EDUCACIÓN FÍSICA EN EDUCACIÓN INFANTIL: UNA PROPUESTA PRÁCTICA PARA LA ESCUELA (4 AÑOS)

AUTOR

JOSÉ Mª LERA CORREDERA

Año: 2011

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 ENTORNA. 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 4 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

MUSEO DEL JUEGO

3.2-COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA

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 directa sobre 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).

MUSEO DEL JUEGO

> 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 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.

MUSEO DEL JUEGO

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 los alumnos/as.

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 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

MUSEO DEL JUEGO

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 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

MUSEO DEL JUEGO

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 por parte de los discentes en sus maestras (bueno, está bien, y en algún maestro), 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

MUSEO DEL JUEGO

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 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.

MUSEO DEL JUEGO

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 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

MUSEO DEL JUEGO

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 reconocimiento de 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.

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.

MUSEO DEL JUEGO

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 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

MUSEO DEL JUEGO

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.

4 CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

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

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

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

4.4 Lograr una cierta orientación espacial, entendiendo algunos conceptos básicos.

4.5 Identificar ciertas secuencias temporales de una acción.

4.6 Reconocer los sentidos e identificar las distintas sensaciones y percepciones que

MUSEO DEL JUEGO

puede experimentar con ellos.

4.7 Describir sus características personales atendiendo a los rasgos físicos.

4.8 Mostrar destrezas en las actividades de movimiento.

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

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

. Mostrar actitudes de colaboración y ayuda en diversos juegos.

. 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

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.

MUSEO DEL JUEGO

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.

MUSEO DEL JUEGO

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.

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

MUSEO DEL JUEGO

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.

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

MUSEO DEL JUEGO

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
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

MUSEO DEL JUEGO

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 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

MUSEO DEL JUEGO

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

MUSEO DEL JUEGO

medios de información y comunicación, que pueden dañar la propia imagen corporal. Desde esta perspectiva 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 MOTRICES DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 AÑOS

- Es capaz de organizar y modificar su espacio de juego con diferentes juguetes. Puede crear rampas, carreteras, ríos, etc.
- Son capaces de jugar en grupo y repartirse los diferentes roles.
- Son capaces de ir plasmando su creatividad, tanto en los juegos como en sus dibujos.
- Pueden tomar decisiones sobre el juego al que quieren jugar, escoger los objetos que les van bien para el juego y repartir los diferentes papeles.
- Tienen un nivel de independencia que les permite acceder a una mayor socialización y por tanto un mayor número de experiencias, vivencias y conocimientos que provienen de estas relaciones.
- Les gustan los juegos donde asumen papeles imaginarios de piratas, hadas, magos, etc.
- Pueden moverse por el espacio teniendo en cuenta nociones como cera-lejos y arriba-abajo.
- La carrera y la reptación tienen un componente de coordinación alto que hace que el desplazamiento sea más preciso.
- Hay un aumento de su resistencia, pudiendo correr distancias más largas y durante más tiempo que en la etapa anterior.
- Son capaces de mezclar con la carrera cambios de dirección, saltos y giros.
- Son capaces de realizar varios saltos seguidos, así como saltar desde una altura al suelo y del suelo a una zona elevada. Pueden saltar por encima de un objeto.
- Son capaces de andar hacia atrás por una cuerda colocada en el suelo.
- Pueden andar por un banco sueco hacia delante y de forma lateral sin ningún problema, demostrando mayor equilibrio y orientación espacial que en la etapa anterior.
- Les gusta subir y bajar por las espalderas y "escalar" hacia cualquier zona elevada.
- Son capaces de reptar en cualquier superficie con mayor coordinación que

MUSEO DEL JUEGO

el grupo anterior pero sin una total fluidez en el movimiento.

- Realizan desplazamientos de cuadrupedia y cuadrupedia invertida. Realizan la cuadrupedia sobre manos y pies (empiezan a dejar de usar las rodillas). En la cuadrupedia invertida tienen problemas de coordinación en el movimiento que hace que al poco de iniciarse la cuadrupedia se caigan y acaben sentados en el suelo.
- Son capaces de lanzar con intención pero no con mucha precisión.
- Si se les lanza un balón, suelen intentar cogerlo usando los brazos y el pecho. Si se les lanza desde cerca y no tienen que moverse, suelen tener éxito en la acción.
- Mantiene el equilibrio a pata coja 8/10 segundos.
- Empiezan a realizar saltos a pata coja cortos y durante poco tiempo.
- Tiene dominio del picado. Colorea con cierta precisión.
- A nivel socio-afectivo empiezan a compartir el juego con los demás niños/as (seudo-cooperación). Aún es agresivo y egoísta, pero comienza a aprender las reglas del comportamiento. Comienza a vestirse solo. Es capaz de abotonar y desabotonar.
- A nivel lingüístico, tiene un lenguaje casi adulto. Logra hacerse entender con personas ajenas a la familia. Pregunta con la idea de conocer la función de las cosas.
- El dibujo de la figura humana comienza a adquirir forma definida: reproduce la cabeza, los ojos están diferenciados y destacan las partes del cuerpo que son vivenciadas como importantes.
- Tienen escasa comprensión del pasado y del futuro.

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, pero que 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.

MUSEO DEL JUEGO

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).

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

MUSEO DEL JUEGO

-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 4 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 4 AÑOS. En caso de llegar a los 5-6 años sin una 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.

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

MUSEO DEL JUEGO

ME VOY A DUCHAR	**EDAD:** 4 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:**

EL BEBÉ	**EDAD:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

LAVAR A CIEGAS	**EDAD:** 4 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.	
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:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

EL DUENDE ME TOCA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** ninguno
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:** 4 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 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:** 4 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:** 4 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

BUSCO EN MI CUERPO CON DOS MANOS	**EDAD**: 4 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**: 4 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:** 4 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:** 4 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. "	
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

CIRCUITO CORPORAL CIEGO	**EDAD:** 4 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:**

MI COMPAÑERO ES LA CARRETERA	**EDAD:** 4 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.	

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:**

CONDUCIR SIN VER	**EDAD:** 4 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.	
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:**

MUSEO DEL JUEGO

LIMPIO A MI COMPAÑERO	**EDAD:** 4 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:**

NO PUEDO MOVER	**EDAD:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

SIEMPRE EN EL AIRE	**EDAD:** 4 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.	
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:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

BAILE POR PAREJAS	**EDAD:** 4 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.	
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:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

JUNTAMOS……..	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL**: Un reproductor de música.
ORGANIZACION: Las parejas están libremente por el espacio.	
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**: 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:**

ME LEVANTO Y ME LAVO…..	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as colocados libremente por la sala	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "nos acabamos de levantar y nos vamos a lavar todo el cuerpo bien lavado. Nos lavamos los ojos; la nariz; los labios; el cuello; la cabeza; los hombros; las axilas o sobacos; el pecho; etc." De vez en cuando podemos preguntar "Laura una parte del cuerpo que todavía no nos hayamos lavado.". Y cuando terminamos nos tenemos que secar con el mismo cuidado y la misma minuciosidad	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

TRANSPORTE DE TRONCOS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Una pica por pareja
ORGANIZACION: Las parejas repartidas por la sala. Cada pareja con su pica	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "hemos cortado un árbol (la pica) y ahora tenemos que llevar el tronco. Lo llevamos con las manos. Con los brazos. Sujetándole con la barriga. Con las piernas. Encima de los hombros. Con los pies. Etc."	
VARIANTES 1.- Los niños/as eligen con que llevan el tronco.	**ESTRUCTURA:**

EL FANTASMA ME HA TOCADO….	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un antifaz por pareja
ORGANIZACION: Las parejas situadas por la sala. Uno/a con un antifaz, el otro/a (fantasma) enfrente	
DESARROLLO El fantasma va tocando partes del cuerpo de su compañero/a, y éste/a va diciendo "el fantasma me ha tocado……..". Cada cierto tiempo cambiar los papeles.	
VARIANTES: 1.- El maestro indica sobre un muñeco que parte del cuerpo tocan los fantasmas	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

FRENTE A FRENTE	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Aros.
ORGANIZACION: Trabajo por parejas.	
DESARROLLO: Cada pareja en un aro distribuido por el terreno. Un niño/a sin pareja en el centro, si son pares se colocan dos en el centro. Este niño/a va nombrando las partes del cuerpo y las parejas deben poner en contacto las partes nombradas (si son dos cada vez lo dice una/o). Si se dice la palabra TERREMOTO todos cambian de aro y de pareja. El que no tiene aro se la queda.	
VARIANTES: 1- La maestra/o dice quién se la queda para evitar que se queden en el medio en vez de buscar aro.	**ESTRUCTURA:**

EL MANDÓN	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Parejas/Tríos
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Se forman grupos de 2, 3, 4,...alumnos.	
DESARROLLO: Uno de los compañeros/as hace de "MANDÓN", ordenando al resto de los componentes realizar lo que él mande: tocar la nariz con la rodilla, chocar las palmas a pata coja, etc. Cada cierto tiempo cambiar de “MANDÓN”	
VARIANTES 1.- Variar el número de componentes corro, filas, etc. 2.- Fijar criterios, partes a tocar con los pies, rodillas, etc. 3.- Por parejas, señalamos la parte del cuerpo en nuestra pareja.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

CONOZCO MI CUERPO	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as corren por el patio libremente muy atentos a las consignas del maestro/a.	
DESARROLLO: Los alumnos/as están por el patio y sin dejar de andar deben tocarse la parte del cuerpo que indique la maestra/o.	
VARIANTES: 1.- Indicar la mano que debe realizar el movimiento, (lateralidad). 2.- Podemos variar el modo de desplazarse: correr, hacia atrás, carrera lateral, ojos cerrados. 3.- En cuadrupedia, reptando, girando, saltando, con 3 apoyos, ...	**ESTRUCTURA**:

COMPAÑERAS/OS	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os corren libremente por el espacio.	
DESARROLLO: A la señal de "Compañeras/os", rápidamente buscan una compañera/o cercano, juntan las manos, y se "Congelan" en el sitio. Una vez que sepan la dinámica del juego lo haremos más divertido, diremos “compañeras/os a la nariz” y rápidamente buscan una compañera/o, juntan sus narices y se “congelan”; “compañeras/os a la espalda”; “compañeros/as a la rodilla”, etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

QUE NO CAIGA	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL.	**MATERIAL**: Globos
ORGANIZACION: Los jugadores se colocan libremente por el espacio con un globo en la mano.	
DESARROLLO:Los jugadores deben ir golpeando un globo con las diversas partes del cuerpo que vaya diciendo la maestro/o intentando que no caiga al suelo.	
VARIANTES: 1.- Cada vez que golpean al globo deben nombrar la parte del cuerpo, con la que lo han realizado. 2.- Que sea un alumno/a quien diga con la parte del cuerpo que hay que golpear el globo	**ESTRUCTURA**:

EL TRANSPORTE	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Pequeño Grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL**: Globos
ORGANIZACION: Los alumnos/as se reparten por la sala, colocados por parejas.	
DESARROLLO: Cada pareja tiene un globo que transportará por la sala sin usar las manos y con las partes del cuerpo que diga la maestra/o.	
VARIANTES: 1.- Los alumnos/as dicen con qué parte del cuerpo realizan el transporte. 2.- Utilizar otros objetos además de los globos..	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

TOCO LOS OBJETOS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: G
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os están repartidas/os por la clase	
DESARROLLO: "Vamos a tocar las cosas que digamos con la parte del cuerpo que digamos. Empezamos a movernos. Tocamos la pared con una oreja. Seguimos moviéndonos. Tocamos el suelo con el codo. Tocamos la silla con la barriga. Tocamos la colchoneta con el hombro. La pica con la ceja. La pared con el culo. La mesa con el pecho, etc.	
VARIANTES: 1.- Que digan las alumnas/os el objeto y la parte del cuerpo.	**ESTRUCTURA:**

