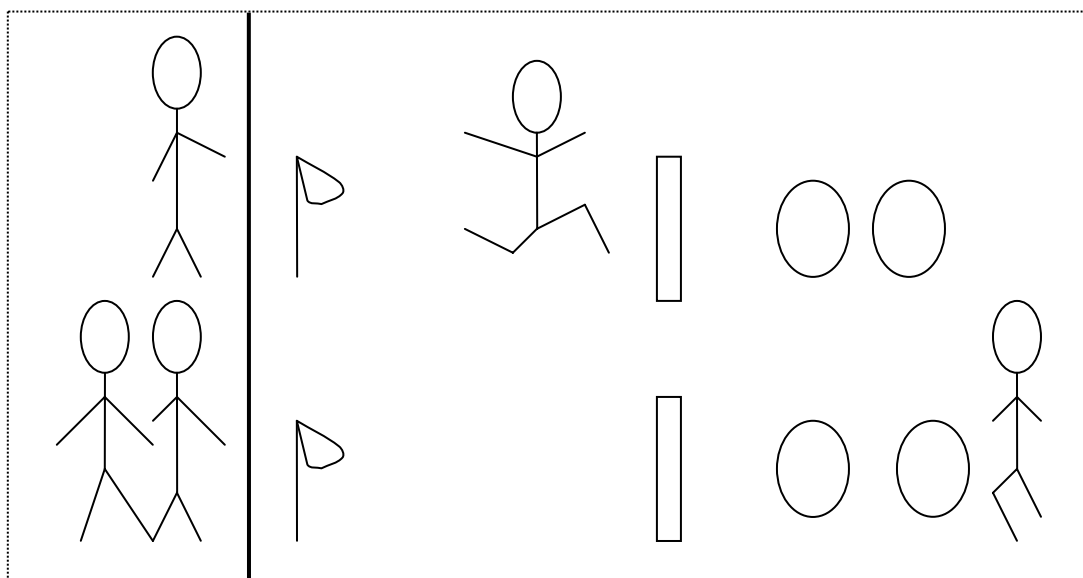


- Carrera de obstáculos.

Se colocan los jugadores de cada equipo en hileras, detrás de una línea y de su correspondiente banderola.

A la señal, los primeros de cada equipo corren saltando los obstáculos pasan por detrás de la banderola y regresan a dar una palmada al compañero que inmediatamente hará lo mismo. Triunfa el equipo que primero hacen el recorrido todos sus componentes.

Material: Banderolas, bancos, sillas, aros y pelotas.



▪ Los borriquitos.

Los jugadores se disponen en cuatro, uno agachado y sujetado a los dos compañeros y otro encima de ellos. Todos los grupos se sitúan en la línea de salida y a la señal salen todos. Gana el primero que llega a la meta.



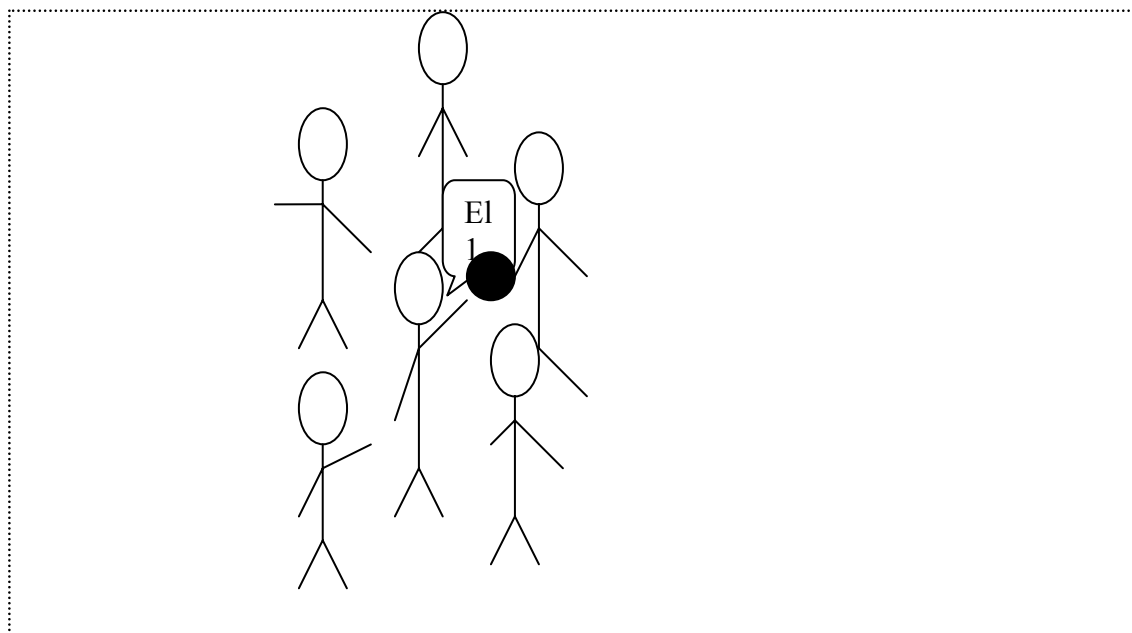
3) Coordinación óculo-manual.

Primer ciclo.

- Los números.

A cada jugador le corresponde un número y forman un círculo. El jugador designado se sitúa en el centro del círculo y lanza la pelota al aire y dice un número, el que le corresponda debe de coger la pelota antes de que ésta toque el suelo. (Se puede realizar también con los nombres, para que los niños conozcan a sus compañeros, con animales, colores, etc.)

Material: Pelota.



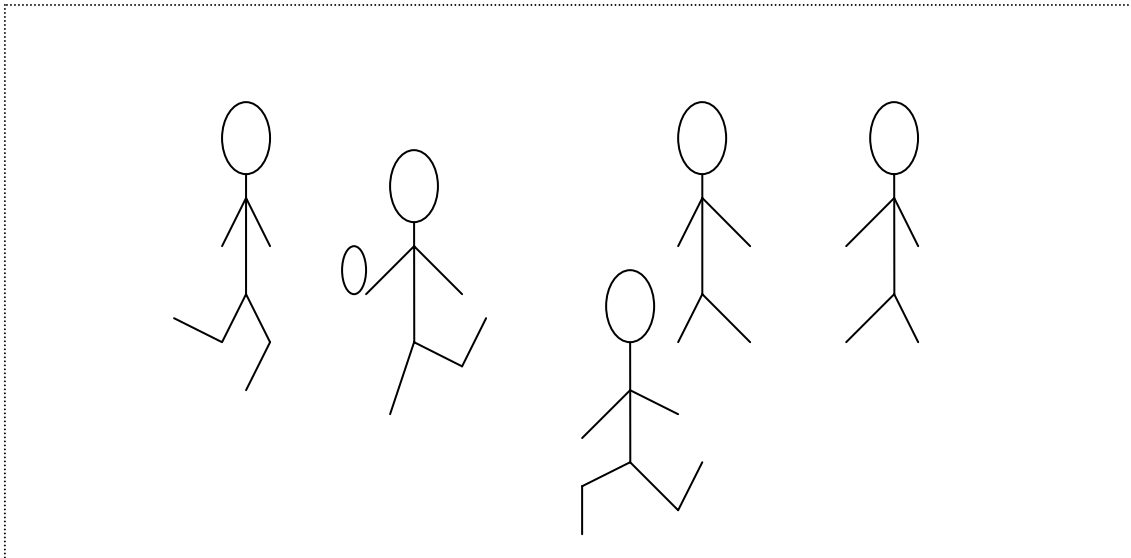
- Patata caliente.

Todos los jugadores se repartirán por el terreno de juego, a una distancia considerable para que se puedan pasar la pelota de unos a otros.

A la señal se comienza a pasar la pelota de unos a otros, hasta que suena un silbato. El que tiene la pelota en ese momento se anota un punto.

Pierde el jugador que primero llega a diez puntos.

Material: Pelota.



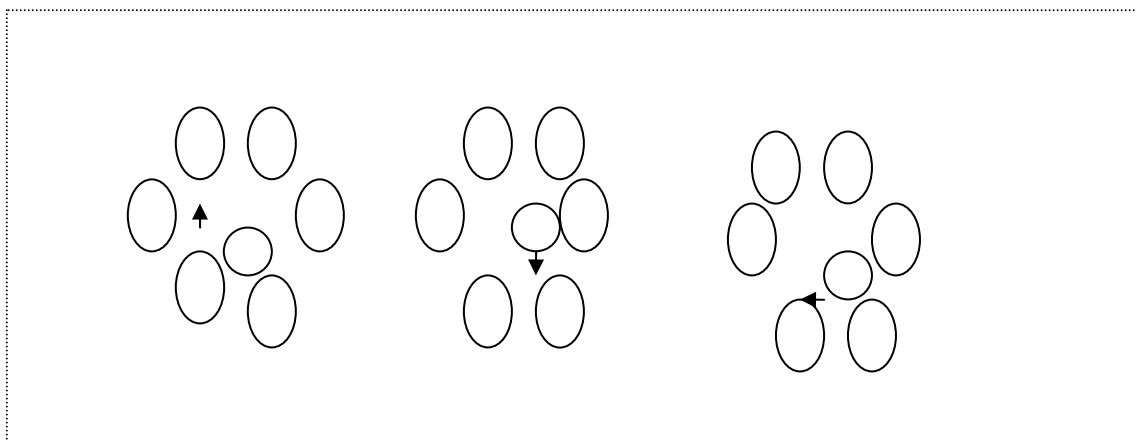
- Globo al aire.

Se divide la clase por equipos. Cada equipo tiene un globo y se colocan en forma de círculo. A la señal se pasa el globo al compañero que se tiene a la derecha y éste al siguiente y así sucesivamente.

Gana el equipo que menos veces se le cae el globo al suelo en un tiempo determinado.

Otra forma de realizar este juego. Los alumnos se sientan en círculo y se pasan el globo de forma desordenada.

Material: Globos.



- El dibujante.

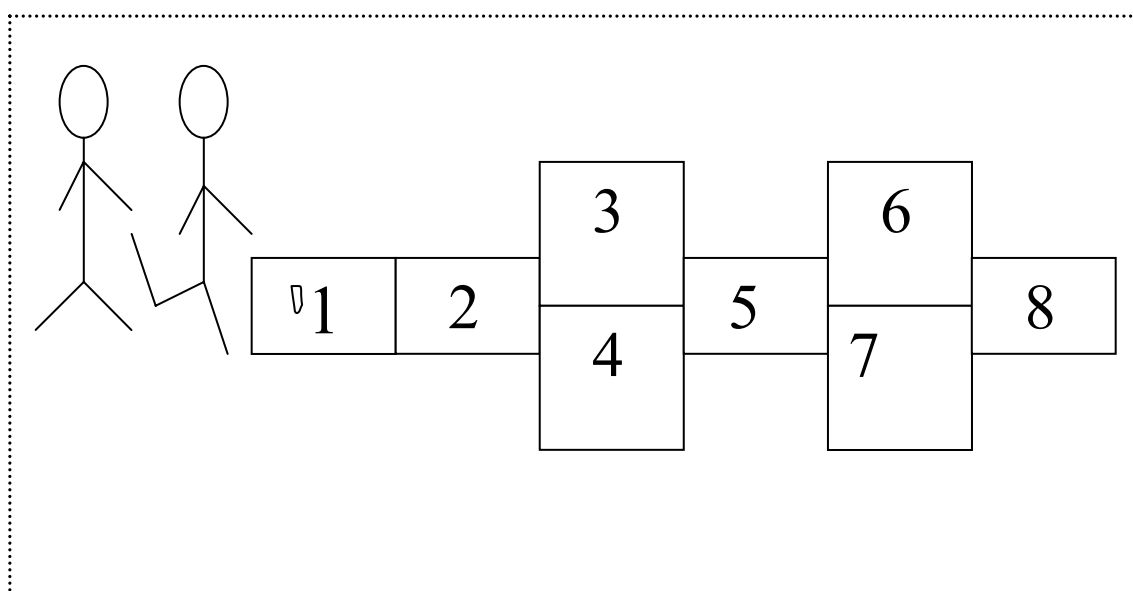
Este ejercicio se realiza en clase. Se le reparte a cada alumno una hoja cuadriculada y un lápiz. En cada hoja hay un punto dibujado que es el punto de salida. Los niños deben ir siguiendo las instrucciones del profesor, que irá indicando dos cuadros a la derecha, ocho hacia abajo, uno a la izquierda, etc.

Al final tiene que salir el dibujo que haya dicho el profesor, un castillo, un coche, un tren, etc. Esto trabaja la atención de los niños y tendrá buen resultado los niños que no se hayan distraído.

Material: Lápiz, goma y papel cuadriculado.

- El guiso o ziriguizo.

Se escriben unos recuadros en el suelo con los números del 1 al 8. El primer jugador debe tirar una piedrecita empezando por el uno, después el dos y así sucesivamente. Si al jugador que le toca mete la piedra en el recuadro que no es el correcto o toca línea, pasaría el turno al siguiente jugador.

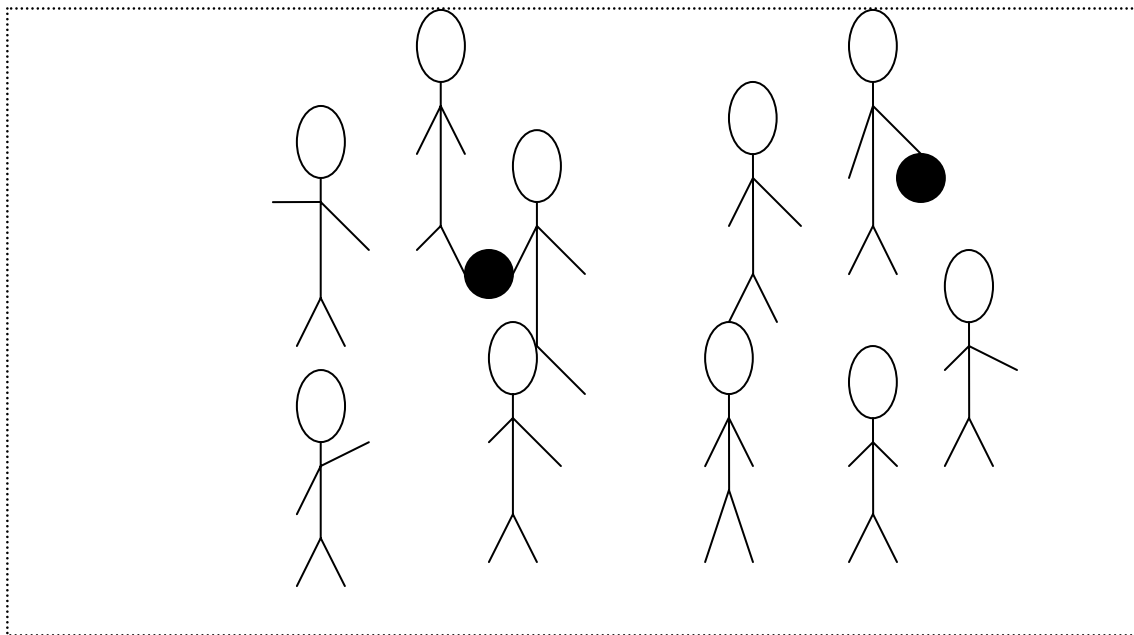


Segundo ciclo.

- El balón que marea.

Con los jugadores de la clase se hace dos círculos con un balón cada uno de ellos. El juego consiste en lanzar el balón al compañero para que éste dé una vuelta. Gana el equipo que antes terminen sus jugadores.

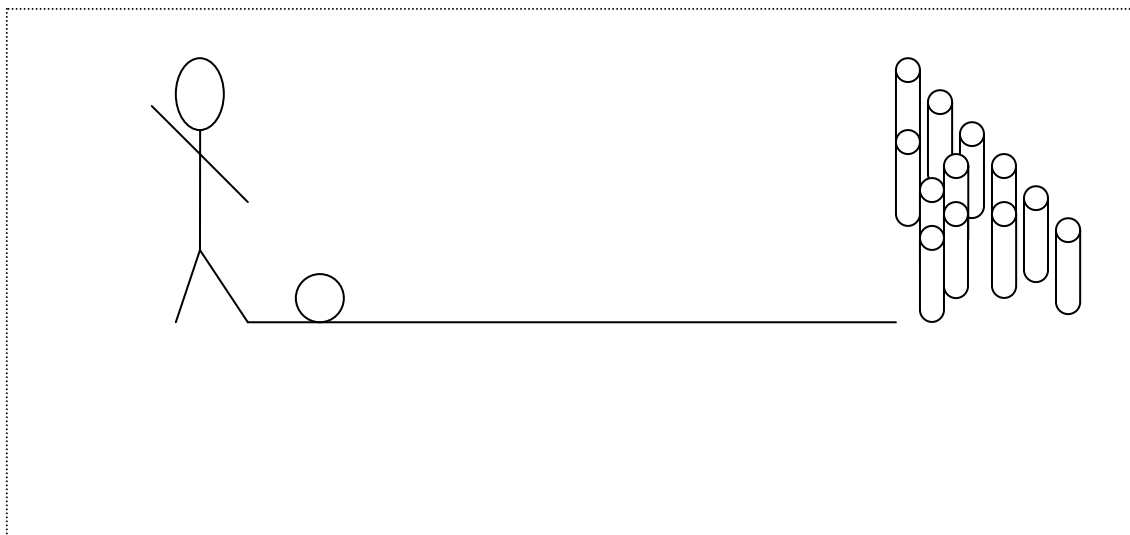
Material: Pelotas.



- Los bolos.

Los jugadores se sitúan a una distancia determinada según la fuerza de los participantes y con una pelota cada uno de ellos. El juego consiste en derribar los bolos golpeándole con la pelota. Si se han agrupado por equipos ganará el que más bolos derribe en un tiempo determinado.

Material: Bolos y pelotas.

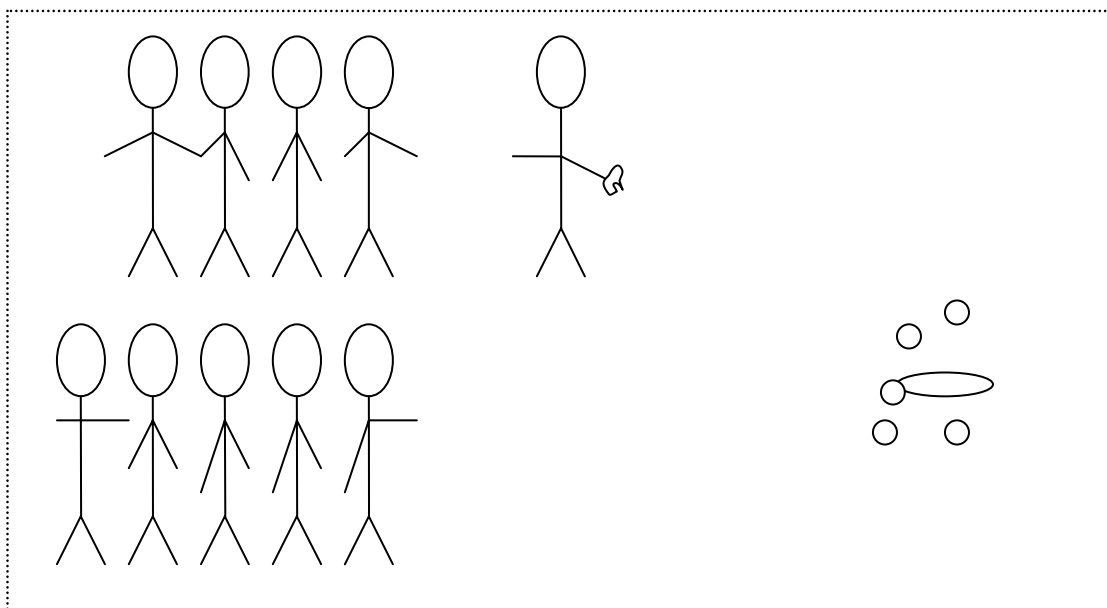


- Las chapas.

Se hacen grupos de 4 ó 5 jugadores. Para empezar se hace en el suelo un agujero o se simula.

Tiran todos los jugadores desde una distancia marcada en el suelo que puede ser de unos 3 metros aproximadamente y el que queda más cerca empieza a tirar el primero. Tiene que dar un golpe seco con el dedo corazón en la chapa tratando de introducirla en el agujero. Lo hace tres o cuatro veces y las chapas que consigue para él.

Material: Tapones de botellas, chapas o canicas.

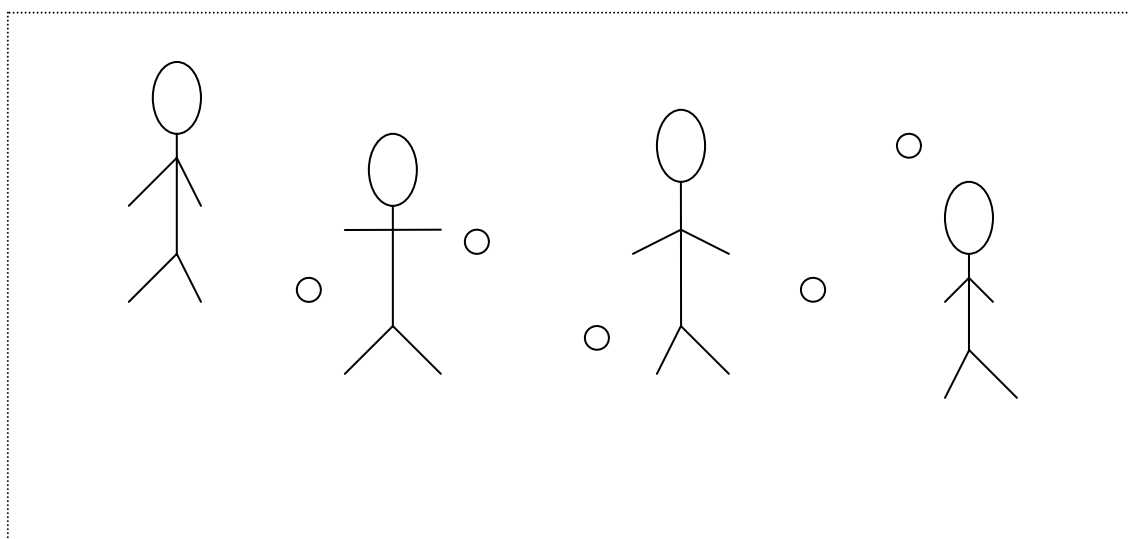


- ¡A pescar!

Se distribuyen por la sala tantas botellas o pelotas de tenis como niños hay en clase menos una. Los niños correrán desplazándose por entre las botellas. Al hacer el profesor una determinada señal los niños tratan de coger una botella o pelota.

El niño que no coge ninguna botella o pelota se anota un punto. Pierde el que más punto tenga.

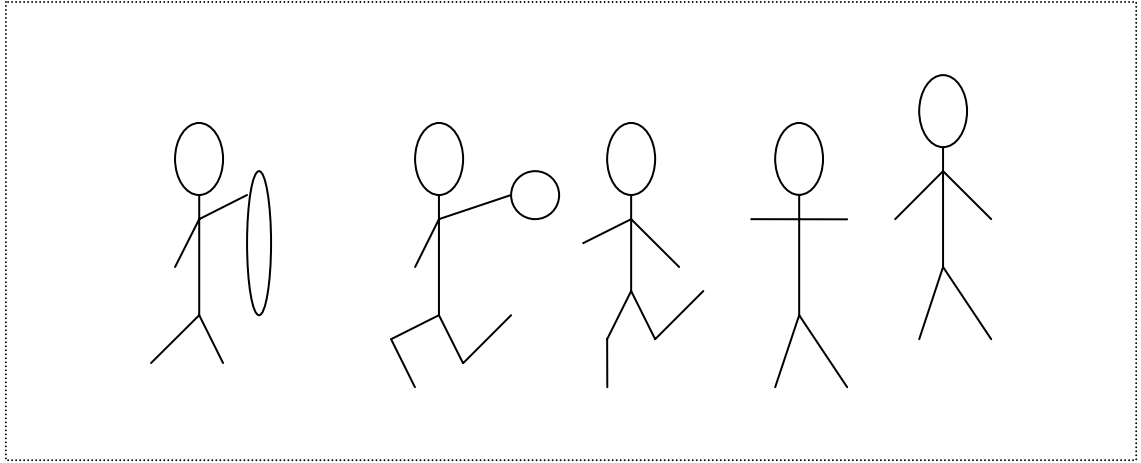
Material: Botellas o pelotas de tenis.



- El aro móvil.

La clase se divide en grupos de 4 ó 5 lanzadores y un perseguidor. El perseguidor se coloca a una distancia considerable y cuando sus compañeros lancen la pelota tienen que intentar que la pelota entre por el aro.

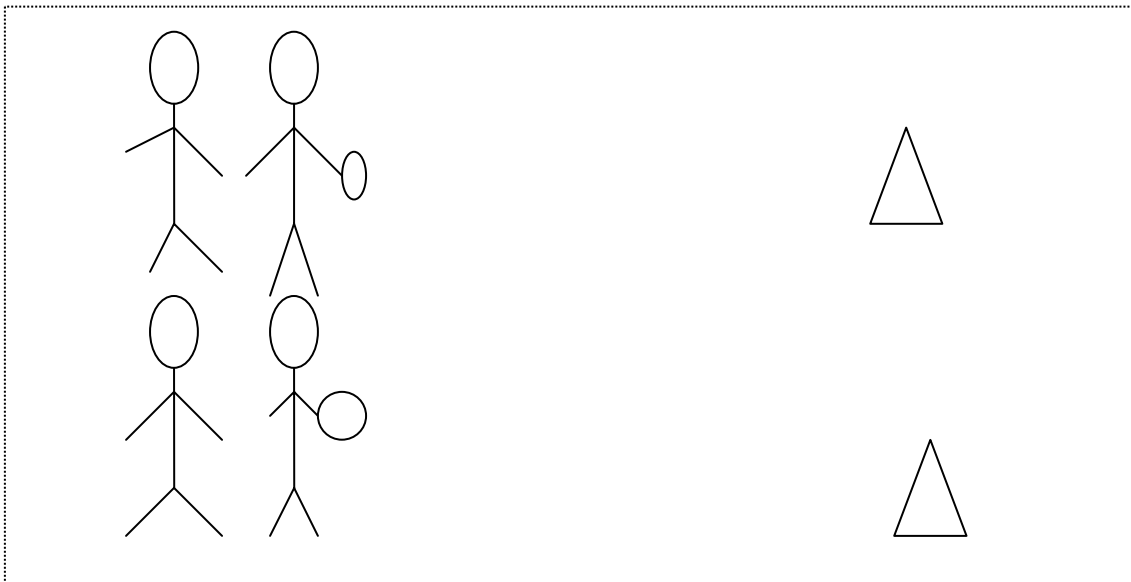
Material: Aros y pelotas.



