



Recursos para el día a día en el aula

Psicomotricidad
Iniciación a la literatura
Trabajos plásticos

3, 4 y 5
AÑOS



Índice

➔ Psicomotricidad	6
● 3 años	
– Contenidos	8
– Sesiones 1. ^{er} trimestre	10
– Sesiones 2. ^o trimestre	18
– Sesiones 3. ^{er} trimestre	26
● 4 años	
– Contenidos	34
– Sesiones 1. ^{er} trimestre	36
– Sesiones 2. ^o trimestre	44
– Sesiones 3. ^{er} trimestre	52
● 5 años	
– Contenidos	60
– Sesiones 1. ^{er} trimestre	62
– Sesiones 2. ^o trimestre	70
– Sesiones 3. ^{er} trimestre	78



➔ Iniciación a la literatura	86	➔ Trabajos plásticos	168
● Poesía	88	● Somos	172
● Poesía para dramatizar	126	● Expresamos	192
● Teatro	136	● Descubrimos	212
● Narrativa	148		
● Anexo (partituras)	166		

La guía **Recursos para el día a día en el aula**, del proyecto **Los increíbles Mun**, pretende ser una herramienta que apoye la práctica docente.

Está estructurada en tres bloques:

1. Psicomotricidad. El objetivo de esta propuesta es plantear actividades educativas relacionadas con el movimiento del propio cuerpo. Los niños, antes incluso de comprender, razonar o articular palabras, son capaces de proporcionar respuestas motrices adecuadas y, por eso, el movimiento constituye un elemento organizador del pensamiento, además de ayudarlos a expresar sentimientos y emociones.

Está organizada en torno a **cinco ámbitos**:

- El cuerpo
- El espacio
- El tiempo y el movimiento
- Los objetos
- La expresión corporal

2. Iniciación a la literatura. La finalidad de este bloque es proporcionar recursos que ayuden a nuestros alumnos a disfrutar de los textos literarios. La adquisición de la lectura y la escritura supone un aprendizaje lento y costoso. Por eso, los niños deberían comenzar por disfrutar con las lecturas que realizan en voz alta los adultos que los rodean, con objeto de que este estímulo los ayude a interesarse por superar las dificultades que encontrarán en el proceso lector. Si conseguimos que los niños disfruten escuchando y comprendiendo diferentes textos literarios, estaremos fomentando el hábito de la lectura y despertando su curiosidad por la lengua escrita.

La Iniciación a la literatura presenta, por tanto, textos de distintos géneros, acompañados de sugerencias para trabajar con los niños:

- Poesía
- Poesía para dramatizar
- Teatro
- Narrativa (cuentos)

3. Trabajos plásticos. Este apartado tiene como objetivo primordial facilitar al docente la aplicación de técnicas y habilidades propias del área, pero también pretende estimular la libertad creativa del niño, ya que la expresión plástica presenta como características fundamentales la vertiente lúdica, la comunicativa, la estética y la cognoscitiva. La creatividad, y su expresión, implican maduración, desarrollo perceptivo y motriz y, además, conocimientos sobre cómo aplicar determinadas técnicas en las tareas plásticas.

Este bloque se divide en tres grandes ejes, compartidos con el proyecto **Los increíbles Mun: somos, expresamos y descubrimos**.

Esperamos que la guía **Recursos para el día a día en el aula** sea un manual útil para todo el profesorado en su práctica cotidiana.

➔ Psicomotricidad

La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo.

(P. Berruezo)





Teniendo en cuenta esta definición, hemos estructurado los contenidos de este bloque en los siguientes ámbitos:

- El cuerpo:
 - Esquema corporal
 - Conciencia corporal
 - Lateralidad
 - Percepción sensorial
 - Sentimientos y emociones
 - Relajación
 - Control de la respiración
- El espacio:
 - Arriba/abajo, encima/debajo, a un lado/a otro, cerca/lejos, derecha/izquierda...
 - Orientación
- El tiempo y el movimiento:
 - Ritmos
 - Velocidad
 - Coordinación motriz
 - Desplazamientos
- Los objetos:
 - Características: forma, tamaño, color...
 - Usos con fines creativos
- La expresión corporal:
 - Baile
 - Juegos
 - Dramatizaciones

A su vez, los contenidos se han dividido en sesiones para 3, 4 y 5 años, y, estas, dentro de cada edad, en trimestres para facilitar al profesorado su aplicación en el aula.

En definitiva, ofrecemos 8 sesiones por trimestre, que pueden utilizarse en cualquier momento, según las necesidades e intereses de los alumnos.

Centrándonos en cada sesión, el objetivo es trabajar los contenidos de los diferentes ámbitos con actividades que permitan que todos los alumnos vayan alcanzando los fines propuestos. Para ello, las sesiones están estructuradas de la siguiente forma:

- **Preparación.** Actividades previas para motivar a los alumnos.
- **Desarrollo.** Actividades variadas para trabajar los contenidos desde distintos aspectos.
- **Relajación.** Propuestas para facilitar a los niños una transición suave a las siguientes actividades escolares.

Además, los materiales necesarios para cada sesión están destacados para facilitar que los docentes puedan disponer de ellos con antelación.

Contenidos 3 años

	EL CUERPO	EL ESPACIO
1.º trimestre	• La imagen corporal • Las partes del cuerpo • La conciencia corporal • Posturas corporales: de pie/sentado/agachado • El equilibrio • El control postural • Relajación	• Dentro/fuera • Abierto/cerrado
2.º trimestre	• Esquema corporal: representación • Las partes del cuerpo • Posturas corporales: de pie/sentado • La dominancia lateral • Las emociones • El equilibrio • La percepción sensorial • El control de la respiración • Relajación	• Delante/detrás • Arriba/abajo • Encima/debajo • Entre • Dentro/fuera • A un lado/al otro • Cerca/lejos
3.º trimestre	• Las partes del cuerpo • La dominancia lateral • Sentimientos, emociones y gustos • La percepción sensorial • El control de la respiración • La motricidad fina • Relajación	• Abierto/cerrado

EL TIEMPO Y EL MOVIMIENTO	OBJETOS	EXPRESIÓN CORPORAL
• Desplazamientos: correr, andar, gatear, dar saltos, caminar de puntillas, en fila • Desplazamientos con obstáculos • Rápido/lento • Estiramientos • La coordinación dinámica	• Grande/pequeño • Colores • Juntar, repartir, recoger	• El ritmo musical • Imitaciones • El juego simbólico
• Movimientos: rotaciones • Desplazamientos según consignas • Desplazamientos: gatear, saltar, andar de puntillas, en fila, correr • Motricidad global: chutes, lanzamientos y recepciones • Rápido/lento • Estiramientos • La coordinación motriz	• Colores • Formas geométricas • Contar, juntar, repartir	• El lenguaje corporal • El ritmo musical • Música: coreografías • El juego simbólico • La dramatización
• Rápido/lento • Desplazamientos según consignas • Motricidad global: chutes, lanzamientos y recepciones • Motricidad por segmentos: movimientos simultáneos • La coordinación motriz	• Colores • Formas geométricas • Largo/corto • Alto/bajo	• El lenguaje corporal • El juego simbólico • La dramatización • Imitaciones

Sesión 1

Contenidos

- La imagen corporal
- Conciencia corporal: niño/niña
- Desplazamientos: gatear, caminar de puntillas, saltar
- Dentro/fuera
- Relajación

* Preparación

Yo y mi gesto

Formamos entre todos un círculo. Uno por uno, los niños irán saliendo al centro para decir su nombre en voz alta y realizar un gesto que los identifique; por ejemplo: *Me llamo Ana y hago así* (mueve el pie). Cuando todos los alumnos se hayan presentado, diremos en voz alta el nombre de un alumno para que los niños imiten el gesto que realizó.

* Desarrollo

Tiburón

Colocamos en el aula **bancos** formando un círculo. Pedimos a un voluntario que sea el tiburón y al resto de los alumnos, que caminen alrededor de los bancos, al ritmo de la música. Cuando esta se pare, todos los niños deberán meterse dentro del círculo hecho con los bancos para evitar que el «tiburón» los pille. El niño que no logre escapar del tiburón será el encargado de atrapar a sus compañeros.

