EDUCACIÓN FÍSICA EN EDUCACIÓN INFANTIL:

UNA PROPUESTA PRÁCTICA PARA LA ESCUELA

3 AÑOS

Autor:

JOSÉ Mª LERA CORREDERA

Año 2011

MUSEO DEL JUEGO

INDICE

JUSTIFICACIÓN

IDENTIDAD DE LA ETAPA

ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

IMPORTANTÍSIMO

FUNDAMENTAL

QUÉ PRETENDEMOS

ÁREAS

-CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL.

OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

-CONOCIMIENTO DEL ENTORNO. OBJETIVOS, CONTENIDOS

Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

-LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.

CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

BLOQUES DE CONTENIDOS.

LA EDUCACIÓN FÍSICA Y EL DESARROLLO DE LAS

COMPETENCIAS BÁSICAS.

CARACTERÍSTICAS MOTRICES DE LAS NIÑAS Y

NIÑOS DE 3 AÑOS

MUSEO DEL JUEGO

LOS CONTENIDOS

1-EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN

1.1-EL ESQUEMA CORPORAL

JUEGOS Y ACTIVIDADES

1.2-LOS SENTIDOS

JUEGOS Y ACTIVIDADES

1.3-EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

1.4-SENTIMIENTOS Y EMOCIONES

2-CONTROL CORPORAL

2.1-ACTITUD POSTURAL

JUEGOS Y ACTIVIDADES

2.2-EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

2.3-DESARROLLO TÓNICO-MUSCULAR

JUEGOS Y ACTIVIDADES

2.4-RESPIRACIÓN

JUEGOS Y ACTIVIDADES

2.5-RELAJACIÓN

JUEGOS Y ACTIVIDADES

3-COORDINACIÓN MOTRIZ

3.1-COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL

JUEGOS Y ACTIVIDADES

3.2-COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

4-ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL

4.1-PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL

JUEGOS Y ACTIVIDADES

4.2-PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL

JUEGOS Y ACTIVIDADES

5-LENGUAJE CORPORAL

5.1-EXPRESIÓN CORPORAL

JUEGOS Y ACTIVIDADES

5.2-RITMO, DANZAS Y BAILES

JUEGOS Y ACTIVIDADES

BIBLIOGRAFÍA

MUSEO DEL JUEGO

JUSTIFICACIÓN

Hace mucho tiempo, cuando aún no había empezado con los estudios de magisterio en la universidad (antigua diplomatura en E.G.B.) comenté con una persona que creía importante que los niños aprendiesen a guardar el equilibrio, a andar sobre una línea pintada en el suelo, o que aprendiesen a saltar dentro de un aro, o a lanzar y recoger una pelota…... Y la persona con la que estaba hablando me dijo "eso se llama psicomotricidad".

Luego te vas enterando que el movimiento que un niño realiza puede formar parte de la psicomotricidad; de la Educación Física de Base; de la kinesiología; de la Educación Física; de la psicocinética; de la educación corporal; de la educación vivenciada; de la sociomotricidad, etc. Ahora bien todos tienen una cosa en común que son cuatro ejes vertebradores: alguien que enseña, alguien que recibe la enseñanza, una intención educativa y la actividad motriz.

El presente trabajo que ahora está en tus manos supone la plasmación de una inquietud que siempre he tenido, y que ha sido el uso de la Educación Física como medio de desarrollo en la etapa de Educación infantil.

Si tenemos asumido que la Educación Física incide de forma positiva y directasobre los ámbitos sociales, intelectuales, personales, sobre los sentimientos y las emociones de nuestras alumnas y alumnos, ¿por qué vamos a dejar a la etapa de Educación Infantil sin esta influencia tan positiva?

Este fue el camino de partida para la realización de un proyecto que ha culminado con la elaboración de este trabajo y que espero pueda servir para incluir la Educación Física como una actividad más dentro del currículo de Educación Infantil.

Además, se pretende que a través de un proyecto elaborado, estructurado, organizado y sencillo de llevar a la práctica, las maestras (pocos maestros se atreven) que imparten docencia en esta etapa, puedan realizar una clase de Educación Física sin ningún problema. Y por otra parte también se pretende que todos las maestros de Educación Física que imparten docencia en todos los niveles educativos menos en Educación Infantil, se acerquen sin miedo a la etapa y tengan un apoyo para poder impartir su asignatura en dicho ciclo (muy pocas maestras se niegan).

Según establece el Real Decreto 1630/2006, uno de los fines de la Educación Infantil es contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y las niñas. Así mismo se atenderá progresivamente al desarrollo afectivo, al movimiento y los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje, a las pautas elementales de convivencia y relación social, así como al descubrimiento de las características físicas y sociales del medio. Además se facilitará que niñas y niños elaboren una imagen de sí mismos positiva y

MUSEO DEL JUEGO

equilibrada y adquieran autonomía personal.

Es decir, eduquemos en el cariño y la afectividad hacia seres y cosas. Enseñemos a usar el cuerpo para correr, saltar, lanzar, recoger, trepar, transmitir sensaciones, ideas, comunicarse, etc. Enseñemos hábitos de higiene personal, a controlar esfínteres. Enseñemos a leer y escribir, a saber escuchar, a saber estar, a saber mirar. Enseñemos a saber respetar a las personas, a los animales, a las plantas y a las cosas, a ser solidarios y democráticos. Enseñemos a saber dar y a saber recibir. Inculquemos el valor de la disciplina y el oren en su quehacer diario, y como no, el sentido crítico basado en la reflexión. Enseñemos el patio, la calle, la ciudad, sus gentes, lo bueno y lo peligroso. Enseñemos a tener cuidado, son pequeños pero no tontos.

Y no olvidemos nunca que todo lo que hacemos con las niñas y niños, tarde o temprano lo devuelven a la sociedad.

IDENTIDAD DE LA ETAPA

Esta etapa tiene una entidad propia que la diferencia de otros tramos educativos.

Por primera vez se toma contacto con el mundo escolar. La experiencia que tenga en este primer contacto escolar va a influir en su percepción de la escuela, y por ende en sus modos y formas de aprender. Es necesario que este contacto sea positivo, para ello debemos proporcionar una escuela rica en estímulos, que satisfaga sus necesidades y contemple sus intereses. La entrada en la escuela supone la irrupción en un nuevo orden social y la separación de las figuras de apego.

En este ciclo se adentrará en la lectura y escritura que le abrirán las puertas del conocimiento en su más amplio sentido. Podrá conocer cosas a las que sólo se puede llegar a través de la lectura, y lo podrá hacer cuando él quiera.

Los docentes y las familias van a tener un acercamiento que va disminuyendo a medida que los niños/as van pasando de curso y de nivel educativo. Es importantísimo aprovechar este acercamiento para conseguir formar un equipo de trabajo (familia y maestra) que guíe de forma unidireccional la educación y la instrucción de las alumnas y alumnos.

A través de la manipulación, el niño y la niña construyen el conocimiento de las cosas, establecen relaciones cusa-efecto, desarrollan habilidades motrices, habilidades creativas y habilidades comunicativas, y exteriorizan sus sentimientos y emociones (este afán manipulativo va disminuyendo en etapas posteriores). Es importante pues ofrecer elementos manipulativos variados, e incluso permitir que traigan elementos de casa que tengan una carga afectiva para poder realizar diferentes actividades a lo largo de la jornada escolar..

ELEMENTOS EDUCATIVOS A TENER EN CUENTA

La intervención educativa tendrá en cuenta el nivel de desarrollo y el ritmo de aprendizaje de la

MUSEO DEL JUEGO

niña o del niño. Hay que respetar los procesos madurativos del alumnado, teniendo muy presente que la intervención educativa debe proporcionar los mecanismos necesarios para hacer que su ritmo madurativo sea óptimo y mejorable. No espero a que haya madurado para hacer una intervención educativa. Hago una intervención educativa para ayudar a madurar más y mejor. Dicho de otra manera, no espero a que el niño o la niña maduren para poder enseñar y educar, sino que enseño y educo para favorecer los procesos madurativos de las alumnas y alumnos.

El principio de globalización tiene gran relevancia dadas las características evolutivas del niño y la niña en estas edades.

La globalización es la forma de trabajo basada en el carácter sincrético de las percepciones de las niñas y niños. Como método didáctico propone el conocimiento y asimilación de la totalidad para descomponerla más tarde en los elementos que la integran.

Es importante que se realicen aprendizajes significativos, para lo cual, es necesario que dichos aprendizajes sean cercanos y próximos a sus intereses. Los aprendizajes nuevos deben apoyarse en lo ya aprendido. Tiene que haber una relación directa entre lo que se sabe y lo que se aprende, de esta manera la niña o el niño podrán establecer un nexo de unión que apoyándose en lo aprendido dará significado a lo que aprende.

El juego es uno de los medios educativos más aconsejados para la etapa de Educación Infantil. El juego constituye un entorno social donde la niña y el niño piensan, sienten, se expresan y se relacionan de forma natural, siendo un elemento fundamental que permite conocer a las alumnas y alumnos. A su vez es un recurso educativo que nos permite incidir en los aspectos cognitivos, afectivos, sociales y motrices del niño de una forma directa y natural.

"Cuando eduques a un niño, ayúdate con un juego. Platón"

IMPORTANTÍSIMO

Será fundamental la creación de normas que regulen la conducta y que sirvan de referencia a las alumnas y alumnos en su quehacer diario. Saber que hacer, como hacerlo, donde hacerlo y que no se puede hacer, como no hay que hacerlo y donde no hay que hacerlo, les sitúan y les orientan en su actividad diaria. Esta ubicación y orientación que les proporciona la norma es la base de un aprendizaje sin descentración ni despistes innecesarios.

No es malo decir no. Enseñemos en estas edades a que hay veces que es no, y que por mucho que hagan seguirá siendo no. Posiblemente con esta actitud evitemos muchos problemas preadolescentes y juveniles que se producen cuando de repente el mundo y la sociedad les

MUSEO DEL JUEGO

dicen no, y resulta que es la primera vez que reciben un no categórico, y lógicamente no tienen patrones de conducta para afrontar la situación, y es cuando llega la desesperación y la frustración.

La referencia normativa será importante para la formación de hábitos; de control de impulsos; de control de las emociones y de los deseos; para evitar frustraciones y favorecer la autonomía en la actividad diaria escolar. Es decir, impartir un poco de disciplina, poner una serie de reglas básicas para el bien común es algo que va a favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunas normas pueden ser consensuadas con las alumnas y alumnos, pero otras deberán ser impuestas.

FUNDAMENTAL

El cariño hacia las niñas y niños es fundamental para establecer lazos afectivos que supongan la confianza plena de éstos maestras (bueno, está bien, y también en algún valiente maestro de infantil), y de esta forma introducirlos más fácilmente en el ambiente educativo.

Cada vez que escuchemos a una niña o a un niño, tenemos que hacerle sentir que en ese momento es para nosotros la persona más importante que existe. Nuestros gestos, nuestra atención, nuestra cara de sorpresa por lo que nos está contando así lo tiene que reflejar. Y si además lo acompañamos de algún pequeño gesto cariñoso, casi seguro que nos le hemos ganado. Y si no nos le ganamos a la primera, será a la segunda, y si no a la tercera, pero con cariño y paciencia acabarán siendo nuestros.

Hay que tener cuidado con lo que se les dice, porque guste o no guste hay que cumplirlo. Por eso muchas veces es necesario medir las palabras, porque nuestro alumnado nos va ha exigir que la cumplamos. Ahora bien una vez dicho, hay que cumplirlo. Tienen que saber que cuando se dice algo, se cumple. Que hay un principio de responsabilidad en mis actos y en mis expresiones y el ejemplo de la maestra/o es determinante para que lo vayan aprendiendo.

¿QUÉ PRETENDEMOS?

Pretendemos conseguir un ser autónomo y con identidad propia. Pero esto no lo podemos conseguir si no fomentamos un espíritu crítico en nuestras alumnas y alumnos que evite crear seres dependientes que acepten sin cuestionarse un mínimo, las respuestas y los estímulos que reciben del exterior. Y cuestionar, no es otra cosa que pensar. Eso significa que tenemos que conseguir que las niñas y los niños sean capaces de recibir los estímulos del exterior; analizar y reflexionar lo que han percibido y emitir una respuesta adecuada. Trabajemos los canales a través de los cuales se reciben los estímulos (los sentidos); no nos cansemos de preguntar en cada una de nuestras actividades como lo harían ellas y ellos, como lo modificarían y como lo resolverían, y no nos cansemos de escuchar cada vez que nos den una respuesta, y ensalcemos el mero hecho de dar una respuesta, aunque ésta sea equivocada. Ayudémosles dejando bien

MUSEO DEL JUEGO

claro que cuando escucho ha alguien es a la única persona del mundo en ese momento a la que estoy oyendo. Y nuestro lenguaje corporal en este caso nos puede ayudar.

Y por supuesto la autonomía y la identidad propia no están reñidas con la disciplina que tiene que imperar en el aula para la buena marcha de la clase.

Autonomía indudablemente, identidad propia y singularidad claro que sí, disciplina, incuestionable.

AREAS

Tomando como base el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil, vemos que se marcan **tres áreas**:

a) **conocimiento de sí mismo y autonomía personal**
b) **conocimiento del entorno**
c) **lenguajes : comunicación y representación**

Cada una de las áreas contempla sus objetivos, sus contenidos y sus criterios de evaluación. Pero lógicamente no vamos a reflejar aquí el Real Decreto, sino que nos vamos a servir de él para entresacar los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que hacen referencia al ámbito motriz y que constituye la educación física del segundo ciclo de Educación infantil.

Con el área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal se trata de conseguir la formación de la identidad personal. Ello se consigue con el conocimiento y aceptación de su propio cuerpo y de las posibilidades que éste otorga a nivel de movimiento, de relación con los demás y de comunicación.

Se pretende mejorar el dominio y control corporal, la higiene y el cuidado personal, las relaciones socio-afectivas, etc. En estos años se producirá un avance significativo en su autonomía personal que le otorgará cierta independencia de los adultos (comer, asearse, vestirse, etc.)

Con el área de conocimiento del entorno se pretende favorecer la integración en la realidad cotidiana de las niñas y los niños, a través del descubrimiento, comprensión y representación del mundo físico que le rodea.

Y por último con el área "lenguajes: comunicación y representación", vamos a poner en contacto dos mundos: el mundo interior del niño/a y el mundo que le rodea. La niña y el niño pueden mediante el lenguaje oral y corporal comunicarse con el resto de personas y expresar sus

MUSEO DEL JUEGO

sentimientos, así como conocer los sentimientos de los demás y sus opiniones. Además puede entrar en contacto con todo un mundo de señales y de grafías que adquirirán significado y le servirán para interpretar y conocer su entorno, y poderse comunicar con él.

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

OBJETIVOS:

1.- Conocer y representar su cuerpo, diferenciando sus elementos y algunas de sus funciones más significativas. Descubrir las posibilidades de acción y de expresión y coordinar y controlar con progresiva precisión los gestos y los movimientos.

2.- Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades, preferencias e intereses y ser capaz de expresarlos y comunicarlos a los demás respetando a los otros.

3.- Lograr una imagen ajustada y positiva de si mismo, a través de su reconocimiento personal y de la interacción con los otros, y descubrir sus posibilidades y limitaciones para alcanzar una ajustada autoestima.

4.- Realizar con progresiva autonomía, actividades cotidianas y desarrollar estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.

5.- Adquirir hábitos de alimentación, higiene, salud, y cuidado de uno mismo, evitar riesgos y disfrutar de las situaciones de equilibrio y bienestar social.

6.- Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.

CONTENIDOS:

1.- EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN

1.1 ESQUEMA CORPORAL

- Exploración del propio cuerpo y reconocimientote las distintas partes; identificación de rasgos diferenciales

- Representación gráfica de la figura humana con detalles que le ayuden a desarrollar una idea interiorizada del esquema corporal.

- Percepción de los cambios físicos que ha experimentado su cuerpo con el paso del tiempo: rasgos, estatura, peso, fuerza, etc. Y de las posibilidades motrices y autonomía que le permiten dichos cambios.

MUSEO DEL JUEGO

1.2 LOS SENTIDOS

- Reconocimiento de los sentidos; su utilización.

- Discriminación de órganos y funciones; exploración de objetos e identificación de las sensaciones que extrae de ellos.

1.3 EL CONOCIMIENTO DE SI MISMO

- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo y de las posibilidades y limitaciones propias.

- Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias.

- Identificación, manifestación y control de las diferentes necesidades básicas del cuerpo y confianza en sus capacidades para lograr su correcta satisfacción.

- Valoración adecuada de sus posibilidades para resolver distintas situaciones y solicitud de ayuda cuando reconoce sus limitaciones.

1.4 SENTIMIENTOS Y EMOCIONES

- Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades.

- Identificación de los sentimientos y emociones de los demás y actitud de escucha y respeto hacia ellos.

2.- MOVIMIENTO Y JUEGO

2.1 CONTROL CORPORAL

- Progresivo control postural estático y dinámico.

- Dominio sucesivo del tono muscular, el equilibrio y la respiración para que pueda descubrir sus posibilidades motrices.

- Disfrute del progreso alcanzado en el control corporal

2.2 COORDINACIÓN MOTRIZ

- Exploración de su coordinación dinámica general y segmentaria.

- Valoración de sus posibilidades y limitaciones motrices, perceptivas y expresivas y las de los

MUSEO DEL JUEGO

demás.

- Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades.

2.3 ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL

- Nociones básicas de orientación espacial en relación a los objetos, s su propio cuerpo y al de los demás, descubriendo progresivamente su dominancia lateral.

- Nociones básicas de orientación temporal, secuencias y rutinas temporales en las actividades de aula.

2.4 JUEGO Y ACTIVIDAD

- Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.

- Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.

- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.

- Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

3.- EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD

- Acciones y situaciones que favorecen la salud y generan el bienestar propio y el de los demás.

- Práctica de hábitos saludables en la higiene corporal, alimentación y descanso.

- Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados

- Gusto por un aspecto personal cuidado.

- Identificación y valoración de las acciones preventivas y de seguridad, evitando las situaciones de riesgo o contagio de la enfermedad.

- Actitud de tranquilidad, colaboración y de superación en situaciones, enfermedad y pequeños accidentes.

- Identificación y valoración crítica ante factores y prácticas sociales cotidianas que no favorecen y las que si favorecen la salud.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

MUSEO DEL JUEGO

1- Identificar, nombrar y diferenciar las distintas partes de su cuerpo, las de los otros y representarlas en un dibujo.

2- Reconocer las funciones y posibilidades de acción que tienen las distintas partes del cuerpo.

3- Realizar las actividades con un buen tono muscular, equilibrio, coordinación y control corporal adaptándolo a las características de los objetos y a la acción.

4- Lograr una cierta orientación espacial, entendiendo algunos conceptos básicos.

5- Identificar ciertas secuencias temporales de una acción.

6- Reconocer los sentidos e identificar las distintas sensaciones y percepciones que puede experimentar con ellos.

7- Describir sus características personales atendiendo a los rasgos físicos.

8- Mostrar destrezas en las actividades de movimiento.

9- Participar con gusto en los distintos tipos de juegos y regular su comportamiento y emoción a la acción

10- Aceptar y respetar las reglas del juego establecidas para cada situación.

11- Mostrar actitudes de colaboración y ayuda en diversos juegos.

12- Reconocer las situaciones de peligro y actuar adecuadamente ante ellas.

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

OBJETIVOS:

1.- Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias.

2.- Interesarse por los elementos físicos del entorno, identificar sus propiedades, posibilidades de transformación y utilidad para la vida y mostrar actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.

3.- Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, ajustar su conducta a las diferentes situaciones y resolver de manera pacífica situaciones de conflicto.

CONTENIDOS:

1.- MEDIO FÍSICO: ELEMENTOS RELACIONES Y MEDIDA

MUSEO DEL JUEGO

1.1 ELEMENTOS Y RELACIONES

- Objetos y materiales presentes en el entorno: exploración e identificación de sus funciones.

- Actitudes de cuidado, higiene y orden en el manejo de los objetos.

1.2 CANTIDADES Y MEDIDAS

- Utilización de cuantificadores de uso común para expresar cantidades: mucho-poco, algo-ninguno, más-menos, todo-nada

- Realización de operaciones aritméticas, a través de la manipulación de objetos, que impliquen juntar, quitar, repartir, completar…

- Estimación intuitiva y medida del tiempo. Ubicación temporal de actividades de la vida cotidiana.

- Utilización de las nociones espaciales básicas para expresar la posición de los objetos en el espacio (arriba-abajo, delante-detrás, entre…).

- Realización autónoma de desplazamientos orientados en su entorno habitual.

2.- ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA

2.1 EL PAISAJE

- Interés y gusto por las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza

3.- LA CULTURA Y LA VIDA EN SOCIEDAD

3.1 LA CULTURA

- Reconocimiento de algunas costumbres y señas de identidad cultural que definen nuestra Comunidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1- Manipular de forma adecuada objetos del entorno y reconocer sus propiedades y funciones.
2- Agrupar y clasificar objetos atendiendo a alguna de sus características.
3- Comparar cantidades y utilizar correctamente los términos más o mayor, menos o menor, e igual.
4- Resolver sencillas operaciones que impliquen juntar, quitar, expresar diferencia y repartir.
5- Ubicar objetos en el espacio según el criterio dado e identificar su posición respecto a otro.
6- Situar temporalmente las actividades diarias y algunos acontecimientos anuales.
7- Identificar algunas costumbres y señas de identidad cultural que definen nuestra Comunidad.

MUSEO DEL JUEGO

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

OBJETIVOS:

1.- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.

2.- Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística y corporal.

CONTENIDOS:

1.- LENGUAJE CORPORAL

- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación.

- Expresión de los propios sentimientos y emociones a través del cuerpo y reconocimiento de estas expresiones en los otros compañeros y compañeras.

- Utilización del cuerpo en actividades de respiración, equilibrio y relajación. Posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo.

- Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo. Conocimiento y dominio corporal. Orientación, organización espacial y temporal.

- Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales y compartidos.

- Dramatización de cuentos, historias, y narraciones. Caracterización de personajes.

- Representación de danzas, bailes y tradiciones populares individuales o en grupo con ritmo y espontaneidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1.- Comprender las intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos en las distintas situaciones.

2.- Desplazarse por el espacio con distintos movimientos ajustados a las acciones que realiza.

3.- Evocar y representar personajes y situaciones reales e imaginarias.

4 Realizar sin inhibición representaciones dramáticas, danzas, bailes y desplazamientos rítmicos y ajustar sus acciones a las de los demás en actividades de grupo.

MUSEO DEL JUEGO

En base a lo anteriormente visto podemos establecer los siguientes bloques de contenidos:

BLOQUES DE CONTENIDOS

1- EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN

- 1.1- ESQUEMA CORPORAL
- 1.2- LOS SENTIDOS
- 1.3- EL CONOCIMIENTO DE SI MISMO
- 1.4- SENTIMIENTOS Y EMOCIONES

  (INCLUIDO EN LENGUAJE CORPORAL)

2- CONTROL CORPORAL

- 2.1- ACTITUD POSTURAL
- 2.2- EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO
- 2.3- DESARROLLO TÓNICO-MUSCULAR
- 2.4- RESPIRACIÓN
- 2.5- RELAJACIÓN

3- COORDINACIÓN MOTRIZ

- 3.1- COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL
- 3.2- COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA

4- ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL

- 4.1- PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL
- 4.2- PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL

5- LENGUAJE CORPORAL

- 5.1- EXPRESIÓN CORPORAL
- 5.2- DANZAS Y BAILES

Las actividades están organizadas en base a los contenidos. De esta manera se seleccionan las actividades según el contenido que trabajen para conseguir los objetivos que nos propongamos.

MUSEO DEL JUEGO

Además tal y como anda el sistema educativo, es mejor trabajar en base a los contenidos, porque aunque cambien las normativas y las filosofías político-educativas, los contenidos se van a seguir manteniendo.

El número de sesiones que se trabajan de uno y otro contenido, se ha conseguido en base a unos porcentajes que el grupo de la Tarusa (grupo de maestros de Valladolid con 20 años de experiencia dentro de la Educación física y el juego, al que pertenezco desde su formación) apuntó como convenientes para educación infantil como continuación de su obra "Educación Física en primaria a través del juego. Primer ciclo"; "Educación Física en primaria a través del juego. Segundo ciclo" y "Educación Física en primaria a través del juego. Tercer ciclo".

Se ha creído oportuno mantener dos sesiones (4 juegos por sesión) semanales de docencia por curso, sobre todo por seguir con la tradición horaria imperante en el sistema educativo español de contemplar las sesiones por horas (oscilan de 45 a 55 minutos por sesión). Aunque lo ideal creo que sería tener 4 sesiones de 30 minutos a la semana.

En base a las dos sesiones semanales tenemos la siguiente tabla

BLOQUES DE CONTENIDOS	**SESIONES**
CURSO	**1º /2º/ 3º**
1- EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN	**25/18/19**
1.1- ESQUEMA CORPORAL	17/11/12
1.2- LOS SENTIDOS	6/ 5/ 5
1.3- EL CONOCIMIENTO DE SI MISMO	2/ 2/ 2
1.4- SENTIMIENTOS Y EMOCIONES (INCLUIDO EN LENGUAJE CORPORAL)	
2- CONTROL CORPORAL	**13/15/15**
2.1- ACTITUD POSTURAL	2/ 2/ 2
2.2- EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	6/ 8/ 8
2.3- DESARROLLO TÓNICO-MUSCULAR	2/ 2/ 2
2.4- RESPIRACIÓN	2/ 2/ 2

MUSEO DEL JUEGO

2.5- RELAJACIÓN	1/ 1/ 1
3- COORDINACIÓN MOTRIZ	**11/11/10**
3.1- COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	7/ 7/ 6
3.2- COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA	4/ 4/ 4
4- ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL	**10/16/16**
4.1- PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	6/10/10
4.2- PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL	4/ 6/ 6
5- LENGUAJE CORPORAL	**11/10/10**
5.1- EXPRESIÓN CORPORAL	7/ 7/ 7
5.2- DANZAS Y BAILES	4/ 3/ 3

LA EDUCACIÓN FÍSICA Y EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Según el Real Decreto de mínimos se estable que:

"El área de Educación física contribuye esencialmente al desarrollo de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, mediante la percepción e interacción apropiada del propio cuerpo, en movimiento o en reposo, en un espacio determinado mejorando sus posibilidades motrices. Se contribuye también mediante el conocimiento, la práctica y la valoración de la actividad física como elemento indispensable para preservar la salud. Esta área es clave para que niños y niñas adquieran hábitos saludables y de mejora y mantenimiento de la condición física que les acompañen durante la escolaridad y lo que es más importante, a lo largo de la vida.

En la sociedad actual que progresa hacia la optimización del esfuerzo intelectual y físico, se hace imprescindible la práctica de la actividad física, pero sobre todo su aprendizaje y valoración como medio de equilibrio psicofísico, como factor de prevención de riesgos derivados del sedentarismo y, también, como alternativa de ocupación del tiempo de ocio. Asimismo el área contribuye de forma esencial al desarrollo de la competencia social y ciudadana.

Las características de la Educación física, sobre todo las relativas al entorno en el que se desarrolla y a la dinámica de las clases, la hacen propicia para la educación de habilidades sociales, cuando la intervención educativa incide en este aspecto. Las actividades físicas y en especial las que se realizan colectivamente son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuyen al

MUSEO DEL JUEGO

desarrollo de la cooperación y la solidaridad.

La educación física ayuda a aprender a convivir, fundamentalmente en lo que se refiere a la elaboración y aceptación de reglas para el funcionamiento colectivo, desde el respeto a la autonomía personal, la participación y la valoración de la diversidad. Las actividades dirigidas a la adquisición de las habilidades motrices requieren la capacidad de asumir las diferencias así como las posibilidades y limitaciones propias y ajenas. El cumplimiento de las normas que rigen los juegos colabora en la aceptación de códigos de conducta para la convivencia. Las actividades físicas competitivas pueden generar conflictos en los que es necesaria la negociación, basada en el diálogo, como medio para su resolución. Finalmente, cabe destacar que se contribuye a conocer la riqueza cultural, mediante la práctica de diferentes juegos y danzas.

Esta área contribuye en alguna medida a la adquisición de la competencia cultural y artística. A la expresión de ideas o sentimientos de forma creativa contribuye mediante la exploración y utilización de las posibilidades y recursos del cuerpo y del movimiento. A la apreciación y comprensión del hecho cultural, y a la valoración de su diversidad, lo hace mediante el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos. En otro sentido, el área favorece un acercamiento al fenómeno deportivo como espectáculo mediante el análisis y la reflexión crítica ante la violencia en el deporte u otras situaciones contrarias a la dignidad humana que en él se producen.

La Educación física ayuda a la consecución de la Autonomía e iniciativa personal en la medida en que emplaza al alumnado a tomar decisiones con progresiva autonomía en situaciones en las que debe manifestar autosuperación, perseverancia y actitud positiva, También lo hace, si se le da protagonismo al alumnado en aspectos de organización individual y colectiva de las actividades físicas, deportivas y expresivas.

El área contribuye a la competencia de aprender a aprender mediante el conocimiento de sí mismo y de las propias posibilidades y carencias como punto de partida del aprendizaje motor desarrollando un repertorio variado que facilite su transferencia a tareas motrices más complejas. Ello permite el establecimiento de metas alcanzables cuya consecución genera autoconfianza. Al mismo tiempo, los proyectos comunes en actividades físicas colectivas facilitan la adquisición de recursos de cooperación.

Por otro lado, esta área colabora, desde edades tempranas, a la valoración crítica de los mensajes y estereotipos referidos al cuerpo, procedentes de los medios de información y comunicación, que pueden dañar la propia imagen corporal. Desde esta perspectiva

MUSEO DEL JUEGO

se contribuye en cierta medida a la competencia sobre el tratamiento de la información y la competencia digital. El área también contribuye, como el resto de los aprendizajes, a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística, ofreciendo gran variedad de intercambios comunicativos, del uso de las normas que los rigen y del vocabulario específico que el área aporta".