- Encesta en el cono.

Los alumnos se sitúan en fila india. Se coloca el cono a una distancia determinada y cada jugador tira 4 aros, 2 medianos y 2 pequeños. Según los aros que encesta serán los puntos que se anotara.

Material: Conos y aros.



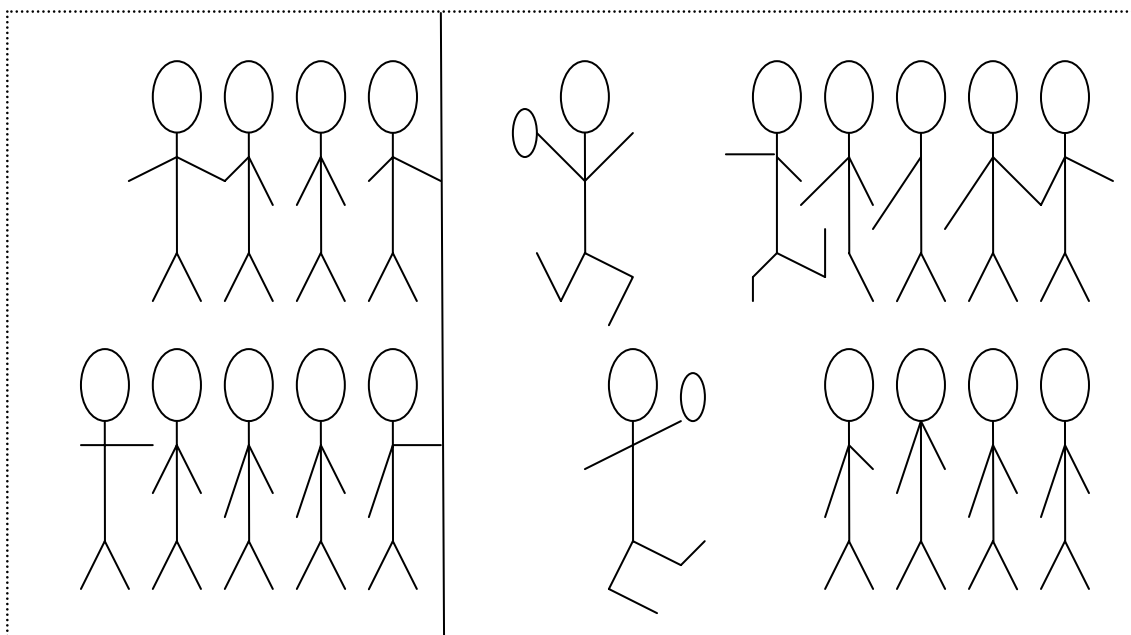
Tercero ciclo.

- Pelota descubierta.

Los jugadores se colocan en dos grupos de 10 jugadores aproximadamente, con una pelota en cada grupo.

Se colocan en fila india, detrás de la línea de salida. Enfrente y a una distancia que depende de la fuerza que tienen los jugadores para lanzar la pelota, se sitúa en segunda fila. A la señal, el jugador situado en primer lugar sale corriendo con la pelota en la mano y al llegar a la segunda línea lanza la pelota al siguiente de los jugadores de su equipo. Este después lo lanzará la próxima vez. Finaliza el juego cuando todos han pasado la segunda fila.

Material: Pelotas.



- El hoyo.

En la base de una pared, se hacen tantos corralitos con piedras como jugadores intervienen. Están numerados los jugadores y a cada jugador le corresponde un hoyo. Comenzando por el jugador 1, que lanza la pelota de tenis hacia los corrales procurando

que no vaya al suyo. El jugador que le cae la pelota en su corral, la coge e intenta darle a uno de los jugadores que ya salieron corriendo, (no debe moverse del corral para el lanzamiento). Si la pelota no da a ninguno, se coloca una china en su corral. Si le pega a otro éste continua tirando a los demás. Al jugador que le introducen tres chinitas en su corral, está eliminado.

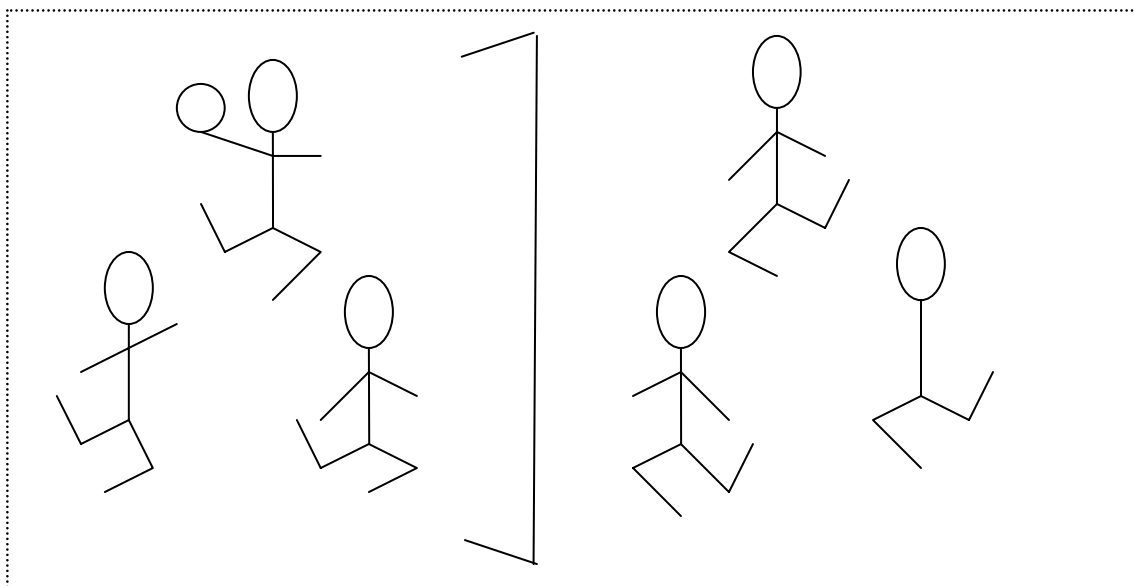
Material: Piedras, pelota de tenis y chinos o chinas.

- ¡Que la pelota no caiga!

Se forman dos equipos y se divide el terreno de juego en dos mitades separadas por una cuerda a una altura de 2 metros aproximadamente. El juego consiste en sucesivos pases del balón de un campo al otro tratando de que el balón no toque el suelo, (se puede pasar con manos o pies). Cada vez que el balón cae al suelo el otro equipo se anota un tanto.

El juego se hace más divertido si se juega con dos o más pelotas.

Material: Cuerda y balones.

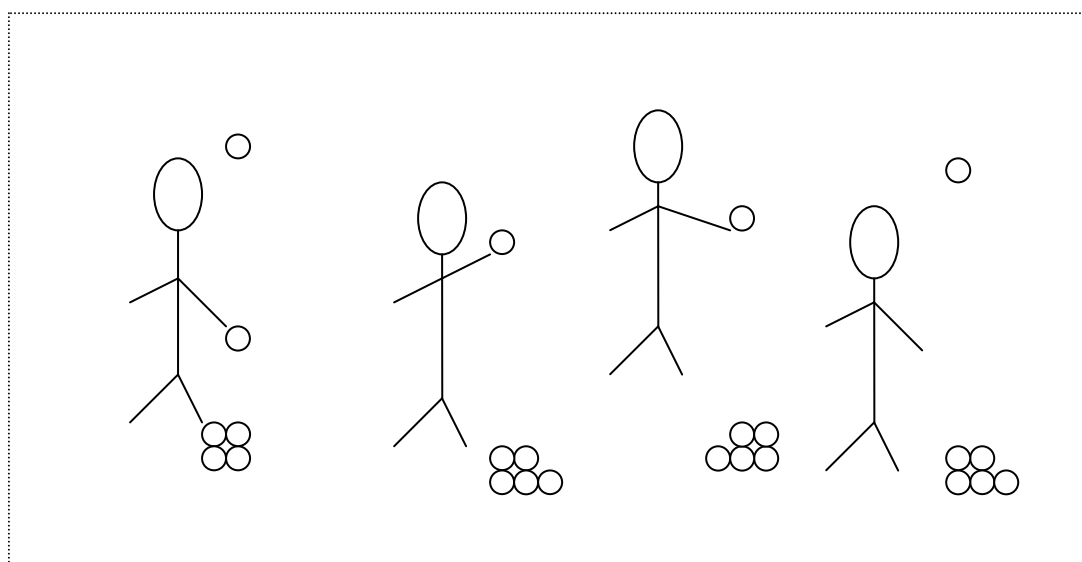


- Chinitas.

Es un juego de mucha habilidad y rapidez. Se colocan seis chinas en el suelo y el objetivo del juego es recogerlas de distintas formas. Se toma la primera china del suelo con la mano de forma normal, para recoger la segunda es necesario lanzar la primera al aire y antes de que caiga coger la segunda. Después la tercera y así sucesivamente, hasta coger las chinas en la mano.

Una variante puede ser tirar una china al aire y coger dos.

Material: chinas o chinos.

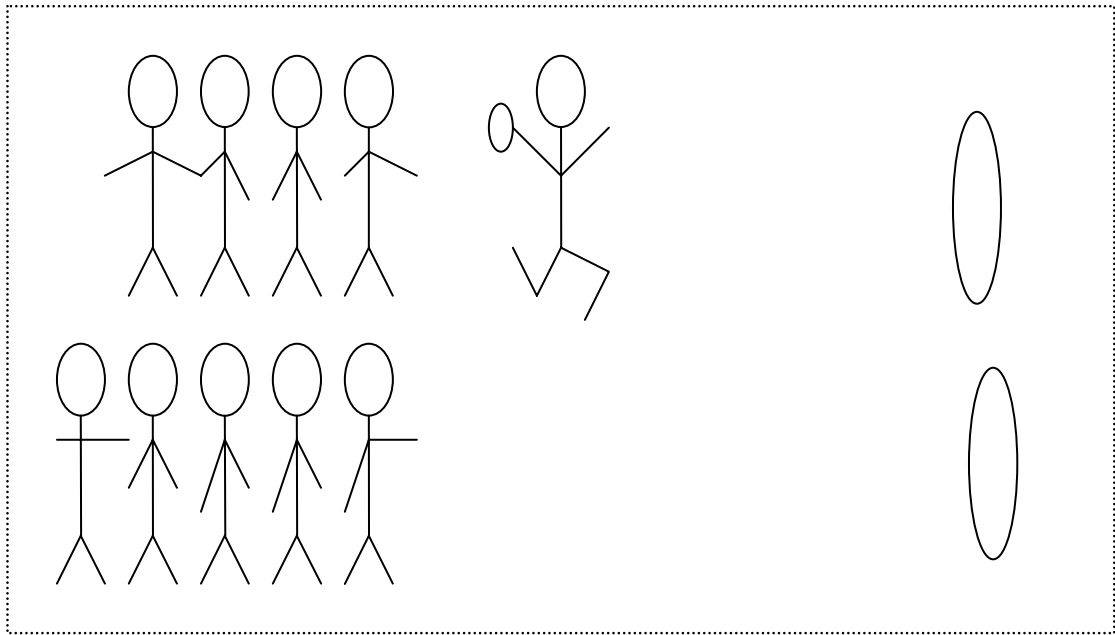


- Diana en el aro.

Por equipos se colocan en hileras, el primero de cada equipo con un balón en las manos y delante de un aro a una distancia considerable.

Tira el balón al aro y si da dentro se le anota un punto. Gana el equipo que primero consigue 20 puntos.

Material: Balones y aros.



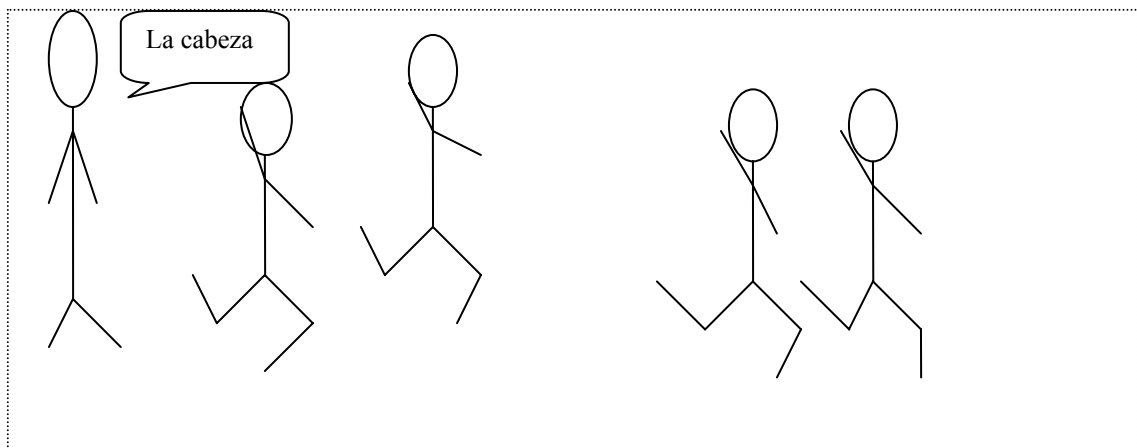
4) Esquema corporal y ajuste postural.

Primer ciclo.

- Conozco mi cuerpo.

Los niños de la clase corriendo por el patio y sin dejar de correr deben de tocarse la parte del cuerpo que indique el monitor.

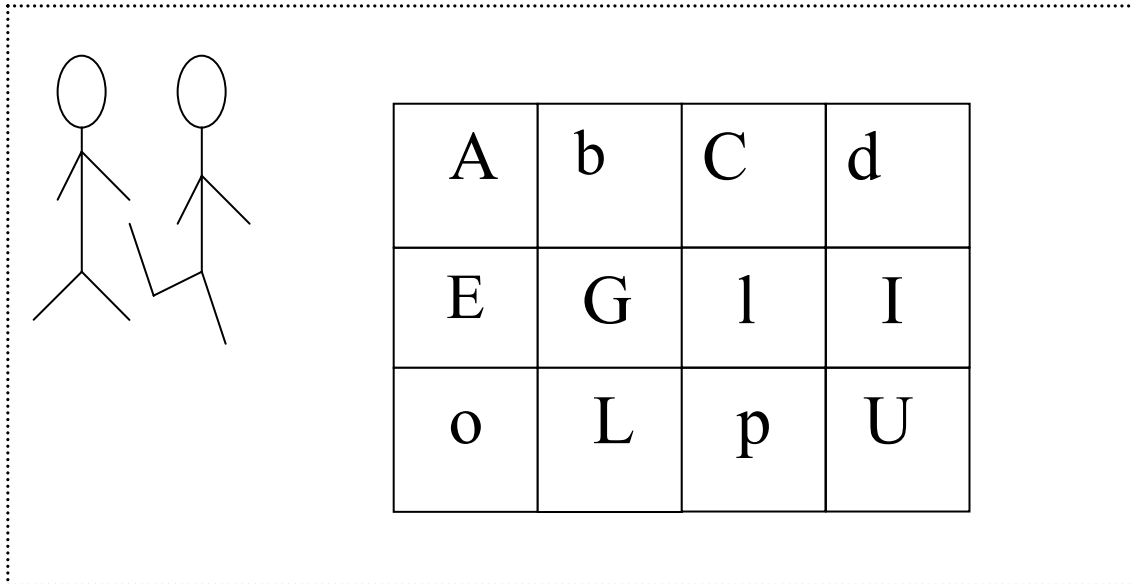
Se debe indicar la mano que debe de realizar el movimiento correspondiente.



- Mayúsculas y minúsculas.

Se dibuja en el suelo una serie de recuadros en los que se ponen las letras del abecedario. El jugador saltando a la “pata coja” tendrá que ir de mayúsculas en mayúsculas o de minúsculas en minúsculas según se le indique, pasando el siguiente cuando tenga alguna equivocación.

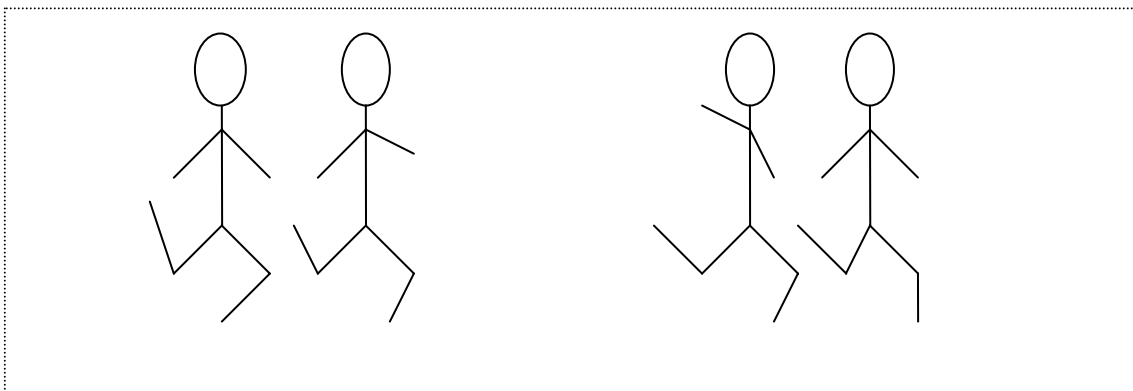
Material: Tiza para pintar los recuadros.



▪ Las figuras.

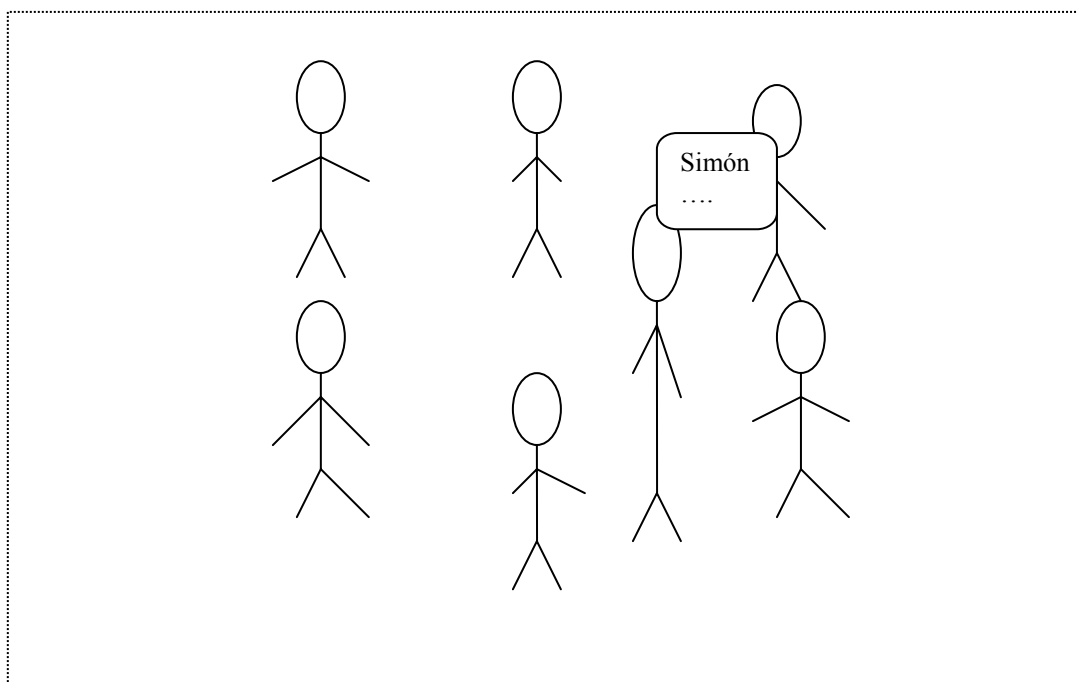
Los jugadores se distribuyen por parejas, uno corre tras el otro; cuando éste se ve alcanzado adopta una postura estática, y el otro tiene que hacer lo mismo (adoptar la misma postura), hasta que éste sale corriendo.

Cambian los papeles cuando le tocan en carrera o en movimiento.



▪ Simón dice.

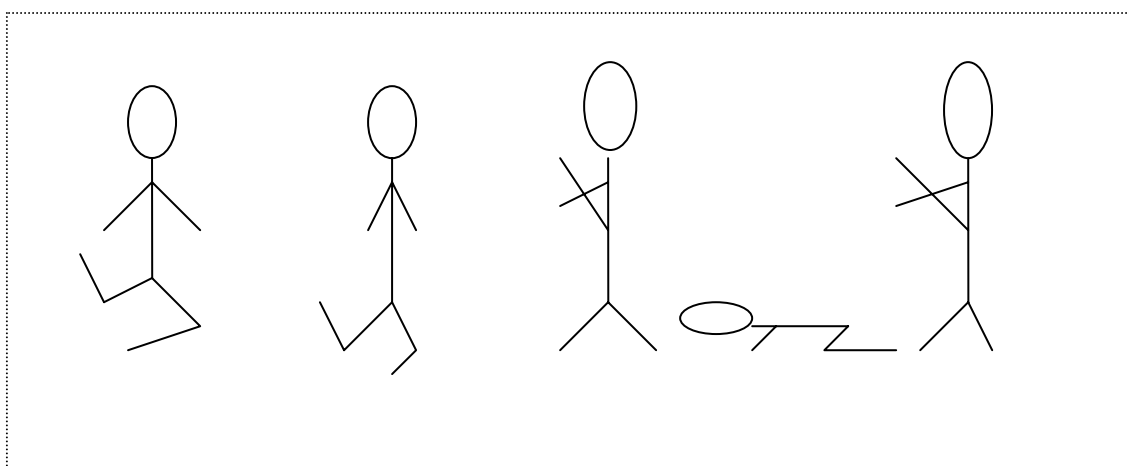
Todos los niños se colocan alrededor del director del juego, de tal manera que puedan oír lo que éste dice. Irá dando órdenes, las cuales sólo se obedecerán si éstas van seguidas de la palabra “Simón” en caso contrario permanecerán inmóviles.



- La estatua.

Los jugadores se encuentran repartidos por la clase. De cada seis o siete uno es perseguidor.

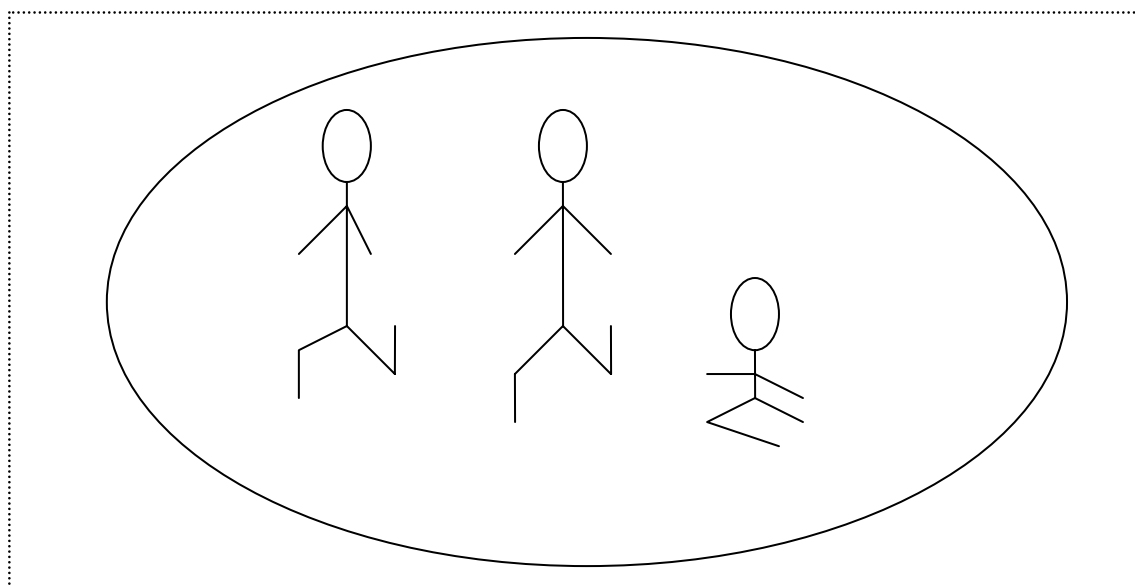
Cada jugador tocado se transforma en estatua quedándose en el sitio donde ha sido tocado, con las piernas abiertas y los brazos cruzados. Si de los jugadores libres alguno pasa por entre las piernas de la estatua, ésta queda libre. El objetivo del juego es que todos los jugadores sean estatuas.



- Los saltamontes y las ranas.