Stop

Pedimos a los alumnos que se muevan por el aula siguiendo nuestras indicaciones: *gateamos como bebés, andamos de puntillas, damos saltitos con los pies juntos, etc.* Cuando digamos «stop», deben detenerse y permanecer quietos. Al dar una palmada, los niños volverán a moverse por el aula.

Que salgan todos los que...

Dividimos a los niños en dos equipos, uno enfrente de otro, y nosotros nos quedamos en medio. Lanzamos una **pelota** al aire diciendo: *Que salgan todos los que... tengan los ojos azules.* Los niños que cumplen la condición deben correr hacia la pelota, cogerla y llevarla a su equipo, para pasarla a todos los miembros del mismo. Repetiremos el juego con diferentes consignas; por ejemplo: *Que salgan todas las niñas que tengan el pelo rubio, el pelo largo; los niños que tengan el pelo negro, etc.*

* Relajación

Imaginamos cómo continúa

Tumbados en el suelo, con los ojos cerrados y en silencio, comenzamos a contar una historia y pedimos a los niños que se la imaginen: *Es un día de calor y estamos de vacaciones en la playa. Estamos en la orilla jugando con las olas del mar. El agua está muy fresquita. De repente, algo llega a la orilla y vemos que es...* En ese momento, paramos la narración y les proponemos que piensen en silencio cómo continuarían. Después de unos minutos, cada alumno contará cómo seguiría su historia.



Sesión 2

Contenidos

- Las partes del cuerpo
- Desplazamientos: gatear, caminar de puntillas, en fila
- Posturas corporales: de pie/sentado
- Abierto/cerrado
- Estiramientos

* Preparación

Nos desplazamos

Comenzamos moviéndonos tranquilamente por el aula, a la vez que vamos dando directrices: *Movemos los brazos de arriba abajo, andamos de puntillas, levantamos los hombros, nos tapamos un ojo...*



* Desarrollo

Mascotas

Pedimos a los niños que se coloquen por todo el espacio disponible del aula y les explicamos que son mascotas y deben seguir las indicaciones que vayamos dándoles; por ejemplo: *Mis perritos andan a gatas, se ponen de pie y se mueven muy despacio, se sientan y dan una palmada...* Tras dar una serie de órdenes, será un alumno quien dará las indicaciones a sus «mascotas».

El espejo

Nos colocamos por parejas, uno enfrente del otro. Indicamos que un miembro de la pareja tendrá que realizar posturas y movimientos con diferentes partes del cuerpo, mientras que el otro miembro lo deberá imitar lo más fielmente posible. Podemos comenzar guiando los movimientos: *Abrimos y cerramos la boca, sacamos la lengua, abrimos y cerramos los ojos, levantamos una mano...* Pasado un tiempo, cambiamos los roles y el niño que ha imitado pasa a realizar las posturas y movimientos.

El gran gusano

Nos colocamos en fila, uno detrás de otro, mientras explicamos que somos un gusano muy largo y que, pase lo que pase, no nos podemos soltar. Nos vamos moviendo por el aula, unidos de las siguientes maneras:

- Cogidos de la mano, primero caminando muy rápido y luego corriendo.
- Agarrados a los hombros del compañero de delante.
- Agarrados a los hombros del compañero situado dos posiciones por delante.
- Agarrados a la pierna del compañero de delante.

Iremos variando las indicaciones e incluso podemos hacer gusanos más pequeños.

* Relajación

Nos estiramos

Nos colocamos en círculo y explicamos la importancia de estirar después de hacer ejercicio. Comenzamos estirando de abajo arriba: empezamos por las piernas, continuamos con la espalda y los brazos, para terminar con el cuello y la cabeza.

Sesión 3

Contenidos

- Desplazamientos: pasos
- El ritmo musical
- Imitaciones
- Grande/pequeño
- Relajación

* Preparación

Caminamos dando pasos de...

Pedimos a los niños que caminen por el aula siguiendo nuestras indicaciones:

- Damos pasos muy pequeños porque somos enanitos.
- Damos pasos muy grandes porque somos gigantes.
- Damos pasos muy fuertes porque somos elefantes.
- Damos pasos suaves porque ahora somos hormigas.

Podemos aumentar la complejidad de la actividad pidiendo a los niños que den palmas mientras caminan.

* Desarrollo

Estatuas con ritmo

Bailamos por el aula al ritmo de la **música** indicando que, cuando deje de sonar, deben quedarse quietos, sin moverse, en la postura en la que estaban en ese momento.

Después, iremos añadiendo variantes en la forma de movernos:

- Bailamos como si fuéramos robots.
- Tocamos un tambor (una guitarra, un piano...) mientras seguimos bailando.
- Nos movemos como si fuéramos mariposas.

Para terminar, pedimos a los niños que, cuando la música pare, imiten la postura del niño que nombremos. Repetiremos varias veces esta actividad cambiando de alumno modelo.

La orquesta muda de la clase

Dividimos a los niños en tres grupos: tambores, pianos y guitarras. Cuando les demos la señal, cada grupo debe representar mediante gestos y en silencio cómo se toca el instrumento que les ha correspondido. Iremos alternando el orden para trabajar la atención; por ejemplo: *Tocan las guitarras, ahora los pianos, vuelven las guitarras, tocan a la vez tambores y pianos, etc.*

* Relajación

Con los ojos cerrados

Terminaremos pidiendo a los niños que se tumben boca arriba con los ojos cerrados para relajarse. Elegimos una pieza de **música** clásica suave y les pedimos que la escuchen en silencio.



Sesión 4

Contenidos

- Las partes del cuerpo
- Posturas corporales: de pie/sentado
- Rápido/lento
- Desplazamientos: carreras
- Colores
- Relajación

* Preparación

Nuestro cuerpo

Pedimos a los alumnos que se desplacen por el aula siguiendo nuestras indicaciones: *Caminamos tocándonos la nariz. Ahora, mientras seguimos andando, nos tocamos los pies. Cambiamos y ahora nos tocamos la tripa, pero sin parar de caminar...*

A continuación complicaremos la actividad, indicando la parte del cuerpo que tienen que tocar a un compañero, a la vez que seguimos moviéndonos: *Agarramos la mano de un compañero. Ahora caminamos juntando los hombros...*

Culebrillas

Repartimos una **cuerda** a cada alumno para moverla imitando el movimiento y el sonido que hacen las culebrillas. Cogemos la cuerda por un extremo y la hacemos reptar por el suelo. Comenzaremos con un ritmo más lento, para ir aumentando progresivamente la velocidad.

* Desarrollo

Carreras unidas

Realizamos varios tipos de carreras. Previamente señalizamos el lugar de salida y el de la meta.

- Carreras individuales: corriendo, dando saltos, a gatas, de puntillas...
- Carreras por parejas: unidos por una **cuerda**, corriendo de la mano, abrazados dando saltos...

Filas de colores

Dividimos a los alumnos en dos equipos y les pedimos que se sienten en el suelo, uno detrás de otro, formando una fila agarrados a una larga **cuerda**. Un equipo será el color rojo, y otro, el azul. Cuando digamos el color de un equipo, todos sus integrantes deben levantarse a la vez, sin soltar la cuerda. Seguiremos jugando, pero aumentando la complejidad. Al decir «arcoíris», los dos equipos deben ponerse de pie.

* Relajación

Enrollados

Nos colocamos por parejas, cada una con una **cuerda**. Uno de los miembros de la pareja se tumba boca arriba, mientras su compañero le va pasando la cuerda, con cuidado y muy suavemente, por el cuerpo. Comenzamos de arriba abajo: primero, por la cabeza y por los brazos; a continuación, por el tronco; y terminamos en las piernas. Al cabo de un rato, intercambiamos los roles.



Sesión 5

Contenidos

- Dentro/fuera
- Juntar, repartir, recoger
- Posturas corporales: de pie/sentado
- Desplazamientos con obstáculos
- Relajación

* Preparación

Las cigüeñas

Distribuimos por el suelo tantos **aros** como alumnos. Les explicaremos que ellos serán cigüeñas y los aros representan sus nidos. Al ritmo de la **música**, los niños deben revolotear por el aula y, cuando la música pare, cada uno debe colocarse dentro de un nido. Tras repetir varias veces el juego, introducimos algunas variantes:

- Ocupar el nido por parejas.
- Ocupar los nidos del color que indiquemos.