TOCAR Y NOMBRAR	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Colocados por parejas. Uno/a enfrente de otro/a	
DESARROLLO Cuando se de una señal empiezan por turnos a tocar una parte del cuerpo (por delante y por detrás) del compañero/a y la nombran en voz alta (sin gritar). Se alternan en el turno y cada vez toca uno/a. No pueden repetir. El juego termina cuando no sabemos más partes. Cuando el juego termina, cambiar de pareja.	
VARIANTES: 1.- Que la maestra/o mande cambiar de pareja cada cierto tiempo.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LA MASCOTA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Por parejas uno/a enfrente de otro/a	
DESARROLLO: Uno hace de dueño y otro de mascota. El dueño le dice a la mascota que parte del cuerpo tiene que mover y la mascota la mueve. Valen todas las partes del cuerpo. Cuando se terminan las partes del cuerpo, se cambian los papeles. Cambiar de pareja.	
VARIANTES: 1.- Que la maestra/o mande cambiar de pareja cada cierto tiempo.	**ESTRUCTURA:**

NO VEO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Colocados por parejas, una/o enfrente de otra/o.	
DESARROLLO: Una/o se coloca la posición que quiera, y su compañera/o tienen que decir las partes del cuerpo que no ve. Cuando se termina de decir las partes del cuerpo que no se ven, se cambian los papeles. Repetir con distintas posiciones.	
VARIANTES: 1.- Decir las partes que se ven 2.- Repetir con varias parejas	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

QUE FRIO HACE	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un pañuelo por alumno/a
ORGANIZACION: Los niños/as repartidos libremente por la sala.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice, "estamos en el polo norte rodeados de hielo y hace mucho frío, así que nos tapamos la barriga para no resfriarnos; ahora me tapo una rodilla; me tapo un ojo: la nuca; la espalda; los pies; etc."	
VARIANTES: 1.- Los niños y niñas dicen la parte del cuerpo que se queda fría y hay que tapar. 2.- Podemos hacer referencia a la derecha e izquierda	**ESTRUCTURA:**

TAPO A MI COMPA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO:ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un pañuelo por pareja
ORGANIZACION: Las parejas colocadas libremente por la sala. Uno/a de la pareja tumbado en el suelo, el otro/a hace de enfermero/a	
DESARROLLO: "Somos los enfermeros/as y tenemos que tapar al enfermo para que no se enfríe y no se ponga más malito. Le tapamos la frente; la espalda; el codo; el culete, etc.". Al cabo de un tiempo cambiar los papeles.	
VARIANTES: 1.- Que sea el enfermo/a quien diga la parte del cuerpo que hay que tapar.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL BAILE	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** Un reproductor de música
ORGANIZACION: Las alumnas/os están colocadas/os por la clase.	
DESARROLLO: Suena la música y nos ponemos a bailar, pero sólo podemos bailar con los brazos (sólo podemos mover los brazos); con un solo brazo; con las cejas; con los dedos; con una pierna; con las dos; con un hombro; etc.	
VARIANTES: 1.- Que ellos elijan con qué quieren bailar 2.- Hacer referencia a la parte derecha e izquierda	**ESTRUCTURA:**

LA ROPA TE TAPA…	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Parejas
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL	**MATERIAL:** ninguno
ORGANIZACION: Por parejas. Uno/a de la pareja tumbado en el suelo, el compañero/a de rodillas colocado a su lado.	
DESARROLLO Hay que decir que partes del cuerpo está tapando la ropa (por delante y por detrás). Cuando se termina se cambian los papeles. Se puede empezar con el babi y luego quitársele. Quitarse la chaquetilla del chándal o la sudadera; remangarse la ropa. Etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

DESCUBRO MI CUERPO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: GRAN GRUPO
EFECTO: ESQUEMA CORPORAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as se distribuyen por todo el espacio, realizando las diferentes actividades que va indicando la maestra/o	
DESARROLLO: Con manos y brazos, centrar el tacto sobre la cara y cuello, partes duras y blandas, partes sin pelo, con pelo ... Con la ayuda de objetos: Nos tocamos las diferentes partes de la cabeza y del cuerpo con el objeto.	
VARIANTES: 1.- Por parejas, cuando corresponda toco al compañero/a.	**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 tengamos dichos canales, mayor será la cantidad y la calidad de la información que vamos 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 de del medio interno de nuestro cuerpo (vísceras) y que están 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).

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

MUSEO DEL JUEGO

QUE HA SONADO	**EDAD:** 4 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:**

NIÑO O NIÑA	**EDAD:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

QUE LADRILLO NO ESTÁ	**EDAD:** 4 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:**

ORDENO LA COCINA	**EDAD:** 4 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.	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

TE APOYAS EM MI ESPALDA	**EDAD:** 4 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.	
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:**

MUSEO DEL JUEGO

MUEVO DEPRISA DESPACIO	**EDAD:** 4 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:** 4 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.	
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:**

MUSEO DEL JUEGO

PAÑUELOS DE COLORES	**EDAD:** 4 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:**

A QUE ME HUELE	**EDAD:** 4 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

¿QUÉ LÍQUIDO ES?	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo Medio
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Recipientes con Líquidos de Sabor Diferente. Pajitas.
ORGANIZACION: Recipientes colocados por la sala. Los niños/as sentados esperando turno. Hacemos grupos dividiendo el número de recipientes entre nuestros alumnos/as	
DESARROLLO: Hay diferentes recipientes en los que colocamos líquidos: agua un poco salada, agua dulce, agua con gas, limonada, naranjada, etc. Mandamos salir a tantos niños como recipientes tenemos (al primer grupo), cada uno va a un recipiente diferente lo prueba y va donde la maestra/o y en voz baja le dice lo que es. Una vez acaba ese grupo, se manda a otro grupo y hace lo mismo. Hay que recordarles cuando van a probar el líquido, que hay que ir cada vez que se sale a un líquido diferente.	
VARIANTES: El mismo juego, pero con los ojos vendados o cerrados.	**ESTRUCTURA:**

¿QUÉ FRUTA ES?	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo Medio
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL:** Frutas, vendas o antifaces.
ORGANIZACION: Los niños/as traerán diferentes frutas. Se hacen 5 bandejas con diferentes frutas. Una bandeja por grupo.	
DESARROLLO: El primero de cada grupo se pone el antifaz, coge una fruta y cuando la prueba dice en voz alta la fruta que es. Seguidamente da el antifaz al siguiente de la fila	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

¿A QUÉ HUELE?	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo Medio
EFECTO: LOS SENTIDOS.	**MATERIAL**: Frascos con diversos olores, pañuelos de papel.
ORGANIZACION: Se hacen 5 grupos. Cada grupo tiene 5 pañuelos de papel impregnados con diferentes olores pj- rosas, naranja, gominolas, colonia, queso. También sirven recipientes con estos olores.	
DESARROLLO: Cada grupo se coloca delante de una bandeja y huele uno de los pañuelos o uno de los recipientes. Cuando lo identifique va donde la maestra/o y le dice lo que ha olido. Seguidamente se pone en la fila para oler otro pañuelo o recipiente.	
VARIANTES: 1.- Hacerlo colocándose un antifaz	**ESTRUCTURA**:

¿QUIÉN HABLÓ?	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS.	**MATERIAL**: Una venda (pañuelo), antifaz
ORGANIZACION: Se forma un círculo y uno de ellos/as, con los ojos vendados se coloca en el centro.	
DESARROLLO: Se colocan todos los alumnos/as formando un círculo y uno de ellos/as se pone en el centro con los ojos vndados. Uno de los alumnos/as del círculo dice una frase corta y el del centro indicará con la mano la dirección de donde proviene el sonido, y trata de decir el nombre del que habló. Cada dos intentos se cambia a la alumna/o que está en el centro	
VARIANTES: 1.- Cantando una canción o tarareando. 2.- Disimulando la voz.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

EL DETECTIVE	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: La clase sentada enfrente del maestro/a que está con una alumna/o.	
DESARROLLO: El maestro/a tapa los ojos de la alumna/o que tiene con él (lo hipnotiza). En ese momento manda a un niño/a que se coloque detrás de él con mucho sigilo para que el hipnotizado no le oiga. Quita la mano de los ojos del hipnotizado y le dice que ha hecho desaparecer a un compañero/a de la clase (que está detrás de ellos muy en silencio) y tiene que adivinar quién es. La maestra/o coloca al hipnotizado delante de ella para que no pueda girarse para ver al desaparecido.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA**:

LA BÚSQUEDA	**EDAD**: 4 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 un trozo de lija, un trozo de papel, un triángulo, un cuadrado, un círculo, una pinturilla, un lapicero y un bolígrafo.	
DESARROLLO: Hay que enseñar bien los materiales 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 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.	
VARIANTES: 1.- Se introducen bloques lógicos y buscamos además de una forma geométrica, un grosor determinado.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

DESAPARECIDO	**EDAD**: 5AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: LOS SENTIDOS	**MATERIAL**: Objetos, Sonidos, Bebidas.
ORGANIZACION: Todos los jugadores se ponen en una fila sentados y se les predispone a prestar atención. El director del juego se coloca de frente	
DESARROLLO: El director/a del juego saca una serie de objetos (uno a uno) y los coloca en el espacio. Deja un tiempo determinado de observación. Más tarde se dan la vuelta y el director/a quita un objeto., al volver a mirar deben adivinar, qué objeto falta.	
VARIANTES: 1.- Quitar más de un objeto 2.- Cambiarlos de lugar algún objeto sin quitar ninguno 3.- Añadir objetos en lugar de quitarlos	**ESTRUCTURA**:

NOS LAVAMOS LAS MANOS	**EDAD**: 4 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**:

MUSEO DEL JUEGO

SACO EL TESORO	**EDAD**: 4 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**: 4 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.	
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**:

MUSEO DEL JUEGO

A QUE OLEMOS	**EDAD:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

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

MUSEO DEL JUEGO

CUANTO PUEDO SALTAR	**EDAD:** 4 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:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: gran grupo
EFECTO: CONOCIMIENTO DE SI MISMO	**MATERIAL:** ninguno
ORGANIZACION: todas las alumnas/os repartidas/os por la sala.	
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:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS PUENTES	**EDAD:** 4 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:**

SOPLO LA PELOTA	**EDAD:** 4 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.	

MUSEO DEL JUEGO

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**:

SOMOS DIFERENTES	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Parejas
EFECTO: CONOCIMIENTO DE SI MISMO	**MATERIAL**: Reproductor música
ORGANIZACION: las alumnas/os repartidas/os por la clase.	

DESARROLLO:

Cuando la música suena todo el mundo está bailando. Cuando la música se para la maestra/o dice "parejas" y las alumnas/os se colocan por parejas. En ese momento la maestra/o les dice que junten las manos y vean la que es más grande más pequeña. Se establece un pequeño diálogo sobre las diferencias y semejanzas.

Ponemos la música y a bailar. Se para la música "parejas" (diferentes). Comparamos los pies. "Los que tengan los pies más pequeños que levanten la mano. Los que tengan los pies más grande que levanten las manos".

Comparamos las partes del cuerpo, el color de la piel, el color del pelo, etc. y les hacemos ver que todos somos diferentes.