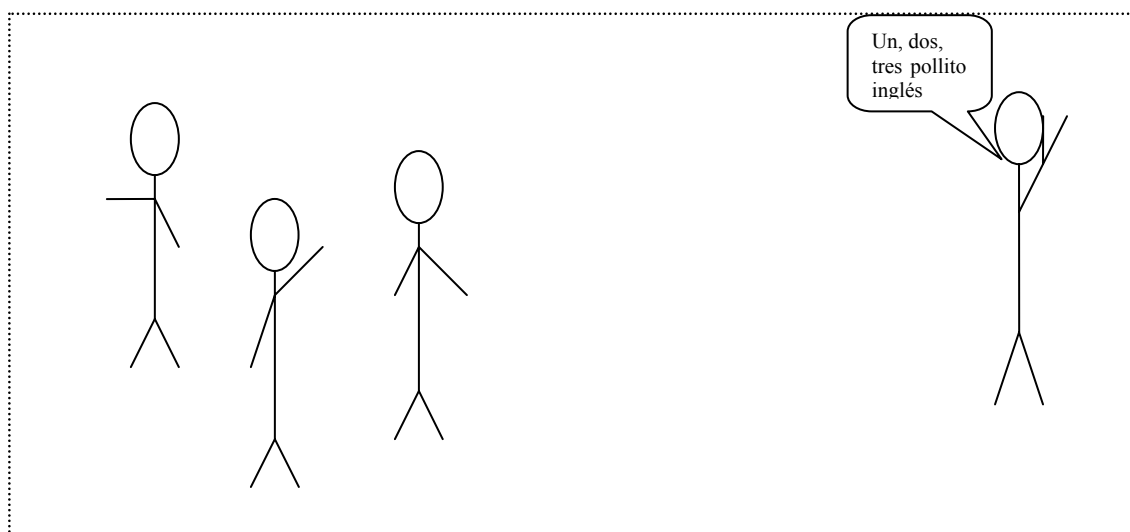
Se pinta un gran círculo en el suelo, dentro del mismo se colocan los niños/as, que harán de saltamontes y que irán dentro dando saltos a la “pata coja”, pero sin salir del círculo.

Otro alumno hace de rana y persigue a los saltamontes, pero esta rana va en cuclillas, por lo que no salta tan aprisa como los saltamontes. La dificultad se encuentra en ir a la “pata coja”.



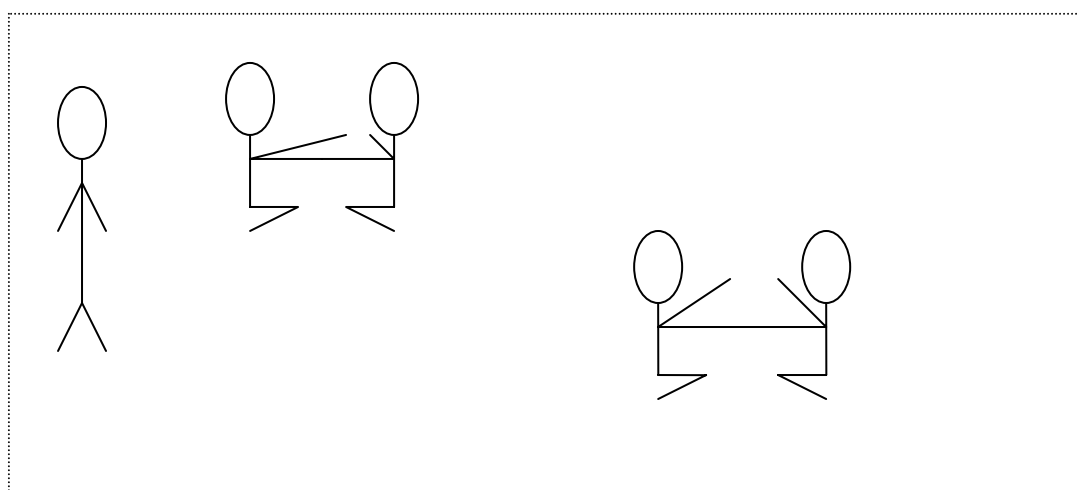
- El pollito inglés.

Un jugador será elegido al azar para que sea el pollito. Este se pondrá contra la pared diciendo en voz alta: “un, dos, tres, pollito inglés, sin mover los pies”. Los demás compañeros deben correr hacia él, mientras dice estas palabras y quedarse en estatua cuando el pollito se dé la vuelta. El que llegue primero a la pared del pollito, dirá esta palabra y será el siguiente pollito.



▪ Pelea de gallos.

Los jugadores se disponen por parejas, dándose frente y con las piernas flexionadas. A una señal del director del juego los participantes tratan de hacer perder el equilibrio al jugador contrario con las palmas de las manos. Es preciso indicar que solamente se puede empujar y nunca agarrarse con las manos.

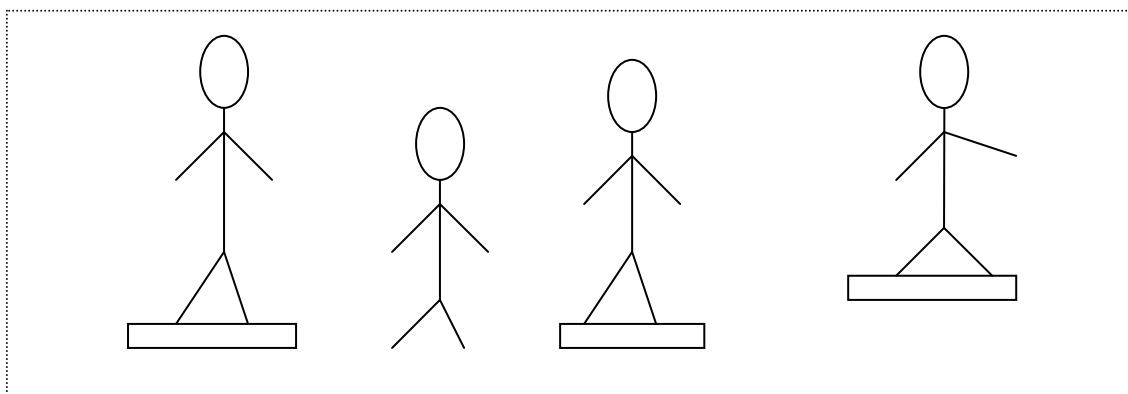


- Salto y equilibrio.

Todos los jugadores se colocaran con las piernas abiertas por encima de un bloque, taco, etc.

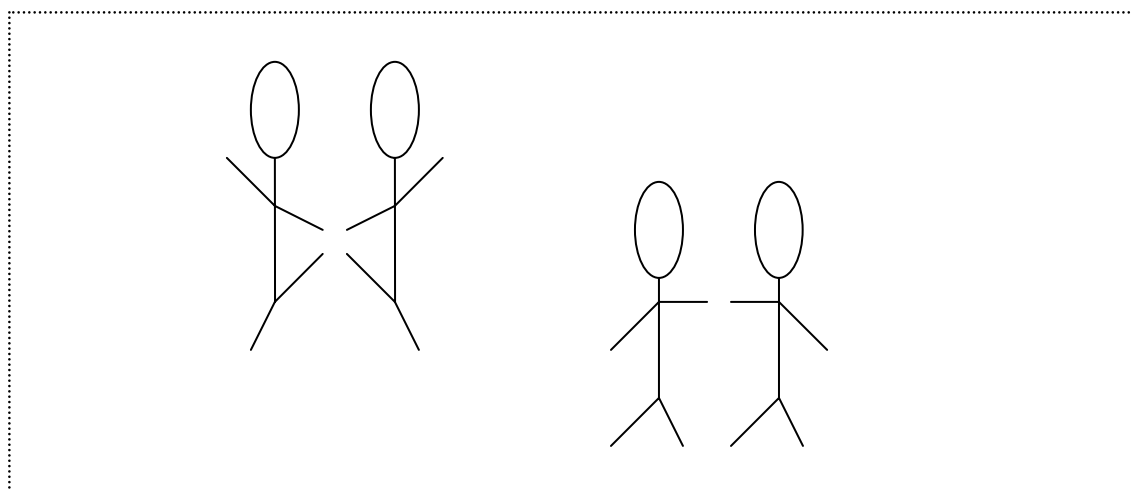
A una señal del director del juego todos los jugadores darán un salto en el aire y tratarán de quedarse en equilibrio sobre el taco.

Material: Bloque o taco.



- El espejo.

Se colocan los alumnos por parejas y uno de ellos hace un determinado movimiento y el otro trata de imitarlo lo mejor que puede. También se puede hacer de una manera colectiva, es decir, todos los alumnos se colocan frente al profesor y éste hace determinados movimientos y todos los alumnos le imitan.

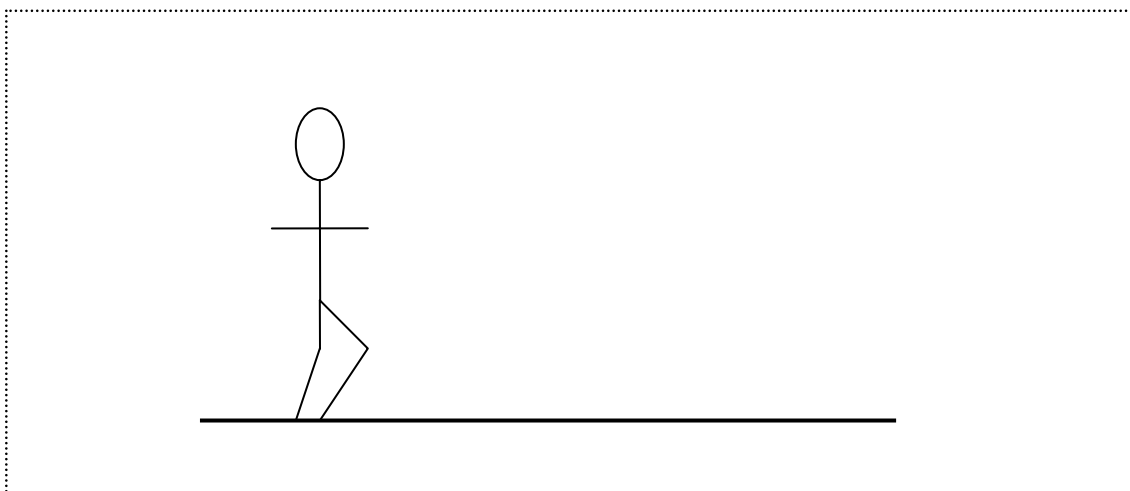


- Equilibrio sobre la cuerda.

La cuerda está en el suelo formando una línea recta. El niño tiene que andar, sobre ella ayudándose con los brazos como si fuese un equilibrista. Tiene que pisar con seguridad y sentir la cuerda debajo de sus pies procurando además no dar ningún paso fuera.

También se puede hacer el mismo juego dando marcha atrás o pisar la cuerda de tal modo que los pies avancen formando ángulo recto con ella; en esta posición se avanza de lado.

Material: Cuerda.



- Soy una taza.

El monitor baila con los niños, la canción soy una taza. Los niños deben cantar e ir realizando los gestos.

La canción es la siguiente:

Soy una taza, una tetera,

una cuchara y un cucharón.

Un plato hondo, un plato llano,

un cuchillo y un tenedor.

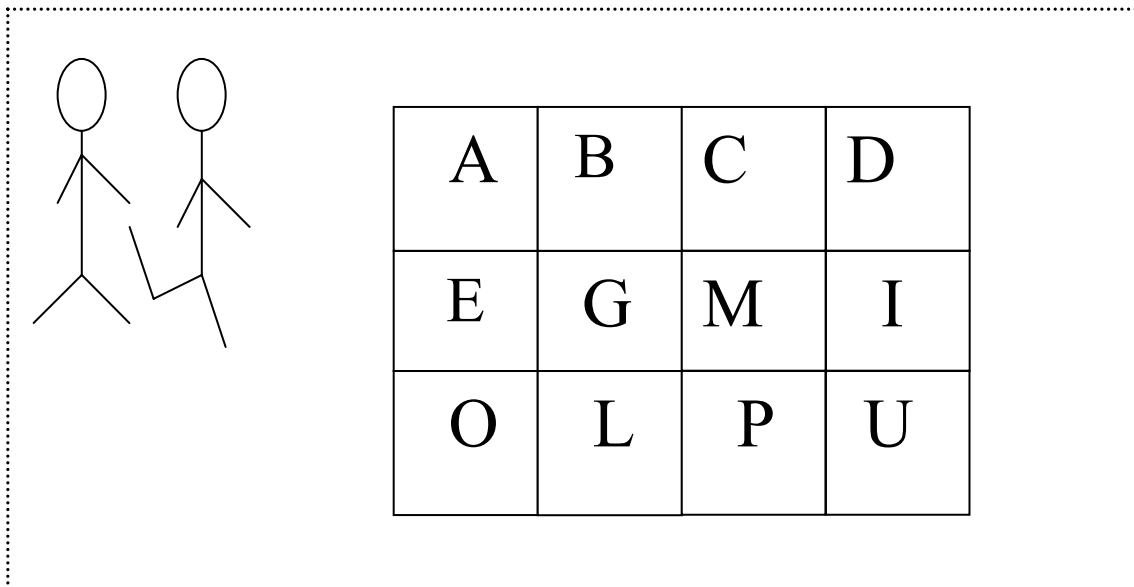
Soy un salero, un azucarero,
la batidora y la olla expres, chu chu.

Segundo ciclo.

- Las palabras o sonidos.

Con los recuadros y las letras en el suelo, el juego consiste en la capacidad del alumno de saltar a la “pata coja” combinando letras y formar sonidos coherentes o palabras.

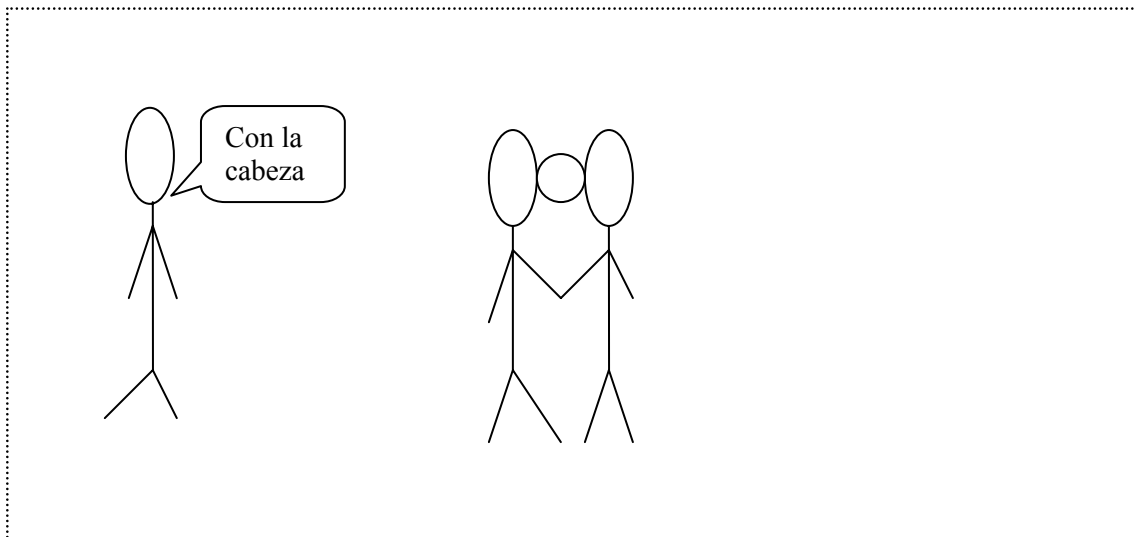
Material: Tiza para pintar los recuadros.



- Sujetar la pelota.

En este juego dos niños cogen una pelota e intentan sujetarla con la parte del cuerpo que indique el director del juego. (Entre las cabezas, espaldas, frentes, hombros, etc.)

Material: Pelotas.

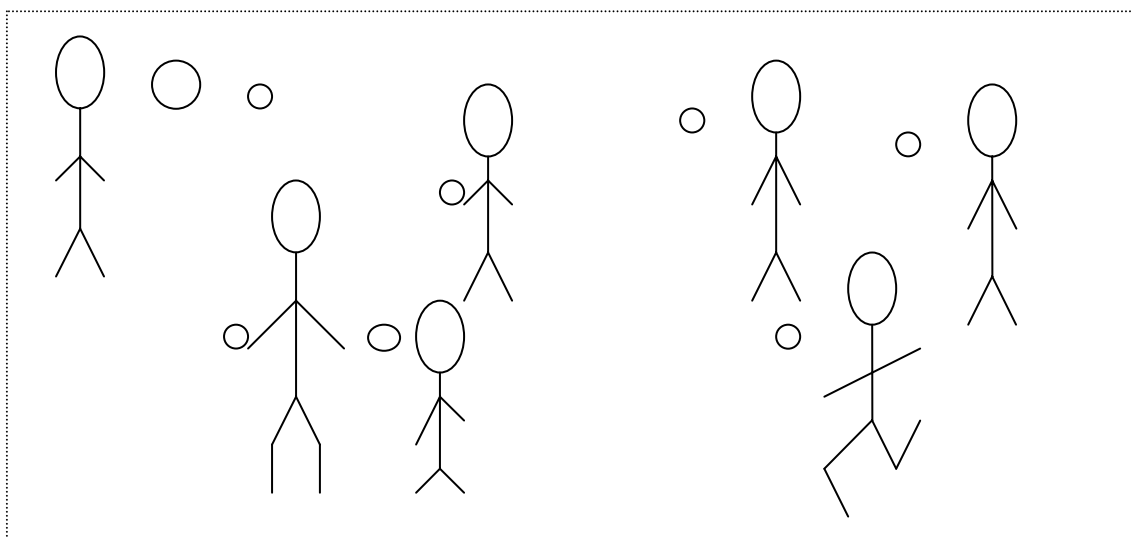


- Tiro al balón.

El monitor de la clase con un balón de voleibol en las manos y los jugadores con una pelota de tenis, estos repartidos en dos equipos.

Cuando el director lanza la pelota al aire los jugadores tendrán que tirar con la que ellos tienen y el equipo que más veces le alcance será el ganador.

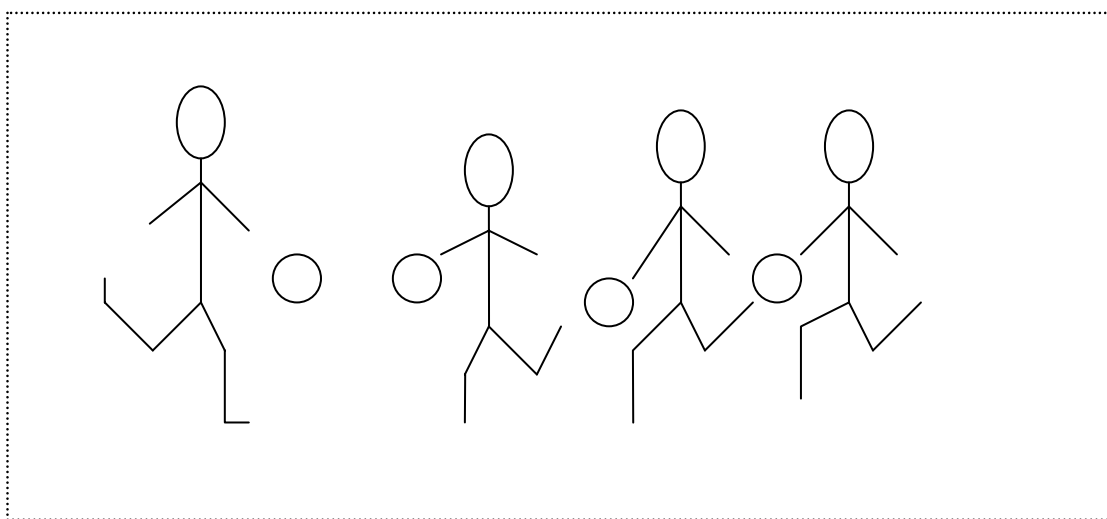
Material: Balón de voleibol y pelotas de tenis.



- Imítame.

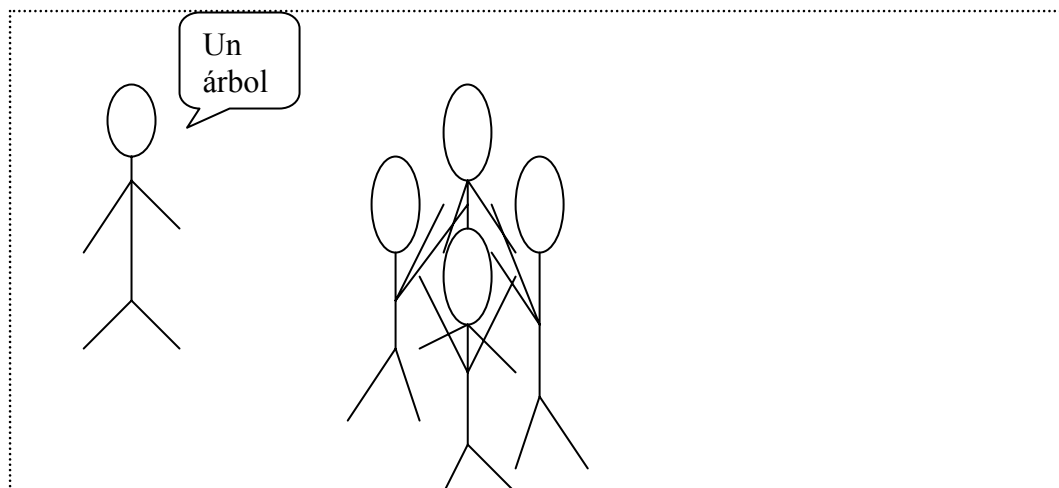
El primer niño hará varias acciones con una pelota: rebotarla varias veces, lanzarla al aire, rodarla, etc. Los siguientes repetirán los movimientos siguiendo el mismo orden y usando su propia pelota, al mismo tiempo.

Material: Pelotas.



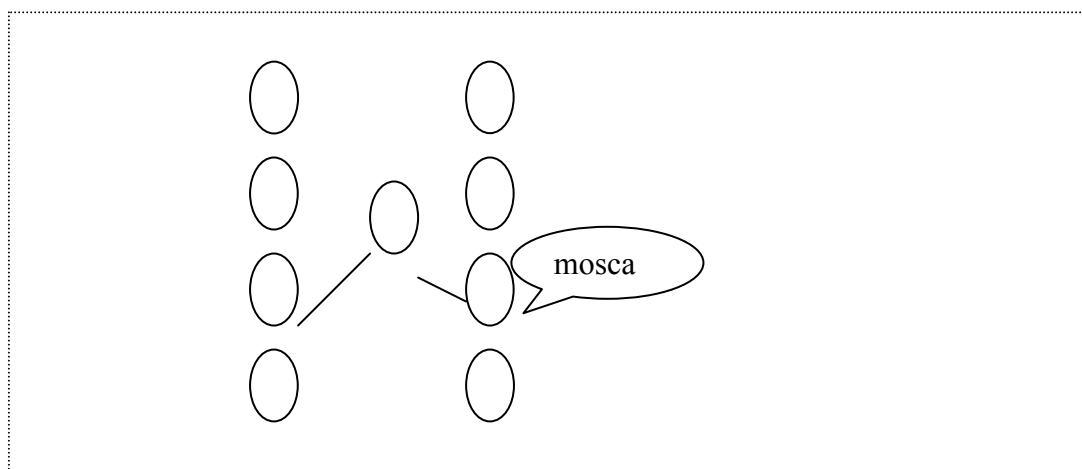
- Las figuras.

Se divide la clase en dos grupos o tres. Los alumnos deben formar con sus cuerpos los objetos que indiquen el profesor. (Coches, círculos, casas, etc.)



- Mosca.

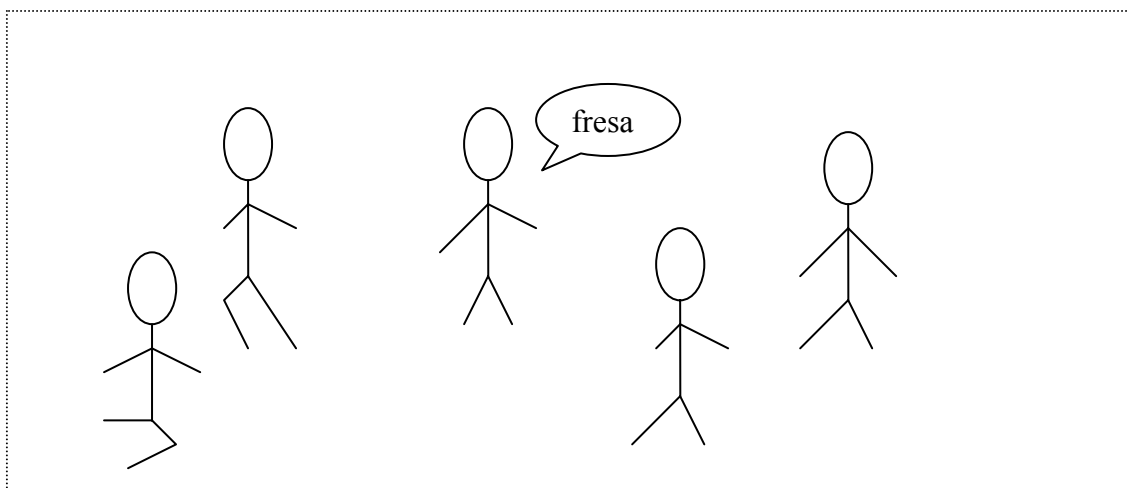
Se colocan los jugadores haciendo un pasillo con las manos levantadas. Uno de ellos que es el que se la queda tiene que pasar por el medio. Los demás tratan de golpear suavemente sin ser visto y diciendo “mosca”; si alguno de los que han golpeado se le ve, se cambian los papeles.



- La fruta prohibida.