Para terminar el juego, quitaremos un aro, de manera que sobre un niño. Cuando paremos la música y cada cigüeña ocupe un nido, el alumno que se quede fuera será eliminado. Repetiremos el juego retirando un aro cada vez que paremos la música, hasta que quede un único aro.

* Desarrollo

Jugamos con los aros

Volvemos a distribuir los **aros** por el suelo y pedimos a los alumnos que se muevan libremente por el aula al ritmo de la **música**, sin pisar los aros. Paramos la música y pedimos a los niños que sigan nuestras indicaciones:

- Saltar dentro de un aro de un determinado color.
- Sentarse en el suelo, al lado de un aro...

Aros de colores

Distribuimos **aros** por el aula y asignamos un color a cada niño. Les explicamos que se deben juntar todos los niños que tienen el mismo color, buscar los aros que les corresponden y repartirlos entre los miembros del grupo. Después, distribuirse por la clase para jugar con ellos. Cuando digamos «recoger», tendrán que guardar los aros agrupados por colores.

* Relajación

El bosque

Colocamos los **aros** de nuevo en el suelo y pedimos a los alumnos que cada uno se sitúe dentro, de pie. Iniciamos la narración de una historia para que la representen; por ejemplo: *Todos somos árboles en un gran bosque y nos movemos al ritmo del aire sin salirnos del aro; de repente, empieza a soplar el viento muy suave y los árboles se mueven de un lado a otro muy despacito. Poco a poco, el viento irá soplando mucho más fuerte hasta quedar todos los árboles tumbados en el suelo.*



Sesión 6

Contenidos

- El equilibrio
- El control postural
- Imitaciones
- Relajación

* Preparación

El circo

Explicamos a los niños que somos los animales de un circo. Nos movemos por la carpa imitando los gestos y la onomatopeya del animal que vayamos nombrando: caballos, elefantes y leones.

A continuación, colocamos un **pañuelo**, anudado a la cintura, a cada alumno, pero dejando colgar una parte como si fuera una colita. Indicaremos a los niños que tienen que quitar las colitas a los demás compañeros mientras caminan por el aula. El alumno al que le quitan la colita queda eliminado, ganando el último niño que la conserve puesta.



* Desarrollo

Equilibristas

Representamos ahora a los equilibristas del circo. Para ello, vamos a caminar por encima de una gran fila de **bancos y cuerdas**. Recordamos que deben ir con cuidado de no caerse «a la red», colocando un pie delante del otro.

Forzudos

Y ahora... ¡somos forzudos! Vamos a tirar de una **cuerda** por ambos extremos para ver quién es el más fuerte. Podemos hacerlo por parejas o en dos grupos grandes.

* Relajación

El final de la función

Ha llegado el final de la función y los animales van a descansar. Pedimos a los alumnos que piensen en un animal y que imiten la postura en la que creen que se quedaría dormido. Podemos ir guiando la relajación; por ejemplo: *Cada uno va a su rincón de descanso y estira su cuerpo. Se coloca lentamente, cierra los ojos y duerme profundamente.*



Sesión 7

Contenidos

- La coordinación dinámica
- Las partes del cuerpo
- Desplazamientos
- Dentro/fuera
- Colores

* Preparación

¡Corre, corre!

Pedimos a los alumnos que se muevan libremente por la sala, indicando que, cuando demos una palmada y digamos el nombre de un color, deben correr hasta tocar un objeto de ese color. En esta sesión trabajaremos con los colores rojo y azul.

¡Que viene el lobo!

Repartimos **aros azules y rojos** por el suelo del aula. Un niño será el lobo, y tendrá que atrapar a sus compañeros, los cerditos. Para evitar ser cogidos por el lobo, los cerditos tendrán que saltar dentro de los aros, siguiendo nuestras indicaciones; por ejemplo: *Si queréis escapar del lobo, solo los aros rojos os pueden salvar.*

Podemos aumentar la dificultad si jugamos con dos lobos y dando varias consignas a la vez.

* Desarrollo

Jugamos con pelotas

Repartimos una **pelota** a cada alumno y les pedimos que se muevan con ella por el aula.

Al principio, llevarán la pelota libremente, como ellos quieran; luego, daremos indicaciones de cómo la deben llevar: con las manos encima de la cabeza, con las manos a la espalda, entre los codos, entre las rodillas, etc. Después, por parejas, les pedimos que lleven una pelota entre los dos: con las manos, con el pecho, con la cabeza, con la espalda, etc.

El tren

Pedimos a los alumnos que se coloquen en fila imitando un tren. Deben conseguir que el carbón, una **pelota**, llegue desde el último vagón (el último niño de la fila) hasta la locomotora (el primer niño de la fila) sin caerse. Durante el juego, podemos ir introduciendo algunas variantes:

- Pasar la pelota por encima de la cabeza.
- Pasar la pelota por un lado y luego por el otro.
- Pasar la pelota por debajo de las piernas.

También podemos plantear una carrera entre dos trenes, haciendo dos filas diferentes, y descubrir cuál es el tren más rápido en transportar el carbón.

* Relajación

Chocolate

Preguntamos a los alumnos si saben lo que le pasa al chocolate cuando hace calor. Explicamos que ahora todos estamos hechos de chocolate, es un día de verano y hace mucho calor, así que nos vamos derritiendo muy despacio hasta acabar relajados, tumbados en el suelo.



Sesión 8

Contenidos

- Posturas corporales: de pie/sentado/agachado
- El juego simbólico
- Rápido/lento
- Desplazamientos

* Preparación

El barco pirata

Dividimos la clase en grupos de tres alumnos. Indicamos que dos de ellos formen el barco pirata uniendo sus manos, y el otro niño será el pirata, que se encuentra dentro del barco. Una vez formados todos los barcos, explicamos el juego: al decir «barcos», los alumnos que lo forman deben soltarse y buscar a otro pirata. Al decir «piratas», son estos los que deben salir de su barco y meterse en otro diferente. Cuando decimos «¡Al abordaje, piratas!», todos cambian: los barcos y los piratas deben formar grupos nuevos.

* Desarrollo

¡A remar!

Sentados en fila, uno detrás de otro, formamos un gran navío con el que cruzaremos el océano. Para ello, tenemos que remar todos a la vez, siguiendo las órdenes del capitán, que seremos nosotros o un alumno:

- Remamos muy suave, que me estoy mareando.
- Remamos muy rápido, que nos persiguen.
- Los chicos se ponen en pie para sacar las velas, mientras las chicas siguen remando.

¿A quién han raptado los piratas?

Contamos a los niños que un barco que nos perseguía nos ha alcanzado y todos los piratas tienen que huir. Los niños corren por el aula hasta que oigan la señal: «¡Una isla!». Entonces, todos se sientan en el suelo y cierran los ojos. Mientras los piratas se quedan con los ojos cerrados, le pedimos a un alumno que se levante y se esconda. Invitamos al resto a que abran los ojos y nombren al compañero que falta.

Tierra, mar y aire

Hacemos filas de parejas, pero esta vez de pie. Los niños deberán moverse juntos siguiendo nuestras indicaciones:

- *Tierra*: deben quedarse en su sitio, sin moverse.
- *Mar*: deben agacharse imitando el movimiento de las olas.
- *Aire*: deben dar un salto y deshacer la fila.

* Relajación

La isla de los piratas

Todos los piratas han llegado a una isla y están muy cansados, por eso se tumban a descansar. Pedimos a los niños que cierren los ojos, se relajen y escuchen la historia que vamos a contar: *Somos piratas y acabamos de llegar a una isla desierta. Hace sol y hay árboles muy grandes. De repente, entre todos esos árboles se oye un ruido que parece un pequeño animal, ¿qué animal será, si estamos en una isla desierta...?*



Sesión 1

Contenidos

- Las partes del cuerpo
- Encima/debajo
- Entre
- Desplazamientos según consignas
- Motricidad global: chutes y lanzamientos
- El juego simbólico
- Relajación

* Preparación

¿Y las pelotas?

Antes de que lleguen los niños al aula, escondemos varias **pelotas**. Dividimos a los alumnos en grupos y les indicamos que deben buscarlas. Cuando cada grupo tenga una pelota, dejaremos un tiempo para que jueguen con ellas libremente.

Tocamos la pelota con...

Repartimos a cada alumno una **pelota**. Les pedimos que se toquen diferentes partes del cuerpo con ella; por ejemplo: la frente, la tripa, las rodillas, la espalda...