VARIANTES:	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

ME LLEVO LA PELOTA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: CONOCIMIENTO DE SI MISMO	**MATERIAL:** Una pelota por alumno/a
ORGANIZACION: repartidos por la sala. Cada alumno/a con una pelota	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "llevamos la pelota con las manos. Muy bien. Ahora llevamos la pelota con las manos y la cabeza. Muy bien. Ahora no podemos usar las manos y vamos a llevar la pelota con las rodillas. Ahora con los tobillos. Ahora con el hombro sin usar las manos. ¿No podemos? ¿Y con la frente sin usar las manos? Si la solución al transporte no sale, se la damos. ¿Y si pedimos ayuda y lo hacemos entre dos? Llega un momento que no podemos y es cuando tenemos que pedir ayuda.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

CONDUZCO LA PELOTA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: CONOCIMIENTO DE SI MISMO	**MATERIAL:** Una pelota de tenis de mesa por alumna/o y una pajita ancha.
ORGANIZACION: colocadas/os en el suelo preparados para conducir la pelota soplando con la pajita.	
DESARROLLO: A una señal, los alumnos/as van conduciendo la pelota soplando con la pajita. Al cabo de un rato cambiamos la pelota de tenis de mesa por una más grande (de plástico o goma) y que la conduzcan soplando. Cambiamos la pelota por una de tenis. Si no hay algunos/as que no puedan les indicamos que pidan ayuda. Vamos cambiando las pelotas hasta que todos tengan que pedir ayuda y sean necesarias dos personas como mínimo para mover el objeto.	
VARIANTES:-Usar otros objetos como pinturillas, bolos de plástico, bolas de plastilina, etc.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

ESTATUAS EQUILIBRISTAS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: CONOCIMIENTO DE SI MISMO	**MATERIAL:** Un ladrillo por alumno/a y un reproductor de música.
ORGANIZACION: los ladrillos repartidos por la sala. Los alumnos/as repartidos por la sala.	
DESARROLLO: Suena la música y todo el mundo a bailar. Cuando la música se para todo el mundo tiene que buscar un ladrillo (el pedestal de la estatua) y se convierte en estatua. Después de repetirlo varias veces, la maestra/o les dice "ahora nos convertimos en estatuas con los ojos cerrados" y comentamos que si alguien se cae no pasa nada y que es normal perder el equilibrio con los ojos cerrados, y que hay personas que lo hacen muy bien y no se caen. Y la maestra/o hace un ejemplo. Después de repetirlo varias veces la maestra/o les dice "ahora somos estatuas sobre un pie". Se caerán todos. Es el momento de decirles que pidan ayuda. Que se junten dos ladrillos para que puedan estar agarrados de la mano y guardar mejor el equilibrio. Hacerles ver lo bueno que es pedir ayuda y lo bueno que es ofrecer ayuda a quien lo necesita. Unas veces ayudo y otras me ayudan.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

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)"

MUSEO DEL JUEGO

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.

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.

MUSEO DEL JUEGO

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

MUSEO DEL JUEGO

LAS CIGÜEÑAS	**EDAD**: 4 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**: 4 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.	
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**:

MUSEO DEL JUEGO

LA FIGURA EN LA PARED	**EDAD:** 4 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:**

LOS APOYOS	**EDAD:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

EL ESPEJO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Parejas
EFECTO: ACTITUD POSTURAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Se colocan los niños/as dos a dos, uno frente a otro: uno es el espejo y el otro el que se mira en el espejo.	
DESARROLLO: El que se mira en el espejo realiza un movimiento (lento, simple y continuo) y el que hace de espejo lo reproduce simultáneamente. Se cambian los papeles.	
VARIANTES: 1.- Los movimientos realizados pueden reproducir acciones o historias sencillas: abrir y cerrar una puerta, comer, etc.	**ESTRUCTURA:**

SIMÓN DICE	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ACTITUD POSTURAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Todos los jugadores/as sentados en círculo.	
DESARROLLO Un jugador/a comienza el juego diciendo "Simón dice que nos toquemos los pies". Todos los jugadores/as deben imitar ese movimiento. Simón dice que nos pongamos (y elige una postura). Ir rotando el puesto de “Simón”	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LA ESTATUA	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ACTITUD POSTURAL.	**MATERIAL**:Ninguno
ORGANIZACION: Un niño/a se coloca enfrente de otro como que fuera un bloque de barro.	
DESARROLLO: El escultor coloca a su compañero/a en la posición que quiera. La estatua aguanta la postura unos segundos y cambian los papeles.	
VARIANTES: 1.- Mientras la estatua aguanta la postura el escultor le va contando en que posición está. 2.- Igual que en la variante 1 pero la escultura con los ojos cerrados.	**ESTRUCTURA**:

ESTATUAS EN GRUPO	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: ACTITUD POSTURAL	**MATERIAL**: Ninguno, Si se desea puede hacerse con Aros, Picas, Etc.
ORGANIZACION: Los niños/as se disponen en círculo.	
DESARROLLO: Un/a participante sale al centro y adopta una posición concreta que mantiene como si fuese una estatua. El resto del grupo le imita. Los alumnos/as se van turnando.	
VARIANTES: 1.- Cada alumno/a da nombre a su estatua y dice todos somos “el león”, “la señora con paraguas” “el hombre asustado”, etc. 2.- Hacerlo por parejas, tríos, etc.	**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.

Un mal equilibrio 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

MUSEO DEL JUEGO

SIN SALIRSE DEL CAMINO	**EDAD:** 4 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:**

ME LANZO DESDE EL PUENTE	**EDAD:** 4 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.	
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:**

MUSEO DEL JUEGO

LAS CABALLERAS Y LOS CABALLEROS	**EDAD:** 4 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:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** Un pandero
ORGANIZACION: Los alumnos/as repartidos por la clase.	
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:**

MUSEO DEL JUEGO

PUENTES PELIGROSOS	**EDAD:** 4 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:**

SI TE MUEVES TE CONGELO	**EDAD:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

PUENTE DE RUEDAS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: QUILIBRIO 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.	
VARIANTES: 1.- Pisar dentro de la rueda (roca movediza) sin tocarla (es venenosa).	**ESTRUCTURA:**

EQUILIBRIOS EN EL BANCO	**EDAD:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

POR LOS ANDAMIOS	**EDAD**: 4 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"	
VARIANTES: 1.- Andamos lateral 2.- Andamos a cuadrupedia apoyando las rodillas. 3.- Andamos a cuadrupedia sin apoyar las rodillas	**ESTRUCTURA**:

POR LAS PIEDRAS	**EDAD**: 4 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**:

MUSEO DEL JUEGO

UN PIE EN CADA ARO	**EDAD:** 4 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	
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:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

POR EL BORDE	**EDAD:** 4 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.	
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:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

TRANSPORTE DE AROS MÁGICOS	**EDAD:** 4 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.	
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:**

MUSEO DEL JUEGO

EL CAMARERO	**EDAD:** 4 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:**

PASO DEL PUENTE	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO.	**MATERIAL:** Banco Sueco.
ORGANIZACION: Los niños/as se colocan en fila frente al banco, en grupos de 4 a 6.	
DESARROLLO: Los niños/as deberán pasar sobre un banco imaginando que es un puente. Intentaremos darle toda la confianza posible para que tenga éxito en la tarea. El niño/a irá andando sobre el banco con los brazos en cruz, con pasos largos y decididos	
VARIANTES: 1.- Pasar de medio lado 2.- Pasar a cuadrupedia 3.- Colocando el banco invertido.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

CRUZAR EL RIO SIN MOJARSE	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL**: 1 o 2 aros o neumáticos por alumna/o
ORGANIZACION: Niños/as ordenados frente a la fila de aros o de neumáticos. Pueden ser la mitad aros y la mitad neumáticos.	
DESARROLLO: Pisando dentro de los aros o neumáticos, tratar de atravesar el río sin mojarse, es decir, sin tocar con los pies fuera de los aros. Hasta que una alumna/o no haya pasado dos o tres aros o neumáticos no sale el siguiente	
VARIANTES: 1.- Variar la distancia entre los aros y colocarlos de forma diferente. 2.- Variar el tamaño de los aros 3.- Colocar ladrillos dobles 4.- Colocar ladrillos simples	**ESTRUCTURA**:

PARARSE DE IMPROVISO	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Un perseguido/a, delante de todo el grupo.	
DESARROLLO: El maestro/a o un alumno/a, es perseguido por todos; de repente, se gira y todos han de quedarse inmóviles. El que no pueda aguantar el equilibrio o se mueva pasa al final del grupo. El juego termina al ser alcanzado.	
VARIANTES: 1.- El perseguido/a lleva un balón, en cualquier momento lo lanza atrás y quién lo recoge pasa a ser el perseguido.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

PEGAR FIGURAS	**EDAD** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Se colocan los alumnos/as por parejas.	
DESARROLLO: Uno de los miembros de la pareja va a capturar al otro, pero si se para y adopta una postura cualquiera, el compañero/a le tiene que imitar y quedarse paralizado como él. Mientras mantenga la postura de inmovilidad no se le puede dar, si se mueve y le toca se cambia y será el otro quién capture. Para pararse tienen que decir una palabra (stop, rana, etc. Palabras en inglés….)	
VARIANTES: 1.- Variando la forma de desplazamiento. 2.- Dando un tema determinado para la posición de estatuas. 3.- Posturas: CANGURO (saltando sobre el suelo). SERPIENTE (reptando). TORTUGA (cuadrupedia).	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

UN, DOS, TRES, ESCONDITE INGLÉS	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: El maestro/a o un alumno/a se pone de cara a la pared. Los otros, lejos de él, en la línea de salida.	
DESARROLLO: Quién está de cara a la pared dice la frase: "UN, DOS, TRES, ESCONDITE INGLÉS, SIN MOVER LOS PIES", mientras, los demás pueden avanzar desde una línea determinada. Al acabar la frase, el que se queda gira la cabeza y los otros tratarán de permanecer inmóviles. El que esté en movimiento será enviado a la línea de salida por el que la queda. Van avanzando hasta que uno logra tocar al que la queda, momento en el que sale a perseguir a todos. Si coge a alguno antes de llegar a la línea de salida, pasa a quedar.	
VARIANTES: 1.-Realizar el desplazamiento de una forma determinada, como un animal. 2.- El primero que toque al que se la queda, pasa a quedársela directamente.	**ESTRUCTURA**:

CARRERAS CON UN PIE	**EDAD**: 5AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINAMICO.	**MATERIAL**: Una marca (meta), un taco y pica.
ORGANIZACION: Los niños/as se distribuyen en filas y equipos de 4 ó 5.	
DESARROLLO: Las filas detrás de la salida y a la señal, salen a la pata coja (pierna derecha) hasta la meta (el taco con la pica), cambian de pierna (izquierda) para volver y dar el relevo en las manos al siguiente niño/a de su equipo con una palmada.	
VARIANTES: 1.- Puede llevarse un pañuelo, balón, etc. Para entregar como testigo en el relevo. 2.- Alternar 3 pata coja derecha y 3 izquierda, (con ritmo).	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

EL DERRIBO	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINAMICO	**MATERIAL**: bancos, colchonetas y balones.
ORGANIZACION: Se colocan unos bancos en fila y colchonetas a los lados por si se cae alguien. Se divide la clase en dos equipos.	
DESARROLLO: El juego consiste en que los miembros de un equipo deben cruzar por los bancos sin caerse, y los miembros del equipo contrario deben de tratar de impedírselo, para ello lanzan los balones dando a sus compañeros siempre en las piernas. Si alguien golpea en otra parte se le manda a descansar un rato.	
VARIANTES: 1-.Variar la forma de pasar por el banco	**ESTRUCTURA**:

CAMINAR SOBRE RECTA	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Situados frente a una línea recta pintada o una cuerda.	
DESARROLLO: Se camina sobre la recta: - Con pasos cortos. - Con pasos largos. - Combinación de pasos cortos y largos, para conocer el concepto de dimensión en el espacio.	
VARIANTES: 1.- De lado 2.- Con cuadrupedia 3.- Poner ladrillos para pasarlos por encima sin apoyarse en ellos.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

EL TAMBOR MÁGICO	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL**: Un Instrumento de percusión.
ORGANIZACION: Todo el grupo se distribuye por el espacio	
DESARROLLO: La maestra/o presenta el instrumento de percusión al grupo diciendo que es un tambor mágico, pues solamente la gente se puede mover mientras que oiga su sonido, cuando cese quedarán inmovilizados. Indicamos la forma en la que quedan pj- dos pies, un pie, dos manos y un pie, dos rodillas y una mano, etc.	
VARIANTES: 1.- Golpear el tambor con diferentes intensidades y ritmos. 2.- Dar consignas para el movimiento: rápido, lento.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

ESTATUAS EN GRUPO	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as se disponen en círculo.	
DESARROLLO: Un/a participante sale al centro y adopta una posición concreta que mantiene como si fuese una estatua. El resto del grupo le imita. Los alumnos/as se van turnando.	
VARIANTES: 1.- Cada alumno/a da nombre a su estatua y dice todos somos "el león", "la señora con paraguas" "el hombre asustado", etc. 2.- Hacerlo por parejas, tríos, etc. 3.- Puede usar objetos como aros, picas etc.	**ESTRUCTURA**:

EL BARCO	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Pequeño grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINAMICO.	**MATERIAL**: 4 ladrillos por cada Grupo
ORGANIZACION: Distribuidos en grupos de tres se delimita una zona (el río), señalada en la sala, patio o gimnasio.	
DESARROLLO: Este juego consiste en que tres jugadores traten de pasar el río con cuatro ladrillos. Los alumnos/as se colocan encima de los ladrillos. Al ser cuatro hay un ladrillo que sobra que es el último. Éste hay que pasársele al capitán que lo coloca en el suelo y cada marinero se mueve al ladrillo que tiene delante, de esta manera el barco se mueve. Cada vez que se llega a una orilla cambiamos de capitán y volvemos.	
VARIANTES: 1.- Puede probarse con 5 ladrillos y 4 compañeros/as o también 6 ladrillos y 5 compañeros/as.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

CAMBIAR DE SITIO	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL**: 4 bancos suecos
ORGANIZACION: Colocamos los bancos formando un cuadrado y los alumnos/as subidos en los bancos.	
DESARROLLO: Establecemos un principio y un final en la fila que forman las niñas/os que están encima del banco. El primero de la fila tiene que pasar al último lugar sin bajarse del banco ni él ni ninguno de los que están encima del banco. Hay que contar con la ayuda de todos los compañeros/as para pasar sin que nadie se caiga del banco. Si la cosa no va bien podemos poner banco doble, o poner el banco doble en dos zonas, un banco simple uno doble uno simple y uno doble.	
VARIANTES: 1.- Colocarse por estaturas. 2.- Colocarse por color de la ropa	**ESTRUCTURA**:

SUBIR O PARAR	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL**: 1 ladrillo con una pica clavada por niña/o. Un pandero.
ORGANIZACION: Se colocan repartidos por el espacio tantos ladrillos con una pica encima (puesta en el agujero del ladrillo) como alumnos/as tenemos.	
DESARROLLO Marcamos un ritmo con el pandero para que los niños/as se muevan por la clase sin tocar las casitas (el ladrillo con la pica). Cuando damos un golpe fuerte en el pandero todo el mundo se tiene que subir a "una casita"; si damos dos golpes fuertes nos tenemos que sentar en el suelo.	
VARIANTES: 1.- Cambiar la opción de sentarse por otra (patacoja, tres apoyos, boca abajo, etc.)	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

FILA DE AROS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** 25 aros de colores
ORGANIZACION: Colocamos los aros en fila haciendo una "U" o un cuadrado o en zig-zag. Los alumnos enfrente formando una fila.	
DESARROLLO: Los alumnos/as tienen que pasar pisando dentro de los aros salvo en los aros de color azul que hay que pasar a pata coja y en los amarillos que hay que pasar con los pies juntos. La pata coja la hacemos cada vez con una pierna.	
VARIANTES: 1.- Pata coja (aros rojos) y pisar fuera (azul) 2.- Pies juntos dentro (amarillo) y pisar por fuera (verde) 3.- Probar con las 3 instrucciones	**ESTRUCTURA:**

FILA DE LADRILLOS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO YDINÁMICO	**MATERIAL:** 25 ladrillos
ORGANIZACION: Colocamos los ladrillos formando una fila	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "cuidado porque tenemos que atravesar un precipicio por este puente. Así que vamos a pasar muy despacio sin caernos". Si se caen les animamos y a continuar. Cuando terminan de pasar se colocan en la cola a esperar su turno. No dejar que vayan muy juntos para evitar que se agarren. Hay que tener en cuenta que cuando van muy juntos y se reduce su campo de visión pierden fácilmente el equilibrio.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL SALTO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EQUILIBRIO ESTÁTICO Y DINÁMICO	**MATERIAL:** 1 aro y 1 antifaz por alumno/a
ORGANIZACION: Los niños/as están repartidos por la sala dentro de su aro	
DESARROLLO: Todo el alumnado está mirando a la maestra/o. Cada vez que diga "salto" todo el mundo salta dentro del aro y se queda quieto como una estatua. La maestra/o cambia de sitio y grita "salto". Entonces los niños/as deben de saltar y girar para quedarse orientados enfrente de la maestra/o y quietos como un estatua. Las estatuas no pueden salir del aro porque se caerían. Trabajamos ¼ y ½ de giro. Cuando lo tengan trabajado, probamos ha realizarlo con los ojos tapados con un antifaz.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

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".

JUEGOS Y ACTIVIDADES

MUSEO DEL JUEGO

PASAR TUMBADOS	**EDAD:** 4 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:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: DESARROLLO TÓNICO MUSCULAR	**MATERIAL:** ladrillos y pica
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**: 4 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**: 4 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

HOMBRES BLANDOS-HOMBRES DUROS	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: DESARROLLO TÓNICO/MUSCULAR.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as se distribuyen por el espacio, realizando las actividades propuestas.	
DESARROLLO: Los niños/as se mueven por la sala mientras el profesor/a les dice la parte del cuerpo que se les convierte es plastilina y queda blanda. Siguen hasta que las piernas también sean blandas y se no puedan andar y se tengan que tumbar en el suelo. Posteriormente el maestro/a les indica las partes del cuerpo que se van poniendo duras y vuelven a recuperar el tono volviendo a moverse otra vez.	
VARIANTES: 1.- Intentar tener a la vez una parte del cuerpo blanda y otra dura	**ESTRUCTURA**:

PALOMITAS PEGAJOSAS	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO:DESARROLLO TONICO-MUSCULAR	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Todos los jugadores/as se desplazan por el espacio libre en cuclillas. Si se cansan, pueden ponerse de pie, luego siguen en cuclillas.	
DESARROLLO: Los jugadores/as deben desplazarse y si se encuentran con otro jugador, se agarrarán y entre ambos seguirán moviéndose, intentando buscar a nuevas "palomitas". El juego se acabará cuando todo el grupo esté muy unido y sigan andando de cuclillas para desplazarse.	
VARIANTES: 1.- Los alumnos/as se mueven saltando como ranas. Como canguros. A pata coja. A cuadrupedia (apoyados en las rodillas), etc.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

PUENTES HUMANOS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: DESARROLLO TÓNICO-MUSCULAR	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as se colocan en grupos de 5. Cuatro de ellos se colocan en posición de tierra inclinada (apoyados en las manos y pies, dejando hueco para pasar por debajo) uno al lado de otro, hombro con hombro. El último preparado para pasar.	
DESARROLLO: El último comienza a pasar reptando por debajo de los puentes. Cuando ha terminado grita "pirata" y se coloca en posición de puente para que el que haya quedado último pueda pasar. Cada grupo se busca su palabra para indicar que el siguiente puede comenzar. También puede ser la maestra/o quien indique el orden de salida. Cada vez que toque a una niña/o, empieza a pasar por debajo de los puentes humanos.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

RELEVOS DE ELEFANTAS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupos mediano
EFECTO:DESARROLLO TÓNICO MUSCULAR	**MATERIAL:** 5 balones
ORGANIZACION: 5 grupos. Se establece una línea de salida y una meta (distantes 3-4 metros). Cada grupo se coloca con su balón en fila detrás de la línea de salida.	
DESARROLLO: La primera elefanta/e se coloca en cuadrupedia, con un balón en el medio que tiene que conducir (se ayuda de pies y manos) sin que se le escape hasta la línea de meta y volver, para entregarlo al siguiente de la fila que hará lo mismo. El balón que sea un poco grande para controlarlo mejor. Si el balón se escapa mucho, se puede cambiar el balón por un ladrillo y seguro que les resulta un poco más fácil porque no se escapa.	
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 nuestros/as alumnos/as 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

MUSEO DEL JUEGO

IMITAMOS SONIDOS	**EDAD:** 4 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:** 4 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,	
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:**

MUSEO DEL JUEGO

LIMPIO A MI COMPAÑERO	**EDAD:** 4 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:**

LOS GLOBOS	**EDAD:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

PALMADA RELAJADA	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Individual
EFECTO: RESPIRACIÓN.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as se colocan libremente por el espacio.	
DESARROLLO: Los niños/as corren o se desplazan de la manera que indique el maestro/a. El maestro/a da una palmada. Los niños/as se paran y retienen la respiración, hasta la siguiente palmada.	
VARIANTES: 1.- Pueden desplazarse por parejas, para comprobar que los respectivos compañeros/as, no hacen trampa y además se motivan mutuamente.	**ESTRUCTURA**:

EL GLOBO SE HINCHA	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RESPIRACION.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Cada niño/a situado de pie en el lugar que él escoja.	
DESARROLLO: Partiendo de una posición relajada: el niño/a está sentado. Cuando el globo se hincha: el niño/a inspira y se pone de pie haciéndose grande. Cuando el globo se deshincha: espira y se va deshinchando y encogiendo.	
VARIANTES: 1.- Partir de distintas posiciones. 2.- El globo se pica y salimos corriendo en cualquier dirección	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

LA PELOTA LOCA	**EDAD:** 4 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:**

SACAR EL GLOBO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: RESPIRACIÓN	**MATERIAL:** 5 aros y 5 globos
ORGANIZACION: Se colocan 5 niños/as sentados de rodillas alrededor de cada aro, y un globo dentro de cada aro.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "tenemos que soplar fuerte el globo para ver si lo sacamos del aro, pero no podemos coger aire por la boca, lo tenemos que coger por la nariz. Todo el mundo tapándose la boca con una mano. Cogemos todo el aire que podamos por la nariz y cuando se diga ya (o una palmada, o un toque de pandero, etc.) lo echamos por la boca". Y si lo hacemos al revés. ¿Qué pasa? Cada tres o cuatro intentos paramos y comentamos qué es lo que pasa.	
VARIANTES: 1.- Colocar aros más grandes 2.- Colocar otros objetos	**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

MUSEO DEL JUEGO

VUELTA A LA CALMA	**EDAD:** 4 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:** 4 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**: 4 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 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**:

MUSEO DEL JUEGO

RELAJACIÓN CON BALÓN	**EDAD:** 4 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

MUSEO DEL JUEGO

PASO DEL RIO	**EDAD**: 4 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**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**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:** 4 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	

MUSEO DEL JUEGO

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:**

STOP	**EDAD:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

EN LA CUEVA	**EDAD:** 4 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.	
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:**

MUSEO DEL JUEGO

UNO EN CADA ARO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

SALTO Y MIRO	**EDAD:** 4 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:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

LA CROQUETA	**EDAD:** 4 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.	
VARIANTES: 1.- Se les puede ayudar poniendo un plano inclinado.	**ESTRUCTURA:**

LOS CANGUROS CRUZAN EL RIO	**EDAD:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

CON LA BARRIGA ARRASTRAS	**EDAD:** 4 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?"	
VARIANTES: 1.- Pasar dos a la vez	**ESTRUCTURA:**

SALTO Y MIRO SIN SALIR DEL ARO	**EDAD:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

EL PERSEGUIDOR	**EDAD:** 4 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:**

RELEVO DE ANIMALES	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Por equipos de igual número de alumnos/as. 4 o 5 componentes por equipo	
DESARROLLO: Cada equipo se coloca en una zona de partida. Tienen que ir hasta un punto y volver El primero que sale realiza el desplazamiento imitando a un animal, cuando llega al punto de partida da el relevo y el siguiente realiza el mismo desplazamiento imitando al mismo animal. Así hasta que lo hayan realizado todos. Cada vez que se acabe una ronda se cambia el primero/a de la fila. Repetir tantas veces como niños/as haya en la fila	
VARIANTES: - Cada niño/a de la fila hace un animal distinto - Lo hacen todos juntos cada vez como si fueran una manada.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

TRONCOS RODANTES	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Se distribuyen por el espacio, tumbados como troncos.	
DESARROLLO: El profesor/a comienza la historia, de unos troncos que fueron cortados y van a ser transportados: - Rodando:(todos los alumnos/as ruedan por el suelo). - Llegamos a un río y nos lleva la corriente: (todos los alumnos reptan por el suelo). - Llegamos a la fábrica de muebles y nos sacan del río: (volvemos a rodar...).	
VARIANTES: 1.- Puede complicarse la historia con cuadrupedias (nos llevan en un camión), saltos de pie (nos levantan y apoyan en esa pared), etc.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