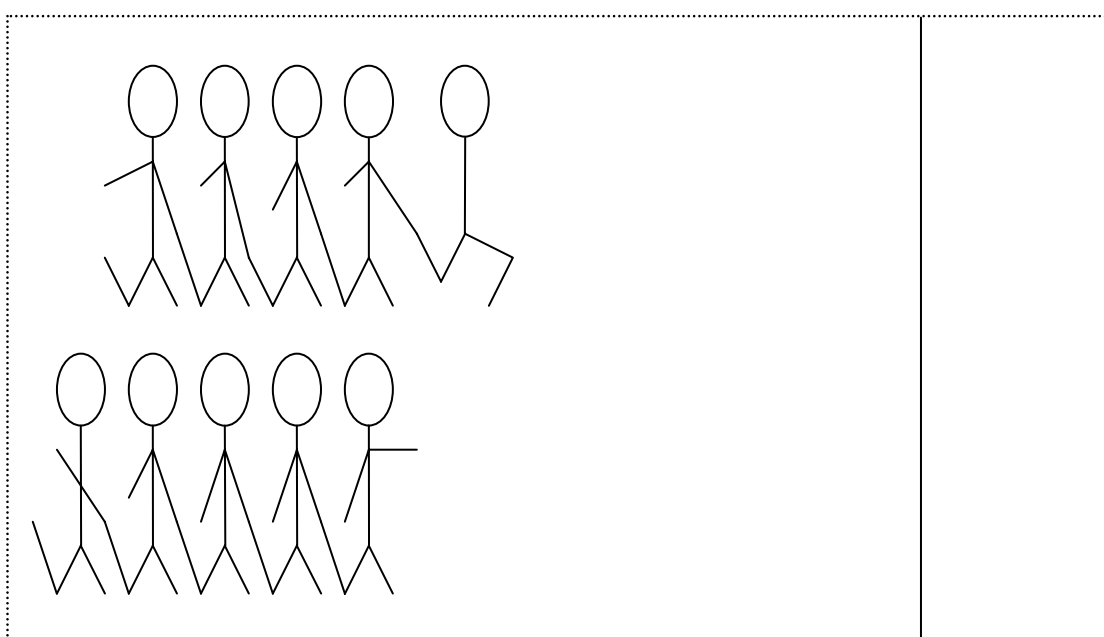
Los jugadores se encuentran repartidos por la clase. Uno de ellos es el perseguidor y dice la fruta prohibida es por ejemplo fresa.

Cada jugador antes de ser tocado debe decir una fruta quedándose en estatua, con las piernas abiertas y las manos abiertas. Los jugadores libres pasa por entre las piernas de sus compañeros y así este queda libre. Si alguno dice la fruta prohibida se convierte en perseguidor.



- Carreras a la pata coja.

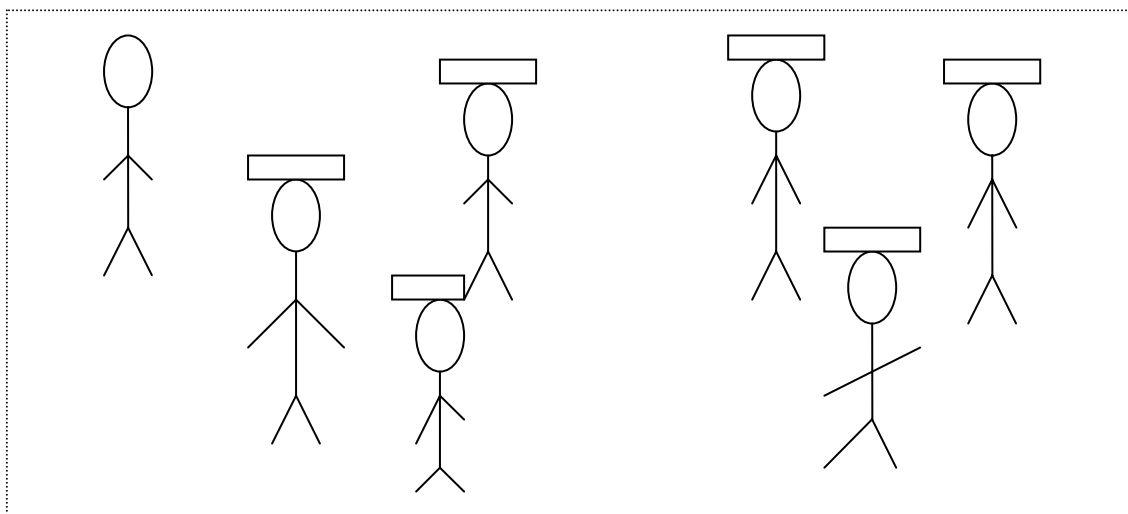
Se hacen dos equipos que se colocan en hileras desde un punto de partida. Se señala otro punto de llegada. Los alumnos sujetan la pierna del mismo y se apoyan con la mano en el hombro también del de delante. El primero de la hilera lleva las manos libres y el último el pie en el aire. Se da la señal y ambos equipos parten hacia la meta. Si un equipo rompe la cadena debe volver a empezar, o también si apoya el pie en el suelo.



- De pie, sentado.

Colocar sobre la cabeza de los concursantes un determinado objeto y a la voz del director del juego todos los jugadores se ponen sentados en el suelo, si alguno se le cae el objeto se le suma un punto o se elimina. Después todos se ponen de pie.

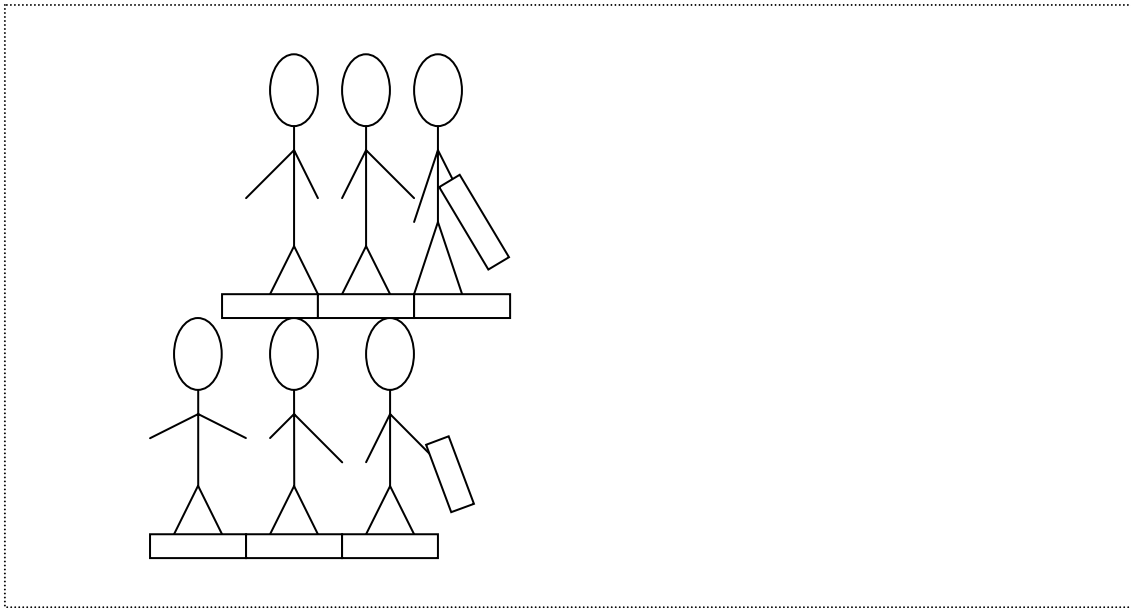
Material: Saquitos.



- Cruzamos el río.

Este juego consiste en tratar de pasar el río tres jugadores con cuatro tablitas de maderas. Cuando los tres han pasado llevarán la tablita que se ha quedado atrás delante de ellos y avanzarán, de esta manera se pueden hacer carreras de equipos.

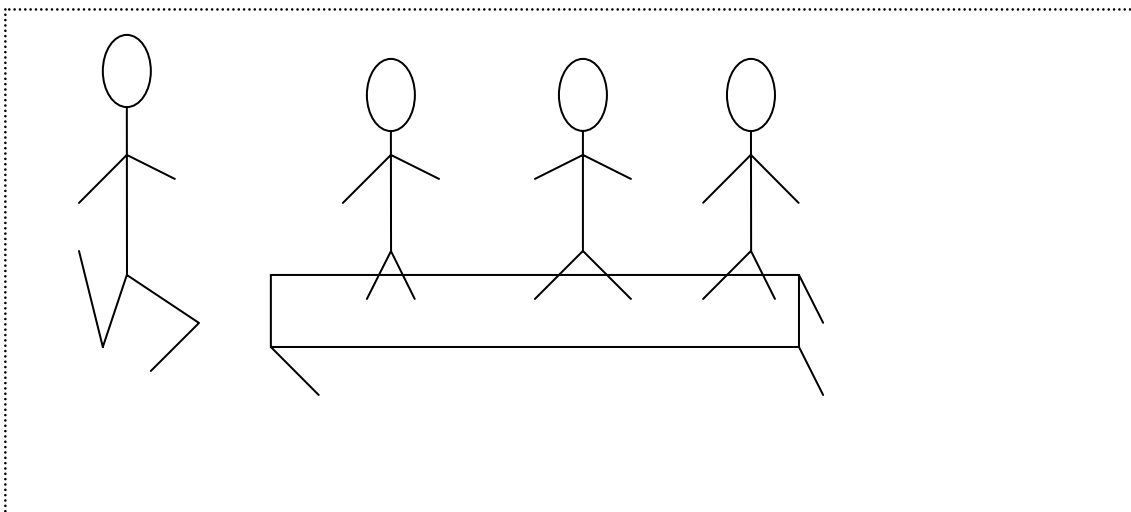
Material: Tablitas.



- Salto del banco.

Los jugadores se sitúan sobre el banco y a la voz del monitor darán un salto y se quedaran en el suelo con las piernas abiertas. También pueden saltar para quedar encima del banco.

Material: Banco.



- Las palmitas.

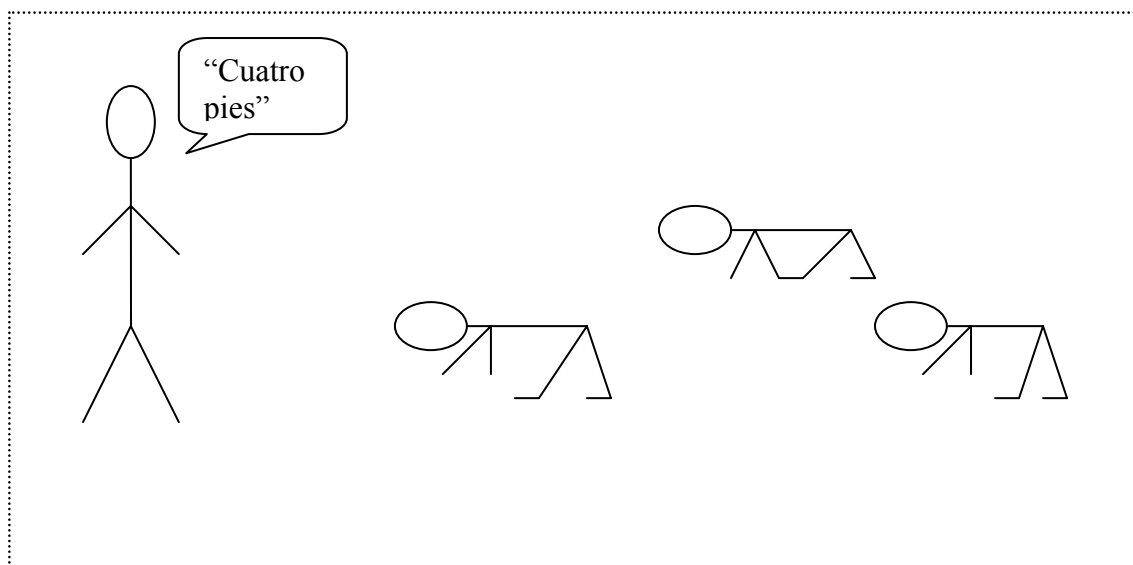
Los niños deben jugar a las palmitas por parejas con canciones como:

Don Federico, A very one, two, three, en la calle yeye, etc.

Tercer ciclo.

- Tres pies.

Los jugadores se disponen por el patio y comienzan a desplazarse. Todos estarán atentos a las voces del director del juego: Cuando diga “tres pies”. Todos los niños se quedaran estáticos apoyando tres puntos de apoyo cualquiera en el suelo. Cuando diga “cuatro pies”. Se quedarán estáticos apoyando cuatro puntos de apoyo. Y así durante un determinado tiempo.

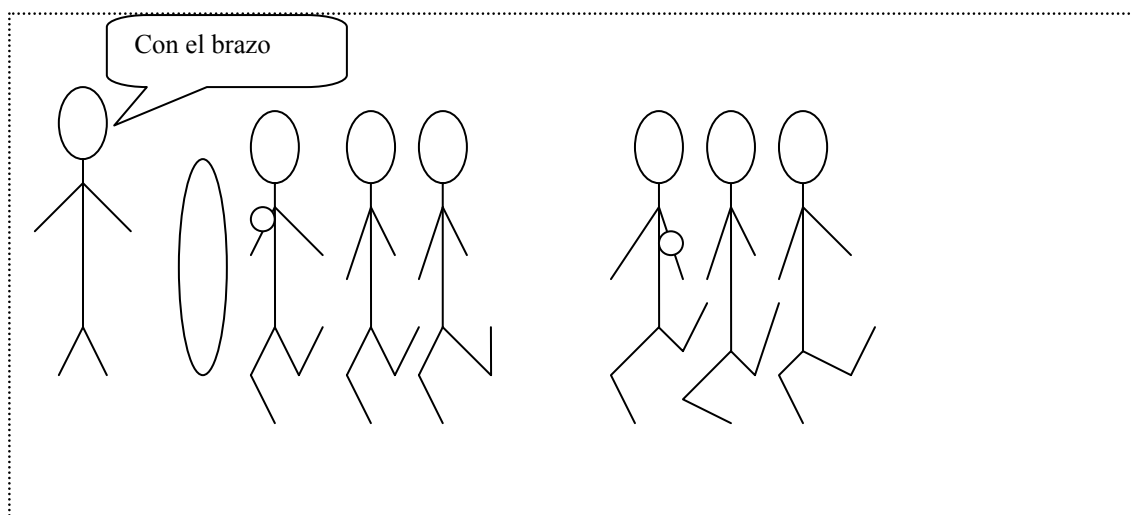


- Pelota dentro del aro.

Se hacen diferentes equipos en la clase, y de cada uno de ellos se designa un capitán. El capitán con la pelota en la mano irá lanzando ésta al aire para que los jugadores de su equipo la golpeen con la parte del cuerpo señalada por el monitor. Esta debe introducirse

por un aro que esta al final del patio. Gana el equipo que más veces mete la pelota por el aro.

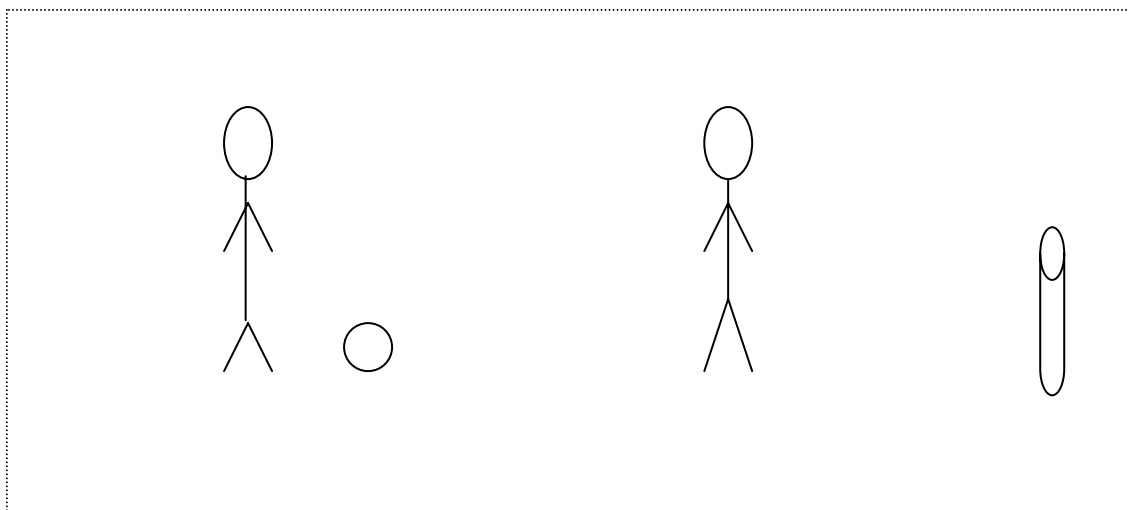
Material: Pelotas y aros.



▪ Golpe directo.

Los alumnos se disponen en parejas y el juego consiste en que uno de ellos lanza la pelota por el suelo y el otro según le llega, debe golpear directamente y derribar una botella de plástico u otro objeto del que dispongamos.

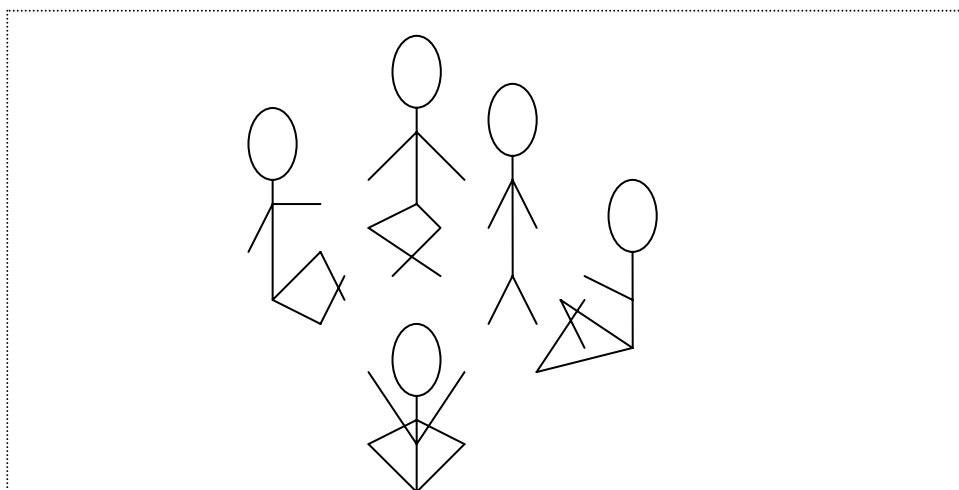
Material: Pelotas y botella.



- El borracho.

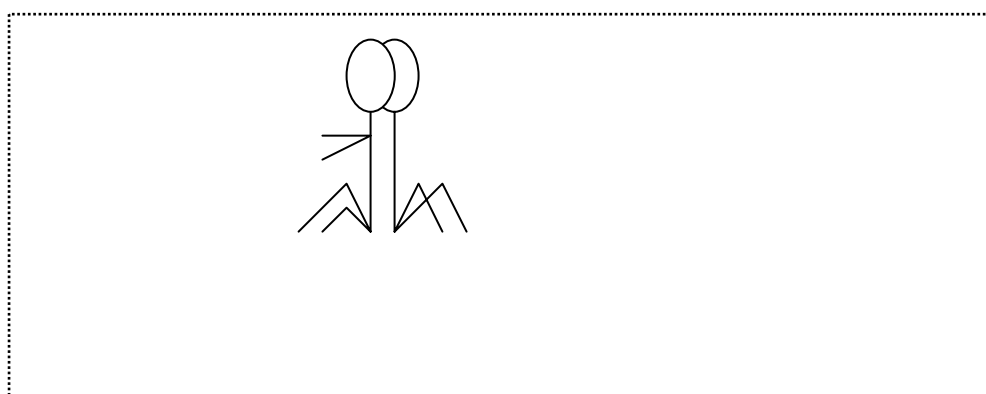
Los niños se disponen en grupos de unos 8 ó 10 jugadores. Forman un círculo sentados en el suelo y con los brazos extendidos.

Uno de los jugadores se coloca en el centro con los ojos cerrados y en actitud tambaleante, dejándose caer hacia los lados. Los demás compañeros lo impedirán.



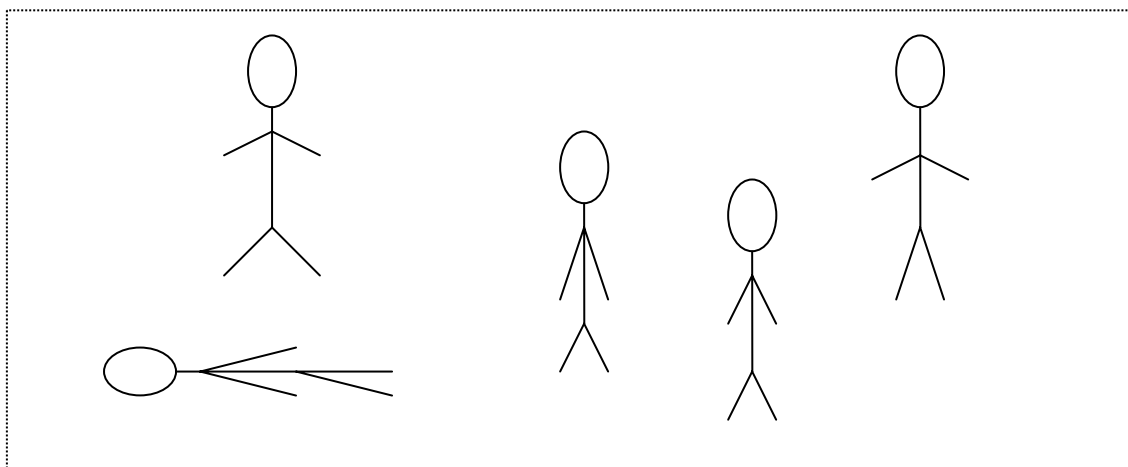
- Las espaldas unidas.

Dos niños se sientan espalda con espalda, con las rodillas dobladas. Desde esta posición intentan levantarse apoyándose de espaldas uno en otro sin mover los pies. También pueden intentar sentarse de nuevo. Si lo consiguen de dos pueden intentar en grupos de tres, cuatro o cinco.



- La peste.

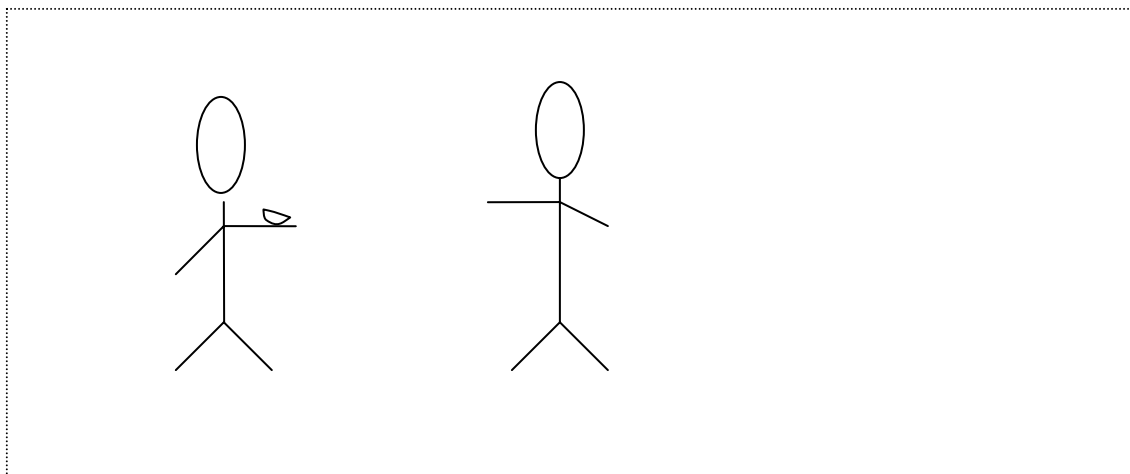
El director del juego señala a tres jugadores que serán “la peste”. Todos los jugadores comienzan a pasear por el patio, cuando “la peste” hace un guiño a un alumno, éste después de un corto paseo, cae al suelo fulminado. Si al hacer el guiño es visto por más de un jugador “la peste” es reemplazada por otro jugador.



- Las cajas de cerilla.

Cada niño coloca una caja de cerillas sobre el dorso de la mano. Consiste el juego en hacer caer la caja del contrario sin que se caiga la propia. Deben estar desplazándose desde un punto a otro, vigilando su propia caja y al mismo tiempo intentar empujar a otro, manteniendo siempre la palma de la mano extendida.

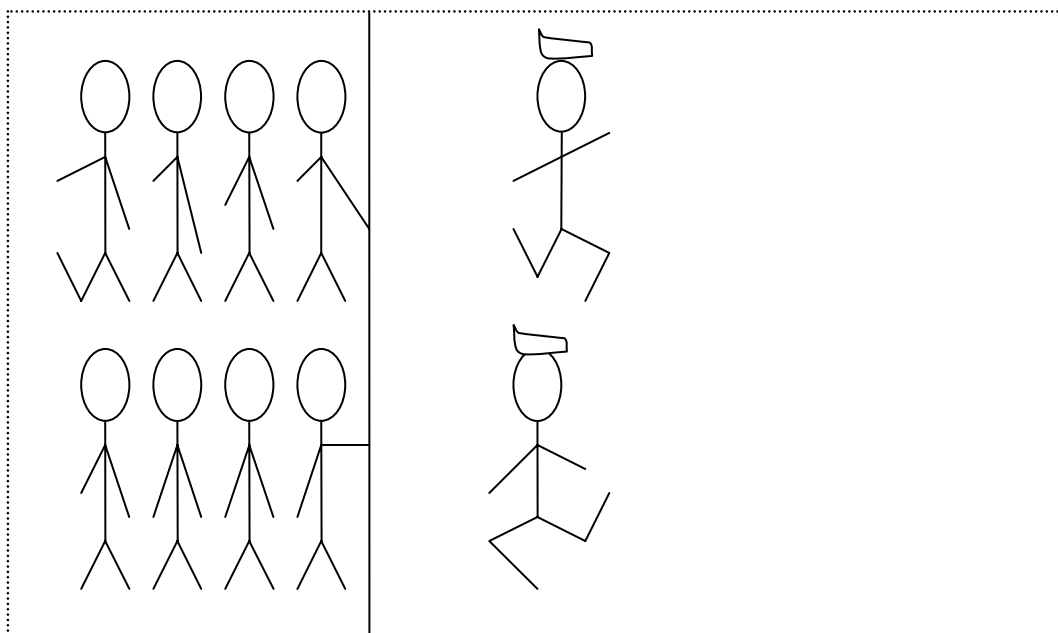
Material: Caja de cerillas.