Usamos la pelota para...

Preguntamos a los niños qué otros usos podemos dar a la **pelota** y los invitamos a que los representen: para sentarnos en ella, como almohada...

* Desarrollo

Transporte de pelotas

Organizamos carreras en las que cada niño llevará una **pelota** siguiendo nuestras indicaciones: correr con la pelota encima de la cabeza, correr con la pelota entre las piernas, saltar con la pelota entre las rodillas, correr con la pelota debajo del brazo...

Somos futbolistas

Nos desplazamos por el aula dando toques suaves a la **pelota** con los pies.

Mini-lanzamientos

Pedimos que cojan una **pelota** con las dos manos y realicen lanzamientos contra la pared. Después, los animamos a que intenten lanzarla contra la pared y volver a cogerla sin que bote.

A continuación, indicamos que lancen la pelota hacia arriba con las dos manos y la cojan sin que bote en el suelo.

* Relajación

El osito de peluche

Indicamos a cada alumno que coja una **pelota** como si fuera un osito de peluche. Nos tumbamos en el suelo, abrazados a la pelota, como si nos fuésemos a dormir, en silencio y tranquilos. Pasado un tiempo, anunciamos que está saliendo el sol y nos tenemos que levantar para ir al cole, pero antes hay que dejar a nuestros ositos donde corresponde (guardamos las pelotas en su sitio).



Sesión 2

Contenidos

- Posturas corporales: de pie/sentado
- Delante/detrás; arriba/abajo; encima/debajo; dentro/fuera; a un lado/al otro
- Desplazamientos según consignas
- Colores
- El ritmo musical
- El juego simbólico

* Preparación

Todos al coche

Distribuimos **aros** amarillos, rojos y azules por todo el espacio, de manera que haya uno por niño. Los alumnos caminarán libremente y a la señal «dentro de los coches», se colocarán dentro de un aro cada uno. A la señal «fuera de los coches», saldrán del aro y seguirán caminando.

* Desarrollo

Somos conductores

Cada alumno coge un **aro** y lo utiliza como volante. Les pedimos que conduzcan su coche por el aula respetando las indicaciones que vamos dando:

- Girar a un lado y al otro.
- Ir hacia delante y hacia atrás.
- Andar por encima del **banco** o por debajo del túnel (todos se agachan).
- Conducir pegados a la pared.

Los coches de colores

Pedimos a cada niño que se meta dentro de su **aro** y se desplace por el aula siguiendo las instrucciones: solo circulan los coches amarillos y los demás colores permanecerán sentados dentro de sus aros, ahora los coches azules circulan muy rápido y los rojos se dirigen hacia la puerta, etc.

Carreras de autobuses

Formamos grupos de cuatro alumnos y los colocamos en fila. El primero de la fila será el conductor del autobús y llevará un **aro**, mientras el resto del grupo, los pasajeros, van agarrados a la cintura del compañero de delante. Los autobuses se desplazarán al ritmo que marquemos con palmas o con un **pandero**. Cuando paremos, los pasajeros «se subirán» a otro autobús. Pasado un tiempo, cambiaremos también a los conductores.

* Relajación

El aparcamiento

Cada alumno vuelve a coger un **aro** y tendrá que moverse muy despacio. Explicamos que vamos a ir a aparcacar el coche en el garaje. Paramos el coche y nos sentamos dentro del aro a descansar.



Sesión 3

Contenidos

- Las partes del cuerpo
- Posturas corporales: de pie/sentado
- El equilibrio
- Desplazamientos: gatear
- El juego simbólico
- El control de la respiración

* Preparación

¡Buenos días!

Comenzamos tumbados sobre **colchonetas**, simulando que estamos dormidos. Narramos una historia para que los niños la representen: *suenan el despertador y nos levantamos lentamente, nos despertamos, nos lavamos la cara, nos vestimos...*

Después, indicamos que es la hora de ir al colegio en autobús y tendrán que sentarse en cada colchoneta 5 o 6 alumnos. Uno de ellos será el conductor y el resto deberá seguir las instrucciones: en la primera parada se bajan dos pasajeros; en la segunda parada se bajan todos los niños, pero monta uno; en la siguiente parada no queda ninguno...

Pasado un tiempo, cambiaremos a los conductores de cada autobús.



* Desarrollo

El túnel

Ponemos varias **colchonetas** en fila y pedimos a los niños que se coloquen uno detrás de otro, de pie y en fila, con las piernas abiertas y encima de las colchonetas. Uno por uno, irán gateando por debajo de las piernas de sus compañeros hasta que todos hayan pasado por el túnel. Podemos complicar la actividad formando un nuevo túnel con las manos y los pies.

Mini-acrosport

Por parejas y encima de las **colchonetas**, pedimos a los alumnos que realicen las posturas que vamos indicando para formar figuras estáticas que impliquen equilibrio. Por ejemplo: nos agarramos de las manos y juntamos los pies con el compañero; de pie uno enfrente del otro, cogemos la pierna del compañero y nos mantenemos a la pata coja; uno se queda tumbado y el otro se sube de pie sobre las piernas del compañero mientras este le sujeta los pies para que no caiga, etc.

A continuación, pedirles que representen por parejas diversas acciones: jugamos a la pelota, nos peinamos el uno al otro o hacemos cosquillas al compañero.

* Relajación

Aire

Tumbados en las **colchonetas**, con los ojos cerrados, prestamos atención al movimiento de nuestra tripa al respirar, poniendo las manos encima. Cogemos aire por la nariz profundamente y lo expulsamos por la boca, cada vez más despacio.

Sesión 4

Contenidos

- La dominancia lateral
- Arriba/abajo; a un lado/al otro; cerca/lejos
- Rápido/lento
- Conciencia temporal: descansos
- Desplazamientos según consignas
- El juego simbólico

* Preparación

Tigres y gacelas

Dividimos a los alumnos en dos grupos: tigres y gacelas. Los tigres deben coger a sus presas, las gacelas, y llevarlas a su guarida. A nuestra orden, todos saldrán corriendo. Una vez todas han sido capturadas, cambiar los roles y volver a jugar.

* Desarrollo

Seguimos el ritmo

Explicamos a los alumnos que tendrán que moverse por el aula al ritmo que marquemos al golpear una **pica** contra el suelo. Podemos ir cambiando el ritmo, rápido-lento, hasta llegar a pararse.

Repetimos los movimientos

Repartimos a cada alumno una **pica** para que imiten nuestros movimientos:

- Mover la pica de un lado a otro (introducir izquierda y derecha), dando un golpe en el suelo.
- Mover de arriba abajo la pica, agarrándola con las dos manos de manera horizontal.
- Golpear la pica contra el suelo siguiendo el ritmo marcado.

Si queremos aumentar la dificultad de la actividad, podemos realizar los movimientos una única vez para que los niños los memoricen y luego los repitan solos.

¡Al galope!

Pedimos a cada alumno que se coloque una **pica** entre las piernas como si fuese un caballo. Tras una breve dramatización sobre cómo montar a caballo, comenzamos a galopar por el aula siguiendo las indicaciones, por ejemplo: galopar cerca del profesor, lejos de la cuadra, todos los caballos juntos, etc.



* Relajación

¡Caballitos, a las cuadras!

Explicamos a los alumnos que ahora los caballos se van a descansar: se mueven lentamente por el aula, beben agua, sacuden la cola y se tumban a dormir en la cuadra.

Sesión 5

Contenidos

- Esquema corporal: representación
- Las emociones
- Desplazamientos: caminar de puntillas
- El lenguaje corporal
- Música: coreografías
- El ritmo musical
- El equilibrio
- Relajación

* Preparación

Bailamos como estatuas

Ponemos **música** y pedimos a los alumnos que se muevan libremente por el espacio siguiendo el ritmo. Cuando la música pare, todos los alumnos deben quedarse quietos como estatuas. Un alumno, que elegiremos previamente, intentará hacer reír o moverse a los demás. Vuelve a sonar la música y repetimos el juego.

Danza libre

Hablamos con los niños sobre los diferentes ritmos y canciones que conocen. Después escuchamos **canciones** de ritmos y estilos muy diferentes, como por ejemplo: una balada, una rumba, música clásica, una canción de dibujos animados... Los alumnos deben moverse libremente por todo el espacio siguiendo el ritmo de la música y perdiendo poco a poco la vergüenza inicial.