PERSECUCIÓN	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Se hacen tres grupos, se enumeran del 1 al 7 u 8 y se sientan en círculo dentro de un aro. Si en un grupo hay más que en los otros, no pasa nada por tener en el mismo grupo dos 3 o dos 5.	
DESARROLLO: Se hacen tres grupos, una vez numerados del 1 al 7 u 8, se sientan en círculo. Cuando el director/a del juego diga un número, los que tengan ese número tienen que dar la vuelta al círculo y volver a sentarse en su casita lo antes posible	
VARIANTES: 1.- Variar la forma de desplazamiento 2.- Por parejas	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

SÍGUEME	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: COODINACIÓN DINÁMICA GENERAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Se distribuyen por el espacio, por parejas.	
DESARROLLO: A la señal del maestro/a, uno/a de la pareja se desplaza de distintas formas (cuadrupedia, reptaciones, etc.), y el otro/a debe imitar esa forma de desplazamiento. A una nueva señal, se invierten los "roles" de las parejas.	
VARIANTES: 1.- No podemos usar una mano. 2.- No podemos usar un pie.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS SALTAMONTES Y LAS RANAS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** Tiza
ORGANIZACION: Grupos de 4 ó 5 alumnos/as.	
DESARROLLO: Se traza un gran círculo en el suelo, dentro de él se colocan los alumnos/as que harán de saltamontes y que irán dando saltos a "la pata coja", pero sin salir del círculo. Otro alumno/a hace de rana y persigue a los saltamontes, pero esta rana va en cuclillas, por lo que no salta tan de prisa como los saltamontes. Al capturar a alguno la rana se transforma en saltamontes y el saltamontes capturado en rana. Si se dejan pillar hacer los cambios de forma rotativa	
VARIANTES: 1.- Ir agrupando alumnos/as en círculos cada vez más amplios y alternar los saltamontes y ranas permitiendo finalmente que el espacio de trabajo sea toda la sala. 2.- Variar los desplazamientos, canguros y leones, et.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LA PESTE	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Un jugador/a se la queda, tiene una pelota en la mano. Los demás huyen de él e intentan evitarlo.	
DESARROLLO: El jugador/a que se la queda intenta tocar a los otros jugadores/as. No puede lanzar la pelota. Cuando uno/a ha sido tocado con la pelota se la queda. Coge la pelota y a perseguir.	
VARIANTES: 1.- Dejar que se la queden 3 ó 4 cada uno con una pelota.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

RELEVO DEL SOMBRERO	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL.	**MATERIAL**:Sombreros (de tela o de papel) o gorras
ORGANIZACION: Carrera de relevos con un número determinado de equipos. Cada equipo de 4-5 alumnos.	
DESARROLLO: Consiste en recorrer un determinado espacio con un sombrero o gorra en la cabeza. Una vez llegado a la línea de salida se da el sombrero o gorra al siguiente de la fila que se lo pone y sale corriendo.	
VARIANTES: 1.- En cuadrupedia. 2.- Reptando. 3.- Saltando pies juntos 4.- Cuadrupedia invertida (como un cangrejo)	**ESTRUCTURA**:

BRUJOS Y BRUJAS	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL**: Una pelota por cada brujo o bruja. .
ORGANIZACION: Un brujo o bruja por cada 5 alumnos/as. Los brujos y brujas llevan una pelota en la mano que convierte en estatua de roca a todo el que toca.	
DESARROLLO: Las brujas y brujos deben petrificar al resto de jugadores/as tocándoles. Los niños/as petrificados, pueden ser liberados si reciben un abrazo por alguno/a de los duendes que están libres.	
VARIANTES: -Los niños/as embrujados permanecen de pie con las piernas ligeramente abiertas y para salvarse una compañera/o libre ha de pasar por debajo.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

COORODINACIÓN CON BANCOS SUECOS	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINAMICA GENERAL	**MATERIAL**: Bancos Suecos
ORGANIZACION: Se colocan bancos suecos longitudinalmente a lo largo de un recorrido.	
DESARROLLO: Se montan uno o varios circuitos. Los circuitos deben ir aumentando de dificultad y en ellos se debe incluir: pies juntos (saltando a un lado y otro del banco), corriendo con piernas separadas y dejando el banco sueco entre las piernas, sobre el banco en cuadrupedia normal y cuadrupedia invertida. Dar la vuelta a un banco y pasar de pie o dando saltos a derecha e izquierda, desplazamientos adelante, de espaldas y laterales, etc.	
VARIANTES:1.- Realizar giros y equilibrios. 2.- Variar la disposición de los bancos, para aumentar la dificultad.	**ESTRUCTURA**:

TOCAR Y PARAR	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL**: Una pelota pequeña
ORGANIZACION: Uno/a de los participantes lleva una pelota en la mano y es el brujo perseguidor/a, el resto perseguidos/as.	
DESARROLLO: El perseguidor/a intenta tocar a cualquiera de los otros jugadores/as, el que es tocado o sale de los límites del campo, se convierte en brujo perseguidor/a y tiene que coger la pelota y tocar en el suelo antes de ir a pillar.	
VARIANTES: 1.- Introducir más de un brujo/a. 2.- Reducir paulatinamente el espacio de acción.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

COCODRILO DORMILÓN	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL	**MATERIAL:** Aros (casa de los cocodrilos).
ORGANIZACION: En un extremo se ponen los aros. En el otro extremo de la sala delimitado con cuerdas está la casa de los niños/as.	
DESARROLLO: Un niño/a sentado dentro de uno de los aros (casa de cocodrilo) se la queda de cocodrilo, el resto desde el otro extremo (su casa donde no les pueden dar), se acercan cantando "Cocodrilo Dormilón ¿Cómo estas?". El Cocodrilo (la niña/o que está en el aro) responde: "Estoy peinándome", "Calzándome", "Despertándome". "Lavándome los dientes", etc. Así sucesivamente, hasta que diga: "CAZANDO", en cuyo momento se levanta a perseguir y dar a los niños/as. Todos los tocados se convierten en Cocodrilos y se van sentando en los aros (casa de cocodrilo). Se repite hasta que quede uno.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

RELEVO DE CANGREJOS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINAMICA GENERAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Todos los alumnos/as se dividen en grupos y se colocan en fila y en posición de cangrejo (cuadrupedia invertida).	
DESARROLLO: A la señal, el primero de cada fila sale desplazándose en posición de cangrejo, hasta un lugar del campo. Vuelve de igual manera y da el relevo al segundo de la fila.	
VARIANTES: 1.- Poner obstáculos en el recorrido. 2.- Realizar la vuelta en posición de cuadrupedia normal, hacia delante. 3.- Andar en cuadrupedia pero lateralmente	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

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).

JUEGOS Y ACTIVIDADES

MUSEO DEL JUEGO

LLUVIA DE GLOBOS	**EDAD:** 4 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:** 4 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.	
VARIANTES: 1.- Variar el tamaño de la pelota 2.- Usar una pica	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

GUIO LA PELOTA POR LOS BANCOS	**EDAD:** 4 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:** 4 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.	
DESARROLLO: Los 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:**

MUSEO DEL JUEGO

CONDUZCO EL BALÓN CON LOS PIES	**EDAD:** 4 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.	
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:** 4 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.	

MUSEO DEL JUEGO

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**:

CIRCUITO CON LOS PIES	**EDAD**: 4 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**: 4 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:**

GOLPE DIRECTO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACION DINAMICA SEGMENTARIA (ojo-mano)	**MATERIAL:** Balones y pelotas de espuma.
ORGANIZACION: Los jugadores/as distribuidos por todo el espacio, uno/a de ellos la queda, con un balón.	
DESARROLLO: Un jugador/a "la queda" y los demás intentan escapar de él. El jugador/a que "la queda" persigue a sus compañeros/as e intenta dar a alguno de ellos lanzando un balón. El jugador/a que sea dado con el balón se la queda y el otro se salva. No se puede dar en la cara. Si esto pasa el jugador/a, va a descansar un ratito.	
VARIANTES: 1.- Jugar con más de un balón. 2.- Indicar la forma de desplazamiento. 3.- El perseguidor una forma de desplazamiento y los perseguidos otra distinta.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

SÍGUEME	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACION DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-mano).	**MATERIAL:** Una pelota por alumna/o.
ORGANIZACION: Grupos de 5 participantes. Cada alumno/a con una pelota.	
DESARROLLO: El primer niño/a hará varias acciones con una pelota: botarla cierto número de veces, lanzarla al aire y recibirla con una mano, rodarla, etc. Los siguientes repetirán los movimientos siguiendo el mismo orden y usando su propia pelota, al mismo tiempo o individualmente.	
VARIANTES:1.- La maestra/o hace de "jefe" y los demás le imitan.	**ESTRUCTURA:**

LLUVIA DE PELOTAS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-mano)	**MATERIAL:** Una pelota por alumno/a y un pandero
ORGANIZACION: Los alumnos/as están colocados libremente por la sala.	
DESARROLLO Los niños/as se mueven al ritmo del pandero con la pelota en las manos. Cuando damos un golpe fuerte lanzamos la pelota al aire y la tenemos que coger sin que se caiga, y seguimos andando. "Más difícil todavía, lanzamos la pelota al aire con una mano, y damos un golpe más fuerte al pandero que les indica que hay que lanzar. Muy bien. Con la otra." Repetimos bastantes veces. "Nos sentamos a descansar. Arriba, ahora dejamos la pelota en el suelo y cambiamos de pelota"	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS BOLOS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-mano)	**MATERIAL:** Una cuerda, un aro, una pelota y 6 bolos o botellas por grupo
ORGANIZACION: La cuerda es la línea de lanzamiento. A 4 o 5 pasos ponemos el aro y dentro los bolos que hay que derribar. Las alumnas/os situados en fila en la línea de lanzamiento. La primera/o con una pelota.	
DESARROLLO: A una señal la primera/o de la fila lanza la pelota para tratar de derribar el mayor número de bolos posibles. Después de lanzar, coloca los bolos, coge la pelota y se la entrega al siguiente de la fila, colocándose a la cola para esperar otra vez su turno.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

EL PATADÓN	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-pie)	**MATERIAL:** Un balón por alumna/o
ORGANIZACION: Cada grupo se coloca en fila. El primero está en la zona desde donde se golpea al balón.	
DESARROLLO, A una señal las primeras/os de cada grupo dan una patada al balón lo más fuerte posible para enviar el balón todo lo lejos que podamos. Una vez que lo han golpeado, salen a coger su balón para colocarse a la cola de su grupo, mientras los siguientes se preparan par golpear.	
VARIANTES: 1.- Hacerlo con la pierna no dominante.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LOS BOLO-PIES	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-pie)	**MATERIAL:** Una cuerda, un aro, una pelota y 6 bolos o botellas por grupo
ORGANIZACION: La cuerda es la línea de lanzamiento. A 4 o 5 pasos ponemos el aro y dentro los bolos que hay que derribar. Las alumnas/os situados en fila en la línea de lanzamiento. La primera/o con una pelota.	
DESARROLLO: A una señal la primera/o de la fila lanza la pelota golpeándola suavemente con el pie para tratar de derribar el mayor número de bolos posibles. Después de lanzar, coloca los bolos, coge la pelota y se la entrega al siguiente de la fila, colocándose a la cola para esperar otra vez su turno.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

QUE NO SE ESCAPE	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-pie)	**MATERIAL:** Un balón por niña/o y un pandero
ORGANIZACION: Las alumnas/os están repartidos por la sala con el balón en los pies.	
DESARROLLO: Cuando el pandero suena nos movemos empujando el balón suavemente con los pies para que no se vaya lejos. Cuando el pandero se para, todo el mundo se para y tiene que pisar suavemente el balón para que no siga rodando. Hay que moverse por la sala sin chocar.	
VARIANTES: 1.- Indicar si pisamos el balón con el pie derecho o con el pie izquierdo.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

RELEVOS CON EL PIE	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: COORDINACIÓN DINÁMICA SEGMENTARIA (ojo-pie)	**MATERIAL:** Una cuerda, un ladrillo y un balón por grupo
ORGANIZACION: La cuerda es la línea de salida. A 4 o 5 metros un ladrillo que es la línea de meta. En la línea de salida el grupo colocado en fila. El primero de la fila con un balón en los pies.	
DESARROLLO: El primero de la fila sale llevando el balón controlado con los pies, para ello le da golpecitos suaves para que el balón no se vaya lejos. Tiene que llegar al ladrillo, rodearle y volver. Cuando llegue a la línea de salida entrega el balón a quien está primero/a pero con los pies, colocándose a la cola a esperar de nuevo su turno. Quien recibe el balón lo hace con los pies, sin usar las manos. Una vez que tiene el balón controlado realiza el mismo desplazamiento.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

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.