- Relevos con equilibrio.

Es un juego que consiste en realizar una carrera de relevo en la que los niños llevan un determinado objeto en la cabeza. También se pueden colocar en el camino distintos objetos. (Sillas, botellas, botes, etc.).

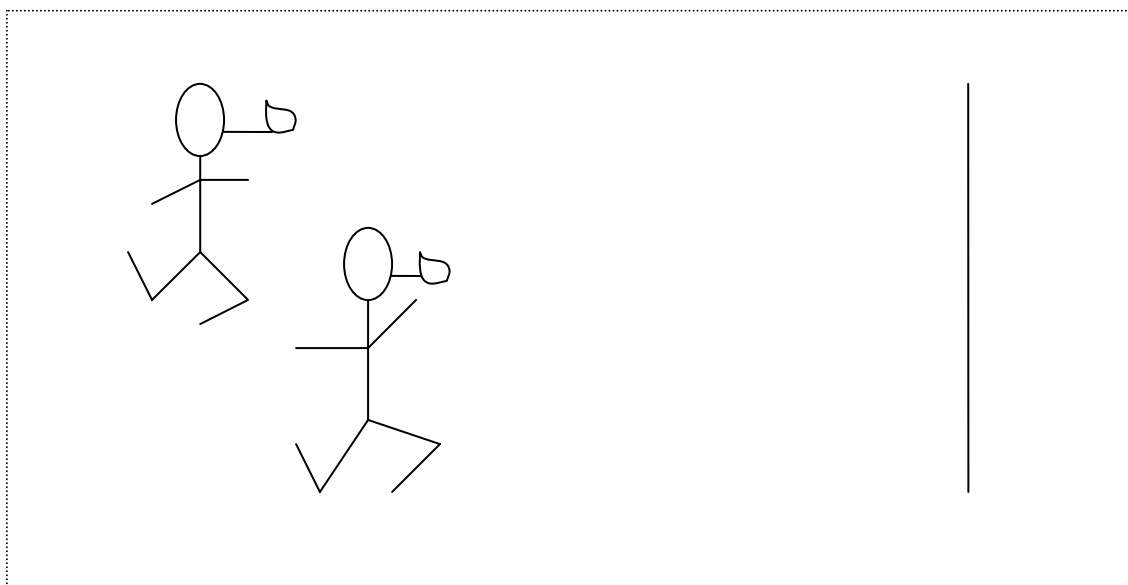
Material: Saquitos para colocar en la cabeza y de obstáculos, sillas, botellas etc.



- Carrera de equilibrio.

Con una cucharita, cogida por extremo con la boca, se pone en la cuchara una castaña, y de esta forma se trata de correr hasta llegar a la meta. Si se cae, se empieza de nuevo.

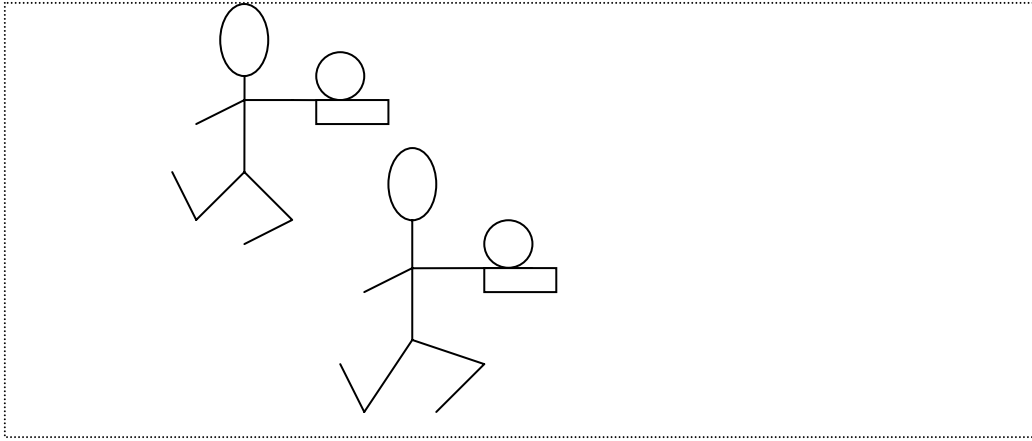
Material: Cucharillas y castañas.



- El camarero.

Una pelota sobre un libro y con el brazo bien estirado. Para que la pelota no se caiga es preciso contrabalancear todos los movimientos. Si la pelota se cae, se tomará del suelo y se continúa desde el lugar que cayó.

Material: Libros y pelotas.



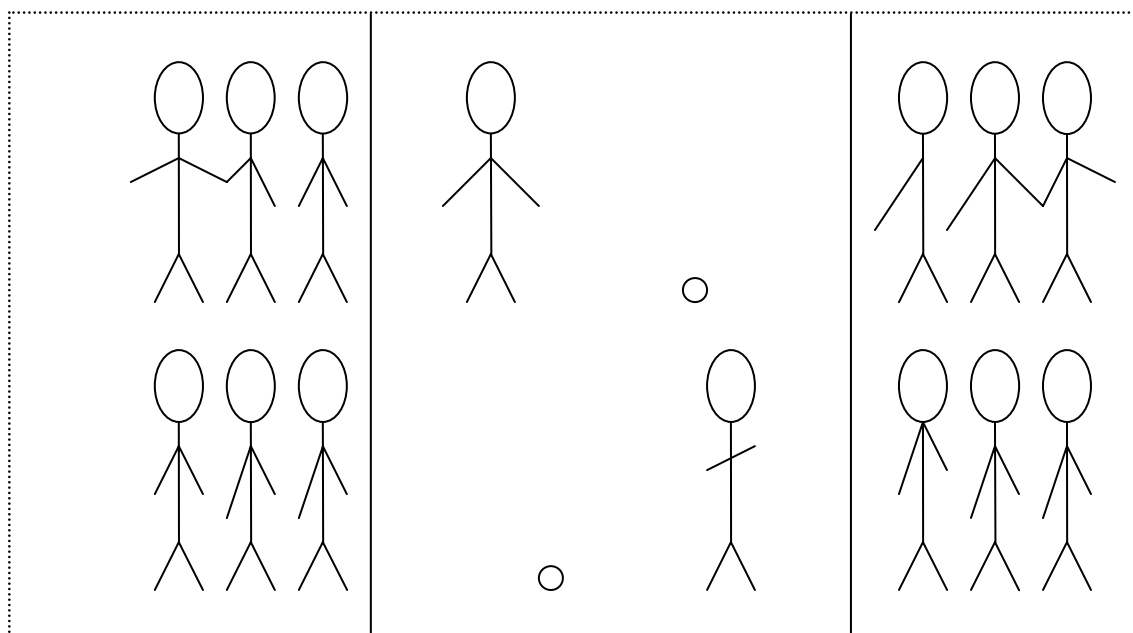
5) Estructuración del espacio y el tiempo.

Primer ciclo.

- Alcanzar la pelota.

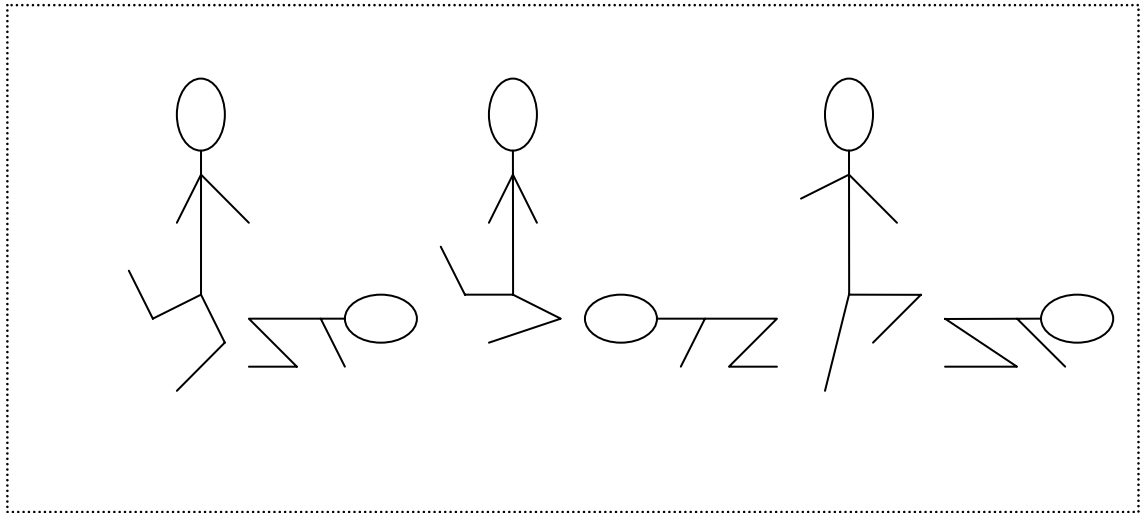
Los jugadores se colocan por equipos detrás unos de otros en la línea de salida. El primero con una pelota en las manos la lanza rodando hasta una segunda línea donde la coge y se la entrega al segundo jugador y éste realizará la misma operación, hasta finalizar todos los miembros del equipo. Gana el equipo que termine antes.

Material: Pelotas.



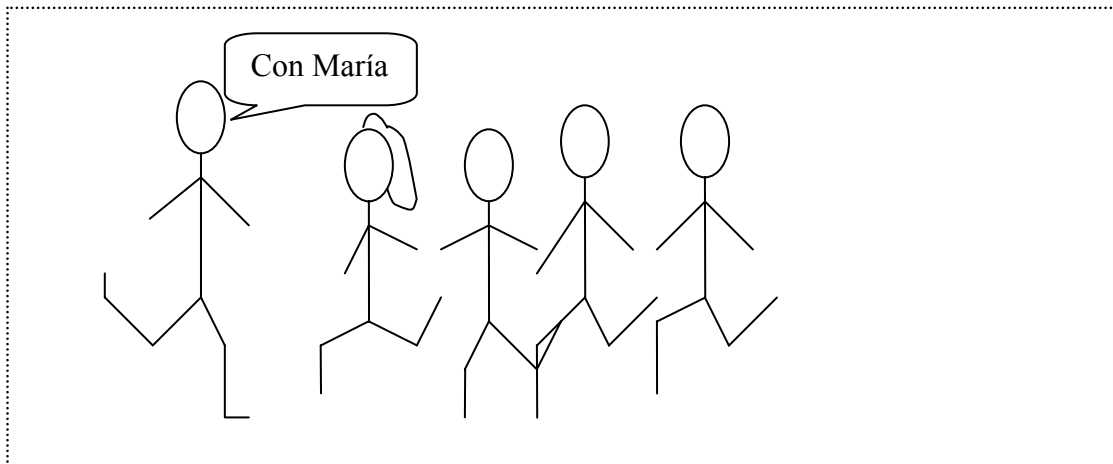
- Arriba y abajo.

Los jugadores se disponen por parejas y uno de los cuales está a cuatro patas en el suelo y el otro debe flanquearlo lo más rápidamente posible siguiendo las indicaciones siguientes: Por arriba, por abajo, por la izquierda, por la derecha.



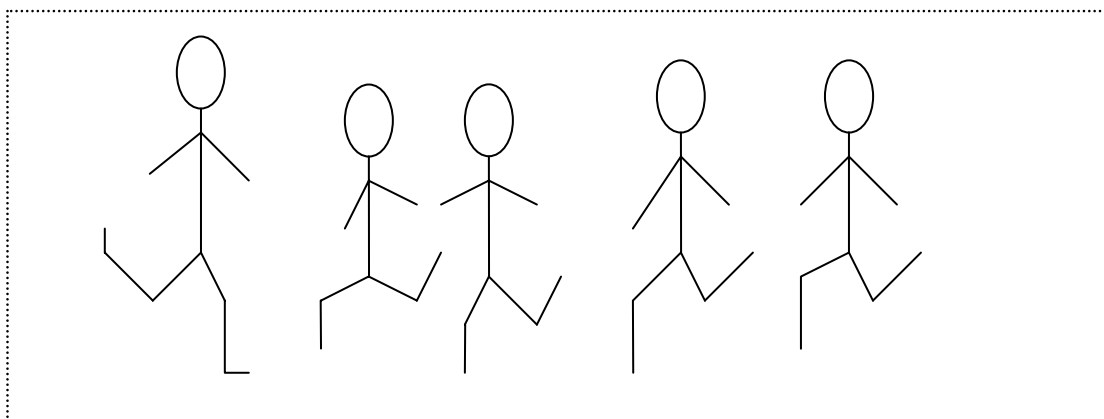
- ¡Con María!

Todos los niños corren por el patio, a una determinada señal tienen que hacer lo que el monitor ha indicado. Ejemplo: ¡Con María! Y todos los jugadores seguirán corriendo muy próximos al jugador señalado. ¡Lejos de María! Todos siguen corriendo pero siempre lo más lejos posible del jugador señalado.



- El salto.

Todos los jugadores corren por el patio y esperan la indicación del director del juego. A la señal todos dan un salto. Lo ameno del juego sería que todos dieran el salto a la vez.



- El tranvía de Lucía.

Todos los niños forman un grupo en círculo cogidos de las manos con los brazos en alto, mientras el director del juego dice: “El tranvía de Lucía” y al decir “ya”, todos se agachan al suelo adoptando la postura que tome el que grita.

- El patio de mi casa.

En este juego los niños se colocan en coro agarrados de la mano. Cuando comienzan a cantar avanzan hacia la derecha y cuando dicen “agachate” todos se agachan.

La canción es la siguiente:

El patio de mi casa
es particular,
cuando llueve mucho se moja,
hasta la mitad.
Agáchate y vuélvete agachar,
que los agachaditos no saben bailar.

Hache, i, jota, ka, ele, elle, eme, a,

que si tú no me quieres

otra niña me querrá.

Chocolate, molinillo

corre corre, que te pillo.

A estirar, a estirar

que el demonio va a pasar.

- El corro de la patata.

Los niños se colocan en coro agarrados de la mano. Cuando comienzan a cantar avanzan hacia la derecha y cuando dicen “sentadita me quede” todos se sientan en el suelo.

La canción es la siguiente:

Al corro de la patata,

Comeremos ensalada,

Como comen los señores,

Naranjitas y limones,

Achupe, achupe,

Sentadita me quedé

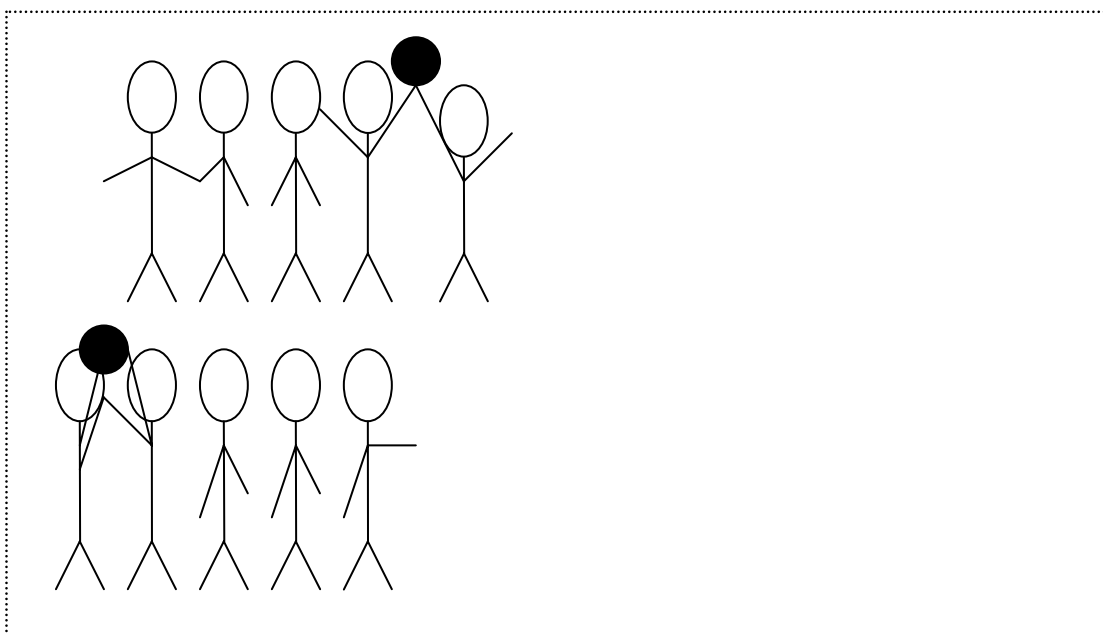
Segunda ciclo.

- Arriba y abajo.

Los niños se sitúan en grupos y en hileras con las piernas abiertas y separados por una distancia de un metro.

El primero de cada equipo debe estar provisto de un balón, a la orden del director del juego entrega el balón al siguiente por encima de la cabeza y éste al siguiente, hasta el último que corre con el balón hasta situarse el primero y así sucesivamente. Gana el equipo que primero termina la ronda completa. (También se puede hacer por debajo, izquierda y derecha).

Material: Pelotas.

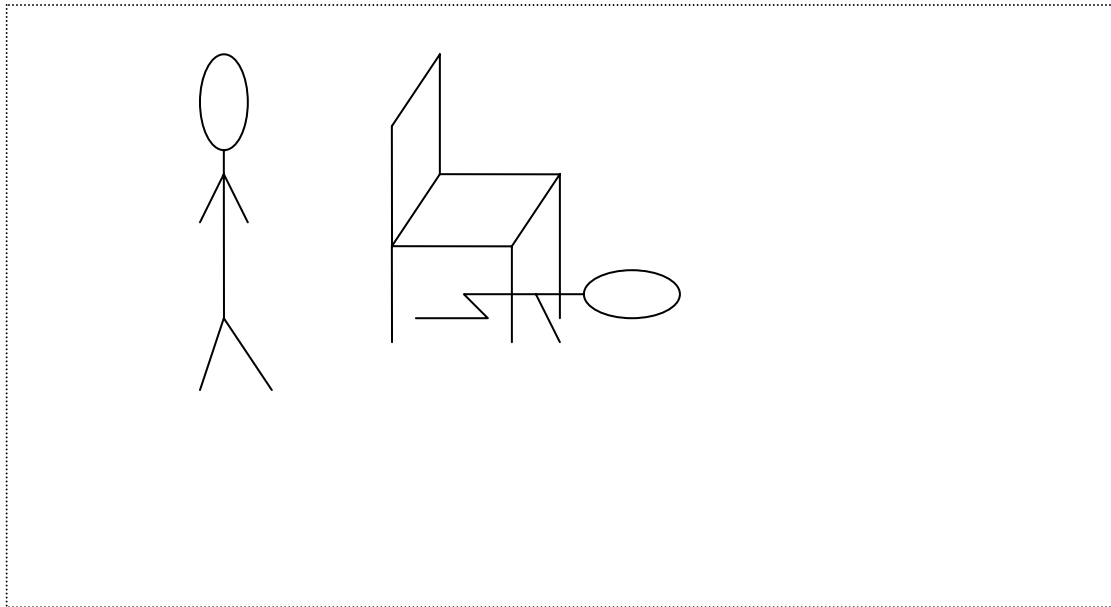


- Encima, debajo, detrás.

Se pide a uno de los niños que emplee únicamente uno de los objetos y ejecute dos o más acciones empleando todo su cuerpo en relación al objeto. Ejemplo: ponerse debajo, encima, etc.

Los observadores deben repetir lo mismo, en igual orden, y en relación con el mismo objeto. También es posible ejecutar movimientos de derecha en oposición a movimientos de izquierda.

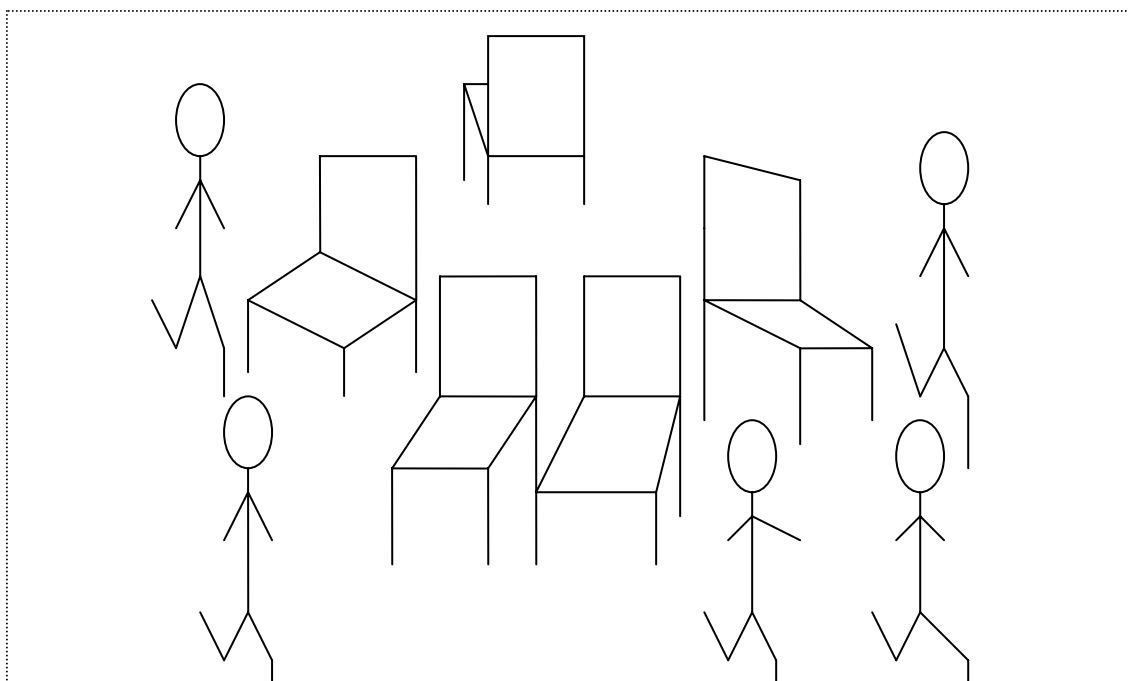
Material: Sillas.



- Las sillas musicales.

Se disponen de tantas sillas como niños menos una. Se pondrá música y los niños correrán alrededor de las sillas. una vez que la música pare, cada niño se sienta en una silla corriendo. El que no tenga silla se va eliminando y en cada ronda se quita una silla.

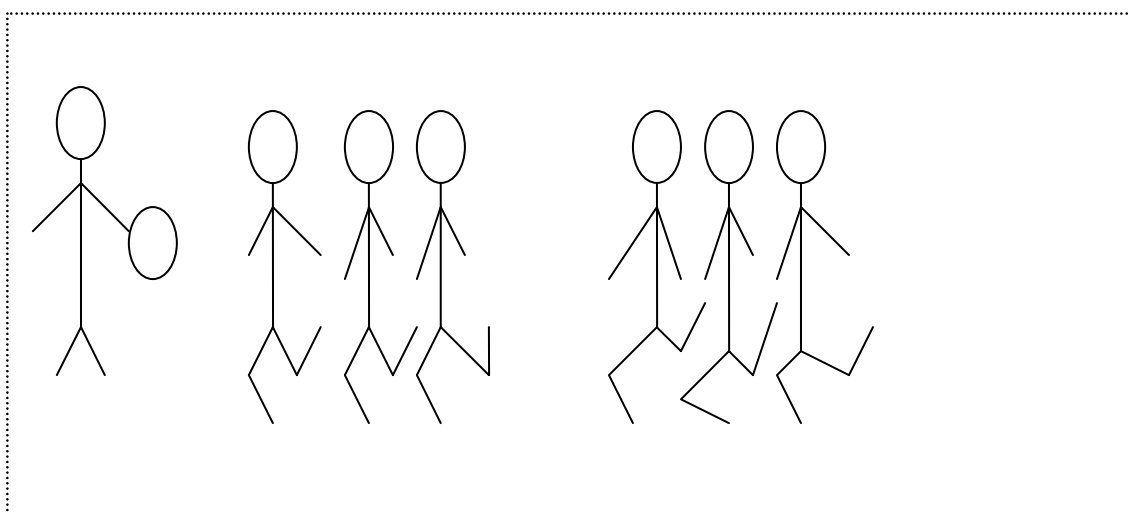
Material: Sillas y música (la música debe ser animada).



- La pandereta.

Se colocan los niños en dos grupos y al oír la pandereta realizarán un salto, de tal manera que resulta ganador el grupo que lo hace a la vez. Se puede hacer con el grupo estático o en carrera.

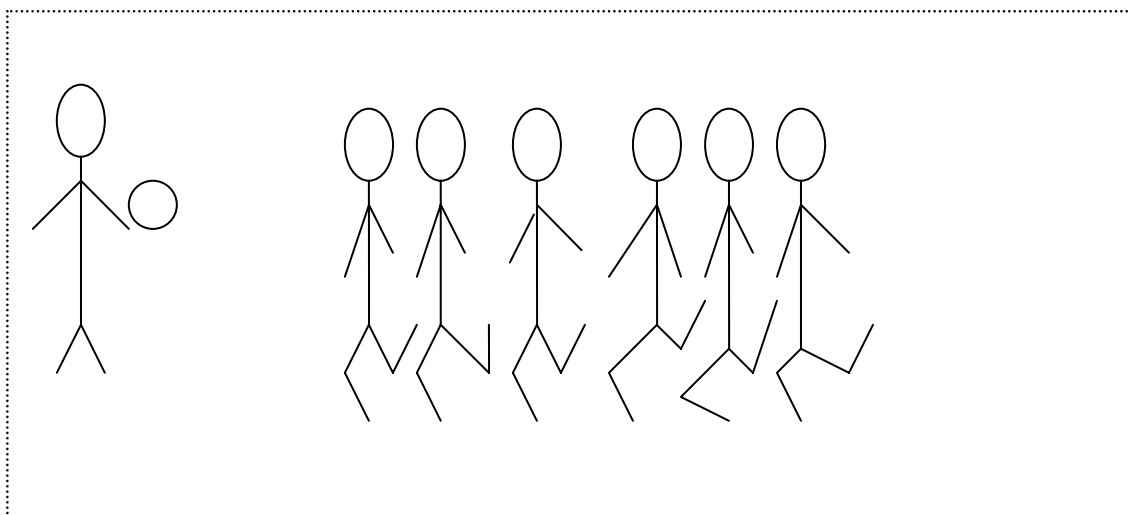
Material: Pandereta.