* Desarrollo

Bailes muy divertidos

Enseñamos a los niños canciones populares con sus coreografías para que las aprendan. Por ejemplo:

- *A la zapatilla por detrás.*
- *Un tallarín.*
- *Soy una taza.*

* Relajación

Bailarines de ballet

Proponemos a los alumnos imitar a los bailarines de ballet. Les mostramos que deben ir de puntillas con los brazos levantados, girar lentamente y moverse a un ritmo cada vez más lento hasta que nos quedemos en el mismo sitio. Poco a poco, nos vamos sentando en el suelo, como una flor que se cierra, y nos hacemos una bolita para relajarnos.



Sesión 6

Contenidos

- La percepción sensorial
- Desplazamientos: correr, gatear
- Formas geométricas
- El equilibrio
- Relajación

* Preparación

Tulipán

Explicamos a los alumnos que uno de ellos será el encargado de perseguir y atrapar a sus compañeros. Cuando un alumno corra peligro de ser cogido, puede gritar «tulipán» y quedarse quieto en el sitio con los brazos y las piernas abiertas. Cualquier compañero le puede liberar del «modo estatua» pasando por debajo de sus piernas. Iremos cambiando al que se la liga e incluso podemos pedir a dos niños que se la ligan a la vez.

* Desarrollo

El pañuelo

Dividimos la clase en dos equipos. A continuación, pedimos que se coloque cada grupo en los extremos del aula, y asignamos a cada niño un número o un color en ambos grupos. Nos situamos en medio de los equipos con un **pañuelo**, sujetándolo por una esquina. Diremos un número o un color en voz alta y los alumnos que lo tengan saldrán corriendo a coger el pañuelo. Gana un punto el que primero lo coja y se lo lleve a su equipo sin que el contrario lo pille.

La gallinita ciega

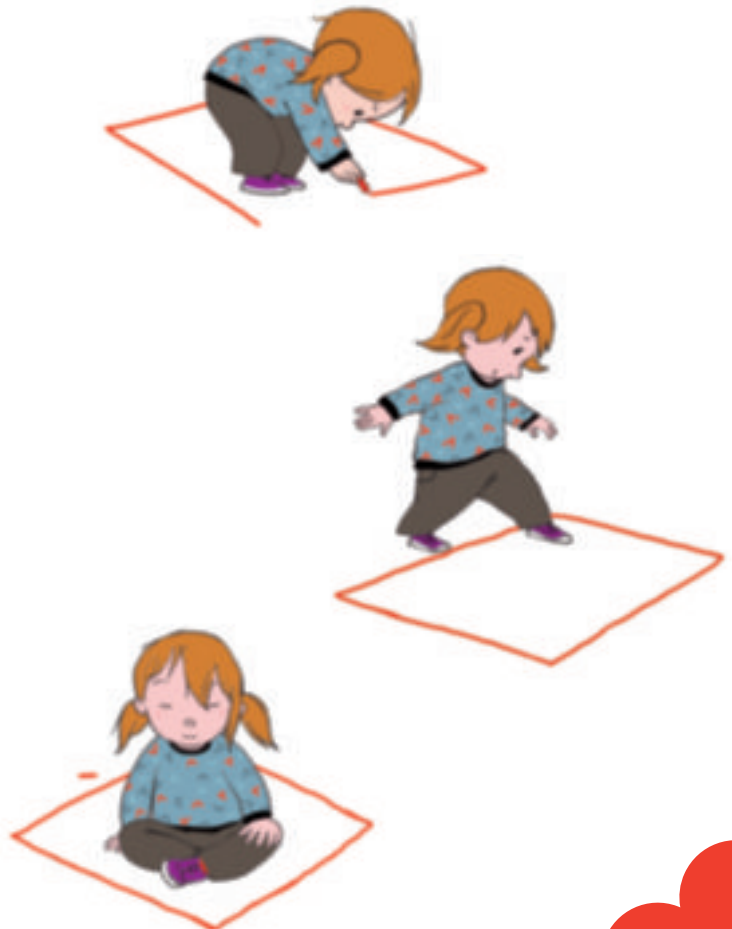
Vendamos los ojos a un niño, la gallinita, y delimitamos el espacio donde vamos a jugar. Los demás alumnos se sitúan alrededor de la gallinita y le preguntan: *Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?* Y ella responde: *Una aguja y un dedal.*

Los compañeros dicen: *Pues da tres vueltas y los encontrarás.* Ayudamos a la gallinita a dar tres vueltas sobre sí misma para que empiece a buscar a los demás. Cuando coja a uno, tendrá que adivinar quién es por el tacto o la voz.

* Relajación

El cuadrado del descanso

Pedimos a los niños que dibujen con **tiza** de color un cuadrado en el suelo. Les explicamos que es el cuadrado del descanso y que, una vez dentro, tienen que sentarse, respirar profundamente y cerrar los ojos para relajarse.



Sesión 7

Contenidos

- La percepción sensorial
- El lenguaje corporal
- La dramatización

* Preparación

Actores y actrices

Invitamos a los niños a prepararse para la lectura de un cuento. Para ello, nos sentamos todos en el suelo formando un círculo. Antes de empezar, haremos algunas preguntas para introducirlos en el contexto del cuento, y les explicaremos que es muy importante que estemos muy atentos y en silencio.

Nota. Conviene elegir un cuento que tenga varios papeles y una trama que dé pie a que los niños bailen o se muevan.

* Desarrollo

Nos preparamos para actuar

Una vez leído el cuento, preguntamos: ¿Os ha gustado? ¿Qué personajes aparecen? ¿Cuál os gusta más? ¿Y menos?...

Volvemos a leer el cuento, pero realizando paradas para que los niños representen en cada momento lo que se está narrando. Debemos intentar hacerles partícipes y dejar que sean ellos mismos los que en esta segunda lectura se expresen con gestos y movimientos.

Por grupos, repartiremos los papeles según veamos la participación, la aceptación y el agrado de cada uno. Leemos el cuento por última vez antes de la representación, para que cada grupo ensaye sus gestos y movimientos.

Nota. Podemos utilizar una o dos sesiones para el desarrollo del cuento, dependiendo de varios factores, como: disfraces, coordinación, disposición de los alumnos, puesta en escena, etc.

* Relajación

¿Cómo nos sentimos?

Una vez terminada la representación de todos los grupos, sentamos a todos los niños en círculo y les preguntamos sobre cómo se han sentido: ¿Os ha gustado representar el cuento? ¿Ha sido fácil o difícil? ¿Qué parte os ha gustado más? ¿Os gustaría hacer otro papel?



Sesión 8

Contenidos

- Las partes del cuerpo
- Rotaciones
- Estiramientos
- Motricidad global: chutes, lanzamientos y recepciones
- La coordinación motriz
- Colores

* Preparación

¡A calentar!

En círculo, explicamos a los niños que vamos a calentar las partes del cuerpo que moveremos: tobillos, rodillas, cadera, hombros, muñecas y cabeza. Nombramos cada parte mientras hacemos rotaciones.

* Desarrollo

Pases al compañero

Decimos a los alumnos que se coloquen por parejas con una **pelota** y se sitúen uno enfrente del otro.

Pedimos que se pasen la pelota con una mano o con las dos, según queramos darle una mayor complejidad al ejercicio:

- Rodando la pelota por el suelo.
- Dando un bote.
- Lanzando y cogiendo la pelota, sin que se caiga.
- Lanzándola por encima de la cabeza.

Una vez que veamos que realizan estos pases con un mínimo de control, lo repetimos, pero aumentando la distancia el uno del otro o añadiendo una pelota más por pareja.

¡Al aro!

Dividimos a los alumnos en cuatro equipos: dos jugarán con el color azul y otros dos, con el color amarillo. Colocamos en un extremo del aula dos **aros**, uno amarillo y uno azul, y en otro extremo otros dos aros de esos mismos colores. Cada equipo tendrá que meter la **pelota** dentro del aro de su color, ayudándose de los compañeros mediante pases para llegar a él el mayor número de veces posible. Ganará el equipo que más veces lo consiga.

Patadas cruzadas

Al igual que en el juego anterior, dividimos la clase en cuatro equipos y en dos espacios diferentes. Cada equipo debe intentar que la **pelota** toque la pared del campo contrario golpeándola únicamente con el pie. Ganará el equipo que más veces logre llevar la pelota hasta la pared opuesta.