CARACTERÍSTICAS DE NIÑAS Y NIÑOS DE 3 AÑOS

- Todo el cuerpo participa.
- Todos los estímulos tienen importancia.
- La imaginación y la realidad se confunden.
- Es capaz de realizar asumir diferentes papeles o roles en sus juegos. Puede asumir el rol de conductor/a de autobuses; de médico/a, de barrendero/a, etc.
- Comienza a manifestar alguna tendencia al juego compartido, aunque todavía hay mucha tendencia hacia el juego individual. Se da mucho el juego en paralelo, es decir, niños y niñas que estancando juntos y compartiendo espacio y juguetes, juegan de forma individual.
- Intenta atrapar una pelota que le viene rodando con las dos manos. Cuando lanza una pelota con la mano, lo hace con intención, aunque el resultado no sea óptimo.
- Corren y realizan cambios de dirección, sin embargo todavía les falta por controlar algunas fases de la carrera como por ejemplo: frenar si se encuentran con otra persona en el camino.
- Es capaz de saltar con los pies juntos. Puede saltar desde pequeñas alturas como un banco sueco. Pueden realizar varios saltos seguidos pero con poco control del salto, es decir si les pones 4 aros seguidos les costaría realizar los saltos seguidos y dentro de los aros sin pisarles o empujarles.
- Puede mantenerse a la pata coja 2/3 segundos.
- Son capaces de golpear una pelota con el pie, tanto de parado como con carrera.
- Pueden reptar con una coordinación de movimientos poco depurada.
- Aún tienen tendencia a realizar la cuadrupedia sobre manos, rodillas y pies (sobre todo si no es por el suelo por ejemplo, por encima de un banco sueco, cajón de plinto, etc.), aunque empieza la cuadrupedia sobre manos y pies.
- Tienen muchos problemas con la cuadrupedia invertida.
- Les cuesta andar hacia atrás por una cuerda colocada en el suelo.
- Es capaz de partir de un punto y llegar a otro mediante un trazo. Completa dibujos. Cierra figuras abiertas. Puede doblar un papel por la mitad.
- A nivel socio-afectivo aún es muy individualista, tiende a la independencia. Controla los esfínteres. Maneja los cubiertos de comida (cuchara y tenedor).

MUSEO DEL JUEGO

Comienza a manifestar curiosidad sexual y manipula sus órganos sexuales como juego sexual. No comprende a sus compañeros coetáneos. Es agresivo y egoísta.

A nivel lingüístico maneja de 900 a 1200 palabras. El tamaño de sus frases ha sufrido un incremento en el tamaño. Comprende más palabras de las que usa. Al jugar monologa.

LOS CONTENIDOS

1- EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN

El cuerpo es el elemento que nos acompaña durante toda la vida tanto en la acción como en la omisión (inhibición). Es decir tanto si nos movemos como si nos quedamos quietos, el cuerpo nos va a acompañar. Esta afirmación que es de Perogrullo nos lleva a la idea de que sería muy aconsejable el conocimiento y dominio de un elemento que nos acompaña durante toda nuestra existencia.

El conocimiento de nuestro cuerpo, de su estructura, de sus posibilidades, de sus limitaciones, de sus capacidades, etc., lleva aparejado una imagen que yo mismo me hago a medida que me voy conociendo.

Esta imagen que yo me voy haciendo la consigo en base a las experiencias que voy teniendo. Dichas experiencias pueden ser provocadas por agentes externos (con intención o sin intención educativa), o bien adquiridas de forma libre en el entorno que nos rodea.

Por otro lado cuanto más positivas sean esas experiencias mejor será la imagen que se crea. Una imagen positiva crea confianza en uno mismo y por ende una mayor confianza a la hora de entablar relaciones con los objetos y las personas del entorno.

Los docentes somos los agentes externos primordiales, para intervenir con intención educativa en todo este proceso.

1.1-EL ESQUEMA CORPORAL

Le Boulch en su libro "l'éducation par le mouvement " considera el esquema corporal "como una intuición de conjunto o un conocimiento inmediato que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o en movimiento en relación con sus diferentes partes y , sobre todo, en relación con el espacio y los objetos que nos rodean". Es decir, la representación mental que tenemos de nuestro cuerpo en estático o en movimiento en relación con el exterior (personas y cosas).

MUSEO DEL JUEGO

Esto supone un conocimiento y organización de las diferentes partes corporales, así como de sus posibilidades de acción, para pasar posteriormente al conocimiento del espacio más cercano donde nos encontramos con los otros/as y con los objetos, y las posibles relaciones que se pueden establecer.

Siguiendo a Le Boulch un esquema corporal mal integrado, entraña un déficit de la relación sujeto-mundo exterior que se traduce en:

-el plano de la percepción: déficit de la estructuración espacio-temporal

-el plano de la motricidad: torpeza, incoordinación y malas actitudes

-el plano de la relación con el otro: inseguridad en las relaciones con el otro.

Por el contrario un esquema corporal bien integrado implica:

-la percepción y el control del propio cuerpo

-un equilibrio postural económico

-una lateralidad bien definida

-la independencia de los segmentos en relación al tronco y unos en relación con los otros

-el control y el equilibrio de las pulsiones o inhibiciones estrechamente asociadas al esquema corporal y al control de la respiración.

LATERALIDAD

Dentro del esquema corporal está la lateralidad, que es el predominio de un hemisferio cerebral sobre el otro, de tal forma que el dominio del hemisferio cerebral izquierdo hace personas diestras y el dominio del hemisferio derecho hace personas zurdas. La lateralización del cuerpo se produce sobre los 5 años, es decir que sobre esa edad el niño/a suele definir su lado dominante.

Se habla de lateralidad diestra, cuando el ojo, la mano, oído y pie son diestros. Se dice que la lateralidad es zurda cuando el ojo, la mano, oído y pie son zurdos.

La lateralidad cruzada se da cuando el ojo es zurdo y la mano diestra, o viceversa, ojo diestro y mano zurda, y puede ocasionar problemas en la lectoescritura.

La lateralidad indefinida se da cuando no hay un predominio de ningún hemisferio, se observa claramente antes de los 5 años. En caso de llegar a los 5-6 años sin una

MUSEO DEL JUEGO

lateralidad definida y puesto que estamos en un mundo de diestros, se debería guiarle hacia a una lateralidad diestra.

El ambidextrismo se da cuando se usa con igual calidad de ejecución la mano derecha que la izquierda.

JUEGOS Y ACTIVIDADES

EL IMÁN	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Pandero
ORGANIZACION: Los alumnos/as repartidos por la sala	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "el suelo es un imán muy potente que nos pega al suelo y no nos deja mover. Pero si hacemos sonar el pandero mágico el hechizo se quita y podemos movernos. Cuando suene el pandero todo el mundo se mueve. Cuando deje de sonar oiréis una parte del cuerpo que se va a ir pegando al suelo muy despacio". El pandero suena y todo el mundo se mueve. El pandero deja de sonar y decimos "codo" y todos y todas van moviendo lentamente el codo hasta que esté pegado al suelo. Suena el pandero y todas y todos a moverse, el pandero se para y decimos "oreja"; "mano"; "frente"; "culo", etc.	
VARIANTES: 1.- Que las niñas/os elijan la parte del cuerpo.	**ESTRUCTURA:**

EL COMILÓN ME HA COMIDO……	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno

MUSEO DEL JUEGO

ORGANIZACION: Los niños/as están sentados en círculo (si hay problemas para hacer el corro, hacerlo con aros y cada niño/a en una aro)	
DESARROLLO: El maestro/a dice "Ester que te ha comido el comilón (ser que nos come una parte del cuerpo para gastarnos una broma y luego nos la devuelve), y Ester responde, el comilón me ha comido las orejas" a la vez que se tapa sus orejas. Todo el mundo imita los gestos de Ester. Pilar (pregunta el maestro/a) que te ha comido el comilón. Pilar responde, el comilón me ha comido la nariz; y se tapa la nariz. Todo el grupo imita a Pilar. Y así sucesivamente.	
VARIANTES: 1.- Que sean los niños/as los que se pregunten.	**ESTRUCTURA:**

LAS SERIES CORPORALES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las niñas/os están sentados en corro	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "¿quién es capaz de hacer lo que yo hago? Me tenéis que imitar". La maestra/o se toca rápidamente con las manos la frente, las orejas y la barbilla. A la vez que toca, va diciendo: frente, orejas, barbilla. Toda la clase le imita. Cada vez lo va a decir más rápido, hasta que las niñas/os no puedan. Entonces lo empieza a hacer más despacio, hasta llegar a parar. Después de descansar un poco y comentar lo que ha pasado, cogemos otra serie. Piernas, barriga, pecho. Otra serie: cabeza, hombros, manos.	
VARIANTES: 1.- Las series se pueden hacer más largas o más cortas. 2.- Que las series las hagan las niñas/os	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

HACE CALOR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un pañuelo por alumno/a
ORGANIZACION: Los niños/as están repartidos libremente por la sala	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "estamos en un desierto y hace mucho calor. Menos mal que tenemos un sombrero (el pañuelo), y como noto mucho calor en la cabeza, me lo voy a poner en la cabeza para quitarme el sol". Se ponen el pañuelo en la cabeza y siguen andando. "Ahora tengo mucho calor en un hombro. Me voy a poner el pañuelo en un hombro para que no me de el sol". Y seguimos andando. "Me voy a tumbar a descansar. Me da el sol en los ojos. Me tapo los ojos para que no me de el sol. Ya he descansado. Me pongo a andar. Me da mucho sol en el cuello. Me tapo el cuello. Etc."	
VARIANTES 1.- Podemos preguntar, Fernando ¿dónde nos da el sol?	**ESTRUCTURA:**

LA PIEDRA DE LOS 100 KILOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Una pelota por niña/o
ORGANIZACION: Las niñas/os están repartidos por la sala con su pelota en el suelo	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "tenemos una piedra (la pelota) que pesa 100 kilos y no podemos levantarla del suelo, pero si podemos moverla rodándola por el suelo. La rodamos despacito con una mano; con la otra; con un brazo; con la nariz; con la frente con el pecho; con el codo; con el pie; con la barriga; etc."	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES: 1.- Cada vez es una niña/o quien dice la parte del cuerpo con la que rodamos la pelota 2.- Las niñas/os elijen libremente la parte del cuerpo.	**ESTRUCTURA:**

ME SIENTO CON….	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Una silla por niño/a
ORGANIZACION: Los niños/as están de pie al lado de su silla.	
DESARROLLO: El maestro/a dice "como estamos muy cansados porque hemos trabajado mucho voy a sentarme en la silla con el culete" y todo el mundo pone el culo en la silla. "Ahora voy a sentarme en la silla con el hombro" y ponen el hombro en la silla. "Ahora voy a sentarme en la silla con los codos" y ponemos los codos en la silla. "Ahora me siento en la silla con los pies", y nos tumbamos en el suelo y subimos los pies a la silla. "Ahora me siento en la silla con las rodillas", etc.	
VARIANTES: 1.- Los niños/as eligen con qué se sientan.	**ESTRUCTURA:**

LA MANO EN…….	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as repartidos por la sala.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: La maestra/o les dice, "tenemos una mano que no la gusta estar sola, así que cuando vayamos andando o corriendo se nos va a poner con otra parte del cuerpo para estar acompañada. Nos movemos con la mano en un hombro; en la cabeza; en una oreja; en la barriga; en la rodilla, etc. Eh!, que la otra mano está triste porque también quiere estar acompañada (repetimos con la otra mano)	
VARIANTES: 1.- Que sean los niños/as quienes digan la parte del cuerpo. 2.- Hacerlo con las dos manos a la vez	**ESTRUCTURA:**

ASCENSOR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un aro por alumna/o
ORGANIZACION: Los niños/as están repartidos por la clase. Cada niño/a está dentro de su aro.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "el aro es un ascensor y va a subir hasta los ojos" y todo el mundo coge el aro del suelo y se lo coloca a la altura de los ojos. "ascensor a las rodillas" "ascensor a la frente; orejas; barriga; codos; etc.	
VARIANTES 1.- Que sean los alumnos/as quienes digan a que piso va el ascensor.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

SIN PILAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os se andan libremente por la sala como robots.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "andamos por la sala porque tenemos las pilas cargadas (imitan el andar de los robots), pero cuidado que poco a poco me estoy quedando sin pilas. No tengo pilas en un brazo (y empieza a moverse lentamente hasta que el brazo no se puede mover), pero seguimos moviéndonos. No tengo pilas en la cabeza; en una pierna; en el otro brazo; etc, hasta que nos quedamos sin pilas y el robot se detiene. Después poco a poco vamos cargando las pilas también por segmentos corporales	
VARIANTES: 1.- Que sea cada vez una niña/o quien diga la parte del cuerpo que se queda sin pilas.	**ESTRUCTURA:**

YO DOY PALAMAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as están libremente distribuidos por la sala.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO:

La maestra/o canta esta canción:

" yo doy palmas, yo doy palmas, yo doy palmas con las manos (y damos dos palmadas),

yo doy palmas, yo doy palmas, yo doy palmas con las rodillas (y damos dos golpes suaves con las manos en las rodillas),

yo doy palmas, yo doy palmas, yo doy palmas con los mofletes (y damos dos golpes suaves con las manos en los mofletes)

yo doy palmas, yo doy palmas, yo doy palmas con el culete (y damos dos golpes suaves con las manos en el culete)

con los brazos

con los hombros,

con la barriga, ……."

VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**
1.- Que cada vez sea una niña/o quien diga con qué hacemos palmas.	

SOY DE GOMA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as están sentado en corro.	

DESARROLLO:

El maestro/a les dice "somos niños y niñas de goma. Nos tocamos la nariz con el pie; la rodilla con el codo; la oreja con el otro pie, la rodilla con la ceja; la espalda con la mano; el culo con el pie; etc.

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES: 1.- Que los niños/as digan las partes del cuerpo	**ESTRUCTURA:**

TAPO LA PELOTA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Una pelota pequeña de goma espuma por alumno/a
ORGANIZACION: Los alumnos/as están andando libremente por la sala con su pelota.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención tenemos que tener cuidado porque por aquí está el "cogepelotas", así que atentos porque si yo le veo os aviso y tenemos que esconder la pelota para que no la coja. Tapamos la pelota con la barriga (deberán ponerse boca abajo con la pelota en la barriga); tapo la pelota con la espalda (boca arriba con la pelota en la espalda); tapo la pelota con una pierna (sentados con una pierna encima de la pelota); con el culo; con el cuello; con la mano; etc.	
VARIANTES: 1.- Un niño/a dice la parte del cuerpo con la que tapamos la pelota.	**ESTRUCTURA:**

PONGO A SECAR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un aro por alumno/a
ORGANIZACION: Los niños/as están sentados dentro de su aro.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: El maestro/a dice "estamos dentro de un estanque lleno de agua y estoy todo entero/a mojado/a. Así que voy a poner a secar un pie (y todo el mundo saca un pie fuera del aro), la cabeza, una rodilla, una mano, una pierna, un brazo, una oreja, la nariz, etc.	
VARIANTES: 1.- Un niño/a nombra la parte del cuerpo que ponemos a secar	**ESTRUCTURA:**

LOS AROS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Aros de diferentes colores y tamaños. Un pander
ORGANIZACION: Los aros se colocan repartidos por el suelo. Los niños/as libremente por la sala	
DESARROLLO: Los niños/as se mueven al ritmo del pandero. Cuando el pandero deja de sonar decimos un color y una parte del cuerpo, y los niños/as tienen que buscar un aro de ese color para meter la parte del cuerpo que se ha dicho. "Rojo, rodilla" "verde, tobillo" "azul, talón" etc.	
VARIANTES: 1.- Que sea un niño/a el que diga el color y la parte del cuerpo.	**ESTRUCTURA:**

EL DESPERTADOR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas

MUSEO DEL JUEGO

EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Uno de la pareja está tumbado en el suelo dormido. El otro está a su lado y es el despertador	
DESARROLLO: La maestra/o dice "parece que no se quiere despertar así que vamos a coger un brazo y a moverle suavemente para despertarle (el dormilón/a, no despierta). Probamos a mover una pierna; a moverle la barriga; a moverle un dedo; un pie, etc.". Si en algún momento se dice terremoto los despertadores cambian de pareja. Cada cierto tiempo ir alternando las posiciones.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

ESCONDER	**EDAD:** 3AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Indefinido
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un Pañuelo cada alumno/a.
ORGANIZACION: Los niños/as están tumbados en el suelo con un pañuelo.	
DESARROLLO: El maestro/a nombra una parte del cuerpo, y los niños/as deben esconderla con el pañuelo. El maestro/a anima la actividad con frases como "No veo ninguna rodilla... , que raro estos niños/as no tienen rodillas".	
VARIANTES: 1.- Que sea una niña/o el que diga las partes a esconder.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

JUEGO BIS A BIS	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Indefinido
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Se disponen por el espacio por parejas.	
DESARROLLO Las parejas situadas una frente a otra. El maestro/a dice: "Cara con cara...", "Rodilla con rodilla...", etc. Los alumnos/as deben juntar las partes del cuerpo indicadas.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA**:

JUEGO BIS A BIS CIEGO	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Indefinido
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL.	**MATERIAL**: 1 antifaz por pareja
ORGANIZACION: Se disponen por el espacio por parejas. Una/o de la pareja con el antifaz puesto. Agarrados por una mano para que el que tiene el antifaz tenga un punto de referencia.	
DESARROLLO: Las parejas situadas una frente a otra. El maestro/a dice: "Cara con cara...", "Rodilla con rodilla...", etc. Los alumnos/as deben juntar las partes del cuerpo indicadas. Cambiar los papeles cada cierto tiempo. Cambiar de pareja	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

LOS MALABARISTAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Saquitos de arena
ORGANIZACION: Todo el mundo repartido por la sala con un saquito de arena en la mano.	
DESARROLLO: La maestra/o les convierte en malabaristas y empieza la sesión. Llevamos el saquito en una mano, en la otra; ahora más difícil en un hombro, en el otro (si es necesario les decimos que se ayuden un poquitín con la otra mano). Ahora en la cabeza, con cuidado andamos muy despacito. Y si lo intentamos con la barriga. Y con la espalda. Etc.	
VARIANTES: 1.- Que sean los niños/as los que digan con qué parte del cuerpo llevamos el saquito.	**ESTRUCTURA:**

MÚSICA CORPORAL	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Todos los alumnos y alumnas repartidos por la sala.	
DESARROLLO: Nos vamos a convertir en instrumentos musicales. Vamos a ser tambores con patas y hacemos música con la barriga, y damos dos golpecitos suaves en la barriga que los niños y niñas imitan. Hacemos música con las manos y damos dos palmadas; con el pecho y damos dos golpecitos suaves; con los hombros; con la cabeza, etc.	
VARIANTES: 1.- Los niños y niñas dicen las partes con las que hacemos música.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL TRANSPORTE	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Balones blandos o pelotas de goma espuma
ORGANIZACION: Por parejas repartidos por la sala. Cada pareja con un balón.	
DESARROLLO: Tenemos que trasladar el balón y lo hacemos con la barriga: los niños y niñas se agarran de las manos y tratan de llevar el balón con la barriga sin usar las manos (si se tienen que ayudar un poco con otra parte del cuerpo, no pasa nada); lo llevamos con el pecho; con el hombro; con la oreja; con el moflete, etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

EL IMÁN	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las niñas y niños están repartidos por la sala muy atentos a lo que les van a contar.	
DESARROLLO: La maestra/o les cuenta que la mano es un imán que se pega en todas las partes que le digamos. Así que, el imán se pega en la pierna (y todos con la mano pegada en la pierna); ahora se pega en el culo; en la nariz; en los ojos, cuidado que no veo. En la oreja; en los dientes; etc.	
VARIANTES: 1.- Se puede hacer tanto en movimiento como sentados en el suelo o quietos en el sitio	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL IMAN AL COMPAÑERO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las parejas se sitúan libremente por el espacio. Uno de la pareja es el imán y el otro el robot donde se pega el imán.	
DESARROLLO: La maestra/o va indicando donde se pega el imán. El imán se pega en la cabeza, el niño que hace de imán pone su mano en la cabeza. El imán se pega en un codo, y pone la mano en el codo de su compañero/a. El imán se pega en la espalda; cuello. Etc.	
VARIANTES: 1.- Hacerlo en movimiento o sentados si queremos una actividad de vuelta a la calma. 2.- Que sean los alumnos/as los que digan donde se pega el imán.	**ESTRUCTURA:**

ARRASTRAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 5 colchonetas
ORGANIZACION: 5 grupos. Cada grupo enfrente de una colchoneta	
DESARROLLO: Tenemos que pasar por una zona de la selva peligrosa y tenemos que ir arrastras. Después de pasar varias veces descansamos y preguntamos qué parte del cuerpo usamos para desplazarnos arrastras por la selva.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

A 4 PATAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 5 colchonetas
ORGANIZACION: 5 grupos. Cada grupo enfrente de una colchoneta.	
DESARROLLO: Hay que atravesar la colchoneta apoyándonos en las manos y los pies solamente (pasamos en esta posición 5 rondas), al acabar volvemos a la fila. Ahora en manos y rodillas. La cosa se complica, más difícil todavía (les gusta que les pongamos retos) apoyados en codos y rodillas solamente. Alguien puede hacerlo apoyado en codos y pies (aunque no salga lo importante es que lo intenten y se concentren sobre los codos y los pies y visualicen la postura).	
VARIANTES: 1.- Cada dos rondas ponemos una pica que es una raíz venenosa que no se puede tocar porque es muy peligrosa.	**ESTRUCTURA:**

LAS SERPIENTES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 5 colchonetas
ORGANIZACION: 5 grupos. Cada grupo enfrente de una colchoneta.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO:

Tenemos que pasar la colchoneta como las serpientes sin usar las manos, al acabar nos ponemos otra vez en la fila. Después de pasar un cuantas veces les preguntamos, con qué nos impulsamos para movernos si no usamos las manos. Si ellos no lo dicen, les hacemos ver que nos apoyamos en la barriga y pecho e impulsamos con las piernas.

Después de pasar varias veces colocamos una goma que cruce la sala a dos cuartas del suelo para que pasen por debajo como su fuera un puente.

VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**
1.- Colocar varias gomas como si fuera un campo de entrenamiento de soldados. 2.- Si tienen problemas para desplazarse lo pueden hacer directamente sobre el suelo de la sala, les resultará más fácil.	

DE ESPALDAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 5 colchonetas
ORGANIZACION: 5 grupos. Cada grupo enfrente de una colchoneta	

DESARROLLO:

Tenemos que pasar por la colchoneta tumbados boca arriba y sin usar las manos, al acabar nos ponemos de nuevo en la fila para volver a pasar. Cuando hayan pasado unas cuantas veces les preguntamos que con qué nos impulsamos. Si no lo contestan les hacemos ver que nos apoyamos en la espalda y el culo y nos impulsamos con los pies.

Después de pasar varias veces colocamos una goma que cruce la sala a dos cuartas del suelo para que pasen por debajo como su fuera un puente

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES: 1.- Colocar varias gomas como si fuera un campo de entrenamiento de soldados. 2.- Si tienen problemas para desplazarse lo pueden hacer directamente sobre el suelo de la sala, les resultará más fácil.	**ESTRUCTURA:**

LOS TRONCOS RODANTES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 5 colchonetas
ORGANIZACION: 5 grupos. Cada grupo enfrente de una colchoneta	
DESARROLLO: Tenemos que pasar la colchoneta como si fuéramos troncos rodantes sin ayudarnos de brazos y piernas, al acabar volvemos a la fila para volver a pasar. Las manos pueden ir entrelazadas por encima de la cabeza, con los brazos estirados, o también con los brazos estirados y pegados al cuerpo. Las piernas deben estar estiradas con los pies entrelazados. Si tienen dificultades para moverse les ayudamos. Después de pasar varias veces les preguntamos con que tocamos el suelo al dar vueltas, y buscamos las respuestas acertadas.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LA PISCINA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 5 colchonetas
ORGANIZACION: 5 grupos. Cada grupo enfrente de una colchoneta	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Tenemos que atravesar la piscina (colchoneta) a nado. Después de pasar varias veces preguntamos de qué partes del cuerpo nos ayudamos para nadar.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LA PISCINA DE ESPALDAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 5 colchonetas
ORGANIZACION: 5 grupos. Cada grupo enfrente de una colchoneta	
DESARROLLO: Hay que atravesar la piscina (colchoneta) nadando de espaldas. Cuando hayan hecho varias series paramos y les preguntamos qué partes del cuerpo estamos usando para pasar la piscina.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LA SELVA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 4-5 colchonetas
ORGANIZACION: Ponemos las colchonetas seguidas (en línea recta o haciendo la figura que se adapte a nuestra sala), y los niños/as en una fila (si la fila da problemas poner tantos aros como niños/as tengamos y dentro de cada aro un niño/a. Pasan al aro de adelante según vaya quedando libre)	
DESARROLLO: Tenemos que atravesar la selva y para que no nos pase nada tenemos que ir en cada zona de la selva de una manera. La primera zona (colchoneta) nadando; la segunda zona rodando como un tronco; la tercera arrastras; la cuarta zona de espaladas mirando al cielo; la quinta en cuadrupedia apoyado en manos y pies, etc.	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

EL PANDERO	**EDAD:** 3AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Indefinido
EFECTO: CONOCIMIENTO CORPORAL. (ESTRUCTURACION RITMICA).	**MATERIAL:** Pandero
ORGANIZACION: Desplazamiento libre siguiendo el ritmo que va marcando el pandero.	
DESARROLLO: Los niños/as se mueven llevando el ritmo con las diferentes partes del cuerpo que nombre el profesor. En una segunda fase del juego se seguirá el ritmo sin mover las partes del cuerpo que se indiquen.	
VARIANTES: Pueden agruparse por parejas y tríos imitando al compañero/a.	**ESTRUCTURA:**

LAS PEGATINAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Gomets
ORGANIZACION: Situados libremente por el espacio	
DESARROLLO: La maestra/o va diciendo donde nos vamos a colocar las pegatinas porque somos un dibujo de una ficha que le vamos a decorar. El maestro/a dice nos ponemos una pegatina en la oreja, y todos los niños y niñas se colocan una pegatina en la oreja. Nos ponemos una pegatina en un dedo, y todo el mundo se pone una pegatina en un dedo. Nos ponemos una pegatina en un moflete; nos ponemos una pegatina en la rodilla, etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

PEGATINAS POR PAREJAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Pegatinas pequeñas (gomets)
ORGANIZACION: Los niños y niñas se colocan por parejas situados uno enfrente de otro.	
DESARROLLO: El maestro irá diciendo "pegamos pegatina en la nariz", y los niños/as se pegan uno a otro una pegatina pequeña en la nariz. "Pegamos pegatina en la mano" y pegan una pegatina al compañero/a en la mano. "Pegatina en la pierna" y pegamos pegatina en la pierna. "Pegatina en la frente", "pegatina en……."	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

A DORMIR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un saquito(de arena) por niña/o
ORGANIZACION: Los niños/as están tumbados en el suelo porque están muy cansados.	
DESARROLLO: La maestra/o dice como estamos muy cansados vamos a dormir, y los niños apoyaran la cabeza en el saquito. Después de unos segundos dice "ahora vamos a poner a dormir una mano", y todo el mundo pone la mano encima del saquito si no sale de forma natural les indicamos lo que tienen que hacer. Después de unos segundos "Ahora ponemos a dormir una oreja" y deben poner la oreja encima del saquito. "Ahora ponemos a dormir un ojo". "Ahora ponemos a dormir la espalda", etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

NO VEO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 1 Antifaz por niño/a
ORGANIZACION: Los niños/as sentados en el suelo con el antifaz puesto	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "como no vemos vamos a ver si estamos enteros, todo el mundo tiene cabeza, ¿si?, ¿seguro? Nos tocamos la cabeza para ver si está en su sitio." "Todo el mundo tiene piernas, ¿seguro? Nos tocamos las piernas a ver si están en su sitio. Etc.	
VARIANTES: 1.- También se puede hacer de pie	**ESTRUCTURA:**

NO VEO A MI COMPI	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 1 antifaz por pareja
ORGANIZACION: Colocados por parejas uno/a enfrente de otro/a. Uno/a de la pareja con un antifaz puesto.	
DESARROLLO: El maestro/a dice "como no veis a vuestro/a compi vamos a ver si está. Alargamos los brazos y le tocamos, si que está ¿verdad? ¿Y habéis mirado si tiene piernas?, y quién tiene el antifaz puesto busaca las piernas de su compañero/a. Y tiene orejas (y busca las orejas del compañero), y tiene espalada, etc. Después de un tiempo se cambian los papeles.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

BUSCO LA PINTURILLA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 1 pinturilla por pareja. 1 antifaz por parej
ORGANIZACION: Colocados por parejas uno enfrente de otro. Uno/a de la pareja con el antifaz puesto y el otro/a con una pinturilla en la mano.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "el compañero/a tiene un tesoro en su cuerpo, puede estar en una mano, en una pierna, en una oreja, sujeto con los labios, en la cabeza, etc. No sabemos donde lo va a poner, pero si lo encontramos nos lo va a dar. Pero le vamos a buscar con los ojos tapados con el antifaz." A una señal se ponen el antifaz y empiezan a buscar el tesoro. Quién lo encuentra tiene que decir sin quitarse el antifaz en que parte del cuerpo esta, porque si no lo hace no se gana el tesoro. Ir cambiando los papeles. Repetirlo varias veces.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

CON LOS OJOS CERRADOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un saquito (de arena) por persona y 1 antifaz
ORGANIZACION: Sentados y repartidos por la sala. Cada niña/o tiene un saquito	
DESARROLLO: El maestro/a dice "con los ojos tapados me pongo el saquito en la rodilla; el pie; la cabeza; el cuello; el culo; etc."	
VARIANTES 1.- Hacerlo de pie	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL BURRITO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 1 saquito por pareja
ORGANIZACION: Un niño/a a cuatro patas hace de burrito, su compañero/a es el agricultor dueño del burrito. El burrito tiene que llevar un saco de trigo (el saquito).	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "Hemos comprado un saco de trigo y nuestro burrito lo va a llevar a casa. Ponemos el saco de trigo en la espalda (en burrito se empieza a mover); en el cuello; en un brazo, si no puede el agricultor ayuda al burrito; en el otro brazo; en una pierna; en la otra; y ¿en la oreja? Podrá llevarlo en la oreja (si no puede el dueño le ayuda); etc." Cambiar los papeles	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