- La palmada.

Todos los niños corren por el patio y el profesor con una pelota en las manos. Cuando el profesor lanza la pelota al aire todos los niños tienen que dar una palmada, al último se le anota un punto.

Material: Pelota.

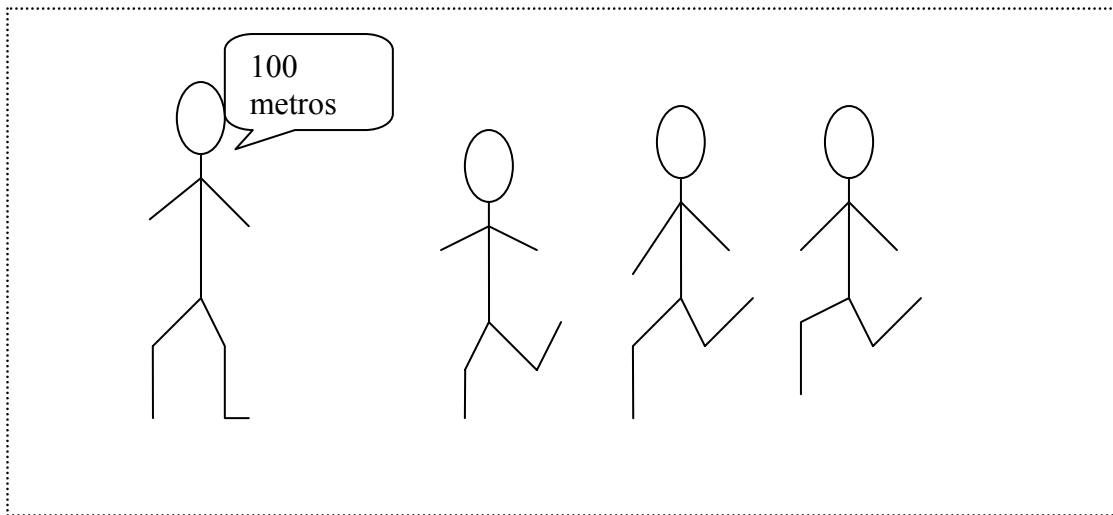


Tercer ciclo.

- Meta desconocida.

El profesor indica una distancia. Los alumnos corren y se detienen cuando creen que han corrido la distancia indicada, quedándose parados en ese punto. Posteriormente se realiza la medición. Gana quien más se aproxime a la distancia.

Material: Metro.

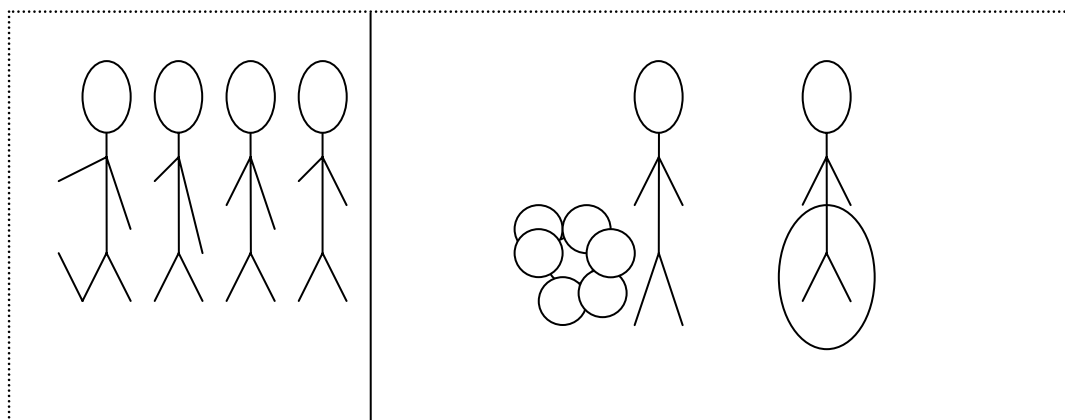


- Tiro al saco.

Situamos un jugador dentro de un aro y los jugadores se sitúan detrás de una línea señalada en el suelo. Entre la línea y el jugador en el aro se sitúa un niño como obstáculo, el cual trata de impedir que el del aro coja los balones.

El juego consiste en tratar de lanzar los balones de uno en uno para que el que está en el aro los meta en el saco.

Material: Aros, sacos y pelotas.

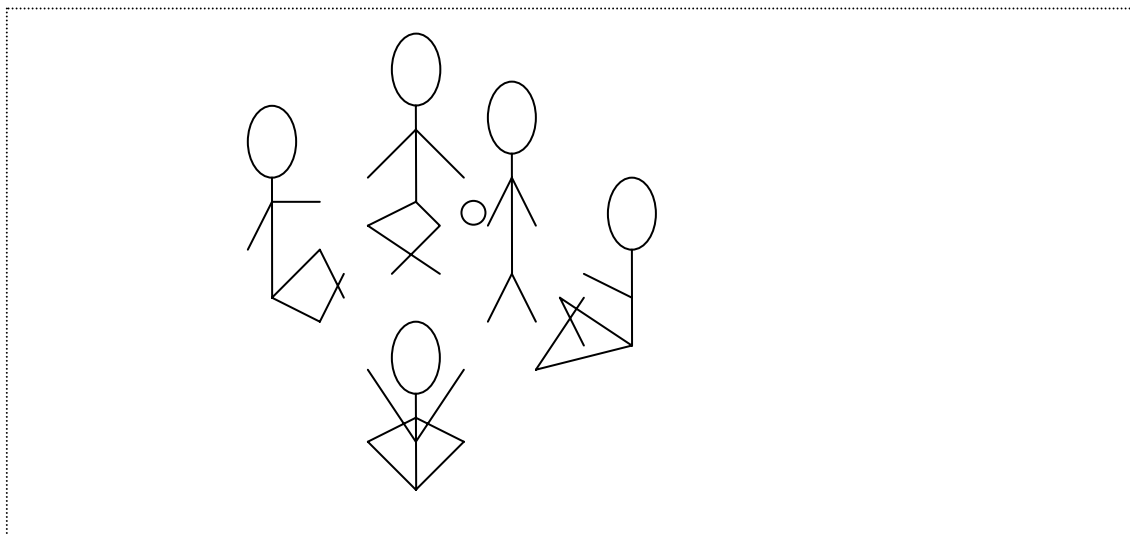


- El minuto.

Se sientan todos los niños de la clase en el suelo y el profesor con un cronómetro en la mano. Todos los jugadores con los ojos cerrados. El profesor dice: ¡Cuando pase un minuto en pie!

De esta manera los jugadores se van levantando cuando ellos creen que ha pasado un minuto. Gana el jugador que más se aproxima.

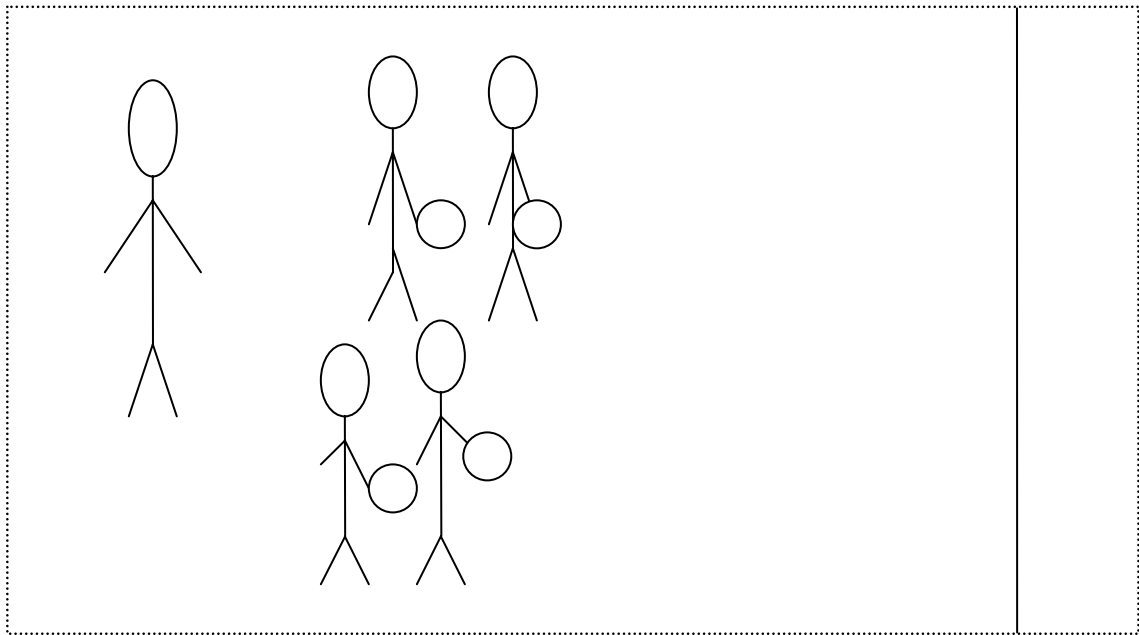
Material: Cronómetro.



- A la pared.

Se colocan los niños de dos en dos y cada uno de ellos con una pelota en las manos. A la señal del profesor lanzan la pelota tratando de que las dos pelotas toquen la pared al mismo tiempo.

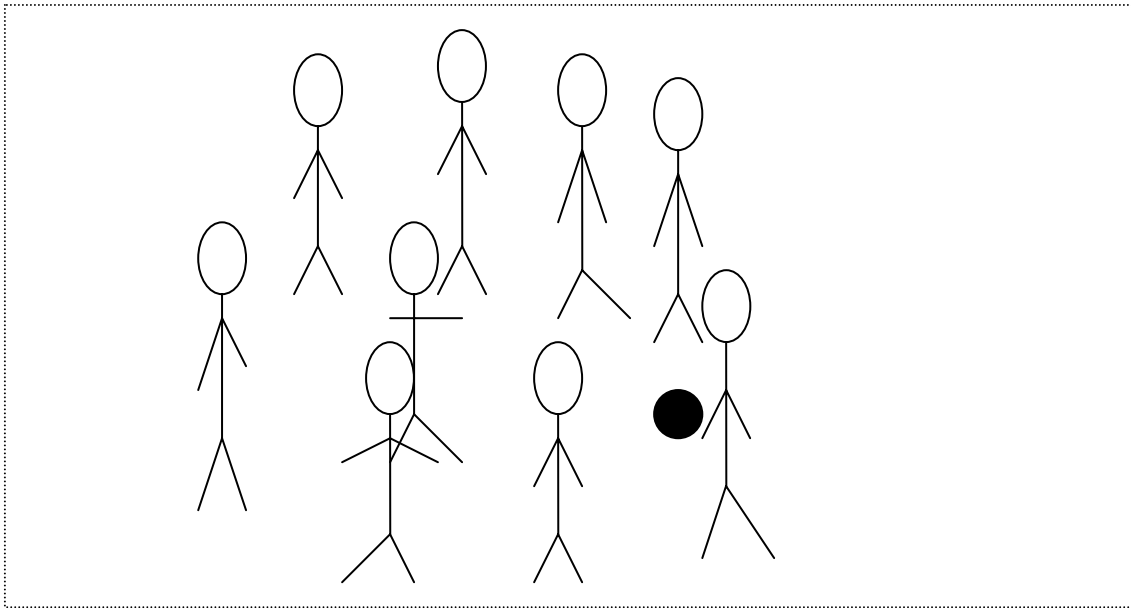
Material: Pelotas.



- El ratón y el gato.

Los jugadores forman un círculo y uno permanece dentro del círculo. Los que forman el círculo se pasan la pelota sin que el del centro consiga coger la pelota, una vez que coge la pelota el que la haya perdido pasa al centro y el del centro ocupa su lugar.

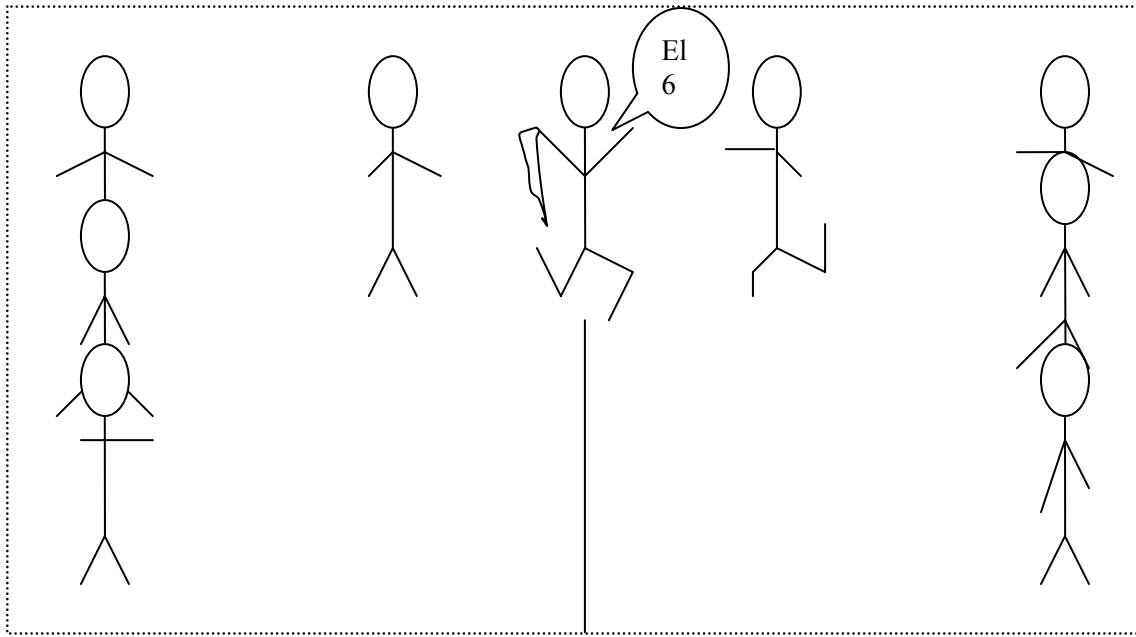
Material: Pelotas.



- El pañuelo.

Se divide el campo en dos y se hacen dos equipos de 10 personas aproximadamente. A cada miembro de los equipos se le designa un número, en este caso del 1 al 10. El profesor se sitúa en medio de ambos equipos con un pañuelo. Cuando el profesor diga un número, los jugadores de ambos equipos deben salir corriendo a por el pañuelo. Se lleva el punto el que coja el pañuelo y consiga llegar a donde se encuentra su equipo sin ser pillado por el otro. Si uno de los jugadores pasa al lado contrario antes de que el rival coja el pañuelo, pierde punto.

Material: Pañuelo.



6) Aptitudes perceptivas: (Son propias del 1º y 2º ciclo).

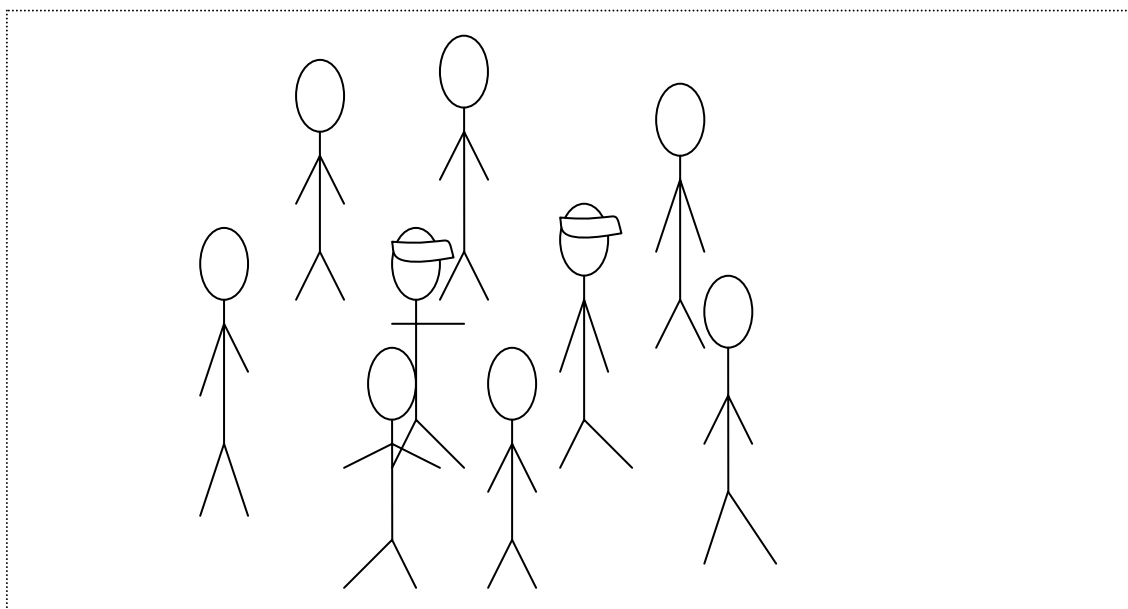
Auditivos.

▪ El conejo ruidoso y los cazadores.

Todos los niños de la clase forman un círculo y tres voluntarios se sitúan dentro del mismo. De estos tres, uno es el conejo con la campanilla y los otros dos con los ojos tapados son los cazadores.

Los dos cazadores deben de coger al conejo el cual no debe de dejar de tocar la campanita. (Cambiar a menudo de conejo y de cazadores).

Material: Campanita y pañuelos.

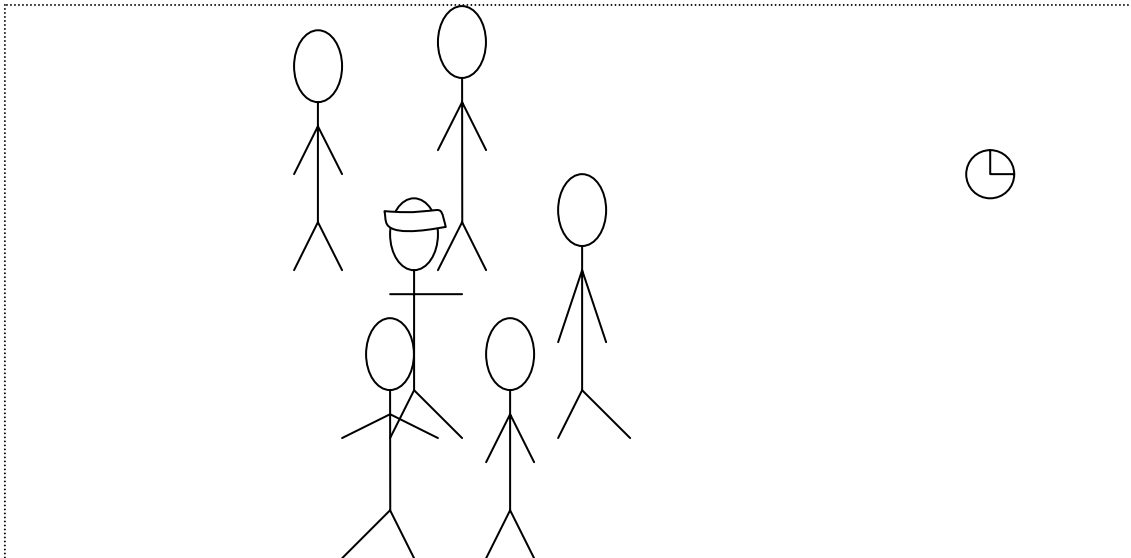


▪ El despertador.

Se colocan todos los niños en círculo menos uno que se encuentra en el centro con los ojos vendados. El monitor coloca el despertador en un punto cualquiera del círculo, cuando el despertador comienza a sonar el del centro debe de pararlo guiándose por el sonido.

Se puede hacer con varios niños dentro del círculo.

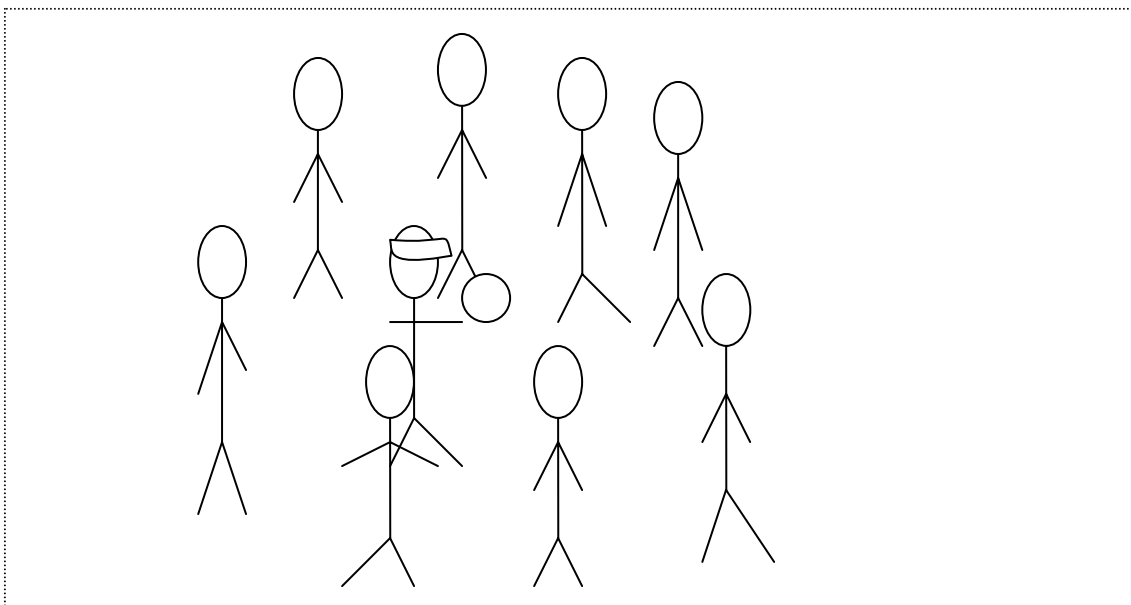
Material: Un despertador u otro elemento sonoro.



▪ ¿Quién soy?

Los niños de la clase forman un círculo, menos uno que queda en el centro con los ojos vendados. Los jugadores hacen una rueda cantando una canción infantil. El del centro con una pelota en la mano la lanza hacia el círculo, si logra pegar a un jugador el círculo se para y el del centro hace dos preguntas al tocado, si después de estas dos preguntas identifica al jugador se cambian los papeles.

Material: Pañuelo y pelota.



- Los sonidos.

Sobre una mesa se colocan una docena de objetos que suenen al caer y que tengan un ruido característico.

El monitor coloca sobre la mesa todos los objetos para que los niños sepan los elementos que son. Después y todos vueltos de espalda, el profesor irá lanzando los objetos uno por uno en un orden establecido por el profesor. Los niños/as irán anotando los nombres de los objetos por los sonidos que perciben.

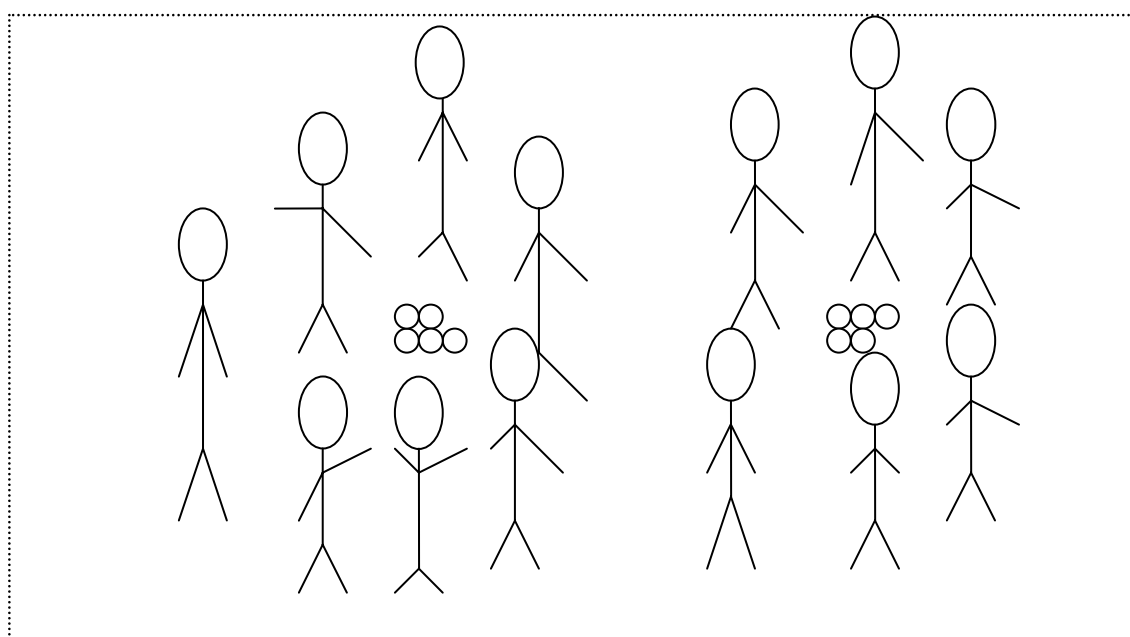
Material: Lápiz, platillos, estuche de lata, etc.