* Relajación

Nos estiramos

Nos ponemos todos en círculo y les pedimos que estiren todo lo que puedan, pero con cuidado, las siguientes partes del cuerpo: pies, piernas, brazos, espalda y cuello.



Sesión 1

Contenidos

- Rápido/lento
- La coordinación motriz
- Motricidad global: lanzamientos y recepciones
- Motricidad por segmentos: movimientos simultáneos
- Relajación

* Preparación

El primero del círculo

Pedimos a los alumnos que formen un círculo y nos colocamos en el centro, con la palma de la mano extendida. Nombramos a un niño, que debe salir corriendo lo más rápido posible para chocar nuestra mano y volver a su sitio. Diremos nombres cada vez más rápido y los niños deberán correr, tratando de no chocarse. Después, cambiaremos la dinámica. Sujetamos un **pañuelo** y nombramos a dos niños. Estos deben correr al mismo tiempo para coger el pañuelo lo más rápido posible. El que lo coja se queda en el centro y será el encargado de nombrar a otros dos compañeros.

* Desarrollo

La pelota voladora

Seguimos en el círculo y lanzamos una **pelota** al aire mientras decimos un nombre. El alumno nombrado debe cogerla tras dar únicamente un bote. Cuando vayan dominando el juego, lo complicamos cambiando la premisa: la pelota no puede dar ningún bote y hay que cogerla en el aire. Después, seguimos jugando y lanzando la pelota dando nuevas indicaciones, por ejemplo: dar una palmada antes de coger la pelota, dejar que la pelota dé dos botes en el suelo...

Pases lejanos

Pedimos a los alumnos que se coloquen por parejas, uno enfrente del otro, y con una **pelota**. Realizamos pases, sin que se caiga la pelota al suelo. Cuando veamos que todos lo consiguen, contamos en voz alta hasta tres para lanzar todos a la vez la pelota al compañero. Después, damos todos un paso hacia atrás y repetimos; y así progresivamente hasta que veamos que les cuesta coger la pelota. Entonces dejamos dar un bote, intentando realizar el ejercicio todos a la vez.

* Relajación

Pelotas relajantes

Con la misma pareja y con la **pelota**, uno de los niños se tumba, primero boca abajo y luego boca arriba, mientras el compañero le da un masaje relajante pasando la pelota por encima del cuerpo. Después, intercambian los papeles.



Sesión 2

Contenidos

- Las partes del cuerpo
- Desplazamientos según consignas
- La motricidad fina
- Largo/corto
- Formas geométricas
- El lenguaje corporal
- La dramatización
- Relajación

* Preparación

El zoo

Explicamos a los alumnos que vamos a hacer tres actividades diferentes:

- En la primera, todos caminarán por el aula mientras decimos el nombre de diversos animales. Entonces deberán imitar al animal mencionado.
- En la segunda actividad, seremos elefantes y los niños podrán moverse por el aula imitando sus movimientos y siguiendo nuestras indicaciones: *Todos los elefantes se reúnen en manadas de tres. Los elefantes tienen prisa y se mueven muy rápido...*
- En la tercera actividad, dividimos la clase en cuatro grupos. Todos los niños se sentarán en círculo y un grupo saldrá al centro y representará un animal que el resto deberá adivinar. El equipo que acierte tendrá que imitar a otro animal.

* Desarrollo

La serpiente gigante

Repartimos una **cuerda** a cada niño y les dejamos que jueguen con ella. Después, les damos algunas indicaciones:

- Moverla por el suelo como si fuese una culebrilla.
- Estirla y enrollarla.
- Formar un círculo, un cuadrado y un triángulo.

Para terminar, anudamos todas las cuerdas por los extremos y pedimos a los alumnos que se agarren a ella y se muevan, todos juntos, por el aula. El niño que se encuentre en uno de los extremos (el que acordemos) será quien dirija al resto.

Cuerdas de fuego

Pedimos a los niños que extiendan las **cuerdas** en el suelo, en paralelo y formando un camino. Uno por uno, tienen que ir pasando por las cuerdas: gateando, andando cada vez más deprisa, corriendo lo más rápido que puedan, saltando con las piernas separadas y luego con los pies juntos..., pero sin tocar o pisar las cuerdas. Si deseamos añadir dificultad al ejercicio, iremos acercando cada vez más las cuerdas.

* Relajación

Momias

Por parejas, pedimos a los niños que, con cuidado y sin hacer fuerza, enrollen la **cuerda** en una parte del cuerpo de su compañero como si fueran momias: un brazo, una pierna, una mano... (nunca en la cabeza ni en el cuello); e intercambiamos los roles. Para terminar, nos tumbamos imitando la postura de las momias y respiramos profundamente para relajarnos.



Sesión 3

Contenidos

- Las partes del cuerpo
- La percepción sensorial
- La coordinación motriz
- Motricidad por segmentos: movimientos simultáneos
- Abierto/cerrado
- Imitaciones
- Relajación

* Preparación

En la granja de Pepito

Comenzamos explicando que vamos a hacer un juego de palmas por parejas y que este consta de dos movimientos: el primero, chocar las dos manos a la vez con el compañero y, el segundo, dar una palmada mientras cantamos: *En la granja de Pepito, ia, ia, oh...*

Repetimos el juego varias veces para afianzar los movimientos y mejorar la coordinación.

* Desarrollo

Somos uno

En parejas, y uno enfrente del otro, iremos nombrando diferentes partes del cuerpo a la vez que las señalamos. Por ejemplo: *Nos tocamos la cabeza, la cara, la nariz, los ojos, la boca, las orejas, el cuello...* Observar si alguna pareja lo hace a modo de espejo.

Abrir y cerrar

En la misma posición que en la actividad anterior, introducimos movimientos más complejos y simultáneos, jugando con partes del cuerpo que se abren y se cierran, como los ojos, la boca, la lengua, las manos, los dedos... Por ejemplo:

- Abrimos solo un ojo.
- Cerramos los puños.
- Abrimos la boca y sacamos la lengua.
- Abrimos las manos todo lo que podamos y simulamos ser mimos.
- Abrimos las piernas y los brazos en cruz.

Sonidos corporales

Emitimos un sonido con una parte del cuerpo y proponemos a los niños que traten de reproducirlo; por ejemplo: producimos sonidos con la lengua. Después, por parejas, uno emitirá un sonido y el otro deberá imitarlo. Podemos usar cualquier parte del cuerpo para generarlo.

* Relajación

Retratos

Con música suave de fondo y en silencio, proponemos a los niños dibujarse en una **hoja** en blanco.



Sesión 4

Contenidos

- Las partes del cuerpo
- Sentimientos, emociones y gustos
- Rápido/lento
- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- Colores
- Relajación

* Preparación

¡Nos expresamos!

En voz alta, nombramos un sentimiento o una emoción y los alumnos deben representarlo con gestos. Por ejemplo: *Todos estamos tristes... muy tristes... Estamos llorando de lo tristes que estamos; ahora estamos muy contentos y nos reímos mucho...*

Después, invitaremos a los niños a contestar a las siguientes preguntas: ¿Cómo os sentís si os habéis caído? ¿Y cuando apagan la luz de repente? ¿Y si os dan un susto?... En función de cómo se sientan, representarán qué les provoca cada situación.



* Desarrollo

Los movimientos de los colores

Enseñamos a los niños tres movimientos diferentes asociados a tres colores distintos, por ejemplo: el amarillo, abrir y cerrar los brazos en cruz; el rojo, abrir y cerrar las piernas; y el verde, dar una palmada. Comenzaremos diciendo un color en voz alta para que los niños realicen el movimiento asociado. Podemos crear una secuencia de movimientos con los colores: rojo-amarillo-verde; amarillo-amarillo-rojo...

¡Pared-mano!

Pedimos a los alumnos que se muevan libremente por el aula, pero, al nombrar una parte del cuerpo, todos deben ir corriendo a tocar la pared con la parte indicada. Cada vez daremos las órdenes más rápidas y más complejas; por ejemplo: mano y pie, pie y cabeza, barriga y rodilla...