ME VOY A DUCHAR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as repartidos por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o dice "hemos estado jugando en el barro y nos hemos manchado mucho. Ahora tenemos que ducharnos. Abrimos el agua y nos cae el agua por la cabeza, me froto la cabeza; me limpio las orejas; los mofletes, el pecho, las piernas, etc. Ahora me doy jabón en…… Y ahora me salgo y cojo la toalla y me seco la cara,…….	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL BEBÉ	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 1 trapito que hace de esponja y toalla.
ORGANIZACION: Uno de la pareja tumbado en el suelo como si fuera un bebé, a su lado de rodillas la compañera/o que hace de mamá o papá.	
DESARROLLO: Quién está tumbado hace de bebé y quién está arrodillado al lado hace de papá o mamá y lo tiene que lavar. Le lava suave con un trapito como si fuera una esponja. El maestro/a indica el orden de lavado y secado. Empezamos por el pelo, los ojitos, las orejas, el cuello, el pecho, la barriga, etc. Después cogemos otro trapito y lo secamos también por partes. Primero el pelo, después la cara, etc. Cambiar los papeles.	
VARIANTES: 1.- Que lo hagan ellos como quieran pero verbalizando la parte que lavan o secan.	**ESTRUCTURA:**

LAVAR A CIEGAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 1 trapito que hace de esponja y toalla y 1 antifaz por pareja.
ORGANIZACION: Uno de la pareja tumbado en el suelo como si fuera un bebé, a su lado de rodillas la compañera/o que hace de mamá o papá.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Tenemos que lavar al bebé pero no podemos ver (se ponen el antifaz). Así que hay que hacerlo con cuidado. Empezamos por la cabeza; la cara, las orejas, la boca, el cuello, etc. Luego hay que coger una toallita y secarlo de igual manera, despacio y por partes. La maestra indica el orden de lavado y de secado. Cambiar los papeles	
VARIANTES 1.- Que lo hagan ellos por el orden que quieran, pero verbalizando lo que hacen.	**ESTRUCTURA:**

LOS IMITADORES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: La clase en círculo. Si el círculo no sale bien se hace con aros y cada niño/a se coloca dentro de un aro.	
DESARROLLO: La maestra/o dice el nombre de una niña/o que dice una parte de su cuerpo poniendo su mano en dicha parte, mientras los demás le imitan en silencio. Comprobamos que efectivamente todos han imitado perfectamente lo que ha hecho el compañero/a Cada vez vamos nombrando a un niño/a. No importa que se repitan las partes del cuerpo.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

EL DUENDE ME TOCA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** ninguno

MUSEO DEL JUEGO

ORGANIZACION: Repartidos por la sala y por parejas. También podemos colocar dos filas de aros enfrentadas. Una verde y otra roja. En la verde se sitúan los que hacen de duendes. Posteriormente se cambian de aro para que todos sean duendes.	
DESARROLLO: La maestra/o dice el duende me toca la nariz. Y todos los duendes tocan la nariz de su compañera/o. El duende me toca la oreja: el duende me toca la rodilla; el duende me toca……..	
VARIANTES 1.- Una/o del grupo dice la parte del cuerpo que toca el duende	**ESTRUCTURA:**

SIN EQUIVOCARSE	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** ninguno
ORGANIZACION: La clase en círculo. Si el círculo no sale bien se hace con aros y cada niño/a se coloca dentro de un ro.	
DESARROLLO: La maestra/o dice el nombre de una niña/o que dice dos partes de su cuerpo poniendo una mano en cada parte del cuerpo que ha dicho, mientras los demás le imitan en silencio. Comprobamos que efectivamente todos han imitado perfectamente lo que ha hecho el compañero/a Cada vez vamos nombrando a un niño/a. No importa que se repitan las partes del cuerpo.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS SILENCIOSOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** ninguno
ORGANIZACION: La clase en círculo. Si el círculo no sale bien se hace con aros y cada niño/a se coloca dentro de un aro.	
DESARROLLO: La maestra/o dice el nombre de una niña/o que pone una mano en una parte del cuerpo y la otra en otra parte sin decir nada, en absoluto silencio, mientras los demás le imitan también en silencio. Comprobamos que efectivamente todos han imitado perfectamente lo que ha hecho el compañero/a Cada vez vamos nombrando a un niño/a. No importa que se repitan las partes del cuerpo.	
VARIANTES 1.- Los compañeros/as dicen las partes del cuerpo donde ha colocado sus manos.	**ESTRUCTURA:**

BUSCO EN MI CUERPO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 1 antifaz por persona.
ORGANIZACION: La clase en círculo. Si el círculo no sale bien se hace con aros y cada niño/a se coloca dentro de un aro.	
DESARROLLO: Todas las niñas/os están en círculo con el antifaz puesto. La maestra/o nombra a un niño/a que dice una parte del cuerpo y todo el mundo coloca su mano en esa parte del cuerpo. El maestro/a preguntará "todo el mundo ha encontrado la parte del cuerpo que buscamos (nariz, oreja, etc.), muy bien…." controlará que todo el mundo lo haga bien y si hay que ayudar ayudamos indicando más arriba, más abajo, al otro lado, etc. O como creamos conveniente.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

USCO EN MI CUERPO CON DOS MANOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 1 antifaz por persona.
ORGANIZACION: La clase en círculo. Si el círculo no sale bien se hace con aros y cada niño/a se coloca dentro de un aro.	
DESARROLLO: Todas las niñas/os están en círculo con el antifaz puesto. La maestra/o nombra a un niño/a que dice dos partes del cuerpo y todo el mundo coloca sus manos en esas partes del cuerpo que ha dicho, cada mano en una parte. El maestro/a controlará que todo el mundo lo haga bien y si hay que ayudar, ayudamos indicando con instrucciones orales o como creamos conveniente.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LAS HORMIGUITAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Por parejas, uno/a está tumbado en el suelo y el otro/a está arrodillado a su lado.	
DESARROLLO: La maestra/o dice, "las hormigas se han escapado del hormiguero y van de paseo por la barriga". El que está arrodillado mueve los dedos de las manos como si esta tocando el piano y da suaves golpecitos en la barriga de su compañero/a como si le corriesen hormiguitas por la barriga. Ahora las hormigas se desplazan a una pierna, a la otra, por el culete, por la espalda, etc. Cuando hayamos recorrido el cuerpo se cambian los papeles	
VARIANTES: 1.- El que está tumbado puede estar con los ojos tapados	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LAS HORMIGUITAS CIEGAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 1 antifaz por parejas
ORGANIZACION: Por parejas, uno/a está tumbado en el suelo y el otro/a está arrodillado a su lado con un antifaz.	
DESARROLLO: El maestro/a dice "una especie de hormigas ciegas están de excursión (los alumnos/as que están arrodillados se ponen el antifaz) y van por una pierna en ese momento el que está arrodillado mueve los dedos de las manos como si esta tocando el piano y da suaves golpecitos en una pierna del compañero/a (que está tumbado) como si le corriesen hormiguitas por la pierna. Ahora van a la otra pierna; por la barriga; por un brazo; por el otro, una mano, la otra, etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

CIRCUITO CORPORAL	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Una pelota pequeña por alumno/a
ORGANIZACION: Los niños/as están repartidos por la sala con una pelota en la mano	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "Nuestro cuerpo es una carretera y la pelota es un coche que quiere circular por la carretera, así que preparados porque arrancamos el coche y se empieza a mover por la barriga". En ese momento los niños/as empiezan a mover la pelota por la barriga. "Ahora el coche se va por una pierna." Y los niños y niñas llevan la pelota por una pierna. "Ahora por la otra pierna; por la parte de atrás de la pierna; por la espalda; sube hasta el cuello. etc. "	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES: 1.- Hacerlo con la otra mano 2.- Que lo hagan libremente 3.- Que lo hagan libremente verbalizando por donde van.	**ESTRUCTURA:**

CIRCUITO CORPORAL CIEGO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 1 pelota y 1 antifaz por alumna/o
ORGANIZACION: Las niñas y niños están repartidos por la sala con su pelota y su antifaz.	
DESARROLLO: El maestro/a les cuenta "El coche (la pelota) se ha quedado sin luces y es de noche, tiene que ir a oscuras por la carretera (nuestro cuerpo)." Las niñas/os se ponen el antifaz y empiezan a mover el coche por donde diga la maestra/o. "Vamos por una pierna, con cuidado que no se ve nada. Ahora subimos hacia la barriga, despacito que no vemos y nos podemos salir de la carretera. Nos vamos hacia el cuello; la nariz, una oreja, la otra, la cabeza, etc."	
VARIANTES: 1.- Hacerlo con la otra mano 2.- Que lo hagan libremente 3.- Que lo hagan libremente verbalizando por donde van.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

MI COMPAÑERO ES LA CARRETERA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 1 pelota pequeña por pareja
ORGANIZACION: Un niño/a se tumba en el suelo. A su lado arrodillado y con la pelota en la mano, el conductor del coche.	
DESARROLLO: "Tenemos una pista de carreras, preparados que arrancamos los coches y nos vamos por el pecho, por el cuello, el moflete, la oreja, la cabeza, bajamos por la otra oreja al hombro, un brazo, por la espalda, etc." Cambiar los papeles.	
VARIANTES: 1.- Hacerlo con la otra mano 2.- Que lo hagan libremente 3.- Que lo hagan libremente verbalizando por donde van.	**ESTRUCTURA:**

CONDUCIR SIN VER	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** 1 antifaz y una pelota por pareja
ORGANIZACION: Un niño/a se tumba en el suelo. A su lado arrodillado y con la pelota en la mano y el antifaz el conductor del coche.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: "Fijaros bien el la carretera por la que tenemos que conducir (el cuerpo del compañero/a). ¿Nos hemos fijado bien? ¿si?. Pues ahora preparados porque nos ponemos los antifaces para conducir a ciegas." Las niñas/os se ponen el antifaz. "Empezamos por la barriga; ahora subimos por el pecho; bajamos a una pierna; subimos otra vez a la barriga y vamos a la otra pierna, etc." Cambiar los papeles	
VARIANTES: 1.- Conducir con la otra mano 2.- Que lo hagan libremente 3.- Que lo hagan libremente verbalizando por donde van.	**ESTRUCTURA:**

LIMPIO A MI COMPAÑERO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** ninguno
ORGANIZACION: Colocados por parejas uno/a enfrente de otra/o.	
DESARROLLO: Una/o de la pareja se ha manchado de polvo y su amiguito/a le va a limpiar, pero no puede usar las manos. Lo tiene que hacer soplando. El maestro/a les dice "empezamos a limpiar soplando una oreja, la otra, la nariz, un ojo, el otro, la nariz, el cuello, etc." Cada poco mandamos cambiar.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

NO PUEDO MOVER	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los niños y niñas están repartidos por la sala	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "nos tenemos que desplazar por la sala de un sitio a otro, pero hay ciertas partes del cuerpo que no podemos mover. Empezamos a andar pero no puedo mover un brazo (le llevamos pegado al cuerpo). Seguimos andando, pero no podemos mover el otro brazo. No podemos mover una pierna (enseñar diferentes posibilidades de desplazarse sin mover una pierna: en tres apoyos de dos manos y una pierna, cojeando, pata coja….), la otra. No podemos mover los ojos, la boca, etc.	
VARIANTES: 1.- Que sean los niños/as quienes digan la parte del cuerpo. 2.- Intentarlo con dos partes del cuerpo a la vez.	**ESTRUCTURA:**

SIEMPRE EN EL AIRE	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un globo por alumno/a. Un reproductor de música
ORGANIZACION: Los niños/as repartidos libremente por la sala con el globo en la mano.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Se pone la música y todo el mundo baila con su globo. Cuando la música se par la maestra/o dice una parte del cuerpo y todo el mundo tiene que golpear el globo con esa parte del cuerpo y mantenerle siempre en el aire. Cuando la música empieza a sonar, cogen el globo y siguen bailando.	
VARIANTES: 1.- Decimos el nombre de un niño/a y él dice la parte del cuerpo con la que golpean el globo	**ESTRUCTURA:**

LOS TAMBORES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las niñas/os situados en corro.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "vamos a hacer una orquesta de tambores, pero no tenemos instrumentos. Así que vamos a usar de tambor nuestro cuerpo". La maestra/o dice una parte del cuerpo y empezamos a dar golpes muy suaves en esa parte. "Empezamos, barriga; piernas; pecho; hombros; cabeza; mofletes; ojos; etc.	
VARIANTES: 1.- Una alumna/o hace de director de orquesta.	**ESTRUCTURA:**

BAILE POR PAREJAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un globo por pareja. Un reproductor de música.
ORGANIZACION: Los niños/as por parejas colocados libremente por la sala.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: El maestro/a dice "atención va a comenzar el baile de las parejas. Cuando suene la música tenemos que bailar sujetando el globo con la barriga (la pareja baila sujetando el globo con la barriga y sin usar las manos). Después de un rato para la música y descansamos. Ahora cuando vuelva a sonar sujetamos el globo con la nariz, sin apretar para que no se estalle; ahora con el hombro; con las manos; con la espalda; etc.	
VARIANTES: 1.- Un niño/a dice la parte del cuerpo con la que sujetan el globo	**ESTRUCTURA:**

ESTAMOS PEGADOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Por parejas situados por la sala agarrados de la mano	
DESARROLLO: El maestro les dice "somos los gemelos pegados y no podemos separarnos. Nos ponemos de rodillas pegados por la nariz. Andamos pegados por las manos. Nos sentamos pegados por la espalda. Andamos pegados por el brazo. Nos ponemos de rodillas pegados por la frente. Andamos pegados por el pecho. Etc."	
VARIANTES: 1.- Los niños eligen por donde se pegan	**ESTRUCTURA:**

JUNTAMOS……..	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un reproductor de música.
ORGANIZACION: Las parejas están libremente por el espacio.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Cuando la música suena las parejas bailan, cuando la música se para las parejas se paran, pero tienen que juntar dos partes del cuerpo que diga la maestra/o. Se para la música y la maestra/o dice "juntamos un hombro y una rodilla", entonces uno/a de la pareja coloca su hombro en la rodilla de su compañero/a. Después de comprobar que se ha hecho bien, ponemos la música y a bailar Cada vez realiza la acción uno/a de la pareja. "juntamos la frente y una oreja", etc.	
VARIANTES: 1.- Ellos/as eligen las partes del cuerpo	**ESTRUCTURA:**

EL MASAJE	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Una/o de la pareja tumbado en el suelo. La compañera/o a su lado preparada/o para dar un masaje por ciertas partes del cuerpo	
DESARROLLO: La maestra/o dice "tenemos a una persona que ha trabajado mucho, así que le vamos a dar un masaje para que descanse. Damos un masaje en el brazo; en la mano; en la cabeza; en la espalda; en el cuello; etc." Cada cierto tiempo cambiamos.	
VARIANTES: 1.- La alumna/o que está tumbado elige la parte del cuerpo donde le van a dar un masaje.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

SUBIR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un ladrillo por alumno/a. Un pandero
ORGANIZACION: Los ladrillos colocados por la sala. Los alumnos/as distribuidos libremente por la sala	
DESARROLLO: Cuando el pandero suena los alumnos/as se mueven por la sala al ritmo que se marque y sin tocar los ladrillos. Cuando el pandero deja de sonar si el maestro/a nombra una parte del cuerpo, todo el mundo se sube rápidamente al primer ladrillo que vea. Si dice el nombre de otra cosa, los niños y niñas se quedan quietos como estatuas.	
VARIANTES: 1.- Los alumnos dicen los nombres	**ESTRUCTURA:**

SUJETO EL ARO CON…….	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un aro por pareja
ORGANIZACION: Las parejas están situadas por la clase y dentro de un aro.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "No podemos dejar caer el aro mágico, así que sujetamos el aro mágico con la barriga". Los alumnos/as deben empujar un poco hacia fuera con su barriga para que el aro no caiga. Con cuidado no rompamos el aro. "Sujeto el aro mágico con el hombro" "Sujeto el aro mágico con la cabeza" "sujeto el aro mágico con las rodillas"	
VARIANTES: 1.- Que sean ellos quienes elijan las partes del cuerpo con las que sujetan el aro mágico.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS ABRAZOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un reproductor de música
ORGANIZACION: Las parejas están colocadas libremente por la sala.	
DESARROLLO: La música suena y las parejas bailan. Cuando la música se para el maestro/a dice una parte del cuerpo que hay que abrazar. "Abrazamos suavemente con mucho cariño, la barriga, y uno de la pareja abraza la barriga de su compañero/a. Muy bien ahora el otro (el otro compañero abraza la barriga). Estupendo, a seguir bailando" Se para la música "abrazamos muy suave, la oreja; la cabeza; una pierna; etc."	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

SEÑALAR EN SÍ MISMO	**EDAD:** 3AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Indefinido
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as están sentados en círculo.	
DESARROLLO: Cada niño/a tiene una pelota pequeña con la que debe ir recorriendo toda su superficie corporal hasta que el maestro/a nombre una parte del cuerpo. En este momento el niño/a llevará la pelota a la parte del cuerpo mencionada.	
VARIANTES: Por parejas, señalar la parte corporal en el compañero/a.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

RELOJ CORPORAL	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as repartidos por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice, "Somos relojes y marcamos las horas…..con el cuerpo" y poniendo las manos en la cintura y moviendo el cuerpo a derecha e izquierda va diciendo "tic-tac, tic-tac, tic-tac. Ahora marcamos las horas con la cabeza" y moviendo la cabeza hacia la izquierda y la derecha va diciendo tic-tac, tic-tac, etc. Ahora marcamos las horas con las manos" y movemos las manos a izquierda y derecha diciendo tic-tac, tic-tac, etc. "Ahora marcamos las horas con el culete, tic-tac, tic-tac, etc." Y así repasamos todas las partes del cuerpo que queramos	
VARIANTES: 1.- Que sean los niños/as quienes digan la parte del cuerpo.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

1.2-LOS SENTIDOS

Son los canales que usamos para recibir la información del exterior y comunicarla con nuestro sistema nervioso central. Que duda cabe que cuanto más desarrollado tenga dichos canales, mayor será la cantidad y la calidad de la información que voy a poder recibir del exterior. Cuanta más información reciba, mayor será el número de estímulos y de experiencias que tendré la posibilidad de asimilar. Y no es necesario recordar que los estímulos y las experiencias en estas edades son la base del aprendizaje.

A través de los sentidos percibimos las sensaciones del mundo exterior. Es decir las sensaciones exteroceptivas. Sin embargo estas no son las únicas sensaciones que recibe nuestro cuerpo. También están las sensaciones interoceptivas que son las que recibimos del medio interno de nuestro cuerpo (muy relacionadas con las emociones) y las sensaciones propioceptivas, que son las sensaciones que recibimos de nuestro sistema músculo-esquelético (relacionadas con el equilibrio y la actitud postural)

JUEGOS Y ACTIVIDADES

QUE LE FALTA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Pizarra
ORGANIZACION: Los niños/as están sentados enfrente de la pizarra. En la pizarra hay la figura de una persona.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atentos al dibujo. Hay que estar muy atentos. Todos veis bien como está dibujado." El maestro/a le borra una parte del cuerpo, por ejemplo, una mano y pregunta "¿Qué le falta al dibujo?". Una vez que esté adivinado, le dibujamos la parte borrada, y le borramos otra parte, por ejemplo, una oreja, y volvemos a preguntar.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

QUE HA SONADO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Instrumentos variados
ORGANIZACION: Las alumnas/os están sentados de espaldas a la maestra/o.	
DESARROLLO: La maestra/o hace un ritmo o toca un instrumento y pregunta "¿qué ha sonado?". Puede ser tocar las palmas, el silbato, una flauta, el tambor, el triángulo, los pitos (con los dedos), pandereta,…..	
VARIANTES: 1.- Hacer sonar dos sonidos diferentes: palmas y silbato.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

NIÑO O NIÑA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os puestos de pie o sentados enfrente de la maestra/o. La maestra/o tiene a un niño entre sus piernas que está de espaldas al grupo.	
DESARROLLO: Una/o del grupo dice la frase "hola soy el lagarto Juancho", y la alumna/o que está con la maestra tiene que decir si es niño o niña	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

QUE LADRILLO NO ESTÁ	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Ladrillos de colores, dos mesas
ORGANIZACION: Los alumnos/as enfrente del maestro/a, que tiene colocados en dos mesas o banco sueco un ladrillo azul, otro rojo, otro verde, otro naranja y otro amarillo.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención somos policías investigadores. Ahora hay que darse la vuelta y mirar hacia la pared, y cuando volváis a mirar habrá desaparecido un ladrillo. Tenemos que descubrir que ladrillo a desaparecido, si es el rojo, el amarillo, etc." Podemos empezar con dos o tres ladrillos solamente para que vayan cogiendo el sentido al juego.	
VARIANTES: 1.- Que sea un alumno/a quien haga desaparecer el ladrillo. 2.- Poner dos de un color en vez de quitar	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

ORDENO LA COCINA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Sal, azúcar, cola Cao, canela en polvo y virutas de chocolate. 5 mesas y 5 bancos suecos y 25 folios.
ORGANIZACION: Se colocan los 5 bancos suecos unos al lado del otro. Encima los 25 folios con los ingredientes (5 de café, 5 de ajo, 5 de cebolla, 5 de cáscara de naranja y 5 de cola Cao). Cada niño/a se coloca de rodillas al lado de un banco sueco y enfrente de un folio	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "hay que probar bien lo que está en los folios porque tenemos que ordenar la cocina. Los que tengan la sal que lleven con mucho cuidado el folio a la mesa de la sal. Los que tengan el chocolate, que lo lleven a la mesa del chocolate. Etc." Cuando estén todos los ingredientes en las mesas, les pedimos que lo coloquen otra vez en los bancos suecos y empezamos otra vez.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

TE APOYAS EM MI ESPALDA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os están sentados por parejas. Una/o de la pareja dentro de un aro la otra/o detrás.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: "Vamos a ser adivinadoras y adivinadores. Quien está detrás va a tocar la espalda de su compañero con dos cosas, por ejemplo, con las dos manos. Con dos codos. Con una mano y una rodilla. Con un dedo y una mano, etc. La persona que está sentada, tiene que adivinar con que le están tocando la espalda. Si no acierta la compañera/o se lo dice." Podemos poner un antifaz a los que están sentados y sea la maestra/o quien indique con qué partes del cuerpo tocamos. O bien dejar que ellas/os libremente lo elijan. Cada cierto tiempo cambiar los papeles.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUEVO DEPRISA DESPACIO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Un triángulo
ORGANIZACION: El grupo está sentado de espaldas al maestro/a.	
DESARROLLO: El maestro/a marcará un ritmo lento y los niños/as tienen que mover las piernas despacio. Si marca un ritmo rápido tendrán que mover las piernas rápido. Hacer lo mismo con los brazos. Con los dedos. Con la boca (abriendo y cerrando la boca). Con el culete, etc.	
VARIANTES: 1.- Que alguien del grupo elija la parte del cuerpo que quieren mover.	**ESTRUCTURA:**

BUSCO EN MI COMPAÑERO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Un antifaz por pareja.
ORGANIZACION: Uno de la pareja está tumbado en el suelo. A su lado el médico del antifaz que tiene el antifaz puesto.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: La maestra/o les dice "el médico del antifaz tiene que buscar palpando una oreja de su enfermo. Seguimos palpando, ahora buscamos una rodilla. La barriga, un hombro, una mano, etc." Cada cierto tiempo se cambian los papeles.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

PAÑUELOS DE COLORES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** 4 pañuelos de colores: azul, verde, rojo y amarillo
ORGANIZACION: Los alumnos/as están repartidos por la clase. El maestro/a tiene varios pañuelos de colores.	
DESARROLLO: "Atención, cada vez que saque un pañuelo tenemos que hacer una cosa. Si saco el pañuelo amarillo corremos. Si saco el pañuelo rojo, nos sentamos. Si saco el pañuelo verde andamos, y si saco el pañuelo azul todos andando a 4 patas". Podemos hacer varios ensayos para que fijen las acciones a los colores	
VARIANTES 1.- Que sea alguien del grupo quien saque los pañuelos.	**ESTRUCTURA:**

SON IGUALES LAS TORRES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Ladrillos de colores y dos mesas.
ORGANIZACION: Los alumnos/as sentados de espaldas al maestro/a que tiene dos mesas con ladrillos de colores.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: El maestro/a hace dos torres iguales y las revisa con los alumnos diciendo sus características (tienen 3 ladrillos cada una de color verde). Les manda dar la vuelta y les dice "ahora por arte de magia alguna torre se va a cambiar y hay que adivinar cual es." Y pone una con 4 ladrillos y otra con 3. O con 3 ladrillos verdes y otra con dos verdes y uno azul. Siempre hacemos dos iguales y posteriormente cambiamos una	
VARIANTES: 1.- Preguntar directamente a una alumno/a	**ESTRUCTURA:**

A QUE ME HUELE	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Café, ajo picado, cebolla picada, cáscara de naranja en trocitos y cola Cao. 5 mesas
ORGANIZACION: Se colocan 5 mesas y en cada mesa 5 folios. En cada folio hay un poco de uno solo de los ingredientes acordados. En cada mesa hay un grupo de 5 niños/as.	
DESARROLLO: Les pedimos a los niños y niñas que huelan lo que tienen en los folios. Cada uno tiene un folio. Cuando lo han olido les mandamos cambiar de folio para que huelan lo que hay en el siguiente que será distinto a lo que han olido. Les podemos preguntar "que olor os gusta más" "de lo que habéis olido cual se come" "tenemos que buscar el ajo. El café, etc"	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

TOCAR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os colocados libremente por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o les indica "tenemos que tocar algo de color rojo. Ahora algo de color amarillo. Ahora algo suave. Ahora algo áspero. Ahora algo fino. Ahora algo grueso. Etc."	
VARIANTES: 1.- Que alguien del grupo elija lo que hay que tocar.	**ESTRUCTURA:**

GATO O GATA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os puestos de pie o sentados enfrente de la maestra/o. La maestra/o tiene a un niño entre sus piernas que está de espaldas al grupo.	
DESARROLLO: Alguien del grupo dice "miau" y quien está con la maestra/o tiene que adivinar si es gata (niña) o gato (niño). Después se puede hacer con un ladrido y decir "guau" o con una valido de oveja, o un mugido de vaca.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

SACO EL TESORO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Saquitos y materiales diversos
ORGANIZACION: 5 grupos, cada grupo con un saquito. En cada saquito metemos una goma de borrar, una pinturilla, un sacapuntas, un bolígrafo, un tubo de pegamento, un cochecito y un caramelo.	
DESARROLLO: Hay que enseñar bien los materiales (los tesoros) que se meten en el saquito para que puedan apreciar bien sus características. El primero de cada grupo tiene el saco. El maestro/a dice un tesoro (objeto) que hay que sacar y tratan de sacarle a la primera. Si no se consigue se dan más intentos. Una vez que lo ha hecho mete en el saco el objeto y lo pasa al siguiente. La maestra/o dice otro objeto y se repite la acción. . Par organizar los grupos podemos hacer los grupos por aros de colores. 5 aros rojos juntos y en cada aro una alumno/a. 5 aros amarillos, 5 aros verdes, 5 aros azules y 5 aros naranjas.	
VARIANTES: 1.- Se introducen bloques lógicos y buscamos además formas geométricas sencillas.	**ESTRUCTURA:**

ENCUENTRO EL SABOR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** 5 zumos: naranja, manzana, melocotón, uva y piña. Una pajita por niño. 5 mesas
ORGANIZACION: Cada grupo de 5 niños/as en torno a una mesa. En cada mesa un recipiente con zumo.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Los niños/as introducen su pajita en el recipiente y prueban el zumo. La maestra/o pregunta "¿están ricos?" "¿sabéis de que son los zumos?" "¿en dónde está el zumo de melocotón? ¿Y el de piña? Etc."	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

A QUE OLEMOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Un aro por alumna/o
ORGANIZACION: Se hacen dos círculos concéntricos, de tal forma que cuando las alumnas/os se introduzcan en ellos queden enfrentados unos a otros por parejas.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "todos olemos muy bien, así que ahora con las manos atrás nos vamos a oler con quien tengamos enfrente. Nos olemos el cuello, la cara, las manos el pecho. Muy bien. Ahora los que están en el círculo exterior se mueven hacia este lado y cambiamos de aro (la derecha). Tenemos otra compañera/o. Pues muy bien vamos a olernos otra vez. El cuello, etc." De vez en cuando podemos preguntar "¿se puede oler con una oreja?". ¿Con qué hay que oler? ¿Hay algún olor conocido?,etc."	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

A QUE SABE	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Sal, azúcar, cola Cao, canela en polvo y virutas de chocolate. 5 mesas y 5 folios por mesa

MUSEO DEL JUEGO

ORGANIZACION: Se colocan 5 mesas y en cada mesa 5 folios. En cada folio hay un poco de uno de los ingredientes acordados. En cada mesa hay un grupo de 5 niños/as.	
DESARROLLO: La maestra/o les manda probar lo que hay en uno de los folios. Cuando lo han probado, pasan al folio siguiente para probar lo que hay en el folio. Así hasta que prueben todos los folios. Después de probar se pregunta que es lo que más les ha gustado y si saben lo que han probado. Se les puede pedir que busquen la sal. La canela. El chocolate, etc	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA**:

EL RUGIDO	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL**: Un antifaz
ORGANIZACION: En corro con un alumno/a en el centro con los ojos tapados.	
DESARROLLO: El maestro/a señala a alguien del corro que ruge como un león de la selva. Quien está en el centro debe señalar al león/a que ruge y si puede decir si es león o leona.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA**:

ORDENO LA DESPENSA	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL**: Café, ajo picado, cebolla picada, cáscara de naranja en trocitos y cola Cao. 5 mesas,5 bancos suecos y 25 folios

MUSEO DEL JUEGO

ORGANIZACION: Se colocan los 5 bancos suecos unos al lado del otro. Encima los 25 folios con los ingredientes (5 de café, 5 de ajo, 5 de cebolla, 5 de cáscara de naranja y 5 de cola Cao). Cada niño/a se coloca de rodillas al lado de un banco sueco y enfrente de un folio	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "hay que oler bien lo que está en los folios porque tenemos que ordenar los ingredientes. Los que tengan la cebolla que lleven con mucho cuidado el folio a la mesa de la cebolla. Los que tengan el ajo, que lo lleven a la mesa del ajo. Etc." Cuando estén todos los ingredientes en las mesas, les pedimos que lo coloquen otra vez en los bancos suecos y empezamos otra vez.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

CON QUE TE TOCO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Un antifaz, una pinturilla, una goma, un folio y una pelota de tenis por pareja.
ORGANIZACION: Uno/a de la pareja tumbado en el suelo con el antifaz puesto. A su lado el compañero/a con todos los utensilios.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "ahora vuestro compañero/a os va a tocar en la cara con una cosa y tenéis que averiguar que cosa es". El maestro/a enseña una pinturilla para que todo el mundo toque a su compañero/a con la pinturilla y pregunta "¿con qué os están tocando?". Después enseña una pelota de tenis y todos tocan con la pelota de tenis, y vuelve a preguntar "¿con qué os están tocando?". Después de varias indicaciones se cambian los papeles.	
VARIANTES: 1.- Dejar que libremente toquen con cualquier instrumento al compañero/a.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

NOS LAVAMOS LAS MANOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Una pastilla de jabón
ORGANIZACION: Se hacen dos grupos. Un grupo está de espaldas. El otro con la pastilla de jabón.	
DESARROLLO: La maestra/o frotará las manos de alguien del grupo que tiene la pastilla. Una vez hecho todos los del grupo se ponen con los brazos estirados y las palmas de las manos hacia arriba. La maestra/o les dice "alguien se ha lavado las manos y le huelen a jabón. Hay que adivinar quien es". El otro grupo se da la vuelta y va pasando en fila oliendo uno a uno a los que tienen los brazos extendidos, tratando de averiguar quién se lavo las manos. Después cambiar los grupos. Repetir varias veces.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

BUSCO EL ARO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Aros de colores
ORGANIZACION: Los aros están esparcidos por la clase. Los niños/as moviéndose sin tocarles.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Los niños/as se mueven al ritmo del pandero, cuando el pandero deja de sonar el maestro/a dice un color y los niños/as van corriendo a meter un pie dentro del aro del color que se ha dicho. "Amarillo" y todos van a buscar un aro amarillo. Después de varias veces lo hacemos por parejas.	
VARIANTES: 1.- Decir una parte del cuerpo y un color "mano rojo" "codo azul", etc. 2.- Que sea un niño/a quien diga el color	**ESTRUCTURA:**

DE ESPALDAS AL RUIDO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Llaves, pelota, lapicero, aro, toco de madera.
ORGANIZACION: Los alumnos están sentados de espaldas al maestro/a	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "muy atentos porque tenéis que adivinar que es lo que se me cae de las manos". Va dejando caer los objetos y preguntando que se ha caído. Puede preguntar a toda la clase, o preguntar a alguien en concreto. Sería conveniente que antes de hacerlo de espaldas, los alumnos/as viesen como suena cada uno de los objetos.	
VARIANTES: 1.- Que sea un alumno/a quien deje caer los objetos.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL LOBO Y LOS COLORES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Aros de colores y 4 pinturillas (azul, amarilla, verde y roja)
ORGANIZACION: Los aros están esparcidos por la clase. Los niños/as moviéndose sin tocarles	
DESARROLLO: El maestro/a es el lobo y les dice "atención chicos y chicas yo soy el lobo de colores. Todos los cervatillos/as se mueven por el bosque, pero cuidado cuando el lobo saque una pinturilla, todos tienen que correr a refugiarse en un aro (casa) de ese color. En un aro hay que meterse todos los cervatillos/as que se pueda para que no os pille el lobo". El lobo enseña la pinturilla roja, y todos los cervatillos/as van corriendo a la casa roja. Después de comprobar que todos están salvados, vuelven a salir al campo. El lobo enseña la pinturilla amarilla, y todo el mundo a la casa amarilla. Etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

1.3- EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO (de sus posibilidades motrices)

En este apartado pretendemos que las alumnas/os puedan llegar a conocer sus posibilidades motrices y sus límites. Aquí de forma consciente les vamos a enfrentar ante retos que no van a poder superar. Sería como el saltador de altura que por muy bien que lo haga termina perdiendo en su lucha contra el listón.