-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

MUSEO DEL JUEGO

CERCA-LEJOS	**EDAD:** 4 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:** 4 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**: 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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**: 4 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**: 4 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**:

MUSEO DEL JUEGO

SEGUIR AL JEFE DE LA MANADA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
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:** 4 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**: 4 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**: 4 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**: 4 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**:

MUSEO DEL JUEGO

CRUZO LA ZONA DE LAS BRUJAS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** 3 pelotas
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:** 4 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**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran Grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL.	**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**: 4 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:** 4 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:** 4 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

EL CORRO CON LOS PIES	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Medio Grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL**: Una pelota.
ORGANIZACION: 3 o 4 grupos. Los grupos en sentados en círculo, con las piernas abiertas tocando los pies de los compañeros.	
DESARROLLO: Hacer pasar la pelota de unos a otros, pasando por todos el balón. El balón rueda, sin que se salga. Hay que decir el nombre del niño/a a quién se pasa. No podemos pasar el balón 2 veces seguidas a la misma persona Puede pasarse con las dos manos, con la mano derecha, con la izquierda...	
VARIANTES: 1.-Pasar el balón con la derecha, con la izquierda. 2.- Colocando la mano encima del balón y haciéndole rodar. 3.- Colocando la mano debajo del balón y lanzándole como su fuera una rampa. 4.- Tumbados, con las dos manos.	**ESTRUCTURA**:

EL ESCULTOR	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Uno de la pareja se coloca enfrente del otro como que fuera un trozo de barro.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: El escultor coloca a su compañero/a en la posición que quiera. La estatua aguanta un poco la posición y mira como está colocada porque luego tiene que colocar al escultor en la misma posición en la que ha estado ella. Cada vez hace uno/a de escultor/a. La maestra/o puede poner ejemplos sencillos de posiciones para las estatuas (brazos en cruz; de rodillas con las manos en la cabeza, etc.) para luego ir aumentando progresivamente la dificultad.	
VARIANTES 1.- Hacer de estatua con los ojos cerrados.	**ESTRUCTURA:**

CAMBIO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Aros
ORGANIZACION: Un gran círculo con aros. Cada niño/a está dentro de un aro menos uno que está en el medio del círculo (también en un aro). Los niños/as están numerados del 1 al 5 de tal manera que habrá cinco1, cinco 2, cinco 3, etc.	
DESARROLLO: El maestro/a dice un número y todos los que tienen ese número tienen que cambiar de aro obligatoriamente. En ese momento el que está en el medio aprovecha para ir a un aro del círculo. El que se queda sin aro pasa al centro.	
VARIANTES: 1.- que sea el alumno/a que está en el centro el que diga el número	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

ENTRAR EN CASA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL.	**MATERIAL** Cuerdas
ORGANIZACION: La mitad del grupo aguanta una cuerda con las manos, creando un círculo, es la pared de la casa. A su alrededor un segundo círculo trazado con tiza, figura ser la acera.	
DESARROLLO: Los niños/as se pasean por la acera. A la señal "en casa", los jugadores/as del círculo levantan la cuerda y los paseantes pasan por debajo y entran en casa. A la señal "salir" todos salen de la casa y pasean por a acera. Se turnan los grupos	
VARIANTES: 1.- Probar diferentes formas de desplazamiento. 2.- Hacerlo con los ojos cerrados “somos niños ciegos”.	**ESTRUCTURA:**

LA CULEBRILLA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL.	**MATERIAL:** Una Cuerda larga por pareja, o atar dos cuerdas normales
ORGANIZACION: Los alumnos/as se agrupan por parejas.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: Por parejas, uno de ellos/as con la cuerda metida entre el pantalón del chándal, se desplaza por el espacio. El otro/a intenta pisar la cuerda del compañero/a, si lo consigue se produce el cambio de papeles.	
VARIANTES: 1.- Aumentar o disminuir la longitud de la cuerda. 2.- Distintas formas de desplazamiento.	**ESTRUCTURA:**

LA PARED	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN, Y ORIENTACIÓN ESPACIAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as se sitúan distribuidos por el espacio, pero tocando la pared con una mano.	
DESARROLLO: En esta situación, caminaremos hacia adelante, hacia atrás, con los ojos cerrados sin perder el contacto con la pared. Este será un primer paso para reconocer el espacio que ocupamos.	
VARIANTES: 1.- Nos alejamos un paso de la pared y volvemos otra vez a tocar la pared con la mano; igual con dos pasos. 2.- Damos media vuelta y tocamos la pared con la otra mano (trabajamos derecha e izquierda) y seguimos andando. 3.- Damos un giro completo y seguimos andando.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

IZQUIERDA, DERECHA, AIRE	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENCATIÓN ESPACIAL.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Todos los alumnos/as se colocan formando una única fila, a lo largo de una línea.	
DESARROLLO: En esta disposición, cuando el que dirige el juego grita "Aire", todos los jugadores/as tienen que dar un salto en su sitio. Cuando grita "izquierda", los jugadores/as darán un salto hacia la izquierda y si lo que grita es "derecha", los jugadores/as darán un salto hacia la derecha. El primero de la fila se va rotando con los demás.	
VARIANTES: 1.- Se puede hacer lo mismo pero colocando aros o bancos suecos.	**ESTRUCTURA**:

UNO/A AL SITIO	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL.	**MATERIAL**: Aros, cuerdas
ORGANIZACION: Cada niño/a está dentro de un aro o sobre una cuerda. Dos o más niños/as (dependiendo del grupo), se encuentran sin nada.	
DESARROLLO: A la señal del maestro/a, todos/as deben cambiar de sitio. No vale coger el aro o la cuerda que tengo justo al lado. Los/as que no tenían lugar deben coger rápidamente uno.	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES: 1.- El maestro/a marca un lugar determinado de la clase y todos deben ir allí rápidamente antes de buscar un aro o una cuerda 2.- Variar los desplazamientos, como una rana, un caballo, etc.	**ESTRUCTURA:**

MUÉVETE DE TU SITIO	**EDAD:** 4 AÑOS **Nº DE JUGADORES:** Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los miembros del grupo se distribuyen por todo el espacio. A continuación se les pide que se fijen en cualquier lugar de la sala.	
DESARROLLO: A la señal, cada jugador/a deberá dirigirse al lugar en que se ha fijado. Debe ir en línea recta, sin pararse y procurando no chocar.	
VARIANTES: 1.- Decir todas las posibilidades de desplazamiento. 2.- Hacerlo por parejas y uno va con los ojos cerrados	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL RÍO DE LOS COCODRILOS	**EDAD:** 5AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL.	**MATERIAL:** Una Tiza para marcar el río o dos cuerdas largas.
ORGANIZACION: Marcar un río de 3m. de ancho, uno/a se coloca dentro y el resto en una de las orillas de dicho río.	
DESARROLLO: El cocodrilo se sitúa en el río. Los demás lo atraviesan procurando no ser tocados. No se puede dar media vuelta cuando se ha empezado a cruzar. Los atrapados se convierten en cocodrilos.	
VARIANTES: 1.- Pueden realizarse "pasarelas" o puentes con tacos por donde pasar el río y no puedan ser pillados salvo que caigan al agua, entonces se convierten automáticamente en cocodrilos.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL LOBO EN LA CAMA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Todos los jugadores/as se colocan a un lado del gimnasio o patio, menos uno/a, el lobo, que está en el lado contrario.	
DESARROLLO: Todos/as avanzan sobre el lobo cantando y desplazándose al ritmo de la canción: "Caminando por el bosque, mientras el lobo no está... Lobo, ¿Estás?". El lobo responde: "Me estoy poniendo... (una prenda)", si la respuesta es: "Me estoy poniendo el SOMBRERO", saldrá corriendo a pillar al que no se refugió en casa que es una zona delimitada, o bien un aro que hace de casa. El papel de lobo se hace de forma rotativa para evitar que se dejen pillar para ser el lobo.	
VARIANTES: 1.- Pueden hacerse grupos de animales que se acercan al lobo (monos, canguros, reptiles, etc.).	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

BUSCANDO CASA	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL**: Aros
ORGANIZACION: Se disponen sobre el suelo tantos aros como niñas/os, menos una/o.	
DESARROLLO: Las niñas/os correrán entre los aros sin pisarlos, siempre fuera de los mismos. A una determinada señal cada niño/a intentará meterse dentro de un aro, quedando siempre uno sin aro.	
VARIANTES: 1.- Dejar sin aro a 2, 3 o 4 jugadores 2.- Que la señal la de quién no tiene "casa"	**ESTRUCTURA**:

CADA UNO/A EN SU CASA	**EDAD**: 5AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL**: Tantos aros como alumnos/as...Balones para las variantes.
ORGANIZACION: Los alumnos/as se distribuyen por todo el espacio metidos en un aro. Todos los aros en círculo, excepto uno en el centro.	
DESARROLLO:A la señal, todos/as deben cambiar de aro, el alumno/a del centro intenta ocupar un aro de los de fuera. Él que se queda sin aro, pasa al centro y se inicia el juego.	
VARIANTES: 1.- Modificar la disposición de los aros. 2.- Modificar la forma de desplazamiento. 3.- Llevar el balón con los pies	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

EL COMECOCOS	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Cinco alumnas/os harán de "Comecocos" y tendrán que comer a los "Cocos", que son todas/os los demás participantes.	
DESARROLLO: Las jugadoras/es deben desplazarse exclusivamente por las líneas que hay pintadas en el patio, gimnasio, etc. Los "Comecocos" deben pillar a todos siguiendo también las líneas. No vale correr, ni saltarse de línea a línea. Aquellos/as que sean "comidos" se quedan de píe y con los brazos en cruz y las piernas abiertas en el lugar donde fueron comidos. Pueden ser salvados si sus compañeros pasan por debajo de las piernas abiertas. No hay casa. Cambiar cada cierto tiempo a los comecocos.	
VARIANTES: 1.- Hacerlo corriendo. 2- Variar los desplazamientos.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

FRENTE A FRENTE	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL.	**MATERIAL:** Aros
ORGANIZACION: Cada pareja en un aro distribuidos por el terreno	
DESARROLLO: Un niño/a sin pareja en el centro. Este niño/a va nombrando las partes del cuerpo y las parejas deben poner en contacto las partes nombradas. Si se dice una palabra ya acordada (pj- "chorizo" "terremoto"), todos cambian de aros. Él que no tiene pareja busca compartir un aro. Él que se queda sin aro será el que vaya diciendo nuevas consignas. Si son pares en vez de quedársela uno se la quedan dos.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LOS AGRUPAMIENTOS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as están libremente por la sala	
DESARROLLO: Los alumnos se mueven por la sala muy atentos a las indicaciones del maestro/a. "Nos juntamos en grupos de 3" "Nos juntamos los que tienen el color verde" "Nos juntamos las niñas" "Nos juntamos los niños" "Nos juntamos al lado de la puerta" "Nos juntamos detrás de mi" "Nos juntamos debajo de la bombilla", etc.	
VARIANTES: 1.- Los alumnos deciden el sitio donde se juntan, o como hacen los agrupamientos.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