* Relajación

Bolitas

Nos sentamos en el suelo y pedimos a los niños que se coloquen en una postura sencilla que invite a la relajación: *Nos tumbamos boca arriba y nos estiramos todo lo que podamos; ahora, nos vamos encogiendo para hacernos una bolita, como si fuéramos una pelota. Respiramos profundamente y descansamos.*

Sesión 5

Contenidos

- Las partes del cuerpo
- La percepción sensorial
- La coordinación motriz
- Colores
- Relajación

* Preparación

¿Blando o duro?

Nos colocamos en círculo y pedimos a los alumnos que señalen las partes del cuerpo, según las consignas que les demos, para descubrir si son blandas o duras: la cabeza, la tripa, la nariz, las mejillas, las manos, los tobillos...

Luego, por parejas, repartimos **gomets** azules y verdes. Cuando nombremos una parte del cuerpo, un miembro de la pareja debe ponerle al otro el gomet del color que se haya asignado en la parte del cuerpo mencionada. Después de nombrar cuatro o cinco partes, se cambian los papeles. Al final de cada ronda, comprobaremos si se han pegado los gomets correctamente.

* Desarrollo

Somos flexibles

Pedimos a los niños que se señalen las partes de su cuerpo siguiendo las indicaciones: nos tocamos la espalda con un dedo, nos tocamos la rodilla con la nariz, nos tocamos el pie con un codo... Conversamos sobre qué han tenido que hacer para conseguirlo.

Picas de colores

Nos colocamos en círculo y repartimos una **pica** a cada niño. Nombramos un color, y todos aquellos que tengan la pica de ese color deben ir corriendo y juntarlas en el centro del círculo. Cuando digamos «cambio», los niños pasan su pica al compañero de la derecha y volvemos a jugar, cada uno con un color distinto.

* Relajación

Trenes relajantes

Pedimos a los niños que se coloquen en grupos de cuatro y que se sienten en fila, unos detrás de otros, con las piernas separadas. Cada niño tendrá que dar un masaje a su compañero de delante. Pasado un tiempo, el último de la fila pasa a ser el primero para recibir también su masaje, y así sucesivamente.



Sesión 6

Contenidos

- Las partes del cuerpo
- Rodamientos corporales
- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- Relajación

* Preparación

Islas y montañas

Distribuimos varias **colchonetas** por el aula explicando que unas serán islas y otras, montañas (colocamos varias colchonetas, una encima de otra). Pedimos a los alumnos que caminen por todo el espacio, que representará el mar.

A continuación, iremos narrando una historia para que los niños la representen, indicando cuándo hay que desplazarse por el agua (haciendo que nadan) o por tierra (saltando de colchoneta en colchoneta).

Explicamos que en el mar hay tiburones: *Cuidado, ahora el tiburón es...* (nombramos a un alumno).

El «tiburón» debe atrapar en el mar a un compañero, quien pasa a ocupar su lugar. Los niños que logren subirse a una isla estarán a salvo.

Después, jugamos a las montañas: *Todos a las montañas, que vienen los piratas*. Los alumnos deben subirse a las montañas de colchonetas para salvarse de los piratas. Iremos mezclando todos estos desplazamientos y consignas.



* Desarrollo

Construimos puentes

Juntamos las **colchonetas** para formar una especie de tatami. Proponemos una serie de posturas y movimientos para estirar:

- Sentarse con las piernas abiertas y estiradas, y extender los brazos todo lo que se pueda.
- Con las piernas juntas y estiradas, tocarse la punta de los pies.
- Hacer el puente, apoyando las palmas de las manos en el suelo y sin doblar las rodillas.

Rodamientos y volteretas

Utilizamos las **colchonetas**, colocadas como en la actividad anterior, y pedimos a los niños que realicen los rodamientos intentando llegar al más complejo, que es la voltereta:

- La croqueta: completamente tumbados, nos desplazamos girando sobre nosotros mismos.
- La bola: con las manos agarrándonos las piernas, rodamos.
- Voltereta hacia delante: primero de rodillas y luego en cuclillas.

* Relajación

Las articulaciones

Nombramos, una a una, articulaciones del cuerpo (tobillos, rodillas, cadera, hombros, muñecas y cuello) para que, con cuidado, los niños las muevan y las relajen mediante movimientos, giros y rotaciones, según sus posibilidades.

Sesión 7

Contenidos

- La percepción sensorial
- Rápido/lento
- La coordinación motriz
- Motricidad por segmentos
- Alto/bajo
- El control de la respiración

* Preparación

Toma tomate

Sentados en círculo, explicamos a los niños que vamos a hacer un juego de palmas en el que, por orden, vamos chocando la mano de nuestro compañero de al lado. Mostramos cómo deben colocarse las manos: con las manos contrapuestas, la derecha encima de la del compañero de nuestra derecha y la izquierda debajo de la del compañero de nuestra izquierda. Indicamos que, cuando nos golpea nuestro compañero de la derecha, con esa misma mano golpeamos suavemente al compañero situado a nuestra izquierda.

Para ello, cantamos la siguiente canción:

Toma tomate, tómalo, ia ia oh, plof.

Toma tomate, tómalo, ia ia oh, plof.

Toma tomate, tómalo, ia ia oh, plof.

Una vez que los alumnos han entendido la dinámica, jugaremos más rápido y el niño a quien le toque recibir el último **plof**, debe quitar la mano antes de que le den; si no, este jugador quedará eliminado.

* Desarrollo

Limbo

Cogemos una **cuerda** y pedimos a un alumno que nos ayude a sujetarla por un extremo. El resto deberá pasar por debajo de la cuerda, flexionando ligeramente el tronco hacia atrás. Cuando hayan pasado todos, iremos bajando la cuerda, de manera que pasar por debajo les resulte más complejo. Podemos poner **música** de fondo para animar la actividad.

Salto de altura

Sujetamos una **cuerda** por ambos extremos a dos sillas o conos, para que los alumnos salten por encima. Al otro lado, colocamos varias **colchonetas**, una encima de otra, para amortiguar los saltos. En cada ronda subiremos la altura de la cuerda, dificultando el salto y aumentando el esfuerzo.



* Relajación

Respiramos con la tripa

Por parejas, un niño se tumba boca arriba, controlando el ritmo de la respiración, y su compañero apoya la cabeza en su tripa para sentir cómo respira. Después, cambiamos los papeles.

Sesión 8

Contenidos

- La dominancia lateral
- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- Motricidad global: lanzamientos
- El control de la respiración

* Preparación

El río bravo

Explicamos a los niños que estamos en un río y les preguntamos qué podemos encontrar allí. Llamamos la atención sobre los animales que viven en los ríos y contamos que vamos a representar cómo se desplazarían por él:

- Somos cocodrilos: caminamos despacio, a cuatro patas.
- Somos ranas: saltamos y croamos.
- Somos cangrejos: a cuatro patas, caminamos hacia atrás.



* Desarrollo

Carreras de cangrejos

Hacemos carreras, señalizando la salida y la meta:

- A cuatro patas.
- Saltando.
- Como cangrejos.

Después, podemos repetirlas por grupos y en carreras de relevos.

Lanzamientos de piedras al río

Dividimos la clase en varios equipos y repartimos una **pelota** a cada uno. Pegados a la pared, los niños deben lanzar la pelota hasta llegar a la marca que hemos hecho en el suelo (primero, con las dos manos; luego, solo con la derecha; y finalmente, solo con la izquierda). Los lanzamientos se harán por turnos: en cada equipo, el que lanza va a recoger la pelota y se la da al siguiente. Se irán acumulando puntos hasta que un equipo resulte ganador. Cada vez iremos alejando más la marca o les cambiaremos la pelota por una de mayor o menor tamaño.

* Relajación

Bajo el agua

Tumbados en el suelo, explicamos a los alumnos que somos buceadores y nadamos debajo del agua muy despacio, observando animales diferentes: delfines, ballenas, pulpos y medusas. Respiramos cogiendo aire por la nariz y soltándolo por la boca, muy despacio y profundamente.