Les vamos a colocar en situaciones donde de forma progresiva van a ir llegando a su límite motriz. Y si el ambiente es normal, y el entorno donde se realizan las actividades es adecuado (no hay peligro físico de caídas, etc.), la situación será aceptada con normalidad y sin ningún tipo de traumas. Además será un momento estupendo para enseñar a pedir ayuda, a ser solidario y a reconocer mis limitaciones.

Aunque se proponen una serie de actividades concretas, en todos los juegos y actividades podríamos aumentar la dificultad hasta llegar al límite de nuestras alumnas/os y lo podríamos hacer en el momento que más nos convenga en relación a nuestra programación. Este paso en la aceptación de los límites motrices nos va a ayudar en algo tan importante como es la aceptación de los límites que me impone la norma imperante en la clase, en el colegio o en la sociedad.

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

CUANTO PUEDO SALTAR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: gran grupo
EFECTO: CONOCIMIENTO DE SI MISMO	**MATERIAL:** Dos aros por niño/a
ORGANIZACION: los niños/as se colocan dentro de un aro. El otro aro le colocan de frente y pegado al aro en el que están metidos.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice, "vamos a ver hasta donde podemos saltar. Cuando diga "ya" saltamos al aro que está enfrente. Preparados, listos y "ya". Muy bien, ahora vamos a alejar un poco el aro. Le separamos un poquito. Preparados, listos "ya". Muy bien, ahora le alejamos otro poquito……"Así hasta que no puedan saltar dentro del aro que está enfrente. Cuando no puedan más se sentarán en su aro. Les hacemos ver que cada cual ha llegado a una marca y que por eso no pasa nada, que cuando vayan creciendo irán saltando más. Si puede el maestro/a salta para que vean que cuando sean más grandes podrán saltar mucho.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LAS CIGÜEÑAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: gran grupo
EFECTO: CONOCIMIENTO DE SI MISMO	**MATERIAL:** ninguno
ORGANIZACION: todas las alumnas/os repartidas/os por la sala.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO:

El maestro/a les dice "atención somos cigüeñas que estamos esperando en el nido. Las cigüeñas esperan apoyadas sobre una pierna. Preparadas/os, todo las cigüeñas sobre una pierna. Después de un rato el maestro/a comenta que estas cigüeñas no aguantan mucho. A lo mejor si pedimos ayuda podemos aguantar más". Y les colocamos por parejas. Primero los dos a pata coja, y como se caerán hacemos algún comentario de si alguien sabe alguna manera de durar más. Si no sale les colocamos por parejas y colocamos a una/o a pata coja, y a la otra/o con los dos pies en el suelo.

Aprovechamos para contarles lo importante que es pedir ayuda y lo importante que es ayudar a quién lo necesita-

VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LOS PUENTES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: gran grupo
EFECTO: CONOCIMIENTO DE SI MISMO	**MATERIAL:** Bancos suecos

ORGANIZACION: Colocamos 3 bancos suecos seguidos. Los alumnos/as colocados en una fila enfrente de los bancos.

DESARROLLO:

Las alumnas/os pasan el puente (los 3 bancos suecos) reptando. Después de pasarle varias veces reptando, le pasan a cuadrupedia; después le pasan de pie. Si alguien tiene miedo, que pase agarrado de la mano de dos compañeras/os. Una vez que han pasado de pie cogemos y damos la vuelta a los bancos suecos. Ahora tendrán que pasar como piratas (colocamos colchonetas a los lados) por el lado estrecho. Si no se atreven o se caen (que será lo normal) les colocamos por tríos y podrán pasar sin ningún problema. Les hacemos ver que solos no pueden.

Aprovechamos para contarles lo importante que es pedir ayuda y la cantidad de cosas que podemos hacer si nos ayudamos

VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

SOPLO LA PELOTA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: gran grupo
EFECTO: CONOCIMIENTO DE SI MISMO	**MATERIAL:** Una pelota de tenis de mesa, una pelota de plástico, una pelota de tenis, etc. por alumno/a
ORGANIZACION: cada alumno/a en la línea de salida tumbados en el suelo y con la pelota delante preparados/as para soplarla lo más lejos posible.	
DESARROLLO: A una señal de la maestra/o las niñas/os soplan lo más fuerte posible la pelota de tenis de mesa. Vemos hasta donde llegan. Lo repetimos varias veces. Después cogemos pelotas de plástico y repetimos la operación haciéndoles ver que la pelota se queda más cerca. Luego cogemos una pelota de tenis y a soplar. Al final cogemos un balón grande que no lo puedan desplazar o que se desplace muy poco. Les hacemos ver que llegan a su límite, pero que cada uno tiene el suyo, y para que se cercioren, la maestra/o sopla el balón grande para que vean que el límite de cada uno es diferente.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

TOCO Y VUELVO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: gran grupo
EFECTO: CONOCIMIENTO DE SI MISMO	**MATERIAL:** ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados en el centro de la sala.	
DESARROLLO: El maestro/a les va indicando objetos que tienen que ir a tocar para luego volver al centro de la sala. Poco a poco se irán diciendo objetos que son más difíciles de tocar, hasta llegar a algunos que sólo pueda tocar el maestro/a. Buscamos algunos objetos que puedan tocar con la ayuda de una compañera/o.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LANZO A MI COMPA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: por parejas
EFECTO: CONOCIMIENTO DE SI MISMO	**MATERIAL:** Un balón por parejas y un aro por niño/a
ORGANIZACION: Se colocan dentro de los aros enfrente uno/a de otro/a.	
DESARROLLO: A una señal tienen que lanzar el balón rodando a su compañero/a. No pueden salir del aro ni para lanzar ni para cogerlo. Vamos aumentando la distancia hasta que la precisión les falle. Comprobamos como cada pareja falla a una distancia determinada y comentamos como cada cual tiene su límite y al final la maestra/o hace un pase desde larga distancia para que vean que a medida que sean mayores irán mejorando.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

PASO SIN TOCAR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: gran grupo
EFECTO: CONOCIMIENTO DE SI MISMO	**MATERIAL:** 8 ladrillos y 4 picas
ORGANIZACION: Colocamos 4 vallas. Cada valla se hace con dos ladrillos y una pica encima. Enfrente las alumnas/os colocadas/os en fila.	
DESARROLLO: Las alumnas/os tienen que pasar sin derribar la valla. A medida que van pasando, aumentemos la altura hasta que no puedan pasar sin tocar. Entonces les colocamos por parejas o tríos para que se puedan ayudar. Comentar lo importante de las ayudas y como cada cual tiene su límite en función de lo alto que es. La maestra/o hace una demostración de cómo puede pasar la valla más alta.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EN EL CIRCO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: gran grupo
EFECTO: CONOCIMIENTO DE SI MISMO	**MATERIAL:** Un saquito por niño/a
ORGANIZACION: colocadas/os por la sala con el saquito en la mano.	
DESARROLLO: La maestra/o les convierte en malabaristas y empieza la sesión. Llevamos el saquito en una mano, en la otra; ahora más difícil en un hombro, en el otro, si es necesario les decimos que pidan ayuda a una compañera/o. Ahora en la cabeza, con cuidado andamos muy despacito. Y si lo intentamos con la barriga. Y con la espalda. Etc. Buscamos equilibrios que no puedan hacer para hacerles ver donde está su límite y como con ayuda se puede superar.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

1.4 SENTIMIENTOS Y EMOCIONES

En general existe un acuerdo en que la emoción se trata de un estado complejo y multidimensional del organismo caracterizado por un sentimiento fuerte de excitación o perturbación; son reacciones a las informaciones que recibimos en nuestras relaciones con el entorno.

Bisquerra (2000): "Las emociones son reacciones a las informaciones (conocimientos) que recibimos en nuestras relaciones con el entorno. La intensidad está en función de

las evaluaciones subjetivas que realizamos sobre cómo la información recibida va a afectar a nuestro bienestar. En estas evaluaciones subjetivas intervienen conocimientos previos, creencias, objetivos personales, percepción de ambiente provocativo, etc. Una emoción depende de lo que es importante para nosotros. Si la emoción es muy intensa puede producir disfunciones intelectuales o trastornos emocionales (fobia, estrés, depresión)"

Las emociones son estados internos que no pueden observarse o medirse de forma directa, y se caracterizan porque a su vertiente psicológica se suman síntomas corporales.

La fisiología está íntimamente relacionada con las emociones. Con la resonancia magnética se han obtenido instantáneas que han ayudado a comprender por qué cuando se está deprimido se razona de diferente manera. Las imágenes de una persona deprimida muestran que aumenta la actividad del sistema límbico asociado a las emociones, y disminuye la del cerebro cognitivo. Esto nos demuestra la influencia de las emociones en el sistema cognitivo, y como las emociones son consecuencia, en parte, de la fisiopatología cerebral.

Siguiendo a Damasio (2005) las emociones son físicas y los sentimientos son mentales. Las emociones son públicas y los sentimientos privados. Puede darse el caso de no poder expresar un sentimiento pero sentir la emoción que subyace a él, lo que nos lleva a decir, coincidiendo con Antonio Damasio, que las emociones preceden a los sentimientos, y que son generalmente, pero no necesariamente la base de los mismos.

Las emociones producen cambios en la maquinaria corporal. Los sentimientos son producto de la observación por parte de la mente de esos cambios, de la generación de mapas cerebrales que perciben dicho cambio. Las emociones producen cambios y los sentimientos son la idea de dicho cambios. Sentimos las emociones. Las emociones pueden ser inconscientes, pero los sentimientos son siempre conscientes.

Cuando las emociones surgen empiezan una cadena de reacciones corporales que termina con la aparición de los sentimientos que son procesos mentales.

Nosotros/as como docentes tenemos la obligación de crear emociones en el proceso educativo que originen una serie de sentimientos positivos hacia todos los componentes y elementos de la comunidad educativa y por extensión a los componentes y elementos del resto de la sociedad. Esto lo podemos conseguir si nuestro trabajo está organizado, estructurado y secuenciado. Es decir si está planificado de tal forma, que no demos pie a emociones incontroladas en situaciones desconocidas por falta de planificación y previsión.

MUSEO DEL JUEGO

Estos sentimientos y estas emociones no se trabajan de manera puntual, sino que tienen que estar en el trabajo diario, en todas y cada una de las actividades que planteamos. Deben envolver todo nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje.

2-CONTROL CORPORAL

Es la capacidad que tenemos de mover o inhibir el sistema músculo-articular del cuerpo de forma voluntaria, para adaptar el mismo a las diferentes actividades y necesidades motrices.

2.1 ACTITUD POSTURAL

Es un desequilibrio permanente pero constantemente compensado que permite al cuerpo ubicarse en una posición determinada.

Se ha definido la actitud postural como el conjunto de posturas que adopta nuestro cuerpo para mantenerse equilibrado con respecto a la fuerza de la gravedad.

Lapièrre indica tres principios básicos para una buena actitud postural que son: toma de conciencia corporal, potenciación y flexibilización muscular.

Una adaptación favorable del esquema corporal al espacio y un equilibrio emocional correcto son elementos positivos para mantener un buen control de la postura.

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

LAS CIGÜEÑAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ACTITUD POSTURAL	**MATERIAL:** Un ladrillo por alumno/a
ORGANIZACION: Los ladrillos están repartidos por el suelo. Los alumnos/as se mueven por la sala sin tocar los ladrillos (el nido).	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "somos unas cigüeñas que vuelan por la ciudad. Atención, cada cigüeña a su nido. Bien estiradas las cigüeñas. Damos una vuelta entera sobre el nido. Movemos un poco las alas. Muy bien. A volar" y se bajan del ladrillo y se ponen a moverse por toda la sala. "Atención. Ahora vamos a otro nido diferente. Damos otra vuelta sobre el nido. Me apoyo un poco sobre un pie como las cigüeñas. Sobre el otro pie. Atención cambio de nido rápido. Damos otra vuelta sobre el nido que está en el tejado para ver toda la ciudad. A volar." "Rápido, al nido, pero ahora nos ponemos de rodillas……..".	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

EL BAILE DE LAS ESTATUAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ACTITUD POSTURAL	**MATERIAL:** Un ladrillo por alumna/o, un pandero.
ORGANIZACION: Los ladrillos están repartidos por el suelo. Los alumnos/as se mueven por la sala sin tocar los ladrillos.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: La maestra/o les dice "somos las estatuas bailarinas, y bailamos y nos movemos al ritmo del pandero. Pero cuando el pandero deja de sonar, tenemos que ir rápido al pedestal (ladrillo) porque nos convertimos en las estatuas de piedra. Cuando vuelve a sonar el pandero, podemos volver a bailar, y cuando se para, otra vez al pedestal. Cada vez puedo ser una estatua diferente (la estatua del brazo en alto, la estatua león, la estatua pequeña, etc.)" Vamos alternando los ritmos con las paradas, y preguntando que estatuas son.	
VARIANTES: 1.- Una/o hace de estatua y los demás le imitan	**ESTRUCTURA:**

LA FIGURA EN LA PARED	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ACTITUD POSTURAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as repartidos libremente por la sala.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, soy una figura de papel. Hace mucho aire y me lleva a la pared. Me he quedado pegado a la pared" El maestro se queda pegado a la pared con las piernas abiertas y los brazos en cruz. "atención todo el mundo es una figura de papel y el viento le lleva a la pared y se tiene que quedar como yo". Cada vez es uno/a quien hace de figura de papel.	
VARIANTES: 1.- Cada vez se realiza una figura de papel distinta.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS APOYOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ACTITUD POSTURAL	**MATERIAL:** Un pandero
ORGANIZACION: Los alumnos/as distribuidos libremente por la clase.	
DESARROLLO: Todo el mundo se mueve al ritmo del pandero. Cuando el pandero se para el maestro/a les dice "nos apoyamos con dos manos y un pie. Muy bien seguimos moviéndonos al ritmo del pandero. Ahora nos apoyamos con dos rodillas y dos manos. Con dos codos y dos rodillas. Etc."	
VARIANTES: 1.- Un niño/a se apoya como quiera y los demás le imitan.	**ESTRUCTURA:**

APOYO CON BASTÓN	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ACTITUD POSTURAL	**MATERIAL:** Una pica por alumna/o. Un pandero
ORGANIZACION: Los alumnos/as distribuidos libremente por la clase con una pica en la mano.	
DESARROLLO: Todo el mundo se mueve al ritmo del pandero. Cuando el pandero se para el maestro/a les dice "nos apoyamos con la pica y un pie. Muy bien seguimos moviéndonos al ritmo del pandero. Ahora nos apoyamos con la pica y dos rodillas. Ahora con la pica y una rodilla. Ahora con la pica una rodilla y un codo, etc." Podemos repetir posturas.	
VARIANTES: 1.- Que una niña/o diga una postura	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

SE ME PEGA EN	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ACTITUD POSTURAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados libremente por la clase.	
DESARROLLO: Los alumnos/as se mueven por la clase, le maestro/a les dice "atención, tenéis que seguir las instrucciones del entrenador/a y hacer lo que diga, pero hay que tener cuidado porque tenemos una mano pegajosa. Hay veces que se nos pega en una parte del cuerpo y no la podemos despegar. Muy bien empezamos a andar, nos sentamos y nos levantamos. Muy bien. Cuidado la mano se pega en la cabeza. Me siento y me levanto con la mano pegada en la cabeza. Ahora se pega en el culo. Me tumbo y me levanto con la mano pegada. Se me pega en el pecho. Salto como un canguro con la mano pegada. Etc."	
VARIANTES	**ESTRUCTURA:**

EL IMITADOR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ACTITUD POSTURAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Colocados por parejas, uno/a enfrente de otro/a. Si es necesarios que estén dentro de un aro para estar mejor ubicados y organizados.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Ponen las palmas de las manos juntas. Uno se mueve y otro va a imitarle y va a hacer los movimientos como un espejo: mueve una mano, la otra, se agacha, levanta una pierna, abre la boca, saca la lengua, se pone una mano en la cabeza, etc. Todo ello a cámara lenta, muy despacio. El maestro/a les va dando ideas de lo que pueden hacer. Cada cierto tiempo se cambian los papeles.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

TE HIPNOTIZO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ACTITUD POSTURAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os situados libremente por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "soy una hipnotizadora y os voy a hipnotizar a todas/os y haréis los mismo que yo. Ya estáis hipnotizados". La maestra/o se empieza a mover muy lentamente y se toca la nariz con la mano; se sienta y se levanta; hace como si volase agitando las alas; se pone a pata coja; se tumba boca arriba y se levanta, se rasca la cabeza, etc.	
VARIANTES: 1.- Turnar a las niñas/os para que hipnoticen.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

2.2 EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO

Según la Gran Enciclopedia Larousse el equilibrio fisiológico "es el entendimiento adecuado de la posición de las distintas partes del cuerpo y del cuerpo mismo en el espacio". Es decir, la capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio.

Hay un equilibrio estático cuando el cuerpo mantiene una determinada posición sin desplazarse. Y hay un equilibrio dinámico, que es cuando se consigue mantener una estabilidad corporal al realizar un desplazamiento.

Una mala equilibración tiene como consecuencia la pérdida de la movilidad consciente de algunos segmentos corporales, lo cual afecta a la correcta construcción del esquema corporal.

Según Juan Antonio García Núñez y Pedro Martínez López (1988) "La importancia del equilibrio es tal que los niños que tienen problemas en su sentido del equilibrio, suelen ser niños, tímidos, retraídos y excesivamente dependientes, quizá como consecuencia de las múltiples frustraciones y fracasos vividos con ocasión de experiencias tales como correr, saltar, trepa, etc., experiencias que constituyen la base física y real de la capacidad de autonomía e iniciativa en cualquier niño"

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

SIN SALIRSE DEL CAMINO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Cuerdas
ORGANIZACION: Repartimos por el suelo el mayor número de cuerdas posible.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "tenemos que andar por encima de las cuerdas, sin caernos. Si alguien se cae se convierte en estatua. Preparados/as, pues adelante, empezamos a andar". Cada cierto tiempo damos alguna consigna, "Hay que tener cuidado y mirar de vez en cuando hacia atrás por si nos persiguen los trolls". "Hay que mirar al cielo por si vienen los voladores" "Cuidado no se pueden pisar las cuerdas amarillas, son venenosas". Etc	
VARIANTES: 1.- Andar lateralmente	**ESTRUCTURA:**

PASO EL PUENTE	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** 4 bancos suecos y dos colchonetas
ORGANIZACION: Colocamos los bancos suecos seguidos y al final las dos colchonetas. Enfrente de los bancos la fila de alumnas/os.	
DESARROLLO: Las alumnas/os pasan por encima de los bancos (puentes), y al final saltan a las colchonetas (río) para nadar.	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES: 1.- Pasar arrastrando el culete sentado de frente. 2.- Andamos a cuadrupedia apoyando las rodillas. 3.- Andamos a cuadrupedia sin apoyar las rodillas	**ESTRUCTURA:**

LAS CABALLERAS Y LOS CABALLEROS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Ladrillos (cuantos más mejor)
ORGANIZACION: Colocamos los ladrillos en forma de "U" que será la torre del castillo. Enfrente de la torre las alumnas/os colocados en fila	
DESARROLLO: Les decimos "esta es la torre del castillo quién sea capaz de pasarla 3 veces sin caerse será nombrado caballera o caballero del castillo". Al final nos las ingeniaremos para nombrar a todo el mundo caballera o caballero del castillo. "Ahora que somos caballeras y caballeros del castillo lo vamos a hacer un poco más difícil. En los ladrillos de color amarillo vamos a dar una vuelta entera sin caernos y continuamos andando por la muralla". No poner más de tres o cuatro ladrillos donde hay que hacer un giro de 360º	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

PARARSE A PATA COJA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMI	**MATERIAL:** Un pandero
ORGANIZACION: Los alumnos/as repartidos por la clase.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Cuando el pandero suena los alumnos/as se mueven, cuando se para decimos "pata coja" y todo el mundo se pone a pata coja. Después de hacerlo varias veces vamos dando otras instrucciones. "pies juntos" "pies muy separados" "dos manos y un pie" "dos pie y una mano" etc.	
VARIANTES: 1.- Que sea un niño/a quien diga como pararse.	**ESTRUCTURA:**

PUENTES PELIGROSOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** 3 bancos suecos
ORGANIZACION: colocar los bancos suecos al revés.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "tenemos que pasar por los puentes más peligrosos de toda la selva. Como son muy peligrosos, me va ayudar mi amiguita/o", y tienen que pasar con ayuda de una compañera/o. La amiguita/o le agarra de una mano.	
VARIANTES: 1.- Agarrar de las dos manos y pasar lateral 2.- Dar en cada banco una vuelta completa con la ayuda de nuestra amiguita/o	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

SI TE MUEVES TE CONGELO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as están repartidos por la clase	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "Atención, hay que tener mucho cuidado porque tengo la mirada congeladora, y si veo que alguien se mueve le congelo sin contemplaciones. Los duendes sólo se mueven cuando tengo los ojos cerrados. Cuando les abro se tienen que parar y quedarse como estatuas para que no les pueda congelar. Cuento hasta 3 y cuando diga 3 abro los ojos y no quiero ver a nadie moverse. Sólo quiero ver estatuas. Muy bien todo el mundo a moverse. Preparados una…, dos…. y tres. Muy bien así me gusta. Todos/as son estatuas (y se da una vuelta entre las estatuas). A moverse que me tapo los ojos" Después de un ratito "Una…., dos…… y tres".	
VARIANTES: 1.- Un niño/a hace de congelador.	**ESTRUCTURA:**

PUENTE DE RUEDAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Una rueda por alumna/o
ORGANIZACION: Hacemos una fila con las ruedas. Enfrente se coloca la fila de alumnas/os.	
DESARROLLO: La maestra les dice "atención, tenemos que pasar por las arenas movedizas. Y para que no nos pase nada hay que pasar por encima de las rocas movedizas (pisar encima de las ruedas). Pero hay que pasar con mucho cuidado de no caernos". Cuando terminan se ponen a la cola de la fila a esperar otra vez su turno.	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES: 1.- Pisar dentro de la rueda (roca movediza) sin tocarla (es venenosa).	**ESTRUCTURA:**

EQUILIBRIOS EN EL BANCO	**EDAD:** 3 AÑOS **Nº DE JUGADORES:** Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Un banco cada 4 niños/as
ORGANIZACION: Los niños/as subidos en el banco.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención somos los mejores equilibristas del mundo y vamos a hacer los equilibrios circenses. Nos ponemos a pata coja. Muy bien. Ahora apoyados en manos y piernas. Muy bien. Ahora apoyado sólo con la barriga como superman. Muy bien. Ahora nos sentamos pero sin apoyar los pies en el suelo y sin usar las manos. Perfecto. Ahora a descansar. "Atención que comienza otra función de circo. Preparados que comenzamos……"	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

POR LOS ANDAMIOS	**EDAD:** 3 AÑOS **Nº DE JUGADORES:** Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Todos los bancos suecos que se puedan
ORGANIZACION: Colocamos de forma irregular pero que se pueda pasar de unos a otros. Usamos todos los bancos suecos que podamos (también se pueden usar los ladrillos).	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención somos albañiles y tenemos que movernos por los andamios, para hacer un rascacielos gigante. Mucho cuidado porque no nos podemos caer"	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES: 1.- Andamos lateral 2.- Andamos a cuadrupedia apoyando las rodillas. 3.- Andamos a cuadrupedia sin apoyar las rodillas	**ESTRUCTURA:**

POR LAS PIEDRAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Ladrillos y aros
ORGANIZACION: Colocamos los ladrillos y los aros esparcidos por la clase (si no hay suficientes, con las cuerdas podemos hacer círculos que son como los aros)	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "tenemos que movernos por el laberinto del brujo "malaspulgas". Pero no nos pasa nada mientras no toquemos el suelo. Si tocamos el suelo el brujo "malaspulgas" (un brujo invisible que le dice al maestro/a quien se va al aro del aburrimiento) nos lleva al aro del aburrimiento y nos deja allí sin jugar. Preparados, empezamos a movernos" "Si alguien se cansa en los aros podemos sentarnos a descansar un poquito sólo".	
VARIANTES 1.- Pasar de aro a aro saltando.	**ESTRUCTURA:**

UN PIE EN CADA ARO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Aros de colores
ORGANIZACION: Colocamos los aros en fila. Enfrente la fila de alumnos/as	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Hay que pasar teniendo un pie en cada aro. Nunca podemos tener dos pies en un aro. "Si el brujo "malaspulgas" ve a alguien con dos pies en un aro le envía al aro del aburrimiento"	
VARIANTES 1.- Pasar a cuadrupedia	**ESTRUCTURA:**

SIN TOCAR LAS PIEDRAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Ladrillos
ORGANIZACION: Colocamos los ladrillos esparcidos por la sala. Los alumnos/as colocados/as por la sala.	
DESARROLLO: El maestro les dice "tenemos que movernos pasando por encima de los ladrillos sin tocarlos. Así que empezamos a andar" Al cabo de un rato. "cuidado que hay algunos ladrillos que han aumentado (ponemos algunos ladrillos apoyados por el lateral más largo)." "atención que los ladrillos venenosos se hacen aún más grande (colocamos algún ladrillo encima de otro para hacerle doble).	
VARIANTES 1.- Desplazarse a cuadrupedia.	**ESTRUCTURA:**

POR EL BORDE	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Aros de diferentes tamaños
ORGANIZACION: Colocamos los aros por el suelo de la sala. Los alumnos/as por parejas repartidos por la sala.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: El maestro les dice "tenemos que caminar por el borde del precipicio sin caernos. Nos agarramos de las manos para ayudarnos. Adelante, empezamos a andar por el borde del precipicio" Por parejas agarrados de la mano dan vueltas alrededor del aro sin caerse ni pisar fuera. Cuando se oiga la palabra "terremoto" hay que cambiar de aro.	
VARIANTES: 1.- Andar por el borde del aro sin agarrarse.	**ESTRUCTURA:**

SALTO LAS RAMAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Cuerdas
ORGANIZACION: las cuerdas esparcidas por el suelo. Las niñas/os repartidas/os por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "Cuidado, tenemos que andar por el bosque de las raíces venenosas. Tenemos que andar sin tocar ninguna rama. Empezamos a andar" "Ahora somos los canguros y tenemos que pasar por encima de las ramas saltando" "Ahora somos leonas/es y vamos a 4 patas",etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

TRANSPORTE DE AROS MÁGICOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Un aro por pareja
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados por parejas y con un aro, repartidos por la sala.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: El maestro/a les dice "tenemos que llevar el aro mágico sin que se caiga. Y lo tenemos que llevar entre dos. Y sin usar las manos. ¿Cómo lo podemos llevar? Sin no salen ideas, las damos nosotros. Por ejemplo: en la cabeza; en el hombro; en el codo; con la barriga pero sin apretar mucho que lo podemos romper; con un dedo de cada mano, etc."	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

EL CAMARERO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** 3 o 4 bancos suecos. Una pelota por alumno/a
ORGANIZACION: Colocamos los bancos suecos en fila. Los alumnos/as en fila enfrente de los bancos.	
DESARROLLO: El maestro les dice "somos camareros y tenemos que llevar la bandeja (pelota) sin que se caiga. Pero mucho cuidado, porque tenemos que pasar por encima de los bancos. Empezamos" Cambiar la bandeja de mano. Cambiar el tamaño de la pelota.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

ESTATUAS EQUILIBRISTAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Reproductor de música
ORGANIZACION: Las alumnas/os se sitúan libremente por la sala.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Cuando la música suena bailamos libremente. Cuando la música para nos convertimos en estatuas equilibristas sobre un pie; sobre dos manos y un pie; sobre dos manos y culete; sobre dos manos y un pie en posición de cangrejo, etc.	
VARIANTES: 1.- Que una alumna/o diga los apoyos de la estatua.	**ESTRUCTURA:**

EL SACO DE CEMENTO	**EDAD:** 3 AÑOS **Nº DE JUGADORES:** Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Un saquito por alumno/a
ORGANIZACION: Los alumnos/as están situados por la sala con su saquito de la mano.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "hay que llevar el saco de cemento a la obra para poner los ladrillos. ¿Cómo le podemos llevar? Le llevamos en la cabeza (se pueden ayudar un poquito con la otra mano) en el codo, en la espalda, en un pie, etc.	
VARIANTES: 1.- Poner obstáculos: ladrillos, bancos suecos, etc. Para sortearles o pasar por encima	**ESTRUCTURA:**

POR LAS RUEDAS	**EDAD:** 3 AÑOS **Nº DE JUGADORES:** Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Una rueda por alumno/a
ORGANIZACION: Las ruedas repartidas por la sala, juntas unas con otras.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: El maestro/a les dice "debemos andar por las rocas móviles, así que tener mucho cuidado porque empezamos a andar ya. No podemos tocar el suelo"	
VARIANTES: 1.- Moverse a cuadrupedi 2.- Hacerlo por parejas.	**ESTRUCTURA:**

EL BAILE DEL PERIÓDICO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Reproductor de música y una hoja de periódico por pareja
ORGANIZACION: Las alumnas/os colocadas/os por parejas y encima de la hoja de periódico.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "es el baile de princesas y príncipes. Pero es un baile especial. Bailamos sin mover los pies encima del periódico. Cada vez que se pare la música doblamos el periódico y le hacemos más pequeño. No podemos salirnos del periódico porque si nos salimos, el brujo "malaspulgas" no nos deja bailar"	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

CIRCUITO DE EQUILIBRIO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Saquitos de arena y ladrillos.