NOS COLOCAMOS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os se sitúan libremente por la sala. El punto de referencia para este juego es la maestra/o.	
DESARROLLO La maestra/o moviéndose por la sala dice "nos colocamos delante de mí", y todo el mundo se coloca delante de ella/él. La maestra/o se mueve en todas las direcciones y las alumnas/os siempre tienen que estar delante de ella/él. "Nos colocamos detrás de mi" y lo mismo; la maestra/o se mueve andando en todas las direcciones y las alumnas/os siempre deben estar detrás. "Nos colocamos a la derecha", "nos colocamos a la izquierda".	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LA ARAÑA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Todos/as están en un lado del campo con la intención de cruzar al otro lado. En el medio hay una araña.	
DESARROLLO: Cuando se de una señal todo el mundo sale corriendo para cruzar al otro lado del campo, pero hay que tener mucho cuidado con la araña. Si la araña te toca te conviertes en araña y ayudas a pillar. Cuando todos/as han cruzado miramos las arañas que hay nuevas y nos preparamos para volver a cruzar. Así hasta que todo el mundo sea araña. Las arañas se pueden mover por donde quieran.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LA CADENA CORTA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Hay dos alumnas/os (las águilas) que se la quedan por separado. Los demás (conejos) repartidos por la sala o el patio	
DESARROLLO: Empiezan a pillar 2 águilas por separado para que el juego sea más dinámico, sino hasta que se hacen las dos primeras cadenas se puede tardar un rato. Cada águila empieza a pillar. Cuando un águila pille a un conejo habrá 2 águilas agarradas de la mano, cuando pillen a otro conejo habrá 3 águilas agarradas de la mano y pillando, y cuando haya 4 águilas separamos la cadena y hacemos 2 cadenas de 2 águilas. Si pillan a otro conejo serán 3 águilas y cuando pillen a otro conejo, se vuelve a separar la cadena de 4 en dos cadenas de 2. Así hasta que todos los conejos sean águilas. Para que las águilas puedan pillar tienen que estar agarradas de la mano. Si están sueltas no pueden pillar. Es importante hacer ver a las parejas de águilas que si trabajan todas en equipo será más fácil pillar a los conejos.	
VARIANTES: 1.- Agrandar o achicar el espacio	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LA CADENA LARGA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Hay dos alumnas/os (las águilas) que se la quedan por separado. Los demás (conejos) repartidos por la sala o el patio	
DESARROLLO: Empiezan a pillar 2 águilas por separado para que el juego sea más dinámico. Cada vez que un águila pille a un conejo, le convierte en águila y se agarrarán de la mano para seguir pillando. Se van añadiendo águilas a las cadenas hasta que todos los conejos y conejas estén convertidos/as en águilas Se harán sólo 2 cadenas.	
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

MUSEO DEL JUEGO

EL DIA Y LA NOCHE	**EDAD:** 4 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:** 4 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.	
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:**

MUSEO DEL JUEGO

PASO EL BALÓN	**EDAD:** 4 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:**

ANDO A…….	**EDAD:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

FUERTE FLOJO DEPRISA DESPACIO	**EDAD**: 4 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**:

ME AGACHO ME LEVANTO	**EDAD**: 4 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**:

MUSEO DEL JUEGO

EN EL COLEGIO Y EN CASA	**EDAD**: 4 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.	
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**: 4 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.	

MUSEO DEL JUEGO

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 arriba 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**:

RÁPIDO DESPACIO	**EDAD**: 4 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**:

MUSEO DEL JUEGO

UN DOS UN DOS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os sentadas/os en círculo.	
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:** 4 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:** 4 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:**

SEGUIMOS EL TAMBOR	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Un tambor.
ORGANIZACION: Los niños/as repartidos por la sala libremente.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: El maestro/a les dice "Aquí hay un tambor que hace que la gente se mueva. Cada vez que suena un golpe la gente da un paso", damos un golpe y paramos. Damos otro golpe y paramos. Damos los golpes separados en el tiempo para que vayan cogiendo el hilo del juego y el sentido del ritmo. Después podemos darles más rápido y hacer ritmos variados. Por ejemplo: dos golpes y parar. Dos golpes rápidos, dos golpes lentos; uno lento y dos rápidos, muchos rápidos, muchos lentos, etc.	
VARIANTES: 1.- Acompañar los pasos con palmadas	**ESTRUCTURA:**

EL DESFILE	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os repartidos por la sala	
DESARROLLO La maestra/o les dice "vamos a preparar un desfile, así que vamos a ensayar. En el sitio y sin moverse vamos a dar un golpe fuerte en el suelo con una pierna, y un golpe flojo con la otra. Preparados golpe, golpe, golpe….Ensayamos sólo los golpes fuertes, despacio y procurando que todos lo hagan más o menos a la vez. Después ensayamos sólo los golpes flojos. Después mezclamos golpe fuerte y golpe flojo, también muy despacio. Podemos aumentar el ritmo en función del resultado. También según el resultado que tengamos podemos intentar hacerlo en movimiento. Posteriormente podemos mezclar, dos flojos uno fuerte, etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

SIGO AL COMPAÑERO	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as están situados libremente por la sala.	
DESARROLLO: A una señal del maestro/a el primero de la pareja empieza a moverse. Se puede mover rápido o muy rápido, lento o muy lento (a cámara lenta). El que está detrás tendrá que imitar el movimiento a la misma velocidad que su compañero. Ir cambiando al primero de la pareja. Las primeras veces puede el maestro/a indicar el ritmo del desplazamiento "ahora rápido; ahora muy, muy lento; ahora muy rápido).	
VARIANTES: 1.- Hacerlo también con los segmentos corporales: muevo un brazo muy rápido, muy lento; una pierna, una mano….	**ESTRUCTURA**:

MAÑANA MEDIODIA TARDE NOCHE	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL**: Cuerdas
ORGANIZACION: Establecemos 4 zonas en la clase. El grupo de alumnas/os situados en el medio.	
DESARROLLO: La maestra/o irá diciendo diversas acciones que las niñas/os realizan a lo largo del día, y las niñas/os irán a la zona de la mañana, mediodía, tarde o noche según corresponda, y escenificarán la acción. "lavarse, ponerse el pijama, comer, ver la tele, quitarse el pijama, cenar, ir al colegio, peinarse, meterse en la cama, merendar, etc."	
VARIANTES: 1.- Que sea una niña/o el que diga la acción	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

QUE HICE AYER	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as se sitúan en corro.	
DESARROLLO: El maestro/a dice el nombre de un niño/a y éste cuenta una cosa que hizo ayer. Puede empezar el maestro/a para dar pistas de las cosas que se pueden decir como peinarse, lavarse; decir algo de lo que comió, a quién vio, etc. Cuando se alguien diga una cosa que hizo ayer, preguntaremos si hay alguien más en la clase que también lo hizo.	
VARIANTES: 1.- Representar algunas cosas con mímica 2.- Decir una cosa que hice ayer y que no he hecho hoy	**ESTRUCTURA:**

QUE HE HECHO HOY	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES:
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as se sitúan en corro.	

MUSEO DEL JUEGO

DESARROLLO: El maestro/a dice el nombre de un niño/a y éste cuenta una cosa que ha hecho hoy. Puede empezar el maestro/a para dar pistas de las cosas que se pueden decir como peinarse, lavarse; decir algo de lo que desayunó, a quién ha visto, quién le ha traído al cole etc. Cuando se alguien diga una cosa que hizo ayer, preguntaremos si hay alguien más en la clase que también lo hizo.	
VARIANTES 1.- Decir alguna cosa que he hecho hoy y no hice ayer.	**ESTRUCTURA**:

ME GUSTARÍA	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Las niñas/os se sitúan en corro.	
DESARROLLO: El maestro/a dice el nombre de una niña/o y ésta cuenta una cosa que ha hecho hoy. Puede empezar la maestra/o para dar pistas de las cosas que les gustaría hacer mañana "mañana me gustaría comerme un pastel; ayudar a hacer la cena; viajar en avión; ir a nadar, etc."	
VARIANTES: 1.- Decir cosas que quiero hacer mañana y hoy no lo he hecho. "Mañana me gustaría nadar y hoy no lo he hecho"	**ESTRUCTURA**:

ANDAMOS HACIA ATRÁS	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Grupo mediano
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL**: Ninguno

MUSEO DEL JUEGO

ORGANIZACION: grupos de 5 alumnos/as colocados en fila, con los brazos en los hombros del de adelante menos el primero/a, que tienen los brazos a lo largo del cuerpo.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "nos vamos a mover como los cangrejos, hacia atrás".Cuando el maestro/a de la señal, el último de cada grupo da un golpe suave en el hombro del que está delante, éste a su vez en el que tiene delante, éste último en el que tiene delante, así hasta que el que está el primero note el golpe, entonces sale corriendo deprisa para ponerse el último del grupo y pasar la señal para que llegue al primero. De esta manera el grupo se mueve hacia atrás.	
VARIANTES: 1.- Hacerlo por el lado derecho e izquierdo. 2.- En los dos hombros a la vez 3.- Dando un pequeño tirón en la oreja derecha o izquierda. Etc.	**ESTRUCTURA**:

LAS PALMADAS	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as situados en corro	
DESARROLLO: El maestro/a hace un ritmo sencillo con las palmas y los alumnos/as lo repiten. Para dar puntos de referencia, cuando queramos que haya un tiempo largo entre palmada y palmada, separamos las manos y las juntamos despacio para que lo puedan ver (como dar palmadas a cámara lenta). Podemos reproducir los ritmos dando palmadas en el suelo, en las piernas, en el pecho, etc.	
VARIANTES: 1.- El maestro/a lo hace con un pandero y ellos reproducen con palmas.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

LA CADENA MUSICAL	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Ningun
ORGANIZACION: Las niñas/os de rodillas situadas/os en corro o en fila.	
DESARROLLO: La primera/o de la fila o una/o del corro da una palmada en el suelo, muy seguido quien está a su lado da otra palmada, muy rápido quien está al lado de esté último da otra palmada, etc. Así se va pasando la palmada hasta que llegue al final si estamos en fila, o al principio si estamos en corro. Si estamos en corro podemos dejar que de varias vueltas. La primera vez que se haga, la maestra puede ir marcando el ritmo del golpeo y cada vez que diga "ya" el siguiente da una palmada. Al principio dejar tiempos largos para ir acortándoles poco a poco.	
VARIANTES: 1.- Hacerlo con un golpe de pie en el suelo 2.- Hacerlo con sonidos vocales 3.- etc.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

CHISSS...TON	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Un balón
ORGANIZACION: Todos los niños/as del grupo se colocan delante de la pared y uno/a de ellos/as con un balón en las manos.	
DESARROLLO: El niño/a que tiene el balón lo lanza rodando contra la pared. Todos sus compañeros/as dicen: "Chisss..." y al tocar el balón la pared: "...Ton". Todos los niños/as deben lanzar el balón.	
VARIANTES: 1- Variar las distancias. 2- Lanzar con derecha, izquierda, las dos manos. 3- Lanzar rodando despacio con el pie derecho; con el pie izquierdo. 4.- Lanzar el balón al aire. Cuando está en el aire decimos "chisss…." y cuando toca el suelo "….Ton".	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LA CARRERA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: PERCEPCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ORIENTACIÓN TEMPORAL.	**MATERIAL:** Un globo, una pelota, una hoja de papel
ORGANIZACION: Marcamos una línea de salida y otra de llegada. Todo el mundo colocado en la línea de salida.	
DESARROLLO: El maestro/a deja caer un globo y hasta que no toca el suelo no podemos empezar a movernos para llegar a la línea de llegada. Lo mismo hace con la hoja de papel y con la pelota, o con cualquier otro material.	
VARIANTES: 1.- realizar los desplazamientos de diferentes formas.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

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.