- Tabú.

Se forman círculos de 6 jugadores aproximadamente y tantas chinitas en el suelo como jugadores hay menos una.

El director del juego comienza a contar una historia y cuando dice la palabra considerada como tabú, todos los jugadores tendrán que tomar una chinita del suelo, eliminando o anotándose un punto el que se queda sin chinita.

Material: Chinitas.



- Los marineros.

El capitán del juego da las órdenes siguientes:

¡A la mar! Todos se tumban en el suelo.

¡En barco! Un salto con los pies juntos hacia delante.

¡En tierra! Un salto con los pies juntos hacia atrás.

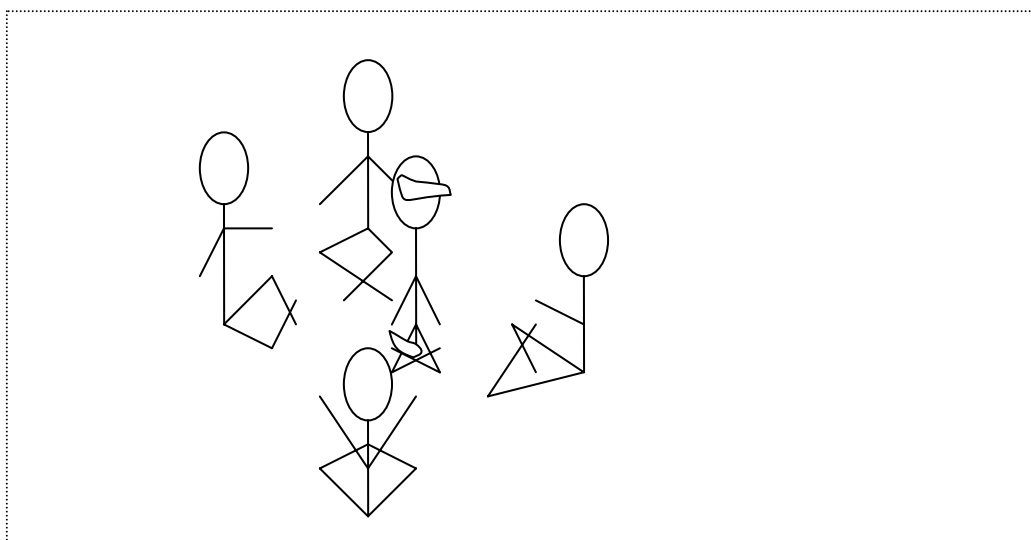
El que lo hace mal se le anota un punto. Gana el que menos puntos tiene.

- El perro y su hueso.

Con todos los niños sentados en círculo, uno será el perro, que se sentará en el centro con los ojos vendados y un objeto entre las piernas.

Otros dos niños tratarán de quitar el hueso al perro. Si lo consiguen salen otro dos, si son tocados se convierten en perros.

Material: Pañuelo y distintos objetos.

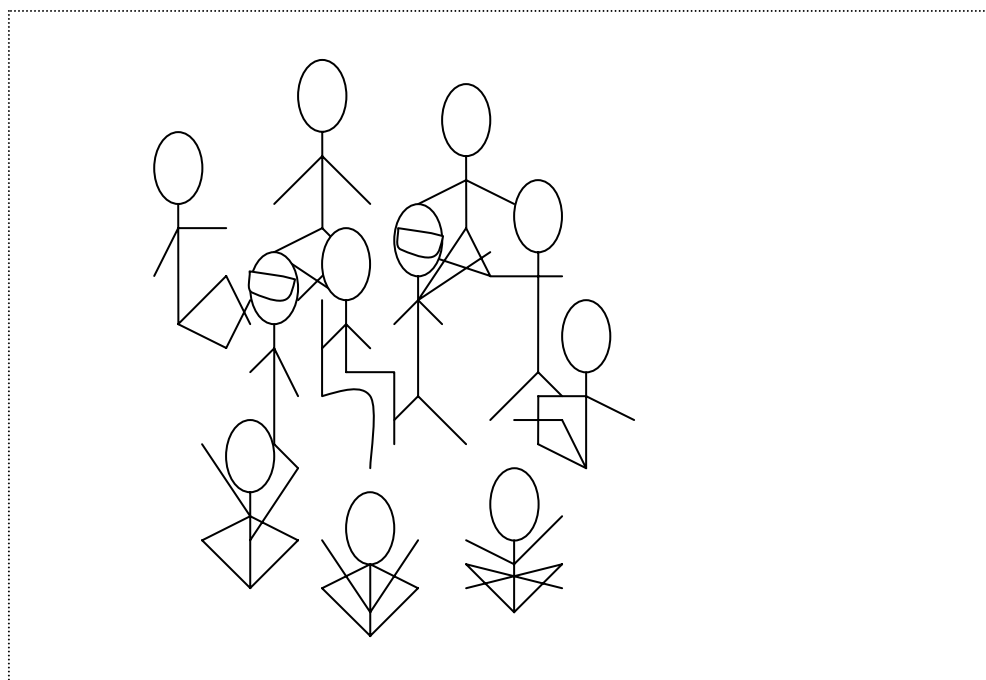


- El prisionero y los guardianes.

Se colocan todos los niños sentados en el suelo formando un círculo. Dispondremos de una silla que se coloca en el centro del círculo.

Un jugador será el prisionero, se coloca sentado en la silla, otros dos serán guardianes con los ojos vendados y custodian al prisionero. Y otros dos serán salvadores que tratan de liberar al prisionero. Si lo consiguen se cambian los papeles.

Materiales: Pañuelos y silla.

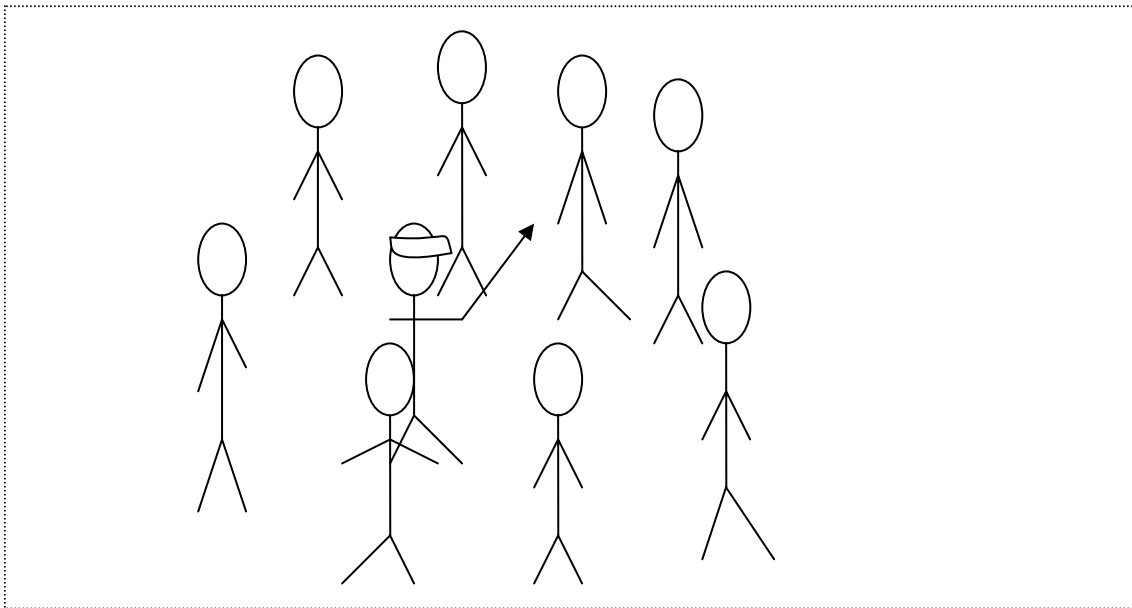


- ¿Quién habló?

Se colocan todos los jugadores formando un círculo y uno de ellos se pone en el centro con los ojos vendados.

Uno de los jugadores del círculo habla una frase corta y el del centro indicará con la mano la dirección de donde proviene el sonido, dice el nombre del que habló. Si lo consigue se cambian los papeles.

Material: Pañuelo.

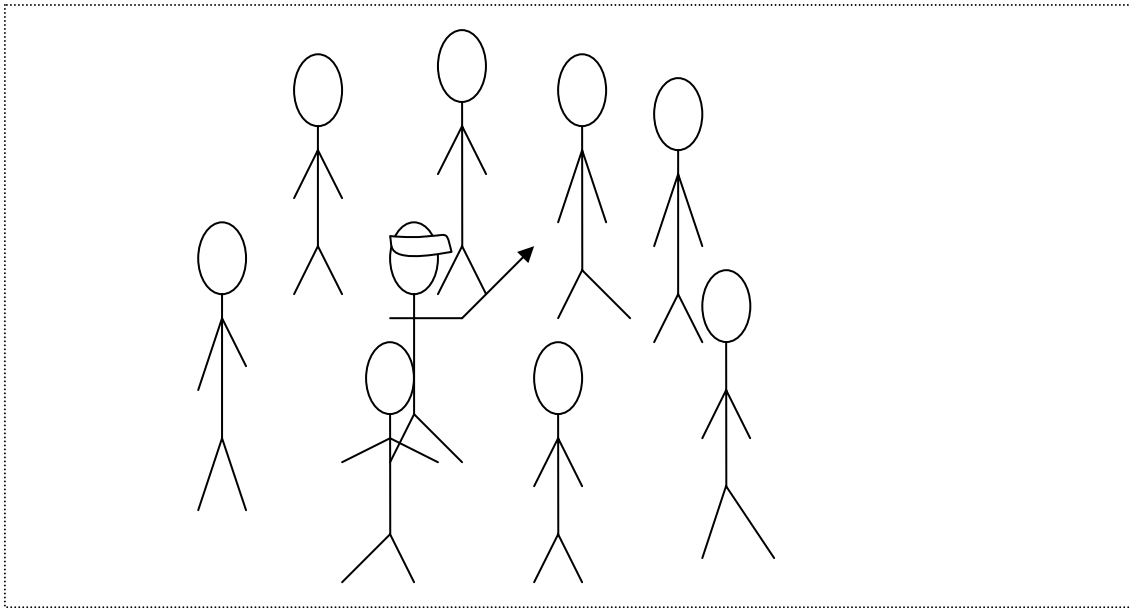


- Tocar al ciego.

Todos los participantes se colocan formando un gran círculo. En el centro se coloca un niño, con los ojos vendados. Los restantes tratan por turnos de acercarse a él, sin hacer ningún ruido, éste deberá señalarlos cuando los oiga y, si acierta los paraliza, obligándoles a volver a su sitio.

El que consiga tocar al del centro, lo sustituirá.

Material: Pañuelo.

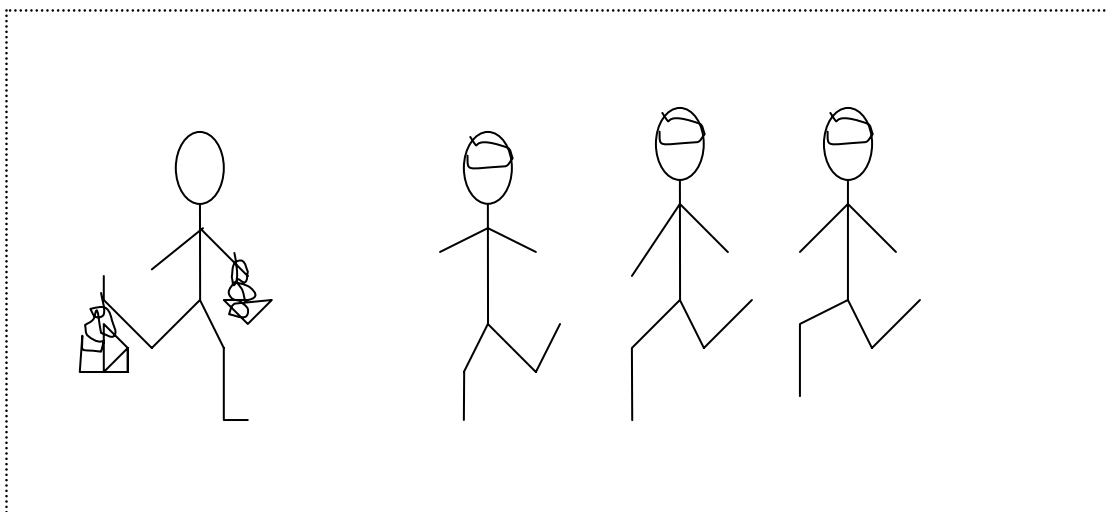


- La caza del ruidoso.

Todos los jugadores participantes deben vendarse los ojos anulando este sentido. Uno, determinado previamente, al que se le llamara el “ruidoso”, si sitúa en un lugar del terreno con cascabeles atados a los pies y a las manos y los ojos descubiertos.

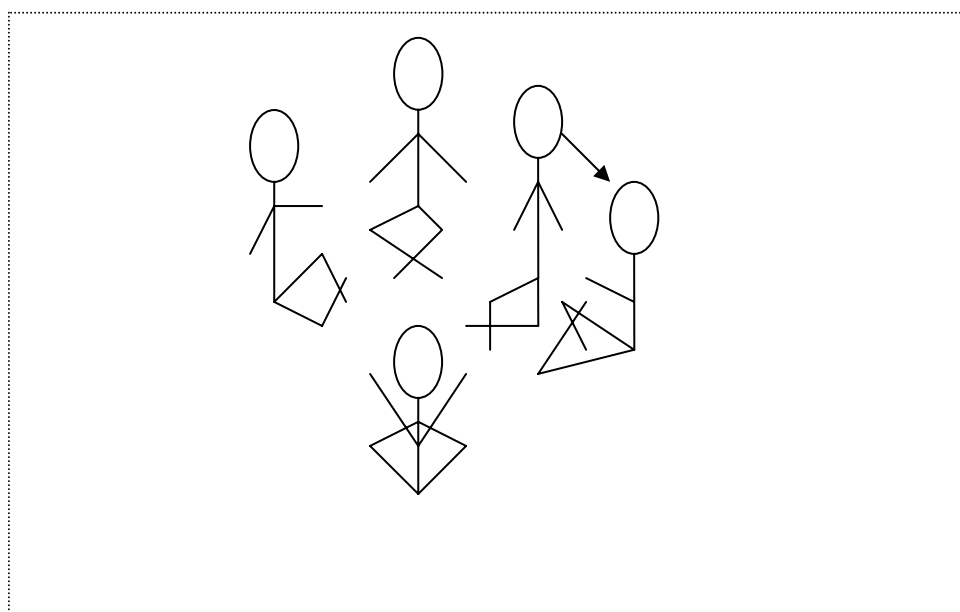
Este jugador podrá desplazarse libremente, pero sólo en posición de cuadrupedia. Si algún jugador toca al ruidoso se cambia con él.

Material: Cascabeles y pañuelos.



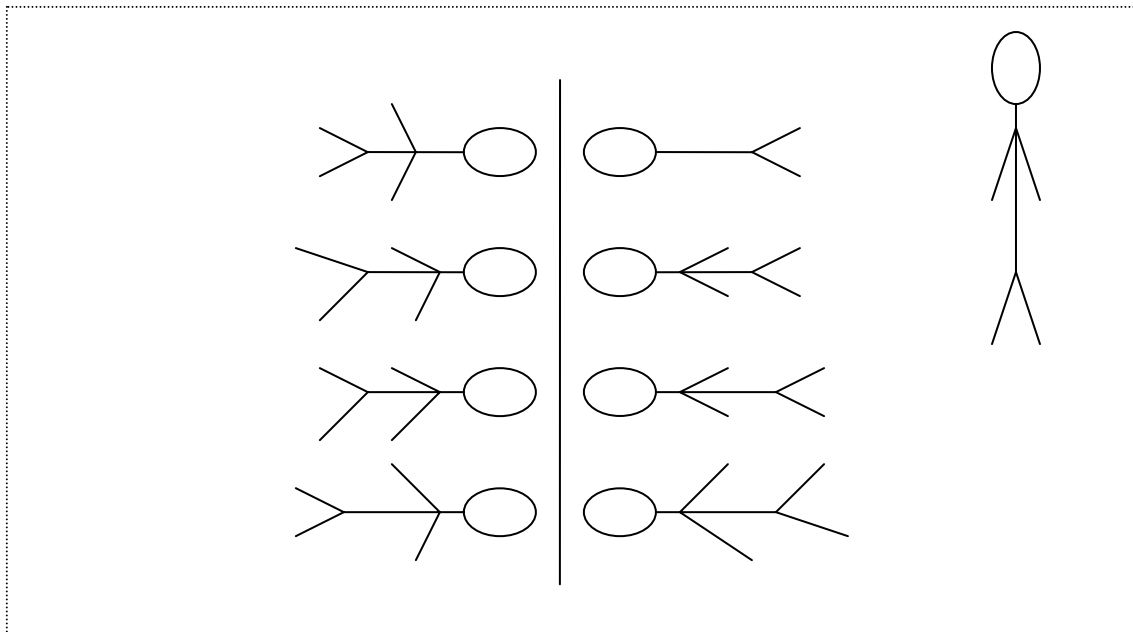
- El teléfono.

Los niños se sientan uno al lado del otro. Empieza el primero diciéndole una palabra al compañero que tiene a su derecha. Y así sucesivamente, hasta que llegue el último y diga de qué palabra se trata. Si acierta, el primero se coloca el último y continúa el siguiente. Si no lo acierta sigue su turno.



- La liebre y el conejo.

Los jugadores se colocarán por parejas sobre una línea recta que el monitor señale sobre el suelo, dando la espalda a su compañero y tumbados en el suelo. Los de un lado serán liebres y los del otro conejo. Cuando el monitor grite “liebre”, estos deben salir en busca de los “conejos” y atraparlos antes de que toquen la pared que tienen en frente.

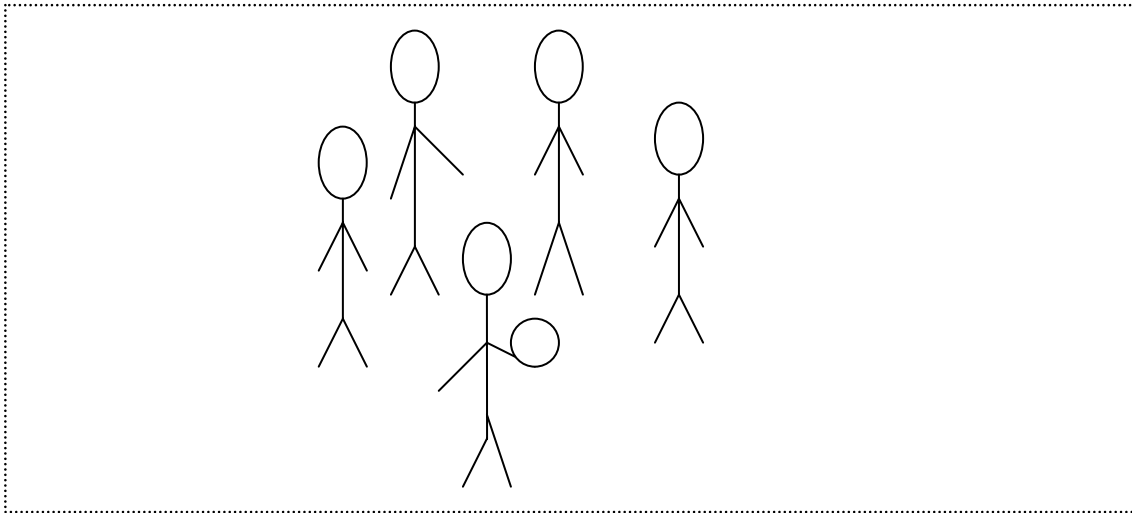


Visual.

- La moscas.

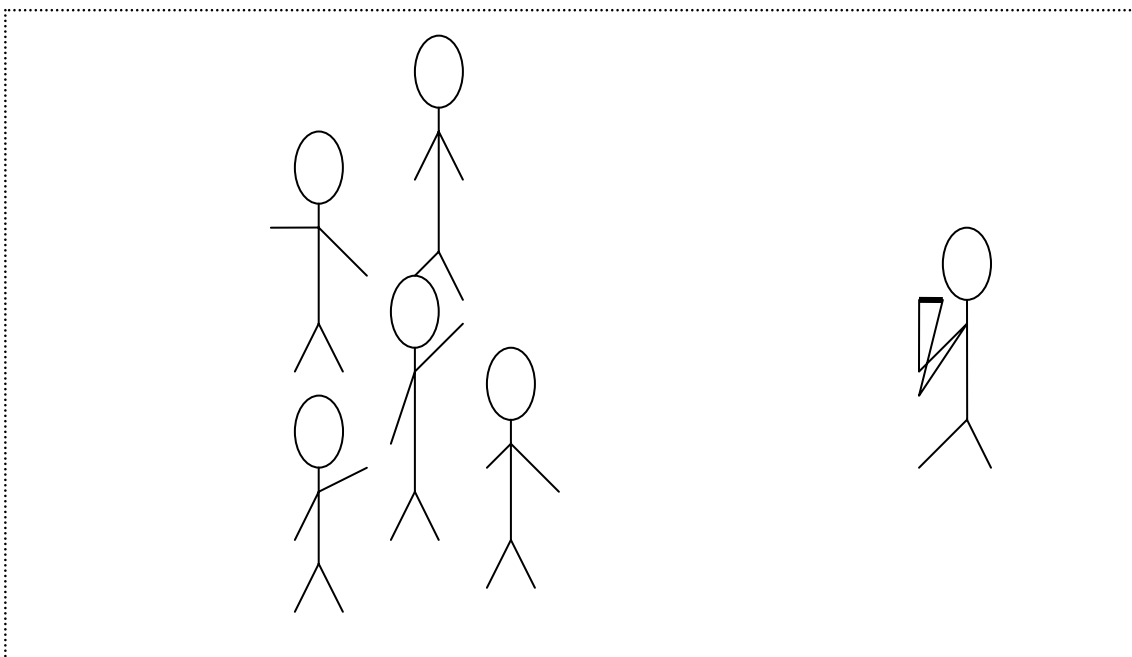
Los jugadores se colocan en semicírculo con las manos delante del pecho y sólo puede juntarlas para tomar el balón si es lanzado para él. Cuando el monitor lanza el balón para un jugador éste junta las manos y atrapa el balón acumulando una mosca, pero si mueve las manos y el balón no es lanzado para él pierde las moscas que tenía. Gana el jugador que tenga más moscas después de un tiempo de juego.

Material: Pelota.



- La fotografía.

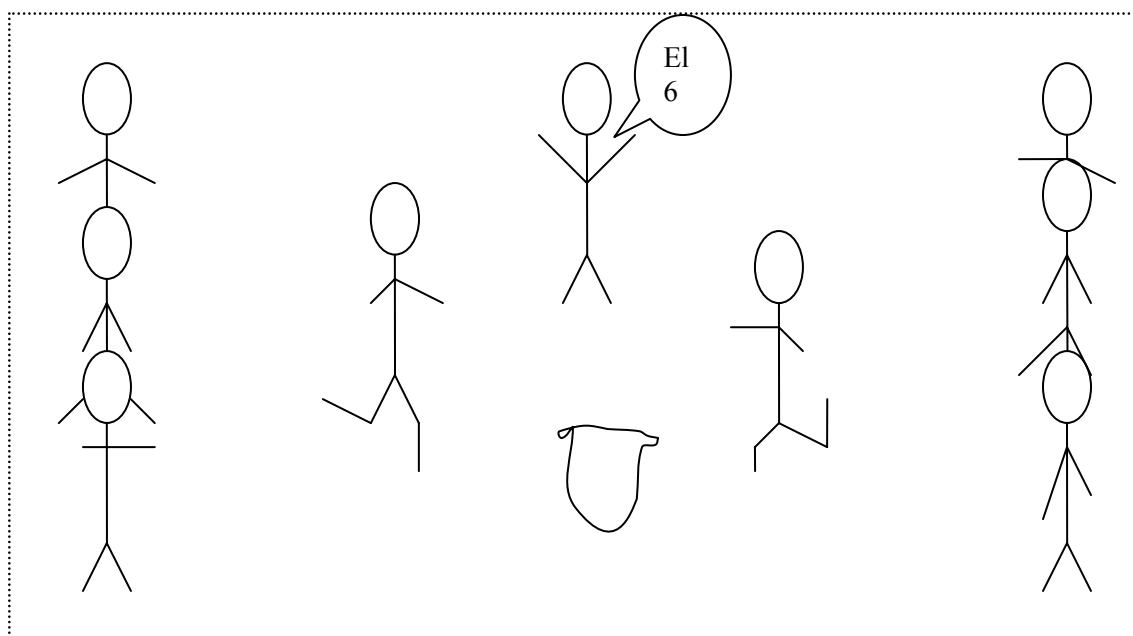
Se hacen grupos de 6 ó 7 aproximadamente. Uno de ellos será el fotógrafo y se dispondrá hacer una fotografía imaginaria. El fotógrafo tiene que observar detenidamente la postura de sus compañeros. Después se retira y en ese momento los fotografiados deben hacer alguna variación solo dos o tres. Cuando vuelva el fotógrafo debe adivinar quien ha cambiado su postura.



- La bolsa ciega.

Los jugadores se colocan frente a frente formando dos grupos y numerados uno por uno. En el centro del juego se coloca una bolsa y todos los jugadores deben estar con los ojos tapados. Cuando el monitor del juego diga un número saldrán los jugadores correspondientes de los dos equipos a ver cuál de los dos coge primero la bolsa. El que primero lo coge gana un punto para su equipo.