MUSEO DEL JUEGO

ORGANIZACION: Colocamos 5 saquitos en fila pero separados (una cuarta para que puedan dar el paso cómodamente), después 5 ladrillos en fila juntos, otros 5 sacos, otros 5 ladrillos.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "tenemos que pasar pisando en los saquitos de arena y los ladrillos y sin caerse"	
VARIANTES: 1.- Podemos añadir bancos suecos, aros.	**ESTRUCTURA:**

PASAR LAS VALLAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Ladrillos y picas
ORGANIZACION: dos ladrillos y una pica encima hacen una valla. Colocamos 10 vallas. Enfrente la fila de alumnos/as	
DESARROLLO: Hay que pasar las vallas sin tocarlas ni tirarlas. Después de pasar varias veces les decimos que cada valla hay que tratar de pasarla con una pierna (una con la derecha otra con la izquierda). Se puede cambiara la altura de la valla según apoyemos el ladrillo (plano en el suelo sería la altura más baja; apoyado en su lado más largo la altura media y apoyado en su lado más corto la altura más alta). Después de haber hecho todas las alturas posibles, se puede hacer por parejas, donde se pueden ayudar unos a otros.	
VARIANTES: 1.- Pasar una valla por encima y una por debajo (colocar las vallas a diferente altura)	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

CON CUIDADO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** 6 bancos suecos
ORGANIZACION: Colocamos dos bancos suecos en paralelo (separados una cuarta más o menos), seguido un banco, seguido dos bancos en paralelo y por último y a continuación un banco sueco.	
DESARROLLO: Pasamos por encima de los bancos. En los bancos en paralelo se va andando con un pie por cada banco. Donde hay un banco sólo se pasa andando normal. Ir cambiando la forma de pasar el banco: Cuadrupedia en los bancos paralelos, normal en los individuales. Se pueden realizar todas las cuadrupedias que se nos ocurran.	
VARIANTES: 1.- Que pasen con una pelota en la mano como los camareros.	**ESTRUCTURA:**

CIRCUITO 2	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO:EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Ladrillos y bancos suecos
ORGANIZACION: Colocamos un banco sueco, 5 ladrillos, 1 banco sueco, 5 ladrillos, 1 banco sueco, 5 ladrillos y 1 banco sueco. Enfrente la fila de alumnas/os.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Las alumnas/os deben de pasar por encima de los bancos y de los ladrillos sin tocar el suelo. Usar diferentes formas de pasar los bancos suecos. Por encima de los ladrillos siempre andando normal. Pasar los bancos andando. Pasar los bancos a cuadrupedia de manos rodillas y pies. Pasar los bancos a en cuadrupedia de manos y pies. Pasar los bancos andando lateralmente. Pasar los bancos sentados de frente y arrastrando el culo.	
VARIANTES: 1.- Después de probar las diferentes formas de pasar el banco, dejar que ellos elijan la forma de pasar que quieran 2.- En cada banco sueco se pasa de una manera diferente.	**ESTRUCTURA:**

2.3 DESARROLLO TÓNICO-MUSCULAR

El control tónico es el control de la tensión muscular a la que está sometido el cuerpo tanto en reposo como en movimiento y que nos permite acceder al control corporal.

Además, el tono muscular a través de uno de los sistemas que lo regulan, la formación reticular, está estrechamente unido con los procesos de atención, de tal forma que existe una estrecha interrelación entre la actividad tónica muscular y la actividad tónica cerebral. Por tanto al mejorar el control de la tonicidad muscular, mejoramos también el control de los procesos de atención, imprescindible para cualquier aprendizaje.

Las tensiones psíquicas se expresan siempre en tensiones musculares, y según el psiquiatra Emilio Mira y López "desequilibrio psíquico y desequilibrio miokinético (movimientos que el cerebro ordena sin que la consciencia sepa) son dos aspectos extremos de un mismo proceso individual y, por consiguiente, pueden hacerse inferencias recíprocas a partir de cada uno de ellos".

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

PASAR TUMBADOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: DESARROLLO TÓNICO MUSCULAR	**MATERIAL:** 3 bancos suecos
ORGANIZACION: Colocamos los bancos suecos en fila. Enfrente la fila de alumnos/as	
DESARROLLO: Pasar por encima del banco sueco empujando solamente con los brazos	
VARIANTES: 1.- Pasar boca arriba empujando con los pies.	**ESTRUCTURA:**

LAS TRAMPAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: DESARROLLO TÓNICO MUSCULAR	**MATERIAL:** Ladrillos y picas
ORGANIZACION: dos ladrillos y una pica encima hacen una valla. Colocamos 10 vallas. Enfrente la fila de alumnos/as. La fila de alumnos/as enfrente de la primera valla.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "somos las leonas y leones de la selva y tenemos que pasar por las ramas venenosas. Tenemos que ir a 4 patas y pasar primero una mano, luego la otra, luego una pierna y luego la otra. Y sin tocar las ramas venenosas" Variamos la altura de la valla. El ladrillo plano en el suelo sería la altura más baja; apoyado en su lado más largo la altura media y apoyado en su lado más corto la altura más alta.	
VARIANTES: 1.- En su forma más baja tratar de pasar en cuadrupedia invertida. Es decir, en posición de cangrejo.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

ROBOTS DE HIERRO Y DE PLASTILINA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: DESARROLLO TÓNICO MUSCULAR	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los robots (alumnos/as) se colocan repartidos por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención, somos los robots de hierro. Se me pone de hierro una pierna, la otra, son tan duras que no puedo doblarlas. Ahora se pone de hierro los dedos, y los brazos. Andamos como robots de hierro, despacio" nos movemos como robots duros un rato. "Ahora parece que se me queda de plastilina un brazo" y empezamos a moverlo libremente. El otro brazo, y una pierna, y la otra. Y el cuerpo, estoy tan blando que me caigo." "Otra vez noto el hierro en mis piernas, y en mis brazos……" Repasamos las partes del cuerpo que creamos convenientes y lo alargamos o acortamos según veamos conveniente.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

EL BAILE DEL BOSQUE	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: DESARROLLO TÓNICO MUSCULAR	**MATERIAL:** Un reproductor de música
ORGANIZACION: Los alumnos/as están repartidos por la sala.	
DESARROLLO: El maestro/a les cuenta "vamos a hacer el baile del bosque, donde todos los animales vienen a bailar. Cuando la música suena todos bailan. Cuando la música para todos los animales se mueven como los animales que son". Suena la música y todos bailan, la música se para y todos andan como "leonas/es" en cuadrupedia. Suena la música y a bailar. Se para la música y todos andan como "canguros", "cangrejos", "caballos", "serpientes", etc.	
VARIANTES: 1.- Que los alumnos/as elijan el animal	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS LEÑADORES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: DESARROLLO TÓNICO MUSCULAR	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as por parejas situados por la sala. Uno/a de la pareja tumbado en el suelo con los brazos a lo largo del cuerpo, como un tronco.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "acabamos de cortar estos troncos y tenemos que llevarles a la serrería para cortarles y hacer muebles. Les tenemos que llevar rodando. Adelante" Cambiar los papeles de leñador y tronco.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

RECOGER LAS RUEDAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: DESARROLLO TÓNICO MUSCULAR	**MATERIAL:** Una rueda por alumna/o
ORGANIZACION: Colocamos las ruedas por el suelo. Las alumnas/os colocadas/os por parejas agarradas de la mano por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "tenemos que recoger las ruedas. Pero estas ruedas hay que llevarlas entre dos personas sin que toque en el suelo. Esto es sólo para las personas que son fuertes. Vosotras/os sois muy fuertes ¿verdad? Las cogemos y la llevamos al taller" Entre dos cogen una rueda y la llevan a una zona de la sala (el taller)." Después de descansar un rato "parece que este taller está cerrado. Habrá que llevarlas a otro taller" y señalamos otra zona en la sala. Después de llevarlas a varios talleres, cuando ya están arregladas, cada alumna/o puede coger una rueda y tratar de llevarla rodando a donde quiera.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

CON LA CASA A CUESTAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: DESARROLLO TÓNICO MUSCULAR	**MATERIAL:** Una colchoneta cada 5-6 alumnos/as
ORGANIZACION: Los alumnos/as (los 5 o 6 del grupo) están sentados en su casita (colchoneta)	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "chicos/as se avecina una tormenta, y tenemos que llevar la casa a otro sitio para que no se la lleve la corriente de agua" y señalamos una zona donde cada grupo lleva su casa "muy bien vamos a descansar". Después de haber descansado. "Cuidado que viene un huracán y nos va a llevar volando la casa. Hay que llevarla a un sitio seguro" y señalamos otra zona de la sala donde cada grupo lleva su casa. Así repetimos las veces que creamos oportunas.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LOS ELEFANTES Y LOS TRONCOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: DESARROLLO TÓNICO MUSCULAR	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Todos los alumnos/as tumbados boca arriba en fila y separados 1'5-2 metros.	
DESARROLLO: La maestra/o convierte al primera/o de la fila en elefante. La alumna/o tiene que ir a cuadrupedia con mucho cuidado pasando por encima de sus compañeras/os y sin pisarles ni tocarles. Cuando el elefante llega al final de la fila, se tumba boca arriba y se convierte en tronco.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

2.4 RESPIRACIÓN

La respiración es un proceso vital involuntario y automático por el que cogemos el

oxígeno del aire y expulsamos el dióxido de carbono (CO2).

En la respiración distinguimos dos fases, la inspiración por la que el aire penetra en los pulmones a través de las fosas nasales y la boca, y la espiración por la que expulsamos el aire de los pulmones al exterior a través de la nariz y la boca.

La respiración está relacionada con la percepción del propio cuerpo (tórax y abdomen), la imagen corporal y el control de emociones.

El control del proceso respiratorio ayuda a mejorar la motricidad, la resistencia al esfuerzo, el control muscular, la recuperación y la relajación.

Hay que tener en cuenta las edades de nuestras alumnas/os y no pretender que asuman el control respiratorio como pudiera hacerlo un adulto. En estas edades ponemos la primera piedra de un edificio que acaba en la edad adulta (hay muchos adultos que aún no saben controlar su respiración).

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

IMITAMOS SONIDOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RESPIRACIÓN	**MATERIAL:** ninguno
ORGANIZACION: Todos los alumnos/as sentados enfrente de la maestra/o	
DESARROLLO: El maestro/a llama a un niño/a y le dice que imite el pitido del tren (si no sabe como es lo hacemos nosotros) y los demás le imitan. Llama a otra niña/o y le dice que imite a la sirena de una ambulancia; otro/a el sonido del reloj; el sonido de las campanas, el sonido de un timbre, el sonido de un pandero, etc. Cada vez que imiten un sonido les decimos que se pongan una mano delante de la boca y que noten como sale el aire.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

SOPLIFUTBOL	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: RESPIRACIÓN	**MATERIAL:** Globos , 5 colchonetas y 5 aros
ORGANIZACION: 5 colchonetas. En cada colchoneta 5 niños/as tumbados boca abajo y un aro en el centro de la colchoneta,	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: En cada colchoneta hay 5 niños/as tumbados alrededor de un aro. Dentro del aro colocamos un globo. Cuando se de la señal todo el mundo empieza a soplar para sacar el globo fuera del aro. Cada vez que el globo sale el equipo (los 5 de la colchoneta) se anota 1 gol. Dar periodos de descanso como en los partidos, para hablar con ellos sobre la respiración y que cojan conciencia de la misma.	
VARIANTES: 1.- Variar el tamaño de los aros. 2.- Cambiar el globo por otros objetos y comentar que pasa.	**ESTRUCTURA:**

LIMPIO A MI COMPAÑERO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: RESPIRACIÓN	**MATERIAL:** ninguno
ORGANIZACION: Colocados por parejas uno/a enfrente de otra/o.	
DESARROLLO: Una/o de la pareja se ha manchado de polvo y su amiguito/a le va a limpiar, pero no puede usar las manos. Lo tiene que hacer soplando. El maestro/a les dice “empezamos a limpiar soplando una oreja, la otra, la nariz, un ojo, el otro, la nariz, el cuello, etc.” Cada poco mandamos cambiar y comentamos como sale el aire, si lo notamos, si nos cansamos, etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS GLOBOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RESPIRACIÓN	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Repartidos por la clase	
DESARROLLO: El maestro/a convierte a toda la clase en globos y les dice "somos globos y nos hinchamos de aire". Los niños cogen todo el aire que puedan. "Y como hace mucho aire, el viento nos arrastra y nos movemos." A una señal (palmada, golpe de pandero, levantar la mano) nos paramos y les decimos "Ya no hay viento. Me quedo quieto y un mosquito me ha pinchado y me desinflo" Los niños/as echan todo el aire y se van cayendo poco a poco al suelo. "Me vuelvo a hinchar", cogen aire otra vez. "El aire me mueve otra vez". "Cuidado hay pinchos" "nos hemos pinchado, nos desinflamos", etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

EL COGEDOR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: RESPIRACIÓN	**MATERIAL:** Hojas de periódicos, 5 aros y 1 bolsa.
ORGANIZACION: Partimos las hojas de periódico a tamaño octavilla. En cada aro colocamos 25-30 octavillas. Alrededor de cada aro 5 niñas/os	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "hay que quitar todos esos papeles y echarles a la bolsa del papel para que la clase esté limpia, pero no podemos usar las manos. Lo tenemos que hacer con la boca", y hacemos una demostración. Es fácil que haya que ensayar un poco. Los niños y niñas cogerán los papeles aspirándoles y los llevarán a la bolsa del papel. Repetir varias veces	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

PASO DE LA PEOTA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: RESPIRACIÓN	**MATERIAL:** 1 aro pequeño por niña/o y 5 pelotas de tenis de mesa.
ORGANIZACION: Hacemos grupos de 5 aros colocados en círculo, enfrente de cada aro un niño/a.	
DESARROLLO: Colocamos una pelota de tenis de mesa en un aro cualquiera. Los niños y niñas tienen que pasar la pelota al aro de al lado sin usar las manos. Hay que aspirar la pelota y pasarla al aro de al lado. Si es necesario explicamos como se hace mediante una demostración y hacemos algún ejercicio previo.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LA PELOTA LOCA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: RESPIRACIÓN	**MATERIAL:** 1 pajita ancha y 1 pelota de tenis de mesa por niño/a
ORGANIZACION: Las niñas/os están de rodillas con su pajita y su pelota de tenis.	
DESARROLLO: A una señal hay que conducir la pelota de tenis de mesa soplando a través de la pajita. No hay que soplar muy fuerte para que la pelota no se vaya lejos. Si la pelota rueda mucho y es difícil de controlar para los niños/as, colocamos colchonetas para que lo hagan encima de la colchoneta y así la pelota rodará mucho menos y será más fácil de controlar	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LA BANDA DE MÚSICA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RESPIRACIÓN	**MATERIAL:** 1 matasuegras por niña/o
ORGANIZACION: Colocados libremente por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "Somos una banda de música y tenemos que desfilar" nos movemos por la sala con movimiento de desfile. "Pero cada vez que me pare y levante la mano nos preparamos porque tenemos que tocar" y todos soplamos el matasuegras. "Tocamos muy fuerte", "tocamos flojo porque pasamos por un hospital" "tocamos normal", "ahora tocamos dos veces seguidas, una flojo y otra fuerte" etc.	
VARIANTES: 1.- Usar una turuta 2.- La mitad toca la turuta la otra mitad el matasuegras. Alternar tocan solo la turuta, solo el matasuegras, los dos a la vez, primero uno luego otro.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

2.5 RELAJACIÓN

Para Louis Picq y Pierre Bayer "las técnicas de relajación son un medio indispensable de educación que llevan progresivamente al dominio de los movimientos, y como consecuencia, a la disponibilidad del ser entero"

Es un estado de tranquilidad favorecido por la ausencia de tensiones corporales y mentales.

Hay dos tipos de relajación: la relajación global y la segmentaria. La relajación global busca la relajación de todo el cuerpo a la vez. La relajación segmentaria se centra en la percepción de sensaciones de tensión y distensión en una parte concreta del cuerpo (manos, brazos, piernas, cara, etc.).

La relajación ayuda en la toma de conciencia del propio cuerpo; a liberar tensiones musculares; a buscar un equilibrio psico-físico y a mejorar la atención y concentración.

Igual que pasa con la respiración, la relajación no es un acto que se aprenda en una sesión. Supone un proceso largo que se inicia en estas edades y que continúa a lo largo de toda la etapa educativa.

En estas edades es bueno dedicarle un minuto o dos al final de la sesión para hacer una transición a la quietud que supone pasar de la sala o el patio, a la clase.

Buscamos una serie de actividades que permitan una disminución de la tensión corporal y mental para que haya una vuelta a la calma y que la alumna/o pueda enfrentarse a las siguientes tareas de clase sin ningún estado de ansiedad o de alteración. Aunque aquí reflejamos una serie de actividades "típicas" de vuelta a la calma en cada bloque de contenidos hay actividades pausadas que pueden servir perfectamente para este cometido sin salirnos del trabajo que nos hemos planteado con la sesión.

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

VUELTA A LA CALMA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran Grupo
EFECTO: RELAJACIÓN.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as en silencio total se tumban en el suelo adoptando una posición cómoda.	
DESARROLLO: Escuchar los ruidos que se oyen fuera de la clase. Sentir al silencio interior. Descubrir el ritmo de la respiración y las palpitaciones del corazón. Al cabo de un par de minutos (si han aguantado) pedirles que cuenten los ruidos que han escuchado.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

INVENTARIO CORPORAL	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran Grupo
EFECTO: RELAJACIÓN.	**MATERIAL** Ninguno
ORGANIZACION: Partir de una posición, de recostados sobre el suelo.	
DESARROLLO: El profesor/a invita a los alumnos/as a que vayan haciendo una relajación mental, de los puntos de su cuerpo que están tocando el suelo: talones, pantorrillas, nalgas, espalda, hombros, ... La maestra/o puede ayudarles diciéndoles una vez que están tumbados estamos tocando el suelo con el brazo; estamos tocando el suelo con la mano; estamos tocando el suelo con la espalda; etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LAS HORMIGUITAS	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran Clase
EFECTO: RELAJACIÓN.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as se ponen por el espacio por parejas.	
DESARROLLO: Uno de los niños/as se tumba cómodamente en el suelo relajado y con los ojos cerrados. El otro alumno/a con sumo cuidado toca con las yemas del los dedos de forma alternativa (hace como que toca el piano) diferentes partes del cuerpo del compañero/a. La sensación será parecida a que te corren unas hormiguitas por el cuerpo	
VARIANTES: 1.- La maestra/o indica: hormiguitas a la pierna; hormiguitas a la mano; etc.	**ESTRUCTURA**:

RELAJACIÓN CON BALÓN	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran Grupo
EFECTO: RELAJACIÓN.	**MATERIAL**: 1 Balón para Cada Dos
ORGANIZACION: Por parejas. Uno/a colocado boca abajo y el otro/a al lado con un balón.	
DESARROLLO El compañero/a pasa el balón por el cuerpo del compañero/a tumbado, realizando una leve presión.	
VARIANTES 1.- Hacerlo con una pelota de tenis	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

3-COORDINACIÓN MOTRIZ

Para Meinel y Schnabel la coordinación es la "organización de reacciones motoras orientadas hacia un objetivo determinado".

Para Álvarez del Villar es la "capacidad neuro-muscular de ajustar con precisión lo querido y lo pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento o gesto concreto".

Una buena coordinación nos permite realizar acciones motrices con precisión y economía, tanto sean acciones motrices previstas como imprevistas. La coordinación proporciona calidad a la acción motriz

Un normal funcionamiento del sistema nervioso central y del aparato locomotor, una buena estructuración del esquema corporal y un buen sentido del equilibrio constituyen factores que influyen en una buena coordinación, o por lo menos la ausencia de trastornos en estos apartados. Por otro lado no podemos olvidar que la fatiga incide directamente sobre la coordinación y por lo tanto puede haber fallos en la coordinación achacables a un exceso de fatiga y no a una mala capacidad coordinativa.

Teniendo en cuenta las partes del cuerpo que intervienen en el movimiento distinguimos dos grandes grupos dentro de la coordinación motriz. La coordinación dinámica general y la coordinación dinámica segmentaria (Le Boulch).

3.1-COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL

La podemos definir como aquella que requiere de todas las partes del cuerpo para realizar una acción motriz, interviniendo gran cantidad de segmentos y músculos y por tanto una gran cantidad de unidades neuromotoras. Requiere un continuo ajuste de todas las partes del cuerpo.

Un buen desarrollo de la coordinación dinámica general, posibilita la adquisición de un gran conjunto de habilidades motrices en las que los movimientos se adaptan a las necesidades del objetivo.

En el trabajo de la coordinación es necesario primar la calidad por encima de la cantidad y desterrar la rapidez en la realización de la actividad.

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

PASO DEL RIO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** 25 aros
ORGANIZACION: Se hacen 5 grupos. En cada grupo hay de 5 aros colocados en fila con 5 niñas/os colocados enfrente y preparados para pasar por los aros.	
DESARROLLO: Los niños y niñas tienen que pasar el río sin tocar y sin salirse de los aros. Cuando terminan se ponen a la cola para volver a pasar. Cuando han pasado varias veces les añadimos una dificultad. Les motivamos diciéndoles "atención que esto sólo lo hacen los niños/as que son mayores como vosotros". Y colocamos un ladrillo dentro de un aro para que le pasen bien subiéndose encima y luego bajando o pasando el pie por encima sin apoyarse. "Atención otra dificultad" y colocamos otro ladrillo en otro aro. Así hasta que haya un ladrillo en cada aro.	
VARIANTES: 1.- Hacerlo por parejas 2.- Aumentar el número de aros	**ESTRUCTURA:**

LA MÚSICA MÁGICA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERA	**MATERIAL:** Un reproductor de música
ORGANIZACION: Las niñas/os se colocan repartidos por la clase.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO:

Advertimos que la música que van a escuchar es mágica y que cuando suena todo el mundo empieza a andar y no puede parar. Y que cuando se para todo el mundo se convierte en una estatua.

Después de repetirlo varias veces les decimos que ahora lo que va a pasar es que vamos a ir un poco más deprisa. Andamos un poco más deprisa. Y lo repetimos varias veces.

Ahora la música hace que vayamos corriendo pero con cuidado porque si chocamos nos rompemos como los coches y tenemos que ir al banco a repararnos y no podemos jugar.

Seguro que habrá algún choque pero no le tenemos que dar ninguna importancia. Y si vemos que no sale bien, pues volvemos a hacerlo andando.

VARIANTES: 1.- Hacerlo por parejas.	**ESTRUCTURA:**

REUNIÓN DE ANIMALES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COODINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** Un reproductor de música
ORGANIZACION: Las niñas/os se colocan repartidos por la clase	

DESARROLLO:

Les contamos que la música es mágica y que cuando suena todos los animales del bosque se mueven y empiezan a andar. Cuando la música se para los animales se paran.

"Nos movemos como leones a 4 patas" y ponemos la música. La música se para y los animales descansan.

"Nos movemos a 4 patas y con el cuello muy estirado como las jirafas"

"Nos movemos como los monos"

"Nos movemos como los caballos"

Etc.

VARIANTES 1.- Hacerlo por parejas	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

STOP	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos se colocan libremente por el espacio.	
DESARROLLO: La maestra/o da palmadas y los niños/as corren despacio. Cuando deja de dar palmas grita STOP y todos se paran de repente. Después de repetirlo unas cuantas veces les colocamos por parejas y los repetimos. Luego por tríos, en cuartetos, quintetos, etc. Así hasta que todos puedan ir de la mano (si se puede, sino, no insistir)	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

EN LA CUEVA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** 5 colchonetas
ORGANIZACION: Colocamos 5 colchonetas en la sala y enfrente de cada colchoneta un grupo de 5 alumno/as.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO:

Les decimos que tenemos que atravesar una cueva que tiene el techo tan bajo, tan bajo tenemos que ir arrastras. Cada niño/a se tumba en la colchoneta y la pasa arrastras. Cuando acaba se coloca en su fila para volver a repetirlo. Controlamos que usen los brazos y las piernas para desplazarse y que el movimiento sea coordinado. Si esto no sucede, paramos y ayudamos al niño/a que lo necesite.

Si hay problemas en la fila, colocar 5 aros y dentro de cada aro un niño/a y cada vez que un niño/a se tumba en la colchoneta, los demás se mueven un aro hacia delante.

Una vez que lo han repetido varias veces les decimos "cuidado porque hay una piedra en la cueva que no se puede tocar porque si la tocamos se puede caer la cueva", y colocamos un ladrillo que hay que esquivar.

"Atención que hay más piedras" y colocamos más ladrillos de forma progresiva.

VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

UNO EN CADA ARO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: grupo mediano
EFECTO: OORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** 50 aros

ORGANIZACION: Los aros colocado en fila de dos en dos (uno al lado de otro tocándose). Cada fila 10 aros. Enfrente de cada fila de aros una fila de 5 niñas/os, preparados para pasar los aros

DESARROLLO:

Las niñas/os tienen que pasar el "puente" pero apoyando un pie en cada aro. No podemos tener los dos pies en un aro. Pie derecho en los aros de la derecha, pie izquierdo en los aros de la fila izquierda.

Después de repetirlo unas cuantas veces, colocamos dentro de un aro una pelota pequeña que no podemos tocar. Al cabo de otras cuantas veces colocamos otra pelota en otro aro. "Cuidado con tocar las pelotitas porque pueden explotar y destruir el puente".