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

MUSEO DEL JUEGO

CUIDAR A UN BEBE	**EDAD:** 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

DOS PATITOS BUENOS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
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:**

MUSEO DEL JUEGO

ALTURITAS MUSICALES	**EDAD:** 4 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:**

ADIVINA QUE HAGO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Tres grupos de igual número de alumnos/as en corro.	
DESARROLLO: En cada grupo hay un alumno/a que pasa al centro del corro y representa un animal, profesión, etc., sin hablar, mediante gestos (si no se le ocurre nada le ayudaremos). El grupo debe adivinarlo, cuando lo adivine pasa otro/a a representar, hasta que haya pasado todo el grupo	
VARIANTES: 1.- Representar por parejas 2.- Dar un punto cada vez que se acierte	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

TIENDA DE JUGUETES	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Loso niños/as sentados en corro. El profesor/a realiza un ronda, para hacer una relación de juguetes mecánicos y seleccionarlos de modo imaginario	
DESARROLLO: Cada alumno/a se identifica con un juguete de los que se han nombrado y que estaría en una estantería de la tienda. Cuando el dueño/a cierra la puerta del local, la tienda se llena por arte de magia de movimiento. Cada alumno se mueve como el juguete que ha elegido. Podemos ayudar contando una historia sobre una tienda encantada.	
VARIANTES: 1.- Podemos dejar material, para que los "juguetes" lo manipulen o utilicen en sus movimientos.	**ESTRUCTURA**:

POBRE GATITO	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Medio y Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Los niños/as sentados en corro. En el centro uno/a de ellos, caminando sobre pies y manos, hace de gatito.	
DESARROLLO: El gatito se dirige hacia uno/a de sus compañeros/as y acercándose a él le dice: "Miau". El niño/a debe acariciarle en la cabeza, al tiempo que contesta: "Pobre Gatito" permaneciendo totalmente serio. Nadie debe reírse. Cada dos imitaciones cambiamos de gatito.	
VARIANTES: 1.- Cambiar de animal	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

LA FOTO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: La clase se sienta enfrente del fotógrafo (maestra/o)	
DESARROLLO: El fotógrafa /o le dice al grupo que va a hacer una foto y toda la clase tiene que ponerse posando para hacer: .- Una foto de una fiesta .- Una foto de una boda .- Una foto de los animales del zoo .- Una foto de gente nadando en una piscina. .- Una foto de un equipo de fútbol .-Etc.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

LAS PROFESIONES	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL.	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: La clase se sienta enfrente de la actriz o del actor que va a representar.	
DESARROLLO: La maestra/o le dice al oído a quien tiene que actuar una profesión y éste con gestos debe de tratar que el grupo lo adivine.	

MUSEO DEL JUEGO

VARIANTES: 1.- Adivinar animales 2.- Acciones cotidianas: levantarse de la cama, lavarse los dientes, ducharse, etc. 3.- Adivinar deportes….	**ESTRUCTURA:**

EL ESPEJO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las parejas repartidas libremente por la sala. Para que haya una mejor ubicación con respecto a la acción, los que hacen los gestos están dentro de un aro, y los que imitan están enfrente fuera del aro.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "tenemos que imitar todo lo que hace el compañero/a (que está dentro del aro). Veamos, los que están dentro del aro mueven la cabeza, los de fuera imitan. Ahora movemos un brazo, ahora somos leones, ahora somos gatitos. Cambiamos. Quien está dentro del aro se pone fuera y quien está fuera se pone dentro. Muy bien, Ahora saltamos; damos golpecitos en el culo, saco la lengua, etc."	
VARIANTES: 1.- Que un niño/a diga lo que hay que hacer. 2.- Que cada uno/a libremente haga el gesto que quiera.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

DEPORTES IMAGINARIOS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os repartidas/os libremente por la sala.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "atención, somos deportistas. Preparados, porque somos jugadores de fútbol, pero antes me tengo que poner la ropa de jugador de fútbol. Ahora cogemos el balón (imaginario) y empezamos a darle patadas flojas, le llevamos con los pies, nos acercamos a la portería tiramos y gol. Descansamos. Ahora somos jugadores de baloncesto. Nos quitamos la ropa del fútbol y nos ponemos la de baloncesto. Ahora empezamos a botar el balón (imaginario), nos acercamos a la canasta, tiramos y canasta. A descansar. Ahora somos ciclistas, nos ponemos la ropa de ciclista, montamos en la bici y a dar pedales, uf! Subimos una cuesta muy grande, que cansancio, ahora llegamos a la meta. Ahora somos corredores de atletismo; ahora somos nadadores; corredores de coches; jugadores de tenis; etc." Si hace falta un objeto que cojan cualquier cosa para convertirlo en ese objeto	
VARIANTES: 1.- Que sea una niña/o quien elija el deporte.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL ESPEJO MUSICAL	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Reproductor de música
ORGANIZACION: Las parejas colocadas libremente por la sala (podemos colocar a quien baila dentro de un aro, a quien imita enfrente fuera)	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "atención, unos son los bailarines/as (quienes están dentro del aro) y los compañeros/as son los imitadores. Cuando suene la música, quienes están en el aro bailan y sus compañeros/as les tienen que imitar. Empezamos…." Al principio podemos orientarles sobre los gestos (sencillos) que pueden hacer para bailar. Cambiar cada poco tiempo	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

IMITAR LA ESTATUA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Reproductor de música
ORGANIZACION: Colocados libremente por la sala	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "vamos a hacer la fiesta de las estatuas bailarinas. Todo el mundo tiene que bailar y cuado la música se pare las estatuas se convierten en estatuas y las compañeras/os tienen que ponerse igual que la estatua". Les podemos indicar como es la estatua: la estatua que lee, la estatua sonriente, la estatua elefante, etc." Podemos colocar a "las estatuas" dentro de un aro. Cambiar cada vez que se pare la música.	
VARIANTES: 1.- Hacer todos la estatua que indique una alumna/o	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL ALFARERO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las parejas colocadas libremente por la sala.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "somos alfareros y nos han encargado que hagamos figuras de barro. Uno/a de la pareja es el alfarero/a y el otro/a es el barro. El barro se coloca en el suelo como una bola. Muy bien, los alfareros y alfareras manos a la obra y a amasar el barro y luego a hacer una figura" Podemos indicarles que figura queremos: una figura de una persona dormida, una figura de un animal, una figura de una mesa, un jarro, etc. Cambiar con cada figura nueva que se haga.	
VARIANTES: 1.- Que un niño/a elija la figura. 2.- Cada alfarero/a elige libremente su figura	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

EL CONTAGIOSO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os colocadas/os libremente por la sala. Una/o hace de contagioso. Otra/o hace de vigilante y tiene que descubrir al contagioso.	
DESARROLLO: La maestra/o les dice "Una/o de vosotros es el contagioso, y os va a contagiar la expresión de la cara que ponga, cada vez que le miréis. Vosotros tenéis que poner la misma cara que tenga el contagioso, que puede ser alegre, triste, con un ojo cerrado, etc., Hay que ir mirando a todo el mundo a la cara. También hay un vigilante que tiene que descubrir al contagioso" Primero nombramos al vigilante. Le tapamos los ojos mientras nombramos al contagioso. El contagioso solo pone la cara que se haya acordado cuando quiera contagiarla. Si no la va a contagiar no hace falta que la ponga (en este caso sería fácil adivinar quien es el contagioso). "Preparado todo el mundo empieza a andar y comienza el juego" Podemos indicar el gesto: una mano en la oreja; una sonrisa muy grande; un ojo guiñado; la lengua fuera, etc. Cada cierto tiempo cambiar al contagioso y al vigilante, si es que no ha sido descubierto.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

LA MUDANZA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as colocados libremente por la sala.	
DESARROLLO: El maestro/a les dice "tenemos que trasladar todos los muebles (imaginarios) de una casa, porque somos trabajadores/as de una empresa de mudanzas. Así que colocaros como queráis y a trabajar. Si es necesario, pedir ayuda, porque hay muebles que no los puede llevar una sola persona, sino que hay que llevarla entre varios. Los muebles les colocamos en el camión de mudanza (marcamos una zona como el camión de mudanzas)	
VARIANTES: 1.- Podemos colocarles por parejas o por equipos de tres, cuatro, cinco.	**ESTRUCTURA:**

BAILAR PEGADOS	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Por parejas
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:**

MUSEO DEL JUEGO

EL BAILE DEL PERIÓDICO	**EDAD:** 4 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:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
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	
VARIANTES 1.- Doblar un poco la hoja en vez de por la mitad.	**ESTRUCTURA:**

MUSEO DEL JUEGO

CIRCULO DE ANIMALES	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: EXPRESIÓN CORPORAL	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os situadas/os en corro.	
DESARROLLO: La 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

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 (lectura, conversación, etc.) se enfrentan diariamente. Hay un ritmo de lectura, de escritura, de comer, de carrera, de bote de balón, de baile, etc.

MUSEO DEL JUEGO

JUEGOS Y ACTIVIDADES

MUSEO DEL JUEGO

SACO UNA MANO…	**EDAD:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

LA LLUVIA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Pandero y triángulo
ORGANIZACION: Las alumnas/os situadas/os en corro	
DESARROLLO: La 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:**

MUSEO DEL JUEGO

EL BAILE DEL CALENTAMIENTO	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Las alumnas/os situadas/os en corro	
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:**

MUSEO DEL JUEGO

LA TIA MONICA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnos/as situados en corro	
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:**

MUSEO DEL JUEGO

A SENTAR	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Un pandero
ORGANIZACION: Las alumnas/os situadas/os libremente por la clase.	
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:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

EL CORRO DE LA PATATA	**EDAD:** 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZA Y BAILES	**MATERIAL:** Ninguno
ORGANIZACION: Los alumnas/os situadas/os en corro	
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:** 4 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:**

MUSEO DEL JUEGO

ABRAZOS MUSICALES	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: DANZAS Y BAILES.	**MATERIAL**: Cassette
ORGANIZACION: Una música animada suena, mientras que los niños/as se mueven y bailan por la habitación.	
DESARROLLO: Cuando la música se detiene cada niño/a da a algún otro/a un gran abrazo. Cuando la música vuelve a sonar los niños/as se mueven y bailan de nuevo por la habitación (con su compañero/a, si quieren). La siguiente vez que la música se detiene, al menos tres niños/as se abrazan juntos. Según avanza el juego se abrazan más niños/as, hasta que finalmente todos los niños/as se juntan en un gigantesco abrazo musical	
VARIANTES: 1.- Sentarse juntos. 2.- Tumbarse al lado..., etc.	**ESTRUCTURA**:

EL CORRO SILENCIOSO	**EDAD**: 5AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO DANZAS Y BAILES.	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Las niñas/os en corro giran cantando una canción.	
DESARROLLO: Los niños/as, en corro giran cantando una canción Ej.- “que llueva que llueva”.Cuando se acaba la canción deben permanecer inmóviles. A continuación vuelven a girar, esta vez sin cantar en voz alta, es decir la tienen que cantar para sí. Deben intentar pararse todos a un tiempo, una vez consideren que ha transcurrido el tiempo que dura la canción.	
VARIANTES:	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

IR AL CENTRO	**EDAD**: 4 AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO, DANZAS Y BAILES	**MATERIAL**: Ninguno
ORGANIZACION: Se colocan los niños/as en corro y se numeran de dos en dos. A continuación se canta la canción (pueden utilizarse diversas canciones conocidas). Se puede hacer un corro con aros, y cada niño/a metido dentro de un aro para que sea más fácil la coreografía.	
DESARROLLO: Cuando se inicia la canción todas las niñas/os que tengan el número 1, siguiendo el ritmo de la canción, van hacia el centro y vuelven andando hacia atrás hasta su sitio. Inmediatamente después, los que tienen el número 2, hacen lo mismo con la siguiente estrofa. Así hasta que la canción termine. Un ejemplo de canción: "Que llueva, que llueva...".	
VARIANTES: 1.- Se repite la canción más de prisa. 2.- Se sobreponen las idas y venidas, etc.	**ESTRUCTURA**:

MUSEO DEL JUEGO

A RITMO DE PANDERO	**EDAD**: 5AÑOS
	Nº DE JUGADORES: Gran grupo
EFECTO: RITMO, DANZAS Y BAILES	**MATERIAL**: Un Pandero
ORGANIZACION: Los alumnos/as se distribuyen por el espacio libremente.	
DESARROLLO: El maestro/a comenzará a marcar con el pandero un ritmo lento y los alumnos/as lo marcarán con su movimiento, un paso cada vez que suena el pandero. Si este va rápido ellos/as también, si va lento ellos/as lo imitan. Si el pandero se para, ellos/as son estatuas. Pueden hacerse combinaciones y cambios de ritmos: lento. Rapidísimo y rápido, intercalando silencios (estatuas, etc.).	
VARIANTES: 1.- Puede hacerse más complejo realizando los desplazamientos, a la voz de "Parejas", "Tríos", "Individuales", etc. 2.- Dando claves, con el silbato: 2 pitidos parejas, 3 tríos,...	**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.*

MUSEO DEL JUEGO

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

MUSEO DEL JUEGO

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

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