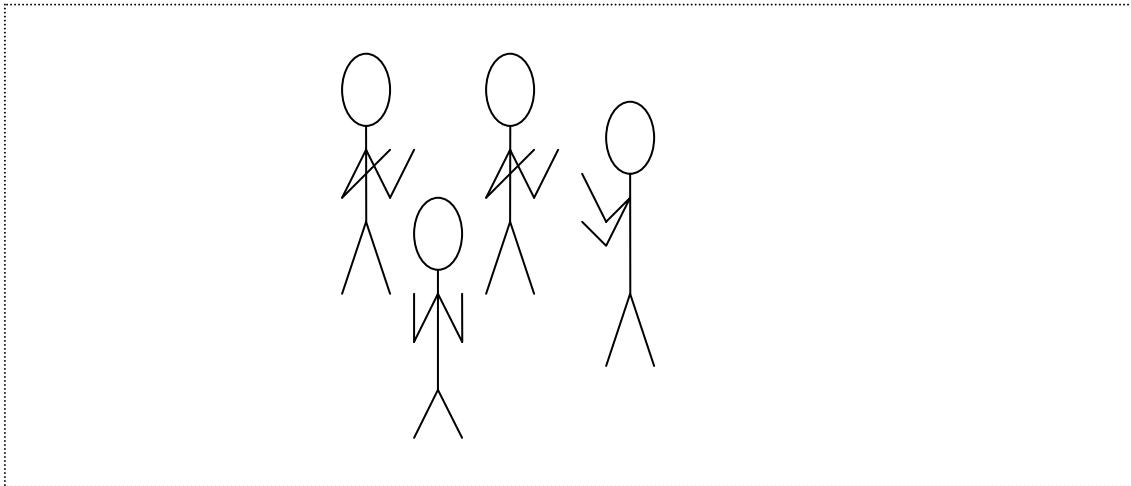
Material: Una bolsa o cualquier otro objeto.



- El director de la orquesta.

Se colocan todos los jugadores formando un semicírculo y en el centro el director de la orquesta.

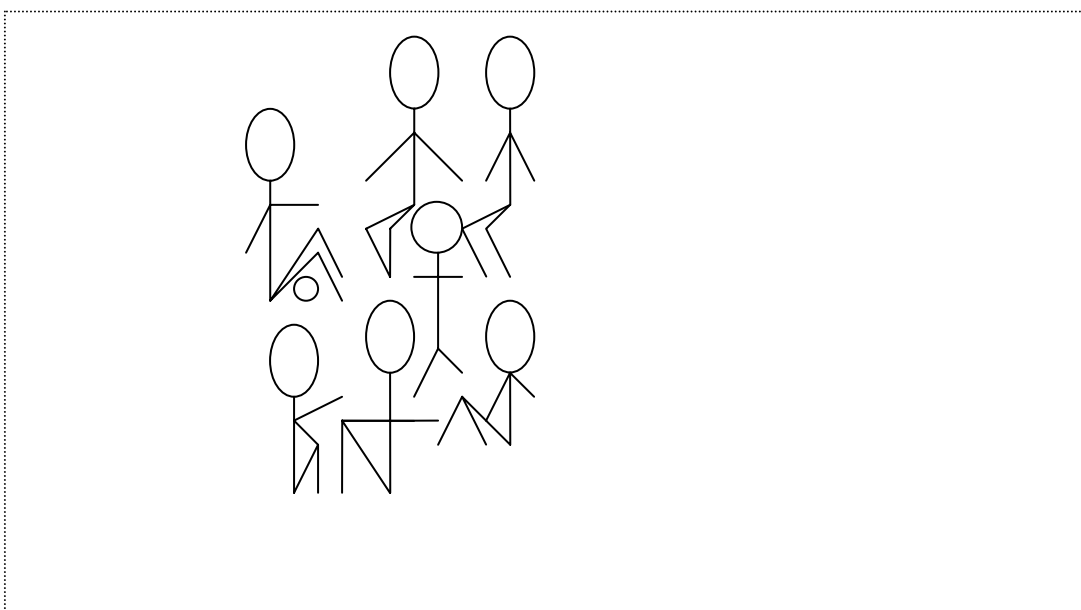
Cada uno de los participantes imita el toque de un instrumento, el director dirige la orquesta. Cuando el director realiza el gesto de un instrumento, los que tocan hacen el mismo instrumento que el director de la orquesta. Si se equivoca o no lo hace, se elimina.



- Busca el objeto.

Los jugadores se sientan con las piernas encogidas uno al lado del otro, formando un círculo. Debajo de sus piernas circula un objeto, por ejemplo una pelota de tenis. Un jugador que se encuentra en el centro o fuera del círculo, tiene que observar a sus compañeros y fijarse donde está el objeto. Si lo consigue, cambia el papel con el que tenía la pelota debajo de sus piernas.

Material: Pelota de tenis o cualquier otro objeto pequeño.

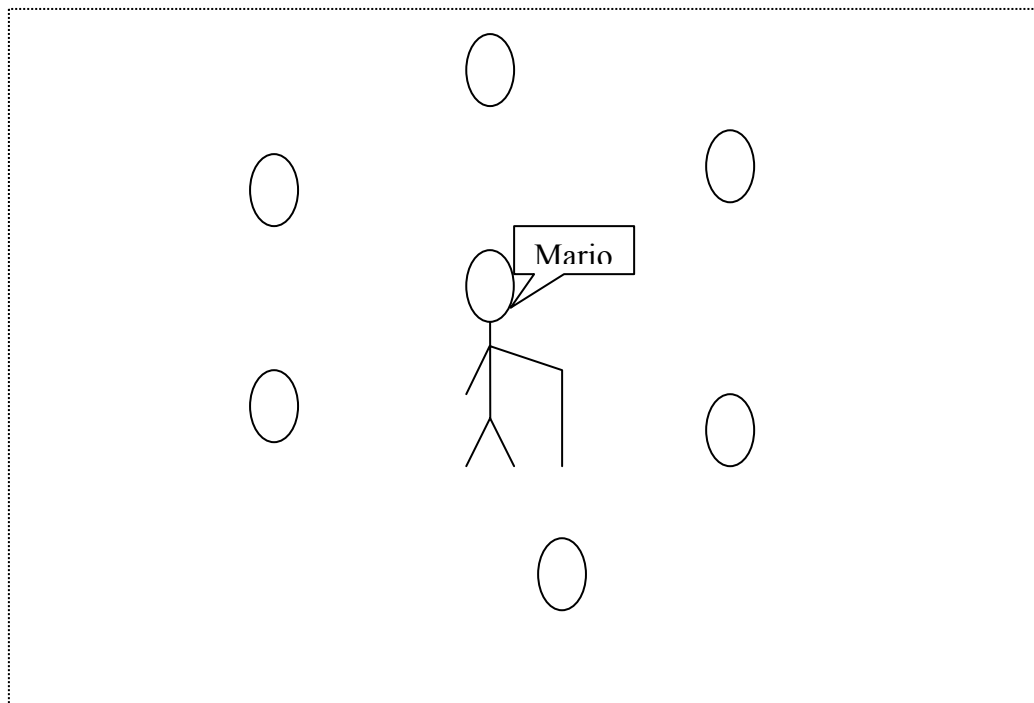


- ¡Qué voy!

Los jugadores forman un círculo. En el centro del círculo se encuentra un jugador con una pica que mantiene verticalmente apoyada en el suelo. Cuando grita el nombre de alguno de sus compañeros, suelta la pica.

El jugador nombrado debe decir ¡Que voy! y debe coger la pica antes de que golpee el suelo. Si lo consigue toma el puesto de su compañero.

Material: Pica.



- ¿Qué hay en la mesa?

El profesor coloca sobre la mesa 8 objetos y los niños tienen que recordar con los ojos vendados los que hay después de un período de tiempo.

Material: Una mesa con diferentes objetos. (Peluche, lápiz, libro, caja, etc.)

- Es tu zapato.

Los niños/as se sientan en corro. Un alumno elegido al azar observa los zapatos de cada uno de sus compañeros. Después se le lleva a otro lugar y los niños del corro se quitan los zapatos y los colocan en el centro. El que se marchó debe decir de quien es cada zapato.

Material: Los zapatos de los alumnos.

- Ordénalo.

El monitor coloca sobre la mesa un determinado número de objetos. Después de observarlos durante un cierto tiempo, el niño se vuelve y se cambian algunos o todos los objetos de orden, el niño debe tratar de colocarlos en su lugar.

Material: Distintos objetos.

- El duplicado.

Se colocan sobre la mesa varias muestras de papeles de colores. Las muestras deben estar duplicadas, guardando aparte una de ellas. Los trozos de papel que están colocados en la mesa, se cubren. El monitor enseña el pedazo duplicado, de manera que pueda ser observado por todos los jugadores. Transcurrido un minuto se levanta la cubierta de las restantes muestras, gana el que primero acierta cual es el color duplicado.

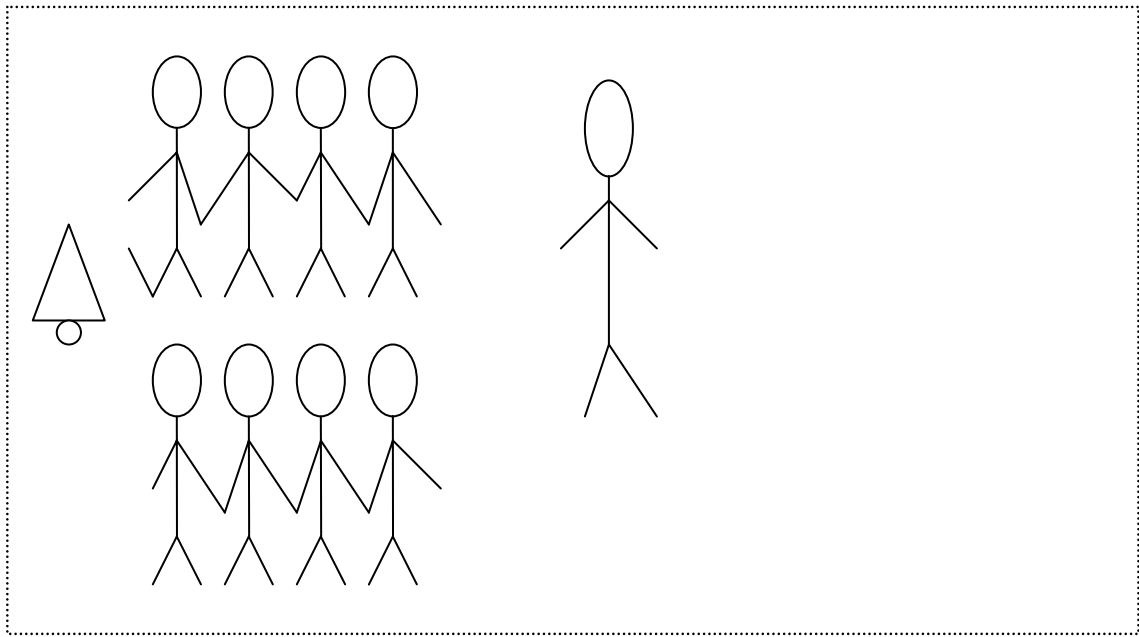
Material: Folios de colores o cartulina.

Táctil.

- La corriente eléctrica.

Los niños se colocan en dos hileras, frente a frente y unidos por las manos. A una señal del profesor los niños de los extremos empiezan a apretar la mano del compañero que está a su lado hasta el último que toca la campanilla. Gana el equipo que toca antes.

Material: Campanillas.



- Recotín recotán.

Los niños de la clase se colocan por parejas. Uno se coloca con la cabeza hacia abajo, sobre las rodillas del compañero, el otro coloca los dedos sobre la espalda y canta:

Recotín recotán

de la vera de la van

del palacio de la cocina

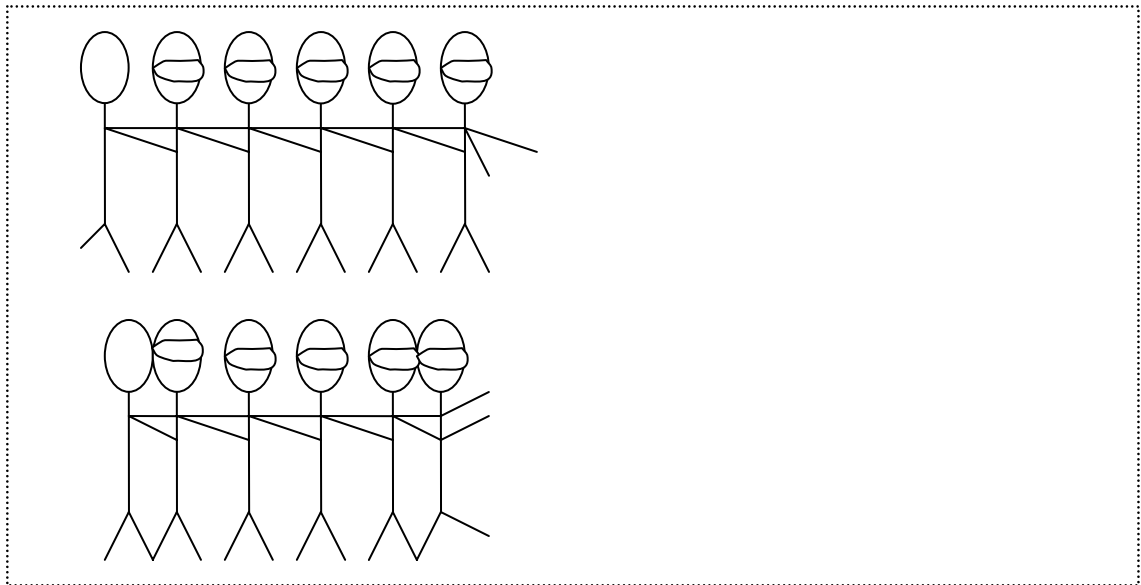
¿Cuántos dedos tienes encima?

El que está boca abajo dice un número, si acierta se cambian los papeles. Si no acierta se sigue el juego.

- El maquinista del tren.

Los jugadores se agrupan en equipos de 8 o 10 aproximadamente. Se colocan uno detrás de otro con las manos sobre los hombros del jugador que se tiene delante. Todos los jugadores cerraran los ojos menos el último que es el “maquinista” del tren. Para

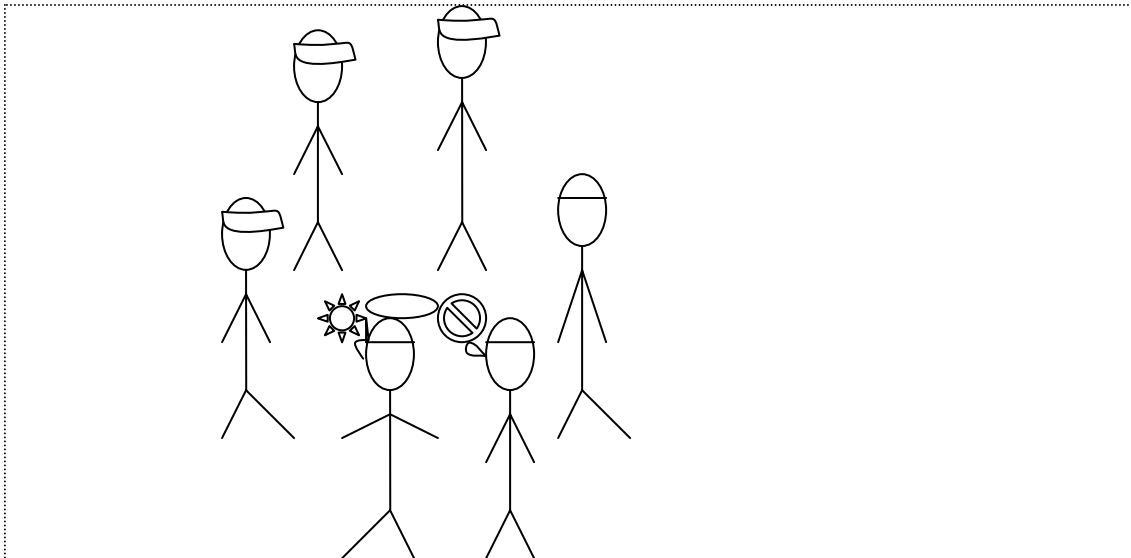
conducir el tren el conductor dará un golpe en el hombro derecho al jugador que tiene delante y éste lo transmitirá al siguiente y así hasta el último que girará el tren al lado señalado. Para parar o para iniciar la marcha se dará un golpe con las dos manos.



- Adivina, adivina.

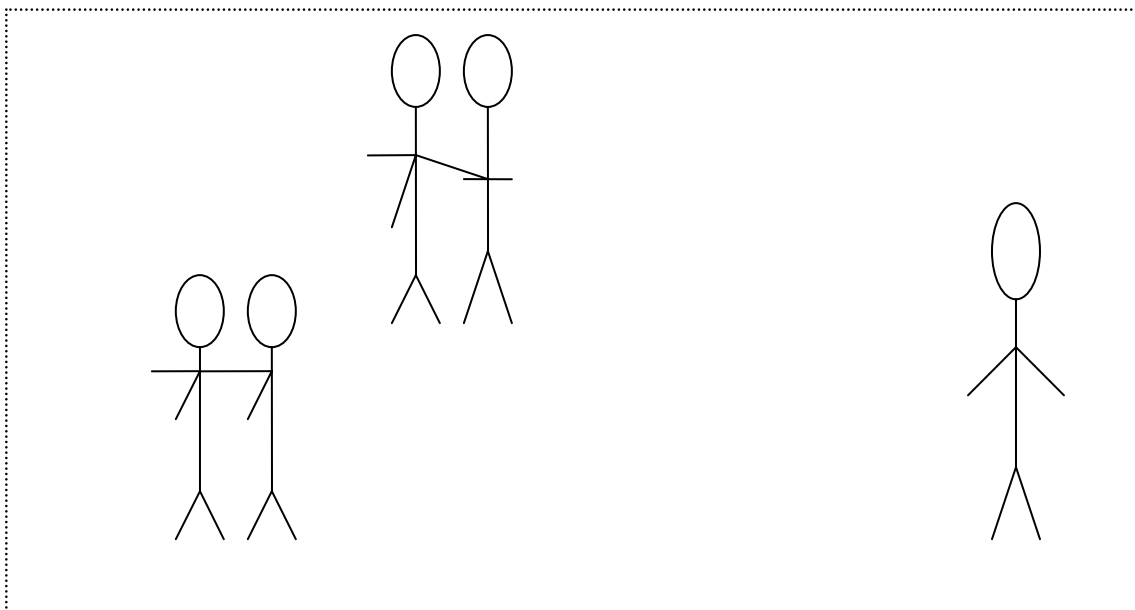
Los niños se colocan en círculo y con los ojos vendados. Delante de ellos se colocarán diferentes objetos, los cuales después de ser tocados con las manos tendrán que reconocer cuáles son.

Material: Distintos objetos.



- La señal.

Los jugadores se ponen por parejas. Uno de cada pareja se coloca de espaldas al resto de jugadores y del monitor. El monitor indicará una dirección a los jugadores que se encuentran con él. Estos jugadores se dirigirán a sus parejas y dibujando las letras en la espalda, y una vez entendido el mensaje saldrán corriendo al lugar señalado. Gana el que llega primero.



Gusto.

- ¿Qué fruta es?

Se les puede pedir a los niños que traigan diferentes frutas, éstas se colocarán sobre un plato y troceadas. Un niño con los ojos vendados trata de identificar por medio del gusto de la fruta de que se trata.

Material: Diferentes frutas, platos y tenedores de plástico.

- ¿Qué líquido es?

Se pueden colocar diferentes recipientes en los que se introduce líquidos con sabores diferentes y los niños con una pajita tratarán de indicar el líquido del que se trata.

Material: Pajitas, vasos, agua con sal, agua con gas, limonada, naranjada, etc.

- ¿De qué gusto se trata?

Se colocan alimentos salado, dulce, amargo y ácido y los niños mediante el gusto deben clasificarlo en estas categorías.

Material: Alimentos salados, dulces, amargos y ácidos

Olfato.

- Empareja los líquidos.

Se colocan recipientes por pares. El niño por medio del olfato debe de agruparlos.

Material: Recipientes con líquido de distintitos olores.

- ¿De qué se trata?

Se colocan recipientes con líquidos y los niños mediante el olfato deben adivinar de qué líquido se trata.

Material: Recipientes con líquido de distintos olores.

7) Respiración y relajación.

Respiración:

Primer y segundo ciclo.

- Inflar un globo.

El monitor repartirá un globo a cada uno de los jugadores, estos se colocarán en círculo, deberán controlar su respiración, inspirando por la nariz y después echando el aire por el globo.

- Los gatos presumidos.

Los jugadores se pondrán a cuatro patas, repartidos por todo el campo. Irán por la pista simulando que son gatos, cuando el monitor indique, inspiraran por la nariz arqueando el cuerpo hacia abajo y después expulsaran el aire recobrando la postura normal.

Tercer ciclo.

- Aprendiendo a respirar.

Tumbados en el suelo en posición supina con las piernas flexionadas, y una mano sobre el vientre y el otro brazo apoyado en el suelo con la palma de la mano hacia abajo, deberán aspirar intentando que la espalda se levante del suelo y forme un medio círculo. Después espirar, volviendo a la posición inicial. Deberán repetirlo varias veces.

- Mi cuerpo se expande.

Tumbados en el suelo en posición supina con las dos piernas contraídas y cogidas por un brazo, el otro brazo en el suelo con la palma de la mano hacia abajo. Realizar una aspiración durante 5 segundos, una vez concluida ésta soltamos ambas

piernas, hasta ponerse en contacto con el suelo, dejando los brazos estirados por encima de la cabeza.



Relajación:

Primer ciclo.

- Masajea a tu compañero.

Los jugadores se colocarán por parejas, uno de ellos se colocará tumbado en el suelo en posición prono, el otro a la señal del monitor, le realizará masajes a su compañero por las partes del cuerpo que el monitor indique, después cambiarán de posición.

- El globo jugueterón.

La misma actividad que la anterior pero en lugar de utilizar las manos, los jugadores utilizaran un globo.

Segundo y tercer ciclo.

- Relaja tus músculos.

El monitor colocará a los jugadores por parejas, uno de ellos se tumbará en el suelo en posición supina, el jugador que esta de pie le cogerá una pierna a su compañero, debe moverse.

- Contar un minuto.

Todos los jugadores se pondrán al final de la pista, estos con los ojos cerrados, deberán ir andando por la pista en línea recta, intentando conseguir llegar al final de ella.

* Otro tipo de relajación en la que el conductor principal es el monitor y los alumnos los participe podría ser la siguiente:

- Para llevar a cabo la relajación, el monitor pedirá a los jugadores que se tumben en el suelo, con los ojos cerrados e intenten relajar las distintas partes del cuerpo, de la siguiente manera:

- Se imaginaran que están tumbados en una playa, en la que no hay nadie, solo ellos escuchando el sonido del mar, en la cual hace mucho calor. Aunque están tumbados, notan como el cuerpo les pesa, su corazón palpita muy rápido y su respiración es muy acelerada.

- Primero el monitor les pide que vayan relajando su pierna derecha, inclinado el pie hacia el lado, seguirá por la pierna izquierda indicando que realicen lo mismo.

- Después continuará con sus brazos, que deberán abrirlos hacia los lados. Le pedirá que muevan la cabeza hacia ambos lado, pero muy despacio.

- Cada vez deberán notar que su cuerpo pesa menos, que el sonido del mar es más intenso, el calor es menor. Su respiración está volviendo a establecerse

- Por último el monitor indicará a los jugadores que poco a poco, vayan abriendo los ojos, y miren a su alrededor. Se vayan incorporando hasta ponerse completamente de pie.

Materiales: música clásica

7.5- Evaluación.

Para que el monitor pueda realizar un seguimiento de sus alumnos. Y así saber que alumno necesita refuerzo o también para saber cuál es el objetivo que más les cuesta alcanzar.

El monitor puede crear una tabla como la que se ofrece posteriormente.

Se utiliza para una evaluación final y en la cual se valora los siguientes aspectos:

Ejemplo de tabla evaluativa:

Nombre alumno/a	M1	M2	C	L	P	R	D1	D2	D3	D4	D5	A1	A2

M1: Motricidad.

M2: Memoria.

C: Coordinación.

L: Lateralidad.

P: Psicomotricidad fina.

R: Ritmo.

D1: Discriminación auditiva.

D2: Discriminación Visual.

D3: Discriminación Táctil.

D4: Discriminación Gusto.

D5: Discriminación Olfato.

A1: Actitud.

A2: Aceptación de la actividad.

8. CONCLUSIÓN.

Para concluir, el desarrollo psicomotriz está relacionado con la madurez psicológica y muscular del niño. Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o la actitud. Al contrario del intelectual que está dado por la maduración de la memoria, el razonamiento y el proceso global del pensamiento.

El desarrollo psicomotor es diferente en cada niño.

Los factores hereditarios, ambientales y físicos también influyen en el proceso de crecimiento psicomotor. Por ejemplo, la habilidad para hablar más temprano es propia de ciertas familias y las enfermedades pueden afectar negativamente el desarrollo motor; también es claro que la ausencia de estimuladores visuales, táctiles y/o auditivos afectan la madurez psicológica.

BIBLIOGRAFÍA

- Domingo Calvo, Q. (1990): Psicomotricidad: Una propuesta de actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor. Madrid. Seco Olea.
- Gutiérrez Delgado, M. (1991): La educación psicomotriz y el juego en la edad escolar. Sevilla. Wanceulen.
- Gutiérrez Delgado, M. (1994): 140 juegos de educación psicomotriz. Sevilla. Wanceulen.
- Trianes Torres, M.V Gallardo Cuz, J. A. (2005): Psicología de la educación y del desarrollo en contextos escolares. Madrid. Pirámide.
- Schinca, M. (1989): Psicomotricidad, ritmo y expresión corporal: ejercicios prácticos. Madrid. Escuela española.
- <http://es.geocities.com/aioneta/juegos.html>
- <http://www.madspaniard.com/popular.php?cancion>