Podemos colocar más pelotitas

VARIANTES: 1.- Intentarlo saltando como canguros con un pie en cada aro	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS CABALLOS SALTAN LA VALLA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** 25 picas
ORGANIZACION: Colocamos 5 picas en el suelo por grupo. Las picas separadas 1-1'5 metros. Enfrente un grupo de 5 niñas/os preparados para saltar la valla.	
DESARROLLO: "Atención, tenemos que pasar las vallas sin tocarlas para no romperlas. Pero hay que saltarlas como si fuéramos caballos, a 4 patas". Los niños/as se colocan a cuadrupedia y pasan hasta el final (sin tocar las vallas) para ponerse en su fila y volver a pasar otra vez.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LOS CANGUROS SALTAN LA VALLA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** 20 cuerdas
ORGANIZACION: Colocamos 4 cuerdas por grupo. Las cuerdas separadas 0'5 metros. Enfrente un grupo de 5 niñas/os preparados para saltar la valla.	
DESARROLLO: La maestra/o dice "Atención tenemos que saltar las vallas como si fuéramos canguros. No podemos tocar las vallas porque si las tocamos nos podemos caer" Los niños/as se colocan como si fueran canguros y van saltando las cuerdas hasta el final. Una vez acabado el recorrido se colocan en su fila para volver a repetir el ejercicio.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS DEPORTISTAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** 20 cuerdas
ORGANIZACION: Hacemos 5 grupos de 5 niñas/os. Enfrente de cada grupo colocamos una cuerda en el suelo.	
DESARROLLO "Tenemos que correr y saltar como si fuéramos deportistas" Los niños/as corren y saltan la cuerda y se colocan otra vez en su fila. Después de repetirlo varias veces les comentamos "como lo estamos haciendo muy bien vamos a poner otra valla". Y colocamos otra cuerda en cada grupo separada de la primera en un metro más o menos. Después de pasar varias veces las dos cuerdas hacemos la misma operación y colocamos una tercera, y luego la cuarta.	
VARIANTES 1.- Por parejas	**ESTRUCTURA:**

SALTO Y MIRO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** 1 pandero
ORGANIZACION: Las alumnas y alumnos se colocan libremente por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o toca el tambor mágico y hace que todos los niños y niñas se muevan. Cuando el tambor se para (para ello se dará un golpe más fuerte en el tambor) todos tienen que dar un salto y pararse. Después de repetirlo varias veces les decimos "ahora cuando el tambor se pare tenemos que dar un salto y pararnos mirando al tambor mágico". "Ahora damos un salto y nos paramos mirando a la puerta; a la ventana; al techo; etc." Obligamos a saltar y girar el cuerpo en la dirección indicada.	
VARIANTES	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS CERVATILLOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Delimitamos dos zonas en el campo de juego. La casa donde los cervatillos/as van a dormir, y el bosque donde los cervatillos van a comer.	
DESARROLLO: Los cervatillos/as están en la casa dormidos y la maestra/o toca el tambor para que se despierten y dice "a comer" y los cervatillos salen corriendo para ir al bosque a comer. Después de que han comido la maestra toca el tambor y dice "a dormir" y todos las cervatillas/os van a la casa a dormir. El trayecto hay que hacerlo corriendo y sin chocarse. Una vez que se ha repetido varias veces el trayecto de ida y vuelta, se colocan unos aros que no se pueden pisar porque son trampas para pillar a los cervatillos/as. Colocamos los aros de forma progresiva; primero uno, luego dos, luego otro……	
VARIANTES: 1.- Desplazarse sin hacer ruido con las pisadas para no despertar al lobo. 2.- Desplazarse por parejas	**ESTRUCTURA:**

LA CROQUETA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** Una colchoneta
ORGANIZACION: Los niños/as se colocan en fila enfrente de la colchoneta. La maestra/o arrodillada/o al principio de la colchoneta.	
DESARROLLO La maestra/o es la cocinera. Simula untar a las alumnas/os de harina y echarlos a rodar por la sartén. Las alumnas/os girarán tumbados por la colchoneta como si fueran croquetas.	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES: 1.- Se les puede ayudar poniendo un plano inclinado.	**ESTRUCTURA**:

LOS CANGUROS CRUZAN EL RIO	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL**: 25 aros
ORGANIZACION: Se hacen 5 grupos. En cada grupo hay de 5 aros colocados en fila con 5 niñas/os colocados enfrente y preparados para pasar por los aros.	
DESARROLLO: Los niños y niñas tienen que pasar el río sin tocar y sin salirse de los aros. Cuando terminan se ponen a la cola para volver a pasar. Pero tienen que pasar como canguras y canguros; saltando. Cuando han pasado varias veces les añadimos una dificultad. Les motivamos diciéndoles "atención que esto sólo lo hacen los canguros y canguras fuertes como vosotras/os". Y colocamos un ladrillo dentro de un aro para que le pasen bien subiéndose encima y luego bajando o bien pasando el pie por encima sin apoyarse. "Atención otra dificultad" y colocamos otro ladrillo en otro aro. Así hasta que haya un ladrillo en cada aro.	
VARIANTES 1.- Aumentar el número de aros	**ESTRUCTURA**:

CON LA BARRIGA ARRASTRAS	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL**: Dos bancos suecos y 8 picas
ORGANIZACION: Los bancos suecos colocados paralelos entre sí. Encima de los bancos suecos las 8 picas formando un tejado.	
DESARROLLO El maestro/a les dice "tenemos que pasar por este túnel con la barriga arrastras y sin levantar la cabeza porque nos podemos dar con las rocas (las picas). Van pasando y cuando acaban se ponen en la cola de la fila. Después de pasar varias veces les preguntamos "¿y si pasamos mirando el techo de la cueva?"	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES 1.- Pasar dos a la vez	**ESTRUCTURA**:

SALTO Y MIRO SIN SALIR DEL ARO	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL**: Un aro por niña/o
ORGANIZACION: Las niñas/os están dentro del aro.	
DESARROLLO:La maestra/o les dice "no podemos mover los pies, así que si queremos movernos para mirar tenemos que hacerlo saltando" "saltamos y miramos la ventana". Hacemos saltos que impliquen ¼ de giro. "saltamos y miramos las colchonetas, el banco sueco, la puerta."	
VARIANTES: 1.- Intentar dar media vuelta en salto	**ESTRUCTURA**:

EL PERSEGUIDOR	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL**: Una pelota y una cuerda
ORGANIZACION: El maestro/a elige a un perseguidor/a al que dará una pelota para identificarle y se coloca a 2 metros del grupo. Hay una cuerda que delimita la "casa" donde tiene que llegar el grupo para que no le pille el perseguidor/a.	
DESARROLLO Cuando el maestro/a de una señal ("ya" "adelante"…..) suelta al perseguidor que tiene que tocar a alguien con la pelota antes de que lleguen a la casa. Repetir cambiando el perseguidor/a. Es mejor elegir al perseguidor que dejar que sea el pillado/a porque puede que se dejen pillar para ser el que persigue.	
VARIANTES 1.- Se la quedan 2, 3, 4.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

AGARRADOS DE LA MANO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:**
ORGANIZACION: Las parejas están colocadas libremente por la clase agarradas de la mano.	
DESARROLLO Uno/a de la pareja es el capitán (el que manda) y será el que diga por donde van a ir de paseo. Pueden moverse por toda la sala sin soltarse de la mano. Cada vez es uno el que hace de capitán. Para hacer el cambio llamar a todos para descansar y comentar como ha sido el paseo	
VARIANTES: 1.- Por tríos	**ESTRUCTURA:**

SIGO AL CAPITÁN	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos están colocados por parejas. El primero de la pareja es el capitán.	
DESARROLLO: El capitán se mueve por toda la sala como quiera (andando, saltando, a 4 patas, subir por un banco, etc.) y su compañero tiene que hacer lo mismo. Cada cierto tiempo cambiar al capitán.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LAS OLAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** 3 bancos suecos y 3 colchonetas

MUSEO DEL JUEGO

ORGANIZACION: Los bancos suecos se colocan horizontalmente con respecto a la fila de alumnas/os (como que fueran vallas para saltar). Encima de cada banco una colchoneta puesta perpendicularmente. Parecerá que hay olas.	
DESARROLLO Las alumnas/os tendrán que pasar las olas. Pueden hacerlo a 4 patas (cuadrupedia) o arrastras (reptando). ¿Y si lo hacemos sólo con 3 patas?	
VARIANTES 1.- Bajar las olas rodando	**ESTRUCTURA:**

CIRCUITO DE COLORES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** Aros de colores
ORGANIZACION: Colocamos los aros por colores por ejemplo, aros rojos, aros amarillos, aros verdes.	
DESARROLLO: Los aros rojos se pasan andando. Los aros amarillos se pasan saltando como canguros. Los aros verdes se pasan con los pies por fuera de los aros. Cuando acabamos nos ponemos en la fila a esperar nuestro turno otra vez. Hacemos un ensayo previo en las dos primeras vueltas pasamos todos los aros andando sin mover ningún aro. Las dos siguientes vueltas saltando como canguros, y las dos siguientes pisando por fuera de los aros.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS ANIMALES PASAN EL CIRCUITO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** Aros
ORGANIZACION: Colocamos los aros haciendo una fila	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "los animales van a pasar a 4 patas sin tocar ningún aro, y siempre teniendo las manos y los pies dentro de los aros" después de pasar varias veces les dice "muy bien ahora vamos a pasar apoyados en las dos manos y en un solo pie. Si hay que parar para descansar paramos un poquito y luego seguimos pasando los aros". "Muy bien ahora vamos a pasar con los pies y las manos por fuera de los aros y sin tocarles". "¿Podríamos hacerlo por fuera apoyando sólo un pie?" Cada vez que alguien acaba se pone en la cola a la espera de su turno. Es conveniente que haya varios alumnos/as pasando por lo aros para hacer el juego más dinámico.	
VARIANTES	**ESTRUCTURA:**

CIRCUITO 1	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERA	**MATERIAL:** Aros de diferentes tamaños.
ORGANIZACION: Colocamos los aros haciendo una fila	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "hay que pasar los aros sin tocarlos, con mucho cuidado" Después de pasar varias veces "En los aros verdes sólo puedo apoyar un pie" "En los aros azules hay que apoyar los dos pies" "En los aros rojos hay que pisar por fuera".	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

CIRCUITO 2	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** 2 bancos suecos, una colchoneta y cinco ladrillos.
ORGANIZACION: Colocamos un banco sueco que hay que pasar corriendo con las piernas abiertas dejando el banco entre medias. Si el banco les queda grande sustituir por tres picas. Después los 5 ladrillos que hay que pasar por encima y sin caerse. Otro banco sueco que se pasa por encima, reptando. Y por último una colchoneta que pasamos rodando como si fuéramos croquetas.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "aquí tenemos el circuito de los piratas. Quien quiera ser pirata que pase". Cuando acaban se ponen a la fila en espera de turno. Si en la fila no se portan bien, no serán nombrados piratas.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

DRAGONES Y DUENDES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
FECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** Una cuerda y un aro por alumno/a
ORGANIZACION: La cuerda marca la línea de salida. Los aros se colocan al final de la sala. En el medio está un dragón con una pelota mágica en una mano que tratará de impedir que los duendes vayan a su casa (los aros).	
DESARROLLO: Cuando el maestro/a de una señal, todos los duendes corren a meterse en un aro. El dragón tratará de tocar a todos los duendes que pueda. Cada vez que toca a un duende le convierte en estatua. El cambio de dragón lo hace el maestro/a. Si se deja que sea nuevo dragón el que sea pillado, es fácil que haya muchos duendes que se dejen pillar. Casi mejor que se proponga que será dragón el primer duende que llegue a su casita	
VARIANTES 1.- Aumentar el número de dragones	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOBO ESTÁS AHÍ	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** Un aro por alumna/o
ORGANIZACION: Se colocan los aros a un lado de la clase. Al otro lado se coloca el grupo y el lobo, que está de espaldas al grupo a 2 metros.	
DESARROLLO: La maestra/o dice " lobo estás ahí?", si el lobo contesta no se vuelve a preguntar "lobo estás ahí?", si el lobo dice "si" todo el mundo sale corriendo para llegar a su casita (el aro). Al principio se acuerda que diga que el lobo diga "si" a la segunda vez que se pregunte. Cuando han cogido la dinámica del juego, es el grupo entero el que pregunta al lobo y el lobo contestará "si" cuando quiera. El lobo lo elige la maestra/o para evitar que se dejen pillar. Se puede proponer que el lobo se elige entre los que lleguen rápido a su casita, así favorecemos que no se dejen pillar.	
VARIANTES: 1.- Poner 3-4 lobos. De esta forma todo el mundo será lobo.	**ESTRUCTURA:**

LAS LEONAS CRUZAN EL RIO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: OORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** 25 aros
ORGANIZACION: Se hacen 5 grupos. En cada grupo hay de 5 aros colocados en fila con 5 niñas/os colocados enfrente y preparados para pasar por los aros.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Los niños y niñas tienen que pasar el río sin tocar y sin salirse de los aros. Cuando terminan se ponen a la cola para volver a pasar. Pero tienen que pasar como leonas y leones, a cuadrupedia. Cuando han pasado varias veces les añadimos una dificultad. Les motivamos diciéndoles "atención que esto sólo lo hacen los leones y leonas fuertes como vosotras/os". Y colocamos un ladrillo dentro de un aro para que le pasen sin tocarlo porque puede ser venenoso. "Atención otra dificultad" y colocamos otro ladrillo en otro aro. Así hasta que haya un ladrillo en cada aro.	
VARIANTES 1.- Aumentar el número de aros	**ESTRUCTURA:**

LA CARRETERA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** Cuerdas y aros.
ORGANIZACION: Colocamos cuerdas paralelas como si fueran una carretera. Cada 3-4 metros colocamos un puente formado por 4 aros. Hacemos la carretera tan larga como podamos. El grupo en fila en la zona de inicio.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "somos corredores de coches y tenemos que ir deprisa (corriendo) por la carretera, con mucho cuidado y sin salirse. Atención cuando lleguemos a los puentes hay que ir andando para no caernos". Los puentes les podemos mandar pasar de diferentes formas: saltando, cuadrupedia, pata coja. También podemos colocar cuerdas transversales a la carretera para que las salten (cuidado con poner picas porque si las pisan ruedan y pueden hacerse daño).	
VARIANTES1 .- En vez de aros, colocar ladrillos con picas para que pasen en zig-zag (carretera con curvas).	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

SALTO DE CUERDA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** 10 cuerdas
ORGANIZACION: colocamos las cuerdas paralelas. La fila del grupo se sitúa enfrente.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "somos caballos de saltos y tenemos que pasar por encima de estas vallas sin tocarlas" y uno a uno les va mandando salir". Después de varias veces "ahora somos canguros y tenemos que saltar las vallas, pero no hay problema porque los canguros saltan mucho". Después de otras tantas veces "ahora somos perritos que tenemos que pasar las vallas, pero sin tocarlas". Etc. Cuando se acaba el ejercicio nos vamos a la cola para esperar turno.	
VARIANTES 1.- Como las cuerdas son grandes, para agilizar podemos hacer dos filas. O hacer dos grupos y cada grupo con sus cuerdas.	**ESTRUCTURA:**

3.2- COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA

La podemos definir como aquella que requiere para la realización de una acción de una actuación conjunta de la vista y un segmento corporal, pudiendo distinguir entre coordinación óculo-manual si intervienen la vista y las manos; óculo-pédica si intervienen la vista y los pies y la dinámico manual donde interviene la vista y las dos manos (tocar un instrumento).

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

LLUVIA DE GLOBOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-mano)	**MATERIAL:** Un globo por alumno/a
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados libremente por la sala con el globo en la mano.	
DESARROLLO: A una señal los alumnos/as empiezan a golpear su globo con la mano para que no caiga. El maestro/a les dirá "dar golpes suaves para que el globo no caiga". "Podemos movernos y golpear el globo con las manos"	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

JUEGO AL HOCKEY	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-mano)	**MATERIAL:** Un bastón de hockey por alumno/a y una pelota.
ORGANIZACION: Los alumnos/as repartidos por la sala con un palo de hockey y una pelota.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "Tenemos que mover la piedra del volcán (la pelota), pero como quema mucho la llevamos con el bastón mágico (el bastón de hockey). Seguirme." Y todo el mundo trata de seguir al maestro/a guiando la pelota con el bastón de jockey. Vamos recorriendo diferentes rincones de la sala. De vez en cuando descansamos y preguntamos las dificultades de llevar la pelota con el bastón.	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES: 1.- Variar el tamaño de la pelota 2.- Usar una pica	**ESTRUCTURA:**

GUIO LA PELOTA POR LOS BANCOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-mano)	**MATERIAL:** 4 bancos suecos y una pelota por alumna/o.
ORGANIZACION: Colocamos los bancos suecos en fila y pegados unos a otros. Las alumnas/os colocados en fila enfrente de los bancos.	
DESARROLLO: Las alumnas/os llevaran rodando una pelota por encima de los bancos, con mucho cuidado para que no se caiga. La llevamos con una mano, después de repetir varias veces la llevamos con la otra. La llevamos andando y despacio. La llevamos corriendo. Etc.	
VARIANTES: 1.- Ponerse con el banco sueco entre las piernas 2.- Variar el tamaño de la pelota	**ESTRUCTURA:**

ARO QUE VEO ARO QUE BOTO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-mano)	**MATERIAL:** Aros repartidos por el suelo y una pelota por alumno/a
ORGANIZACION: Colocamos los aros por la clase. Los alumnos/as repartidos por la sala, sin pisar los aros y con una pelota en las manos.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLOLos alumnos/as se mueven por la sala sin pisar los aros y con la pelota en las manos. A una señal (golpe de pandero, decir la palabra "bote"….) tienen que botar la pelota dentro de una aro y volverla a coger sin que se escape. Se puede mandar botar en los aros rojos y verdes; azules y amarillos; amarillos y verdes; solo rojos, etc.	
VARIANTES: 1.- Cambiar el tamaño de la pelota	**ESTRUCTURA**:

LE PASO RODANDO	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-mano)	**MATERIAL**: Una pelota por pareja
ORGANIZACION: Situados uno enfrente de otro.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "nos sentamos y abrimos las piernas y nos tocamos los pies (para que la pelota no se escape), ahora nos pasamos la pelota despacio para que no salga" "Muy bien nos separamos un poco y seguimos pasándonos la pelota. Sólo con una mano. Con la otra. Con las dos." "Ahora me pongo de rodillas y sigo pasando la pelota con mucho cuidado para que no se vaya." "Ahora me pongo de pie" "Ahora abrimos las piernas y tiramos suave a meter gol. El compañero/a cuando llega el balón le para, no le deja pasar".	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

REBOTO CONTRA LA PARED	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-mano)	**MATERIAL:** Una pelota por alumna/o
ORGANIZACION: Las alumnas/os se colocan enfrente de la pared. Si no se tiene pared para todos. Se pueden hacer grupos.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "lanzo contra la pared suavemente para que me vuelva a donde estoy yo. Tenemos que cogerla aunque podemos dejar que de muchos botes antes, pero que no se vaya lejos" "Lanzo con las dos manos". "¿Y si lanzo con una?". Hay que probar con pelotas de distintos tamaños y distinto bote.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

JUEGO DE BOLOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-mano)	**MATERIAL:** Dos aro, un bolo y una pelota por niño/a
ORGANIZACION: Los aros con el bolo dentro se colocan en hilera. Cada niño/a coloca su aro enfrente de su bolo y se coloca dentro porque esa es la zona desde la que va a lanzar.	
DESARROLLO: Los alumnos/as lanzan desde su aro la pelota para tratar de derribar su bolo (que está dentro de un aro). Después de lanzar va a buscar su pelota. Si ha derribado el bolo antes de ir al aro a lanzar de nuevo le coloca dentro del aro. Se manda probar con una mano, con la otra, con las dos. También se varían las distancias.	
VARIANTES: 1.- Variar el tamaño del objeto a derribar y la pelota.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

TIRO A GOL RODANDO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-mano)	**MATERIAL:** Una pelota por cada alumno/a, 4 bancos suecos y 25 aros
ORGANIZACION: Cada banco sueco es una portería y está colocado en una zona de la sala. Enfrente de banco sueco colocamos 5 aros desde donde se lanza a gol (dar al banco sueco). Los alumnos/as colocados libremente por la sala.	
DESARROLLO: Cuando el maestro/a de la señal "un pitido como en los partidos" los alumnos/as pueden empezar a lanzar desde los aros para dar al banco y meter gol. Hay que lanzar cada vez a un banco distinto. No podemos lanzar dos veces seguidas a la misma portería (banco). Si llego y los aros están ocupados espero a que quede uno libre, pero no puedo lanzar desde donde quiera. Se puede variar la distancia de lanzamiento después de un tiempo.	
VARIANTES: 1.- tapar parte del banco con una tela para hacer la portería más pequeña. 2.- poner 4 sillas y tratar de pasar el balón entre las patas de la silla.	**ESTRUCTURA:**

CIRCUITO CON LAS PICAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-mano)	**MATERIAL:** 14 picas, 7 pelotas y cuerdas.
ORGANIZACION: Colocamos las cuerdas paralelas entre si de tal forma que se haga un camino de 0'5 mts. de ancho para que puedan andar bien por el. El camino (circuito o carretera) lo hacemos todo lo largo que podamos. La maestra/o al inicio del camino con un aro donde están las picas y otro donde están las pelotas. Los alumnos/as en fila enfrente de la salida.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Cada alumna/o coge dos picas y una pelota y tiene que completar el recorrido sin que la pelota se salga para que le podamos dar el carné de conducir. Después de varias veces les nombramos pilotos de carreras. Cuando acaban el recorrido, dejan las picas y la pelota y se colocan en cola a esperar su turno.	
VARIANTES 1.- Poner algún ladrillo en el camino u otra dificultad.	**ESTRUCTURA:**

LIMPIAR EL PATIO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-mano)	**MATERIAL:** 2 bancos suecos. Una goma. Pelotas y balones.
ORGANIZACION: Colocamos los bancos suecos en los extremos de la sala. Ponemos la goma elástica de un banco a otro. Y llenamos el suelo de pelotas y balones. Hay dos grupos, cada grupo en un campo.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "cada grupo de niños/as quiere tener su patio limpio de pelotas, así que cada vez que veamos una pelota, la enviamos al otro campo. Pero la tenemos que pasar rodando por debajo de la goma" "Preparados que empezamos a limpiar nuestro patio".	
VARIANTES: 1.- Pasar los balones por encima de la goma	**ESTRUCTURA:**

CONDUZCO EL BALÓN CON LOS PIES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-pie)	**MATERIAL:** Un balón por alumno/a
ORGANIZACION: Los alumnos/as están libremente colocados por la sala con un balón en los pies.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: El maestro/a les dice "vamos a entrenar como los futbolistas. Vamos a movernos llevando el balón con los pies. Les damos golpecitos suaves para que no se nos vaya lejos. Adelante".Después de un rato. "Descansamos un poco" y preguntamos que tal se lleva el balón. "Adelante llevamos el balón hasta el otro lado de la sala. Ahora lo llevamos hasta la puerta. Ahora a la ventana, etc."	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

REBOTA CONTRA LA PARED	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-pie)	**MATERIAL:** 1 pelota por alumna/o
ORGANIZACION: Colocados enfrente de la pared, cada cual con su pelota.	
DESARROLLO: Las alumnas/os se colocarán enfrente de la pared y a una señal golpearán el balón para que rebote contra la pared y vuelva a su sitio de origen. Hay que hacerles ver con un ejemplo práctico que si se golpea muy fuerte no podemos controlar el balón. La alumna/o tiene que parara el balón con los pies (no podemos usar las manos) y colocarlo en el lugar de golpeo. Les decimos con la parte del pie con la que tienen que lanzar: la puntera; el empeine o la parte interna del pie. Aumentar la distancia si el ejercicio va saliendo bien. Si hay problemas con la zona de golpeo, coger un aro por alumna/o y que coloquen el balón dentro del aro.	
VARIANTES: 1.- Al Principio si se ve conveniente, podemos dejar que cojan el balón con las manos para controlarlo y ponerlo en el punto de golpeo.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

CIRCUITO CON LOS PIES	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-pie)	**MATERIAL**: Conos (bolos, ladrillos con picas, etc.), una pelota por alumno/a
ORGANIZACION: colocamos 6 conos en fila. Los alumnos/as enfrente cada uno con una pelota.	
DESARROLLO: El maestro les comenta "vamos a realizar un circuito como los futbolistas. Hay que llevar el balón con los pies pasando entre los conos (zig-zag) sin tocarles ni tirarles" Después de hacerlo varias veces, les añadimos al final una silla (la portería) con la zona del penalti a medio metro (un aro pequeño), para que lancen y metan gol.	
VARIANTES: 1.- Aumentar los elementos del circuito con unas picas en el suelo, bolos, etc.	**ESTRUCTURA**:

CHUTO A GOL	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-pie)	**MATERIAL**: Un balón por alumna/o.
ORGANIZACION: Las alumnas/os colocados en el centro de la cancha de balonmano. Cada alumno/a tiene un balón.	
DESARROLLO: Les contamos que "vamos a meter muchos goles, pero para meter los goles hay que colocar el balón sobre la línea del área (la línea que está a 7 metros y hace un semicírculo entorno a la portería). No vale en otro lugar." "Cada vez hay que chutar en una portería distinta. Metemos gol cogemos el balón y vamos a la otra portería. Como somos futbolistas, no podemos coger el balón con las manos"	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

CHUTO A GOL 2	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-pie)	**MATERIAL:** Un balón por alumno/a, 5 colchonetas y 25 aros
ORGANIZACION: Colocamos las colchonetas de pie, apoyadas en la pared por distintos puntos de la sala Enfrente de cada colchoneta 5 aros. Los alumnos/as colocados en el centro de la sala. Cada alumno/a tiene un balón.	
DESARROLLO: Les contamos que "vamos a meter muchos goles, pero para meter los goles hay que colocar el balón dentro del aro y tirar a gol (dar a la colchoneta). No vale en otro lugar." "Cada vez hay que chutar en una portería distinta (colchoneta distinta). Metemos gol cogemos el balón y vamos a la otra portería. Como somos futbolistas, no podemos coger el balón con las manos"	
VARIANTES: 1.- Modificar la distancia del lanzamiento 2.- Usar diferentes tipo de balón	**ESTRUCTURA:**

EL ENSUCIADOR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-pie)	**MATERIAL:** 4 aros grandes y 25 pelotas de diferentes tamaños.
ORGANIZACION: Las pelotas están recogidas dentro de los aros. Las alumnas/os y el ensuciador (la maestra/o) por la clase.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO:	
La maestra/o les cuenta "los niños y niñas del país de los cuentos habían recogido todas las pelotas después de jugar. Pero llegó el ensuciador, que se dedicaba a desorganizar y ensuciar. Tiraba todas las pelotas que estaban recogidas en los aros. Menos mal que estaban los duendes futbolistas que como eran futbolistas, recogían las pelotas con los pies y las volvían a dejar en los aros." "Preparado todo el mundo que viene el ensuciador" La maestra/o empieza a sacar las pelotas de los aros y las niñas/os corren a cogerlas con los pies y a llevarlas con los pies hasta los aros.	
VARIANTES:	ESTRUCTURA:

4-ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL

La orientación espacio-temporal es importante porque tiene una influencia directa sobre la lecto-escritura. Las letras se leen como sucesión de sonidos en el tiempo y se escriben como sucesión de grafías en el espacio.

4.1-PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL

La elaboración del espacio se construye paralelamente al esquema corporal, y ambas dependen del movimiento.

En un principio los objetos son situados con respecto a uno mismo, para pasar posteriormente a situarlos respecto unos de otros. El punto de referencia de esta localización espacial es subjetivo y egocéntrico porque depende del propio cuerpo. Posteriormente pasa a ser objetivo porque el niño/a localiza las cosas con respecto unas de otras.

Debemos distinguir entre orientación espacial y organización espacial.

La orientación espacial es la capacidad que tiene la persona para orientarse en las distintas direcciones que existen en el espacio. Estas direcciones vienen marcadas por las nociones espaciales: arriba-abajo, delante-detrás y derecha-izquierda.

Los patrones de referencia que se utilizan para orientarse son:

-el espacio propio donde localiza los segmentos corporales y el espacio inmediato formado por objetos que lo son accesibles mediante el tacto y con los que puede entablar algún tipo de relación.

MUSEO DEL JUEGO

-el espacio mediato, es decir, las cosas que entran en su campo visual.

Con la orientación espacial se forman puntos de referencia con respecto al cuerpo.

La organización espacial es la capacidad de situarnos en el espacio con respecto a los objetos y las cosas y la capacidad de situar a los objetos y las cosas con respecto a ellos mismos.

Con la organización espacial se forman puntos de referencia con respecto a las cosas y personas, y de las cosas y personas entre sí.

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

CERCA-LEJOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as colocados libremente por la sala	
DESARROLLO: Los niños/as andan libremente por la sala y el maestro/a les dice "nos colocamos muy cerca del maestro/a pero sin tocarle, muy bien, seguimos andando. Ahora nos colocamos muy lejos del maestro/a. Muy bien quién está más lejos. Seguimos andando. Ahora nos colocamos muy cerca de la ventana. Ahora muy lejos de la ventana. Muy cerca de Luís,….."	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

TOCAR Y VOLVER	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Banco sueco, colchoneta, tres conos, tras aros, etc.
ORGANIZACION: Distribuimos el material por la sala. Sirve cualquier material que los niños puedan tocar. El maestro/a colocado en el centro de la sala.	
DESARROLLO: Los alumnos/as están al lado del maestro/a y les dice "para evitar que nos puedan embrujar, tenemos que tocar los objetos mágicos, y volver aquí. Vamos andando sin correr ni gritar para no despertar a los encantadores. Tocamos el banco sueco. Muy bien, tocamos la colchoneta. ¿Cuál está más cerca? Tocamos los conos. Qué tenemos más cerca de nosotros los conos o la colchoneta. Tocamos los aros. Los aros están más cerca que la colchoneta, y más cerca que el banco sueco. Ahora tocamos la pared, etc. Seguimos tocando y preguntando	
VARIANTES: 1.- Podemos cambiar la forma de desplazarse.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

CONOCIENDO EL ESPACIO	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran Grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL.	**MATERIAL**: Un Pandero o Tambor.
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados en el centro de la sala.	
DESARROLLO: Se van impartiendo órdenes como: - Colocarse de espaldas a la puerta de entrada. - Distribuirse perfectamente en todo el espacio, sin que queden grandes huecos o "racimos". - Formar entre todos en un corro en el centro. - Colocarse en fila, uno detrás de otro. - Colocarse en línea (lateralmente). - Colocarse en parejas bien distribuidas. - Apoyar las dos manos, sobre la pared de este lado ETC.	
VARIANTES: 1.- Según se vayan innovando las consignas y los agrupamientos. 2.- A ritmo de pandero (ritmo fuerte un lado, ritmo suave cambiar de lado, etc.) el maestro/a indica la orientación espacial y lugares.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

SOBRE, DEBAJO, DETRÁS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Todos los jugadores/as se sitúan libremente en el espacio.	
DESARROLLO: El director/a de juego señalará un objeto y los jugadores/as se situarán según las consignas: sobre, debajo, detrás.	
VARIANTES: 1-Se puede realizar por parejas. Un jugador/a hace de objeto, el otro se sitúa... 2-Usar todos los conceptos topológicos que queramos.	**ESTRUCTURA:**

EL IMÁN	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as están distribuidos por la sala.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "hay un imán muy fuerte en la clase que nos lleva y nos deja pegados. El imán está en la pared" todo el mundo va a la pared y se queda pegado a ella. Cuidado ahora ha cambiado y está en los bancos (todo el mundo va a los bancos y se queda pegado). Ahora esta en el suelo. Ahora está debajo de la ventana, etc."	
VARIANTES 1.- Un alumno/a dice donde está el imán	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

NADIE DELANTE DE "MALASPULGAS"	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as se encuentran repartidos libremente por la sala.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, yo soy el brujo "malaspulgas" y no puedo ver a nadie delante de mi. Si veo a alguien delante de mi, le congelo y le convierto en la estatua aburrida y no va a poder seguir jugando. Preparados, empezamos ya." El maestro/a se mueve en todas las direcciones. A la hora de hacer los giros los hace muy despacio para dar tiempo al grupo a colocarse detrás. Puede animar el juego con expresiones "no veo a nadie, ¿dónde estarán estos duendes?"	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

BUSCO MI CASA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** 10 aros
ORGANIZACION: Las alumnas/os colocadas/os por la sala pero pisando una línea del suelo (se pueden pintar o poner cuerdas). Los aros colocados por la sala (las casitas).	
DESARROLLO Las alumnas/os empiezan a andar por las líneas, sin salirse, con el fin de llegar a una casita para descansar. Si al llegar la casita está ocupada, tenemos que decir, "sal por favor" y quien está dentro del aro se sale y deja entrar a la compañera/o. Si alguien se sale de las líneas para llegar a la casita, el brujo/a "malaspulgas" le puede congelar en el aro del aburrimiento.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

PASO DELANTE, PASO DETRÁS, PASO A UN LADO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os colocadas/os enfrente de la maestra/o.	
DESARROLLO La maestra va indicando hacia donde damos un paso "un paso adelante, un paso detrás, un paso a un lado, un paso atrás, otro paso atrás, un paso a este lado, un paso adelante, otro paso adelante, etc." Vamos haciendo una especie de dictado espacial.	
VARIANTES: 1.- que sea una alumna/o quien indique hacia donde se da el paso.	**ESTRUCTURA:**

CONOCER LA CLASE	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:**
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados libremente por la clase.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "vamos a conocer la clase. Así que nos vamos a la puerta. ¿Cómo es la puerta? Ahora nos vamos a la ventana ¿cómo es la ventana? Ahora nos vamos a las colchonetas ¿cómo son las colchonetas? ¿Para que sirven? Ahora nos vamos al centro de la clase. ¿Cuál está mas lejos, la ventana o la puerta? Etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

SEGUIR AL JEFE DE LA MANADA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano

MUSEO DEL JUEGO

EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Picas, aros, ladrillos, cuerdas.
ORGANIZACION: Los objetos están repartidos por el suelo de la sala (la selva). Las alumnas/os (grupos de animales) están colocadas/os por grupos de 5 personas, en fila y en un extremo de la sala. Tienen que pasar al otro extremo sin tocar ni pisar ningún objeto (trampa de cazadores)	
DESARROLLO: Cada grupo tiene un nombre de animal: leones, tigres, elefantes, cebras y elefantes. La maestra/o dirá el nombre de un grupo de animales, y esos animales guiados por la jefa/e de la manada cruzarán la selva sin caer en ninguna trampa. Cada vez será una/o diferente el que haga de jefa/e. Procurar que no haya más de dos grupos de animales cruzando la selva.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

ENCIMA, DEBAJO, DELANTE, DETRÁS, DENTRO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Cada alumno/a con un aro
ORGANIZACION: Los aros están repartidos por la sala. Los alumnos/as por la sal sin pisar ni tocar ningún aro.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, me han dicho que esta clase es la mejor porque no se equivoca. ¿Eso es cierto? ¿Es verdad que no os equivocáis? Vamos a comprobar si es verdad. Nos colocamos todos dentro de un aro. Muy bien. Ahora delante del aro. Muy bien. Ahora detrás. Ahora encima. Y ahora me pongo debajo del aro. ¿Cómo me coloco debajo del aro? Etc."	
VARIANTES: 1.- que un alumno/a de las consignas.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

CAMBIO DE CASA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Un aro menos del total de alumnos/as de la clase
ORGANIZACION: Los aros están repartidos por la clase y bien separados unos de otros. Los alumnos/as dentro de un aro (casa) menos uno/a que está con la maestra/o.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, cuando diga "cambio de casa" todo el mundo tiene que salir de su casa y meterse en otra diferente. Si alguien se queda sin casita, viene conmigo. Obligatoriamente, hay que cambiar de casa. Quien se quede sin casa, tiene que estar atento para buscar una casa". Puede haber un aro por alumno/a sin que nadie se quede sin "casa" y el juego sale exactamente igual.	
VARIANTES: 1.- Que cuando cambien busquen una casa de su mismo color. 2.- Que sólo cambien las casas azules, las rojas, las verdes, etc. 3.- Cambiar la forma de desplazamiento realizándola como si fuéramos animales	**ESTRUCTURA:**

ENCIMA, DEBAJO, UN LADO, DELANTE, DETRÁS, EN GRUPO.	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** 1 colchoneta por cada grupo de 5 alumnas/os
ORGANIZACION: Grupos de 5 alumnas/os con su colchoneta, repartidos por la clase.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención todo el mundo tiene que obedecer la voz de "malaspulgas". Es una voz que nos hipnotiza y tenemos que obedecerla queramos o no. Nos tumbamos en la colchoneta. Nos ponemos delante de la colchoneta. Nos ponemos debajo de la colchoneta. Ahora llevamos la colchoneta a otro sitio de la clase. Muy bien. Nos colocamos detrás de la colchoneta. Nos tumbamos a descansar boca arriba. Etc."	
VARIANTES: 1.- Que un alumno indique lo que hay que hacer	**ESTRUCTURA:**

CAMBIO DE DIRECCIÓN	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Un silbato
ORGANIZACION: Los alumnos/as están colocados libremente por la sala (la isla)	
DESARROLLO: El maestro les dice "vamos a conocer la isla, pero cada vez que suene el silbato mágico, tenemos que cambiar de dirección y andar para otro sitio"	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

CRUZO LA ZONA DE LAS BRUJAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** 3 pelotas

MUSEO DEL JUEGO

ORGANIZACION: Hay una línea de salida y otra de llegada. El espacio que hay en medio es la zona de las brujas donde hay 3 brujas/os con una pelota cada una/o.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "tenemos que ir al otro lado del bosque, pero hay que tener cuidado con las brujas. Si nos tocan, nos convierten en estatuas de roca. Cuando se de la señal todos los duendes del bosque a correr hacia el otro lado. Pero si nos toca una bruja/o nos quedamos quietos como estatuas." Se va mandando cruzar de un sitio a otro de la sala. Las brujas/os se van cambiando cada 1 o 2 cruces del grupo.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

SI NO TE VEO TE CONGELO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as se sitúan libremente por la sala.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, soy el mago del hielo. Cuando cuente 3 todos los alumnos se convierten en estatuas de hielo. Pero las que están delante de mi las puedo descongelar. Las que se queden detrás de mi no las puedo descongelar y se quedan convertidas en estatuas de hielo y no pueden seguir jugando y se van a aburrir muchísimo. Así que ya sabéis, tenéis que venir conmigo y procurar siempre estar delante de mi. Cuando cuente tres todos tenéis que estar delante de mi." El maestro/a empieza a andar y cuando crea conveniente empieza a contar "atención, una, dos, rápido todo el mundo delante de mi para convertirse en estatua y tres. Hay alguna estatua detrás, ¿no? Uf! Menos mal."	
VARIANTES: 1.- Hacerlo igual pero detrás, un lado, el otro lado, etc.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

CONDUCIR SIN CHOCAR	**EDAD:** 5 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran Grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL. APRECIACIÓN DE TRAYECTORIAS.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as (son convertidos en coches) del grupo se distribuyen por todo el espacio. A continuación se les pide que se fijen en cualquier lugar de la sala (la cochera para guardar el coche).	
DESARROLLO A una señal del maestro/as, cada coche empieza a moverse hacia la cochera en la que se ha fijado. Debe ir en línea recta, sin pararse y procurando no chocar.	
VARIANTES 1.- Hacerlo por parejas y uno va de acompañante	**ESTRUCTURA:**

LAS COCHERAS DE COLORES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** 1 aro por alumno/a
ORGANIZACION: Los aros repartidos por la sala. Dentro de cada aro hay un alumno/a.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, somos coches que tienen que cambiar de chochera. Pero tenemos que buscar una cochera del mismo color que la nuestra. Arrancamos el coche y cambio de cochera. Muy bien, paramos el coche. Atención arrancamos otra vez el coche porque hay cambio de cochera. Etc." "Ahora solo cambian de cochera, las cocheras de color azul. Ahora las cocheras de color rojo, etc." Si decimos "terremoto" hay que cambiar de color de cochera.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

BUSCAR TOCAR Y VOLVER	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Un aro por alumna/o
ORGANIZACION: Las alumnas/os están sentados dentro de los aros. Los aros repartidos por la clase.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención tenemos que hacer lo que os voy ha decir sin equivocarse. Los azules (son los que están sentados dentro de los aros azules) tienen que levantarse, tocar la puerta, tocar un banco y sentarse. Muy bien y sin equivocarse. Los rojos, tienen que levantarse, tocar la pared, tocar una silla y sentarse. Muy bien. Etc. Atención que esto es ahora más difícil (3 consignas). Los verdes, tienen que levantarse, tocar la pared, una silla, una colchoneta y sentarse. Etc." Lo podemos variar y complicar a voluntad.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

COCODRILOS Y CIERVOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Dos cuerdas que delimitan el río.
ORGANIZACION: Hay un río que hay que cruzar, pero teniendo cuidado con los cocodrilos que habitan el río. Si el cocodrilo me toca, me convierto en cocodrilo y a pillar.	
DESARROLLO: Hay 3 cocodrilos en el río. Los ciervos se sitúan en una orilla del río y tienen que ir a la otra. Si un cocodrilo nos toca nos convertimos en cocodrilos y ayudamos a pillar a los ciervos.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LA ARAÑA Y LAS MOSCAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** 5 colchonetas
ORGANIZACION: Las moscas están encima de las colchonetas, y las colchonetas repartidas por la clase. Las arañas están distribuidas por la clase.	
DESARROLLO: Cuando se dice cambio, todas las moscas salen volando para cambiar de colchoneta. Las arañas tratan de pillar a las moscas mientras van de una colchoneta a otra. Cuando pillan a una mosca se la llevan a la maestra/o que con un abrazo salvador y la salva. En la colchoneta no se puede pillar. Cambiar cada cierto tiempo a las arañas.	
VARIANTES 1.- Que sea una niña o niño quien de los abrazos salvadores	**ESTRUCTURA:**

ZONAS DE COLORES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Cuerdas y 4 aros, uno de cada color
ORGANIZACION: Colocamos todas las cuerdas que tengamos por el suelo. Las alumnas/os se ponen encima de las cuerdas.	
DESARROLLO: Colocamos cada aro en una zona de la clase. Habrá 4 zonas de colores: zona amarilla, zona verde, zona azul, zona roja, marcada por los aros de colores. Las alumnas/os tendrán que ir a la zona que diga la maestra/o pisando por las cuerdas. Si alguien no va por las cuerdas, “malaspulgas” se los lleva al aro del aburrimiento. La maestra/o dirá “nos vamos con cuidado y despacito a la zona azul” Cuando todo el mundo haya llegado, mandamos que se coloquen encima de las cuerdas y “nos vamos a la zona amarilla” etc.”	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

ANDAMOS POR LA SELVA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** 10 ladrillos con una pica encima cada uno
ORGANIZACION: Colocamos los ladrillos con las picas (árboles venenosos) repartidos por la clase.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "estamos en la selva y tenemos que andar con mucho cuidado, porque hay árboles envenenados (si vemos que en vez de esquivar, chocan con los árboles les avisamos de que viene "malaspulgas" y si tocan un árbol envenenado les lleva al aro del aburrimiento, hasta que se les quite el veneno). Muy bien. Ahora somos leones, cuidado no podemos tocar los árboles ni chocarnos entre nosotros. Muy bien. Ahora estamos conduciendo, cuidado de no chocar. Ahora somos serpientes; ranas; elefantes, etc.". Si tenemos más ladrillos y picas les podemos colocar sin ningún problema.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

EL TAXISTA Y EL PASAJERO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: El taxista es el conductor, el pasajero se coloca detrás agarrando por los hombros al taxista.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "los taxistas son muy prudentes y conducen despacio, así que tenemos que ir andando. Los taxistas van a llevar a los pasajeros a la zona de la puerta, despacito y sin chocar. Ahora los taxistas van a llevar a los pasajeros a la zona de las colchonetas. Muy bien, cambio de taxista (el pasajero se convierte en taxista y el taxista en pasajero). Los taxistas van a llevar a los pasajeros a la zona de los aros, etc." Cuando hayan asimilado el juego, que sean los pasajeros los que digan donde quieren ir.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

4.2-PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL

El tiempo puede ser definido como la duración de las cosas sujetas a mudanza (diccionario de la RAE). Piaget (1978) lo definió como una coordinación de distintas velocidades. Para Aristóteles es la medida del movimiento entre dos instantes. Y también lo podemos definir como el intervalo que separa dos percepciones espaciales sucesivas.

Podemos entender el tiempo como:

-duración de algo e incluiría los conceptos lento, rápido, corto, largo, mucho, poco.

-medida de algo es decir, duración arbitraría que sirve de referencia, e incluiría los conceptos de días, semanas, mes, año.

-algo objetivo, medible, y vendría dado por la fórmula V= E/T

-algo subjetivo que crean nuestras propias impresiones e incluye los conceptos de presente, pasado y futuro.

Distinguimos entre organización temporal y orientación temporal.

La organización temporal es la capacidad para situarse en una determinada dirección en el tiempo, supone la coordinación de movimientos a diferentes velocidades (ritmo)

La orientación temporal es la forma en que la persona pone en relación los acontecimientos y se sitúa en el tiempo. Implica la asimilación de los conceptos de ayer, hoy y mañana, que se desarrollaran buscando puntos de referencia significativos partiendo de su ritmo fisiológico y con la ayuda de las rutinas y la secuenciación de actividades.

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

EL DIA Y LA NOCHE	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Cuerdas
ORGANIZACION: Delimitamos con las cuerdas dos zonas en la sala. Una es el día y otra la noche. Los alumnos/as están en el medio.	
DESARROLLO: El maestro/a irá diciendo acciones y los niños/as deberán ir al día o la noche según corresponda, y escenificarán la acción. Por ejemplo "desayunar, levantarse, ponerse el pijama, dormir, despertarse, ir al colegio, encender las luces de casa, etc.	
VARIANTES: 1.- Que sea un niño/a el que diga la acción	**ESTRUCTURA:**

BAILE DE LOS AROS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Aros y un reproductor de música
ORGANIZACION: Colocamos los aros esparcidos por la sala. Los alumnos/as se colocan libremente por la sala.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención que comienza el baile. Cuando suene la música todo el mundo a bailar, pero no podemos pisar los aros. Cuando la música se pare, todo el mundo tiene que entrar dentro de un aro y convertirse en estatua. Preparados, pues a bailar". Cuando la música para todos/as entran en una aro y se quedan quietos sin moverse, como las estatuas. Suena otra vez la música y otra vez a bailar. Después de un rato, les decimos "ahora cuando la música se pare, habrá que ir a un aro del color que se diga. A bailar (y suena la música)" La música se para "azul" y todos se convierten en estatuas en los aros azules	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

PASO EL BALÓN	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Una pelota por pareja
ORGANIZACION: Las alumnas/os se colocan enfrente una/o de otra/o a unos 2 metros aproximadamente. Cada pareja tiene una pelota.	
DESARROLLO: La maestra/o dice como hay que lanzar la pelota a la compañera/o, "lanzamos la pelota despacio. Ahora un poco más rápido. Otro poco más rápido. Ahora muy despacio. Más despacio aún. Etc. Ahora nos damos un paso hacia atrás y nos preparamos para lanzar la pelota muy rápida. Ahora un poco más lenta, etc... Damos un paso hacia atrás……"	
VARIANTES: 1.- Hacerlo con un aro	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

ANDO A…….	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Pandero, silbato
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados libremente por la sala	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "tenemos que andar según nos indican los instrumentos. Si suena el pandero, andamos; si suena el silbato saltamos como canguros y si se oyen palmas andamos a 4 patas".	
VARIANTES: 1.- Añadir más instrumentos, triángulo correr, trompetilla reptar, etc.	**ESTRUCTURA:**

FUERTE FLOJO DEPRISA DESPACIO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Pandero
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados libremente por la sala	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención porque va a sonar el pandero mágico. Cuando suene fuerte, tenemos que andar dando golpes fuertes en el suelo (hacemos varias pruebas); cuando suene flojo andamos sin hacer ruido (hacer pruebas); cuando suene rápido tenemos que ir muy deprisa (hacer prueba) y cuando suene despacio tenemos que ir muy despacio (hacemos pruebas)". Una vez que está ensayado vamos mezclando los ritmos y las intensidades	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

ME AGACHO ME LEVANTO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Pandero y triángulo
ORGANIZACION: Las parejas están agarradas de la mano y sentadas por la clase	
DESARROLLO: Uno/a de la pareja es el pandero y el otro/a el triángulo. Si suena el pandero, quien es el pandero se pone de pie mientras que el triángulo permanece sentado mientras suene el pandero. Cuando suene el triángulo, el pandero se sienta y se pone de pie el que hace de triángulo. Empezar dando un golpe solamente. Con cada golpe uno/a se levanta y el otro/a se sienta. Ir complicando la actividad dando más duración a un sonido que a otro.	
VARIANTES: 1.- Hacerlo sin que vean los instrumentos 2.- Cambiar las acciones. En vez de sentarse, tumbarse boca arriba, boca abajo, de rodillas, en puente (cuadrupedia), etc.	**ESTRUCTURA:**

EN EL COLEGIO Y EN CASA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** 4 colchonetas
ORGANIZACION: colocamos dos colchonetas en una zona de la sala (colegio) y las otras dos en otra enfrente (casa). Las alumnas/os en el medio.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: La maestra/o va diciendo cosas que ellos hacen durante el día y si se hacen en el colegio van rápidamente a sentarse en la "zona del colegio" (las colchonetas), y si se hacen en casa, van a sentarse a las "colchonetas de casa". Por ejemplo "me levanto y me quito el pijama" "me siento en la moqueta con mis compas" "veo la tele" "pinto en el cuaderno" "juego en el recreo" "juego con papa o mama" "la maestra/o me cuenta cosas" "mama me da el desayuno", etc.	
VARIANTES: 1.- Que expresen con mímica las acciones descritas.	**ESTRUCTURA:**

CAMIONES Y COCHES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** 1 rueda por alumno/a
ORGANIZACION: Los alumnos/as están con su rueda repartidos por el patio.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención somos camioneros y tenemos que conducir un camión, pero como es muy grande no podemos ir rápido. Hay que ir despacio. Empezamos." Y los niños/as empiezan a rodar despacio la rueda. "atención, ahora tenemos un fórmula 1 y podemos ir muy deprisa. Adelante muy rápido". Y empiezan a rodar todo lo rápido que puedan la rueda. En estas edades pueden perfectamente rodar una rueda de coche. Si no hay ruedas pueden usarse los aros. Para rodar un aro que coloquen la mano abierta encima del aro en la parte de ariba y empujen el aro hacia delante. Una vez que se pone a rodar lo único que tienen que hacer es darle golpecitos (pueden hacerlo)	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

RÁPIDO DESPACIO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Aros y curdas
ORGANIZACION: Colocamos de forma consecutiva 5 aros y una cuerda, otros 5 aros y otra cuerda, otros 5 aros y otra cuerda. Enfrente la fila de alumnos/as.	
DESARROLLO: El maestro les dice "tenemos que pasar por los aros y después por la cuerda. Por los aros pasamos saltando como canguros. Y por las cuerdas por encima como los equilibristas del circo. Sin caernos." Después de haber hecho una pasada de prueba, el maestro/a les dice "ahora pasamos por los aros saltando deprisa y por las cuerdas andando despacio" Después de varias veces "pasamos los aros despacio y por las cuerdas también despacio" "Ahora pasamos andando deprisa por los aros y despacio por las cuerdas" "Ahora pasamos andando despacio por los aros y despacio por las cuerdas" Probar otras formas de desplazarse Por las cuerdas siempre se pasa andando (deprisa o despacio).	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

UN DOS UN DOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os sentadas/os en círculo.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención vamos a hacer música con las manos. Vamos a dar pequeños golpecitos en nuestro cuerpo, primero con una mano y luego con otra (un dos, un dos,…), muy suave porque no podemos hacernos daño. Empezamos dando golpecitos suaves en las piernas" De forma alterna la mano derecha golpea la pierna derecha y la mano izquierda golpea la pierna izquierda. "Cambiamos una mano golpea la pierna y otra la barriga" "Ahora una mano en la barriga y otra en la cabeza" "Ahora en el culete" de forma alterna, etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

TORTUGAS PERSONAS Y PÁJAROS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Pandero
ORGANIZACION: Los alumnos/as repartidos por la clase	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención porque este pandero nos puede convertir en tortugas" y golpeamos el pandero muy lento (blancas); "en personas" y golpeamos el pandero normal (negras) marcando ritmo de andar "o nos puede convertir en pájaros" y golpeamos el pandero deprisa (corchea). Una vez que hemos hecho alguna prueba, pasamos a jugar con los ritmos. De vez en cuando podemos descansar y preguntarles por otro animales que se muevan muy lento o muy rápido.	
VARIANTES: 1.- Que se un niño/a quien marque el ritmo.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS GLOBOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os repartidas/os por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "Atención nos vamos a convertir en globos. Globos muy grandes. Cojo aire, me hincho y me pongo de pie y me convierto en globo. Echo el aire, me deshincho y me siento y soy un globo pequeñito" "otra vez, cojo aire me hincho, echo el aire me deshincho" "ahora vosotros solos, a vuestro ritmo" "Atención ahora los globos vamos a hacer una cosa. Cuando cojáis el aire por la boca levantáis un brazo, cuando echéis el aire le bajáis." La maestra/o hace varias demostraciones. "Ahora vosotros, en el sitio. Cojo aire y subo el brazo. Echo el aire y le bajo. Muy bien, respiro normal. Subo un brazo, le bajo." "Ahora, subo los dos a la vez y les bajo a la vez". "Atención, ahora mientras cojo el aire ando, y cuando lo echo me paro" La maestra hace alguna demostración.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

EL TREN	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Picas
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados por la sala	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO:

El maestro/a les dice "Atención somos las máquinas del tren. ¿Cómo andan los trenes?" y nos ponemos a andar haciendo el ruido y el gesto de una locomotora. "Muy bien ahora vamos a hacer un tren" Les colocamos por parejas. Cada pareja con dos picas. Uno/a de la pareja es el maquinista y esta el primero, tiene una pica en la mano derecha y otra en la izquierda. El otro/a es un vagón de tren y agarra las picas por el final (una con la mano derecha y otra con la izquierda). "El tren se mueve sin chocarse y sin tropezarse. Muy bien. Cambio de maquinista. Seguimos" Después de varios paseos, en vez de parejas, hacemos trenes de tres alumnos/as. Uno adelante, otro al final y otro en el medio. Los tres sujetando las dos picas.

Después de que todos hayan sido maquinistas, pasamos a trenes de 4. Siempre con dos picas.

Importante que no choquen y que no se pisen los "vagones".

Dependiendo de la largura de la pica los trenes pueden ser de más o menos vagones.

VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

ANDAMOS COMO….	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os distribuidos por la sala.	

DESARROLLO:

La maestra/o les dice "atención tenemos que andar deprisa o despacio. Yo digo un nombre y si anda deprisa todos andamos deprisa, si anda despacio, todos andamos despacio. Por ejemplo andamos como yo", y la maestra/o anda despacio. "Ahora andamos como Juan" "Ahora andamos como Pilar". "Muy ahora vamos a saltar como….." "Ahora andamos a 4 patas como…." "Ahora rodamos como…."

VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LAS VOCALES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Un balón
ORGANIZACION: Los alumnos/as se sitúan por la sala.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "Atención, cuando lance el balón al aire decimos una vocal pero cuando le coja ya no podemos decir nada. Por ejemplo lo vamos a hacer con la vocal e" El maestro lanza el balón al y mientras está en el aire pronuncia la letra e (alargando la pronunciación todo el tiempo que el balón está en el aire). Cuando coge el balón se calla rápidamente. "Vamos a ver como lo hacéis. Una, dos y…." (a la de tres lanza el balón) y todos los niños/as dicen la vocal e en alto. Cuando la coja con las dos manos, todo el mundo calla. Probar con todas las vocales y con todas las alturas posibles.	
VARIANTES: 1.- Hacerlo con palmadas en vez de con las vocales 2.- Dejar dar un bote antes de coger. 3.- Que le balón lo lance y lo recoja un alumno/a.	**ESTRUCTURA:**

A BAILAR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Telas y reproductor de música
ORGANIZACION: Las alumnas/os repartidos por la sala.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO:La maestra/o les dice "atención que cuando suene la música vamos a empezar a bailar" Suena la música y todas/os bailan. Cuando la música para todas/os paran. "Ahora vamos a bailar con telas" y entregamos una tela a cada alumna/o "las telas se mueven también al ritmo de la música" Cada vez que la música pare, todo el mundo se convierte en estatua. "La tela se puede convertir en una capa, y bailamos con la capa. Y se puede convertir en una falda, y bailamos con la falda. Y en un vestido, y en un turbante, etc." "Y ahora nos vamos a disfrazar con las telas y vamos a hacer un baile de disfraces. Muy bien todo el mundo a bailar".	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA**:

5-LENGUAJE CORPORAL

El desarrollo de las capacidades perceptivas relacionadas con el espacio y el tiempo, permiten dar entrada a una serie de actividades que además de trabajar la percepción del espacio y del tiempo le pueden otorgar un gran valor expresivo y comunicativo.

Partiendo del cuerpo físico y conectando con los procesos internos de nuestros sentimientos, sensaciones, emociones y vivencias podemos llegar a un lenguaje corporal creativo que pueda servir a nuestras alumnas/os para conocerse mejor y expresarse sin ningún tipo de inhibición.

A través del cuerpo el ser humano se comunica con sus semejantes. Cada cuerpo tiene una manera diferente de moverse, de estar, unos gestos determinados que van a definir a la persona

El lenguaje corporal necesita del movimiento expresivo, donde el niño traduce sus emociones y sus vivencias profundas, y necesita del gesto que es la manifestación más explícita de esos movimientos.

El lenguaje corporal nos ayudará a mejorar las capacidades de percepción (espacial y temporal), a mejorar el conocimiento del cuerpo, a mejorar el control corporal, a mejorar las habilidades motrices (sobre todo las coordinativas).

A nivel afectivo las relaciones que se establecen con el propio cuerpo y las emociones y sentimientos; con el resto de compañeras y compañeros y sus emociones y sentimientos, y con la maestra/o hacen que mejoren las relaciones sociales y los canales de comunicación, así como que aflore una sensibilidad hacia los demás.

MUSEO DEL JUEGO

5.1-EXPRESIÓN CORPORAL

Podríamos definir la expresión corporal como una manifestación de los sentimientos, las sensaciones, las ideas y las experiencias vividas a través del gesto y el movimiento corporal.

La expresión corporal ayudará al alumno/a a conocerse mejor, a tener un mejor equilibrio psico-físico, a mejorar la capacidad de concentración, a favorecer y estimular la capacidad de comunicación, a favorecer la creatividad y la imaginación, así como la capacidad de expresión y la desinhibición a la hora de llevarla a la práctica.

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

CUIDAR A UN BEBE	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Objetos que hagan de bebé
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados/as por la sala	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "somos mamas y papas y tenemos que cuidar al bebé. Le acunamos, le cantamos una canción para que se duerma, le cambiamos los pañales, uf! Como huelen las cacotas. Le damos el biberón; juego con él; le preparo la comida, etc."	
VARIANTES: 1.- Dejar libremente a los "papas y mamas"	**ESTRUCTURA:**

HACEMOS LA LIMPIEZA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as repartidos por la clase.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "estamos en una casa (imaginaria) muy grande que ha estado mucho tiempo cerrada y está llena de polvo. Tenemos que limpiar toda la casa. Las sillas, los armarios, las camas, los sofás, etc. Preparados/as cogemos un trapo y empezamos". Podemos indicar que muebles se limpian. Primero los armarios y todos limpian armarios, después las sillas y todos limpian las sillas, etc. O dejarles que limpien lo que quieran. O también indicarles al principio y luego dejarles libremente.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

VOY A PINTAR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os repartidas/os por la clase	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención, tenemos que pintar una casa. Así que cogemos una brocha (imaginaria) y un cubo de pintura y empezamos a pintar la pared. Muy bien ahora pintamos los techos. Ahora pintamos los armarios, las sillas, las mesas. El coche, la bici, etc."	
VARIANTES: 1.- Que las alumnas/os elijan lo que quieren pintar: personas, cosas, animales, etc.	**ESTRUCTURA:**

LOS JUGUETES MÁGICOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnos/as repartidos por la clase	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "somos los juguetes de una tienda mágica. Cada vez que el dueño de la tienda se va los juguetes cobran vida y empiezan a moverse y a jugar. Preparados, el dueño se ha ido (cerramos la puerta) y los juguetes empiezan a jugar". "atención que alguien viene. Quietos, no os mováis que es el dueño de la tienda (abrimos la puerta)". Repetimos varias veces el abrir y cerrar. Cada vez que abrimos la puerta los niños/as se convierten en un juguete distinto. Les podemos indicar que juguetes son por ejemplo: ranas, canguros, soldaditos, pelotas, supermanes, coches, trenes, vaqueros a caballo, etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL ZOO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Cuerdas para dividir la clase en 4 zonas
ORGANIZACION: Las alumnas/os colocados por la sala	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención, estamos en la selva y en la selva los animales tienen sus zonas. Está la zona de los leones, la zona de los elefantes, la zona de los canguros y la zona de las serpientes. Según estemos en una o en otra seremos leones, elefantes, canguros o serpientes. Tenemos que andar por la selva y cuando cambiemos de zona nos convertiremos en el animal de la zona que corresponda". Podemos aumentar o disminuir las zonas en función de nuestra clase.	
VARIANTES: 1.- Que las alumnas/os elijan los animales	**ESTRUCTURA:**

POR LA MAÑANA YO ME LAVO…	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados/as en corro.	
DESARROLLO: El maestro/a nombra a un alumno/a y le pregunta "Juan por la mañana que te lavas" y Juan le responde "por la mañana me lavo la cara" y hace el gesto de lavarse la cara. Ese gesto le repetirá todo el corro. "Carmen por la mañana que te lavas" y Carmen le responde "por la mañana yo me lavo los dientes". Lo hacemos con todo los niños/as y con todas las partes del cuerpo. No importa que se repitan algunas partes del cuerpo.	
VARIANTES: 1.- Que el niño/a que acabe sea el que pregunte a otro niño/a.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LA SELVA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Reproductor de música
ORGANIZACION: Las alumnas/os repartidos por la sala.	
DESARROLLO: La maestra les dice "atención estamos en la selva. Y a los animales de la selva les gusta mucho bailar así que cuando la música suena los animales se ponen a bailar. Cuando la música se para los animales siguen andando. Ahora somos elefantes que van andando por la selva. Atención suena la música y hay que bailar. Como bailan los elefantes. Muy bien. Ahora somos leones que van andando. Ahora suena la música y los leones bailan. Muy bien ahora somos canguros que saltan. Ahora suena la música y los canguros bailan. Etc."	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LA FOTO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os repartidos por la clase.	
DESARROLLO La maestra/o les dice "atención, tengo esta cámara de fotos (imaginaria) y cuando diga foto, todo el mundo se queda quieto para que se pueda hacer la foto." Después de varias fotos, podemos indicarles personajes o animales en los que se convierten para hacer la foto "foto a las niñas/os sonrientes" "foto a los elefantes" "foto a las niñas/os gigantes" "foto a las serpientes" "foto a las niñas/os enfadados" "foto a las niñas/os contentos". Etc.	
VARIANTES: 1.- Que las alumnas/os elijan el personaje	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL IMITADOR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las parejas están repartidas por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "uno de la pareja es el imitador (para que se distingan, y sepan lo que tienen que hacer, el imitador puede llevar una pelota pequeña en la mano) y tienen que hacer todo lo que haga el compañero. Preparados pues empezamos" Todo el mundo se mueve y los imitadores, imitan a sus compañeras/os. Cada cierto tiempo cambiamos los papeles.	
VARIANTES	**ESTRUCTURA:**

EL TEATRO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as sentados en fila. Enfrente el maestro/a	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención niños y niñas, estamos en el teatro, y va a salir a actuar Raquel. Aplausos" Raquel va con el maestro/a. "Pero este teatro es muy divertido, porque todos hacemos lo que hace la actriz. Todos imitamos lo que va a hacer Raquel" Podemos indicar a la actriz o actor lo que puede hacer. Nadar, saltar, el león, la serpiente, conducir, lavarse, sacar y meter la lengua, rodar, etc.	
VARIANTES: 1.- Dejar que la persona que salga elija lo que va a hacer.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

PAPA Y MAMA DICEN QUE….	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os colocados libremente por la sala	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención que me están llamando por teléfono (coge cualquier objeto como teléfono) y es mama y papa, que dicen que me tengo que dar una ducha para lavarme. A ver todos a darnos una ducha. Nos quitamos la ropa, la dejamos encima de la silla y a frotar……., enjabonar, secar. Muy bien. Otra vez me llaman por teléfono. Mama y papa dicen que desayune; que me la ve los dientes; que podemos jugar con nuestro juguete favorito; que recojamos los juguetes, etc.".	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

BAILO CON MI PERIÓDICO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Una hoja de periódico por alumno/a y un reproductor de música
ORGANIZACION: Los alumnos/as con su hoja de periódico repartidos por la clase.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, vamos a hacer el baile del periódico. Nuestro compañero/a de baile va a ser el periódico, así que hay que tratarle con cuidado para que no se rompa. Cogemos el periódico con las dos manos ponemos la música y empezamos a bailar. Ahora tratamos de bailar con el periódico en la cabeza. Si se nos cae le sujetamos un poco con una mano. Le pongo en la barriga y bailo. Le pongo en un brazo y bailo. En el otro brazo. Le pongo en la cara y bailo. Muy bien ahora nos ponemos por parejas agarrados/as de la mano. Bailamos con los periódicos en los brazos. Sujetándoles el pecho, con la barriga, con la espalda, etc.".	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

MI PERIÓDICO ES….	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Una hoja de periódico por alumna/o
ORGANIZACION: Las alumnas/os colocadas/os por la clase con su hoja de periódico en la mano	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención, tenemos una hoja de periódico mágica. Se puede convertir en lo que queramos. Puede ser un coche" y nos sentamos encima de la hoja y hacemos como que conducimos. "Puede ser una barca" y hacemos como si remamos. "Puede ser un paraguas" y nos colocamos debajo de la hoja para no mojarnos. "Puede ser un libro; una radio; una televisión; una almohada; un espejo para peinarme; un barco pirata; una pelota para jugara a…….	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

EL BAILE DE LAS TELAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Una tela por alumno/a y un reproductor de música.
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados libremente por la sala. Cada uno/a con su tela.	
DESARROLLO El maestro/a les dice "atención, vamos a bailar con las telas. Las movemos al ritmo de la música, con una mano, con la otra. Muy bien. Ahora las telas mágicas no dejan bailar la zona del cuerpo que tapan. Tapamos un brazo, y ese brazo no baila. Tapamos las piernas y las piernas no bailan, sólo baila el cuerpo. Tapo la cabeza y baila todo el cuerpo menos la cabeza. Me tapo el cuerpo y sólo baila la cabeza; las cejas, los ojos, la lengua, la nariz. Etc."	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

DOS PATITOS BUENOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo

MUSEO DEL JUEGO

EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION:	
DESARROLLO: **DOS PATITOS BUENOS** DOS PATITOS BUENOS FUERON A NADAR, CUA, CUA, CUA, CUA Y EL MÁS CHIQUITITO SE QUISO AHOGAR. SU MAMA ENFADADA LE QUISO PEGAR (CASTIGAR) , CUA ,CUA ,CUA ,CUA Y EL POBRE PATITO SE PUSO A LLORAR BUA, BUA, BUA PODEMOS CAMBIAR EL FINAL Y EN VEZ DE LLORAR PUEDE SER: VOLAR, CORRER, ESCONDERSE, A COMER, BEBER, DORMIR, ETC. Gesticular la canción.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

ALTURITAS MUSICALES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Un reproductor de música
ORGANIZACION: Las alumnas/os repartidos libremente por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice “atención, cuando suene la música todos los duendes del bosque salen a bailar, pero cuando la música se para, hay que ir rápidamente a subirse en algún sitio y convertirnos en estatuas para que el brujo “malaspulgas” no nos pille”. El brujo “malaspulgas” es la maestra/o.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL PILLA-PILLA DE LOS ANIMALES	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** 3 pelotas
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados libremente por la sala. Hay 3 brujos/as con una pelota en la mano.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención estos 3 brujos tienen las piedras mágicas y cada vez que toquen a un duende le convierten en un animal del bosque" Podemos decir de antemano en que animal se van a convertir o dejar que los brujos elijan. Cada cierto tiempo cambiamos a los brujos sin necesidad de que todo el mundo esté convertido en animal.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LOS ROBOTS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** 3 pelotas
ORGANIZACION: Las alumnas/os colocados libremente por la sala. Hay 3 brujos/as con una pelota en la mano.	
DESARROLLO: La maestra les dice "atención estos 3 brujos/as tienen las piedras mágicas y cada vez que toquen a una niña/o de carne y hueso le convierten en un robot de hierro" Cada cierto tiempo cambiamos a los brujos sin necesidad de que todo el mundo esté convertido en robot.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

BAILAR PEGADOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas

MUSEO DEL JUEGO

EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL**: Un globo por pareja y un reproductor de música
ORGANIZACION: Las parejas colocadas libremente por la sala. Cada pareja con un globo	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, vamos a bailar, pero vamos a bailar pegados a un globo. Así que preparados porque empezamos a bailar pegados al globo por una oreja. No apretamos mucho el globo que lo estallamos. Ahora pegados por la barriga. Ahora pegados por una mano. Por otra mano. Por la boca. Por el pecho. Por las rodillas. Etc."	
VARIANTES: 1.- Que los alumnos/as elijan por donde están pegados.	**ESTRUCTURA**:

EL BAILE DEL PERIÓDICO	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL**: Una hoja de periódico por alumno/a y un reproductor de música
ORGANIZACION: Los alumnos/as distribuidos por la clase y colocados encima de la hoja de periódico.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, vamos a bailar, pero la zona de baile es el periódico. No podemos salirnos del periódico". Ponemos música y "empezamos a bailar" al cabo de un rato. "Atención, vamos a doblar la hoja por la mitad, y seguimos bailando." "atención, volvemos a doblar la hoja y a seguir bailando. Cuidado que no podemos salirnos del periódico". Y así seguimos doblando el periódico hasta que no podamos bailar más.	
VARIANTES: 1.- Una vez que no podamos doblar más, hacemos el camino inverso y le vamos desdoblando poco a poco.	**ESTRUCTURA**:

BAILE DEL PERIÓDICO POR PAREJAS	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo

MUSEO DEL JUEGO

EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL**: Una hoja de periódico por pareja y un reproductor de música
ORGANIZACION: Las parejas distribuidas por la clase y colocados encima de la hoja de periódico.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, vamos a bailar, pero la zona de baile es el periódico. No podemos salirnos del periódico". Ponemos música y "empezamos a bailar" al cabo de un rato. "Atención, vamos a doblar la hoja por la mitad, y seguimos bailando." "atención, volvemos a doblar la hoja y a seguir bailando. Cuidado que no podemos salirnos del periódico". Y así seguimos doblando el periódico hasta que no podamos bailar más. Cuando no podamos doblar más seguimos bailando y cada cierto tiempo desdoblamos hasta llegar a la posición inicial.	
VARIANTE: 1.- Doblar un poco la hoja en vez de por la mitad.	**ESTRUCTURA**:

CIRCULO DE ANIMALES	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os situadas/os en corro.	
DESARROLLO: a maestra/o les dice "atención, soy la maga/o del corro y os voy a convertir en animales. Cuando os señale con la barita mágica os convertiréis en el animal que os diga", y la maestra/o comienza a señalar a las alumnas/os por orden y convirtiéndoles en animales: perritas/os, gatas/os, vacas, leonas/es. Una vez que están todos convertidos en animales, dice "que vengan al centro los perros" y los perros van ladrando hasta el centro del corro donde está la maga/o. "los perros a su sitio y que vengan las gatas/os" etc. Para organizar mejor el corro se les puede poner dentro de un aro.	
VARIANTES: 1.- Que las niñas/os elijan los animales. 2.- Organizar un baile de animales	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

AL REVÉS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Reproductor de música
ORGANIZACION: Los alumnos/as repartidos libremente por la sala.	
DESARROLLO:l maestro/a les dice "atención, este es el baile que se hace al revés. Cuando suena la música me paro y descanso. Cuando la música se para es cuando bailo. Preparados pues a descansar (suena la música suave y relajante). Muy bien pues ahora a bailar (y paramos la música). Así continuamos el baile.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LA GRANJA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Reproductor de música
ORGANIZACION: Las alumnas/os repartidos por la sala	
DESARROLLO La maestra les dice "atención estamos en una granja. Y a los animales de la granja les gusta mucho bailar así que cuando la música suena los animales se ponen a bailar. Cuando la música se para los animales siguen andando. Ahora somos yeguas y caballos que van andando por la granja. Atención suena la música y hay que bailar. Como bailan las yeguas y los caballos. Muy bien. Ahora somos vacas que van andando. Ahora suena la música y las vacas bailan. Muy bien ahora somos gatas/os que pasean por la granja. Ahora suena la música y las gatas/os bailan. Etc."	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

EL BAILE DEL SALUDO.	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran Grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Cuerda para dividir la clase en 2 zonas y aparato de música

MUSEO DEL JUEGO

ORGANIZACION: La clase está dividida en 2 zonas imaginarias. Los alumnos/as repartidos por las zonas	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, tenemos la clase dividida en 2 zonas. La zona donde nos damos un abrazo para saludar y la zona donde nos damos dos besos para saludar. Vamos a empezar a bailar, y cuando la música pare, si estamos en la zona del abrazo damos abrazos a todo el mundo que podamos y si estamos en la zona de besos, damos besos a todo el que podamos". Cada cierto tiempo decimos "cambio de zona" para que se cambien a la otra zona.	
VARIANTES: 1.- Que los alumnos/as elijan la forma de saludarse. 2.- Poner una tercera zona donde nos estrechamos la mano.	**ESTRUCTURA**:

EL BAILE DE LAS PROFESIONES	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL**: Cuerda para dividir la clase en 2 zonas y aparato de música
ORGANIZACION: La clase está dividida en 2 zonas imaginarias. Las alumnas/os repartidos por las zonas.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención, tenemos la clase dividida en 2 zonas. La zona de las peluqueras y peluqueros donde peinamos y cortamos el pelo, y la zona de las médicas/os que operan y curan a la gente. Vamos a empezar a bailar, y cuando la música pare, si estamos en la zona de las peluqueras/os nos ponemos a cortar el pelo y a peinar y si estamos en la zona de médicas y médicos, nos ponemos a operar y curar a la gente". Cada cierto tiempo decimos "cambio de zona" para que se cambien a la otra zona.	
VARIANTES: 1.- Que elijan las profesiones	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

EL TAMBOR Y MALASPULGAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Un tambor
ORGANIZACION: Los alumnos/as situados por la sala.	
DESARROLLO El maestro/a les dice "atención, este es el tambor mágico y cuando suena, todos los duendes del bosque salen a bailar. Pero cuando se para y no suena, los duendes se convierten en estatuas invisibles, para que no les vea el brujo "malaspulgas". Cuando el tambor vuelve a sonar otra vez, los duendes vuelven a bailar" El maestro/a va alternando los ritmos con los silencios. Si se da un golpe un poco más fuerte cuando se va a parar el tambor mágico los niños/as le entenderán rápido y sabrán que rápidamente se tienen que convertir en estatuas.	
VARIANTES: 1.- Sugerirles en que tipo de estatuas invisibles se pueden convertir.	**ESTRUCTURA:**

BAILE DE LAS PAREJAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Reproductor de música
ORGANIZACION: Las parejas agarradas de las manos y repartidas por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención, este es el baile de las parejas. Cuando la música suena bailamos agarrados de las manos con nuestra pareja. Cuando se diga cambio, todos tienen que cambiar de pareja. Empezamos, a bailar. "Cambio, muy bien todo el mundo ha cambiado, seguimos bailando" "cambio……..."	
VARIANTES: 1.- Bailar agarrados de los hombros, de la nariz, de la cintura de la cabeza, etc.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

5.2-RITMO, DANZAS Y BAILES

La Danza es para R.Coman la expresión de la vida a través del cuerpo. Ludwie Mester define la danza como una de las primeras y más primitivas formas de cualquier cultura, donde existen las más elementales condiciones de existencia humana.

La danza es movimiento, gestos, respuestas a impulsos externos (música) e internos (imaginación, sentimientos…). Así pues el movimiento, ritmo y expresión son las características más elementales de la danza.

El ritmo lo podemos entender desde el punto de vista de movimiento estructurado y adaptado a un estímulo externo (normalmente una música), o como unos patrones de respuesta personales que surgen de la adecuación de mis vivencias motrices y emocionales a las diferentes tareas a las que el cuerpo y la mente se enfrentan diariamente (leer, conversar, andar, etc.). Hay un ritmo de lectura, de escritura, de comer, de carrera, de bote de balón, de baile, etc.

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

SACO UNA MANO…	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as situados en corro.	
DESARROLLO: Saco una mano/ la pongo a bailar/la muevo, la muevo/ y la vuelvo a guardar./ Saco otra mano/ la pongo a bailar/ la muevo, la muevo/ y la vuelvo a guardar/. Saco una pierna/ la pongo a bailar/la muevo, la muevo/ y la vuelvo a guardar. Saco otra pierna/ la pongo a bailar/…….. Saco la barriga/ la pongo a bailar/ Etc.	
VARIANTES: 1.- Que ellos/as digan la parte del cuerpo que quieren bailar. 2.- También sirven objetos (para las formas): saco cuadrado 3.- Para los colores: saco amarillo, saco azul, etc.	**ESTRUCTURA:**

LA LLUVIA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Pandero y triángulo

MUSEO DEL JUEGO

ORGANIZACION: Las alumnas/os situadas/os en corro	
DESARROLLO: a maestra les dice "atención, cuando suene el pandero nos movemos por la clase, pero cuando suene el triángulo, es que está lloviendo y rápidamente, tenemos que ponernos las manos en la cabeza e ir a ese lado de la clase para que no nos mojemos. Cuando vuelva a sonar el pandero, es que ha salido el sol, y podemos volver a andar por y correr por el parque. Preparados, empezamos…"	
VARIANTES: 1.- Hacerlo por parejas. 2.- Cambiar la forma de desplazarse.	**ESTRUCTURA:**

EL BAILE DEL CALENTAMIENTO	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os situadas/os en corro	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Éste es el baile del calentamiento Ahora lo baila todo el campamento Atención, atención una mano entra en acción Éste es el baile del calentamiento Ahora lo baila todo el campamento Atención, atención la otra mano entra en acción…… …… ……. Una pierna entra en acción La otra pierna entra en acción. Se repite el mismo estribillo, añadiendo las distintas partes del cuerpo. Podemos mover sólo la parte del cuerpo que digamos, o mantener el movimiento de varias partes. Según veamos	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LA TIA MONICA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as situados en corro	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO:

ESTRIBILLO
TENEMOS UNA TÍA
LA TÍA MÓNICA
QUE CUANDO VA DE COMPRAS
NO SABE QUE COMPRAR
ASÍ LE HACE EL SOMBRERO
EL SOMBRERO LE HACE ASÍ
ASÍ LE HACE EL SOMBRERO
EL SOMBRERO LE HACE ASÍ

TENEMOS UNA TÍA
LA TÍA MÓNICA
QUE CUANDO VA DE COMPRAS
NO SABE QUE COMPRAR

ASÍ LE HACE LA PLUMA
LA PLUMA LE HACE ASÍ

ASÍ LE HACE LA PLUMA
LA PLUMA LE HACE ASÍ

ESTRIBILLO
ASÍ LE HACE EL BOLSO
EL VESTIDO...

Gesticular la canción

VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

A SENTAR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Un pandero
ORGANIZACION: Las alumnas/os situadas/os libremente por la clase.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención, cuando el tambor mágico suena, todos los duendes del bosque se ponen a andar. Si el tambor suena deprisa, andamos deprisa. Si suena despacio, los duendes andan despacio. Cuando deje de sonar, tenemos que sentarnos rápidamente en el suelo". Les mostramos los dos ritmos, el rápido y el lento. "Preparados que empezamos" alternamos ritmos rápidos con ritmos lentos..	
VARIANTES: 1.- Cambiar el desplazamiento: saltando como canguros; en cuadrupedia; en cuadrupedia invertida.	**ESTRUCTURA**:

CORRO CHIRIMBOLO	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as situados en corro	
DESARROLLO: AL CORRO CHIRIMBOLO QUE BIEN BONITO ES UN PIE, OTRO PIE UNA MANO, OTRA MANO UN CODO, OTRO CODO LA NARIZ Y EL GORRO. Se pueden añadir todas las partes del cuerpo que queramos.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA**:

EL CORRO DE LA PATATA	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnas/os situadas/os en corro	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: AL CORRO LA PATATA COMEREMOS ENSALADA LA QUE COMEN LOS SEÑORES NARANJITAS Y LIMONES ACHUPÉ, ACHUPÉ SENTADITA ME QUEDÉ Y se sientan rápidamente en el suelo.	
VARIANTES: 1.- Uno/a mirando hacia adentro y el siguiente hacia fuera.	**ESTRUCTURA:**

INSTRUMENTOS MÁGICOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Pandero, pandereta y triángulo
ORGANIZACION: Los alumnos/as situados libremente por la clase	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, aquí tengo unos instrumentos mágicos. Si suena el pandero nos convertimos en elefantes. Si suena la pandereta nos convertimos en serpientes y si suena el triángulo nos convertimos en troncos rodantes. Si suenan deprisa nos movemos deprisa, si suenan despacio, nos movemos despacio. Preparados, empezamos….." Alternamos los instrumentos y el ritmo lento-rápido.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MI BARBA	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as situados en corro	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: MI BARBA TIENE TRES PELOS TRES PELOS TIENE MI BARBA SI NO TUVIERA TRES PELOS YA NO SERÍA MI BARBA Cuando se la saben podemos suprimir la palabra "barba" y sólo hacer el gesto. Si esto sale bien suprimimos la palabra "pelos" y hacemos el gesto, y por último suprimiríamos la palabra "tres" y lo indicamos enseñando 3 dedos.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

ME LAVO DEPRISA…….	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Triángulo
ORGANIZACION: Las alumnas/os situadas en corro	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención, todo el mundo sabe lavarse las manos. ¿Si? Muy bien. Pues nos vamos a lavar las manos pero al ritmo que marque el triángulo, si suena deprisa nos lavamos las manos deprisa. Si suena despacio nos lavamos las manos despacio. Preparados, empezamos a lavarnos…" alternamos rápido y lento. "Ahora nos lavamos los dientes", alternamos los ritmos. "Ahora me lavo la cabeza" "Ahora me lavo la barriguita; las piernas; las orejas. Etc."	
VARIANTES: 1.- Que las niñas/os elijan la parte del cuerpo que se quieren lavar. 2.- Que sea una niña/o quien marque el ritmo lento-rápido	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

BAILE DE LOS GLOBOS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran Grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Un globo por alumno/a y reproductor de música
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados libremente por la sala	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "vamos a asistir al baile del globo. Todo el mundo tiene un globo. ¿Si?, pues a bailar con el globo en una mano. En la otra. Después de un tiempo bailando, ahora con el globo en la barriga (sujetan el globo en la barriga con una mano). Otro poco de baile y con el globo en la oreja, en la nariz, en una rodilla, etc. Ahora bailamos por parejas. Sujetamos el globo en la barriga y bailamos. Con el pecho, con la espalada….."	
VARIANTES: 1.- Que las parejas sujeten los dos globos.	**ESTRUCTURA:**

LAS ESTATUAS BAILARINAS	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran Grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Reproductor de música y un aro por alumno/a
ORGANIZACION: Los aros colocados por el suelo separados unos de otros. Cada alumno/a dentro de un aro.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención estatuas bailarinas, cuando suene la música podéis salir de los aros y bailar al ritmo de la música, pero cuando la música deje de sonar, hay que meterse rápidamente en un aro, y nos convertiremos otra vez en estatuas. Cuando la música vuelva a sonar, otra vez fuera del aro y a bailar". Poner músicas con diferentes ritmos. Podemos indicar que "sólo bailan las estatuas naranjas (las que están en los aros naranjas). Sólo las verdes. Amarillas y azules. Etc." También podemos indicar que tipo de estatua queremos. Cuando la música deje de sonar, podemos decir "estatuas de animales" "estatuas de árboles" "estatuas de personas mayores" etc.	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES: 1.- Cuando se diga terremoto todo el mundo cambia de aro.	**ESTRUCTURA**:

BAILE DE LA ESCOBA	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL**: Una escoba (pica)
ORGANIZACION: Los alumnos/as situados libremente por la sala.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, va a comenzar el baile de la escoba. Mientras bailamos al ritmo de la música hay que ir pasando una escoba. Si me dan la escoba, la cojo y rápidamente se la doy a otra persona de la clase. Siempre hay que coger la escoba. Si la música se para y tengo en la manos la escoba, me siento y sigo bailando sentado en el suelo. Preparados, empezamos…." Poner diferentes ritmos musicales	
VARIANTES: 1.- Bailo de rodillas. Bailo dentro de un aro. Bailo sin mover los pies. Etc.	**ESTRUCTURA**:

PILLA-PILLA MUSICAL	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL**: Reproductor de música y 3 pelotas
ORGANIZACION: Las alumnas/os situadas/os libremente por la sala. Tres niñas/os son los brujos y tienen una pelota en la mano para distinguirles.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención, cuando suena la música los duendes salen a bailar al bosque, pero tienen que tener cuidado porque están los brujos, y cada vez que toquen a alguien le dejan paralizado y no se puede mover. Pero si la música se para, todo el mundo (brujos y duendes) se queda convertido en estatua. Cuando suene otra vez la música todo el mundo a moverse y a bailar con cuidado para que no le pillen los brujos. Empezamos……..."	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

A BAILAR	**EDAD:** 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Reproductor de música
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados libremente por la sala	
DESARROLLO: l maestro/a les dice "atención, va a comenzar el baile y todo el mundo se tiene que mover al ritmo de la música. Pero cuando la música se pare, nos tenemos que quedar quietos en el sitio y seremos nosotros/as quienes hacemos la música dando palmadas. Cuando la música suene otra vez, a seguir bailando. Empezamos a bailar". Después de un rato paramos la música y comenzamos a dar palmas. Ponemos la música y "a bailar otra vez". Paramos la música y hacemos palmas dando con las manos en el culete. "a bailar otra vez". Paramos y hacemos palmas dando suave en la barriga; en las piernas; en el suelo; en la colchoneta; etc.	
VARIANTES: 1.- Poner diferentes ritmos musicales y marcar diferentes ritmos con las palmadas.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

QUE LO BAILE QUE LO BAILE	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as situados libremente por la sala	

DESARROLLO:

Que lo baile, que lo baile,

que lo baile todo el mundo,

como el perro de Facundo.

que lo baile quien lo ve.

Que lo baile, que lo baile,

que lo baile todo el mundo

como el perro de Facundo

que lo baile quien lo ve

Un dedé, **un dedé,** en la orejé, **en la orejé**

el otro dedé, **el otro dedé,** en la otra orejé**, en la otra orejé**

en la cabecé del compañeré **en la cabecé del compañeré**

Comienza la canción y todos bailan libremente. El maestro dice: un "dedé" (alza un dedo) y todos repiten (las repeticiones están en negrita) imitando el gesto. El otro dedé (alza el dedo...) Se repite la canción y todos bailan con los "dedés" en el lugar indicado. Las instrucciones van cambiando y se pueden complicar según el grupo: especificar derecha, izquierda... ¿Qué pasa si uno de los chico/as dirige el juego?

VARIANTES:	**ESTRUCTURA**:

EN LA GRANJA DE PEPITO	**EDAD**: 3 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as situados en corro	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: En la granja de Pepito

Ia, ia, o

Lo pasamos muy bonito

Ia, ia, o

Con el perro

Perro

Perro, perro, perro

En la granja de Pepito

Ia, ia, o

Lo pasamos muy bonito

Ia, ia, o

Con el gato

Gato

Gato, gato, gato

Con el perro

Perro

Perro, perro, perro

En la granja de Pepito

Ia, ia, o

Lo pasamos muy bonito

Ia, ia, o

Con la vaca

Vaca

Vaca, Vaca, Vaca

Con el gato

Gato

Gato, gato, gato

Con el perro

Perro, Perro, perro, perro, ETC. Cada vez se añade un animal. Cada vez que el maestro/a nombra a un animal, toda la clase ha de hacer el sonido de dicho animal. Se hace una vez por cada vez que se nombra al animal: Con el perro (guau). Perro (guau). Perro (guau), perro (guau), perro (guau)

VARIANTES	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN

-ANNE-MARIE VENNER (2006): *40 juegos para la expresión corporal de 3 a 10 años*.

-CRLOS VELÁZQUEZ CALLADO Y OTROS (1995): *Ejercicios de Educación Física para Educación Primaria. Fichero de juegos no competitivos*

-CATALINA GONZÁLEZ RODRÍGUEZ (2001): *Educación Física en preescolar*.

-DECRETO 122/2007. CURRICULO SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL. Castilla y León. BOCyL 02/01/08

-ENCARNACIÓ SUGRALES, M. ÁNGELS ÁNGEL Y OTROS (2007): La *educación psicomotriz (3-8 años). Introducción a la práctica de la educación psicomotriz*

- ERIKA DÖBLER Y HUGO DÖBLER (1991): *Manual de los juegos menores*.

-EUGENIA TRIGO AZA (1992): *Juegos motores y creatividad*

-FRANCISCO RAMOS CAMPOS (1979): *Introducción a la práctica de la Educación Psicomotriz*

-FRANCISCO RUIZ JUAN Y OTROS (2003): *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años.*

-GOURLAC. C. (1989): *Ideas para divertir a los niños*

-GRUPO "LA TARUSA" (2001): *Educación Física en Primaria a través del juego. Primer ciclo.*

-GRUPO "LA TARUSA" (2001): *Educación Física en Primaria a través del juego. Segundo ciclo*.

-GRUPO "LA TARUSA" (2001): *Educación Física en Primaria a través del juego. Tercer ciclo*.

-JOSÉ J. ORTEGA, JUAN C. VELÁZQUEZ, PABLO J. ROMÁN (2003): *Psicomotricidad cuentos y juegos programados*.

-JUAN ANTONIO GARCÍA NÚÑEZ, PEDRO MARTÍNEZ LÓPEZ (1986): *Psicomotricidad y Educación Preescolar.*

-JUAN JOSÉ CAMPO Y OTROS (2004): *Juegos de expresión y cooperación*

-MANUEL JESÚS VELEDA VALLELADO (1999): *Juegos infantiles tradicionales*

-MARIA ELENA GARCÍA MONTES Y F. RUIZ JUAN (2001): *Educación motriz a través del juego. Infantil. Materiales no convencionales: globos, cuerdas, papel, envases y saquitos.*

-MARÍA L. BUENO MORAL, JOSÉ I. MANCHÓN RUIZ, PEDRO MORAL GARCÍA (1990): *Educación*

MUSEO DEL JUEGO

Infantil por el movimiento corporal.2 ciclo 3-6 años.

-MIGUEL NAVAS TORRES (2007): *Educación Física de Base*.

-PILAR AZNAR, JOSÉ LUIS MORTE , RAMIRO SERRANO, JESÚS TORRALBA (1998): *La Educación Física en la Educación Infantil de 3 a 6 años.*

-RAMIRO MORENO MARTINEZ (1999): *Juegos tradicionales y escuela.*

-TERESA LLEIXA ARRIBA (1988): *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal*.

-TERRY ORLICK (1986): *Juegos y deportes cooperativos.*

-TERRY ORLICK (1990): *Libres para cooperar, libres para crear.*

-APUNTES *de la Escuela de Magisterio de Palencia y de los cursos de Educación Física y Deportes que he realizado a lo largo de los últimos 30 años.*

-EXPERIENCIAS *físico-deportivas que a lo largo de mi existencia, tanto de alumno como de maestro, se han ido grabando poco a poco y han dejado un poso maravilloso que espero poder transmitir*

PÁGINAS WEB

http://aleguardiola.blogspot.com/

http://www.capitannemo.com.ar/arteducacion_fisica.htm

http://cdeporte.rediris.es/

http://cprcalat.educa.aragon.es/incanciones.htm

http://www.clusterconocimiento.com/

http://www.deporteyescuela.com.ar/index2.htm

http://www.educacionenvalores.org/

http://www.educasites.net/educacion_fisica.htm

http://www.efdeportes.com/

http://es.geocities.com/unidades_de_educacion_fisica

http://www.idi.baloncestoformativo.com.ar/index2.htm

http://www.hcdsc.gov.ar/biblioteca/ISES/educacion/educacioneducfisica.asp

MUSEO DEL JUEGO

http://maixua.com

http://www.marianistas.org/juegos/

http://www.monografias.com

http://pisaal.blogia.com

http://psicopedagogias.blogspot.com

http://www.saludmed.com/EdFisica/HistEdFi.html

http://www.terra.es/personal4/lapeonza/index.htm

MUSEO DEL JUEGO