Contenidos 4 años

	EL CUERPO	EL ESPACIO
1.º trimestre	• La conciencia corporal • Las partes del cuerpo • Posturas corporales: de pie/sentado/tumbado • Iniciación a la lateralidad • El equilibrio • La percepción sensorial • Relajación	• Derecha/izquierda
2.º trimestre	• La motricidad fina • La conciencia corporal • El equilibrio • La dominancia lateral • El control de la respiración • Relajación	• Cerca/lejos • Dentro/fuera • Unidades naturales de medida: palmo y pie
3.º trimestre	• Las partes del cuerpo • La dominancia lateral • La percepción sensorial • El control de la respiración • El control postural • La motricidad fina • El equilibrio • Relajación	• Derecha/izquierda • Junto/separado • Arriba/abajo • Delante/detrás • Dentro/fuera

EL TIEMPO Y EL MOVIMIENTO	OBJETOS	EXPRESIÓN CORPORAL
• Desplazamientos: hacia delante, hacia atrás, saltar, correr, rodamientos laterales y marcha • Desplazamientos: con y sin obstáculos, según consignas, con aparatos • La coordinación motriz • Motricidad global: lanzamientos y recepciones • Rápido/lento	• Colores • Formas geométricas • Alto/bajo	• El ritmo musical • Imitaciones • El juego simbólico
• Desplazamientos: saltar, caminar de rodillas, hacia delante, hacia atrás • Desplazamientos: en pendiente según consignas, con obstáculos • La coordinación motriz • Motricidad global: chutes con direccionalidad, lanzamientos y recepciones • Motricidad por segmentos: movimientos alternativos • Estiramientos • La coordinación óculo-manual	• Colores • Largo/corto	• La dramatización
• Desplazamientos: correr, arranque/frenada • Desplazamientos: según consignas, con obstáculos • Motricidad global: lanzamientos, chutes, botes y recepciones • Motricidad por segmentos • La coordinación motriz • Estiramientos	• Tamaños • Colores • Formas geométricas • Lleno/vacío	• El juego simbólico • El ritmo • Imitaciones

Sesión 1

Contenidos

- Posturas corporales: sentado/tumbado/de pie
- Desplazamientos: correr, caminar hacia delante y hacia atrás
- Desplazamientos según consignas
- Motricidad global: lanzamientos
- Relajación

* Preparación

¿Quién será?

Dividimos a los alumnos en dos grupos, y asignamos a cada miembro un animal, teniendo en cuenta que debe haber los mismos animales en ambos grupos. Pedimos a los dos equipos que se coloquen, dándose la espalda, a cierta distancia. Explicamos a los alumnos que, cuando escuchen el nombre de su animal, deben ir caminando de espaldas hasta que digamos: «Ahora». Entonces, ambos se girarán y el que primero diga el nombre del compañero ganará el punto.

El escondite inglés

Pedimos a un voluntario que haga de vigilante y se coloque, con los ojos cerrados, en un extremo del aula, mientras que el resto de los compañeros se colocarán en el extremo contrario. El vigilante dirá: *Un, dos, tres, al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies*. Mientras, el resto avanza hacia él.

Al terminar de decir las palabras, el vigilante se girará y comprobará que todos los niños están quietos, señalando a aquel que se mueva porque, de ser así, este deberá volver a la posición de partida. Terminará el juego cuando un alumno consiga llegar primero a la meta, donde se encuentra el vigilante.

* Desarrollo

Relevos

Dividimos a los niños en equipos de cuatro para hacer carreras de relevos, siguiendo las indicaciones:

- De pie, ir dando saltos con los pies juntos.
- Sentados, desplazarse a cuatro patas.
- Tumbados boca arriba, avanzar hacia atrás.

Lluvia de pelotas

Agrupamos a los alumnos en dos equipos y colocamos una cuerda en medio. A nuestra señal, cada equipo comenzará a lanzar **pelotas** al campo contrario, de manera que los alumnos que estén en ese lado tendrán que recogerlas y lanzarlas rápidamente al otro. Perderá el equipo que más pelotas tenga en su campo cuando decidamos detener el juego.

* Relajación

Masajes con pelotas

Por parejas, masajearse unos a otros, haciendo rodar suavemente una **pelota** sobre la espalda del compañero. Al cabo de un rato, intercambiar los roles.



Sesión 2

Contenidos

- Las partes del cuerpo
- Posturas corporales: sentado/tumbado
- Rápido/lento
- Desplazamientos: caminar hacia delante, hacia atrás, saltar...
- Desplazamientos según consignas
- Imitaciones

* Preparación

Nos movemos

Pedimos a los alumnos que se muevan por el aula, primero, caminando y después, siguiendo nuestras indicaciones: gateando, andando de puntillas, dando saltos con los pies juntos... Poco a poco, iremos introduciendo desplazamientos algo más complejos: caminar hacia atrás, saltar obstáculos... No debemos olvidar indicarles el ritmo al que tienen que moverse: rápido o lento.

Los esqueletos

Indicamos a los alumnos que caminen por el aula variando la velocidad, según nuestras consignas: si escuchan una palmada, tendrán que ir más rápido; y si oyen un pisotón, bajarán el ritmo.

A continuación, aumentamos la complejidad del juego pidiendo que sigan otras indicaciones:

- Andamos uniendo los codos.
- Andamos con las muñecas juntas.
- Nos movemos tocándonos los tobillos.

* Desarrollo

Las hadas

Elegimos a dos alumnos para representar a dos hadas madrinas, y buscamos dos **palitos** u otro objeto que haga las veces de varita mágica. Les indicamos que tendrán que tocar a sus compañeros con ella, y que estos deberán quedarse paralizados por la magia, sin moverse hasta que otro compañero pase por debajo de sus piernas. Cada cierto tiempo, iremos cambiando los roles.



¡Que nos mojamos!

Asignamos a cada esquina del aula un lugar: la casa, el colegio, el polideportivo y el parque. Explicamos a los alumnos que su misión será ir desde casa hasta el parque, pasando por las cuatro esquinas, sin que les pille la lluvia, representada por dos alumnos. Cambiaremos a los alumnos que representan la lluvia tras jugar varias rondas.

* Relajación

¿Cómo descansamos?

Para terminar, extender **colchonetas** en el suelo y pedir a los alumnos que se coloquen en ellas para descansar. Dejamos que cada uno elija la manera en la que se encuentra más cómodo: sentado, tumbado boca arriba o boca abajo, de lado...

Al terminar, les preguntamos, uno por uno, cuál es su postura favorita para descansar y dormir.

Sesión 3

Contenidos

- La percepción sensorial
- Desplazamientos: carreras
- La coordinación motriz
- Motricidad global: recepciones
- Colores
- Relajación

* Preparación

Juego de colores

Dividimos a los alumnos en dos equipos e invitamos a cada uno a que se coloque en un extremo del aula. Asignamos a los miembros de cada grupo un color: rojo, azul, amarillo, verde y naranja, teniendo en cuenta que habrá colores repetidos. Situados en el centro de los dos equipos, lanzamos al aire una **pelota** mientras nombramos un color. Los alumnos que lo tengan asignado saldrán corriendo a coger la pelota para llevarla hasta su equipo. Ganará el equipo que mayor número de veces consiga la pelota.

* Desarrollo

¡Alto, ratoncitos!

Pedimos a los alumnos que se dividan en dos grupos: gatos y ratones. Les indicamos que, a nuestra orden, los gatos correrán para pillar a los ratones y llevarlos hasta su casita (lugar que previamente habremos establecido entre todos). Cuando todos los ratones hayan sido atrapados, se cambiarán los roles.

* Relajación

¿Qué ruido es ese?

Pedimos a los alumnos que se tumben en el suelo, con los ojos cerrados y en silencio, para prestar atención a los sonidos. Podemos producir nosotros mismos los sonidos o tener preparadas una serie de **audiciones**, por ejemplo: un portazo, el motor de un coche, el maullido de un gato... Para terminar, comentamos con los alumnos los sonidos que han escuchado y les pedimos que los identifiquen.



Sesión 4

Contenidos

- La conciencia corporal
- El equilibrio
- Desplazamientos: carreras y saltos
- Rápido/lento
- Desplazamientos con obstáculos
- Desplazamientos según consignas
- Motricidad global: lanzamientos
- Alto/bajo
- Relajación

* Preparación

El mundo al revés

Invitamos a los niños a imaginar que estamos en el mundo al revés y que deberán hacer lo contrario de lo que les indiquemos. Por ejemplo: si decimos que corremos muy rápido, los alumnos deben caminar muy despacio; si, por el contrario, decimos que andamos despacio como las tortugas, todos tienen que correr rápido, como si fueran liebres.

* Desarrollo

Atletas olímpicos

Comenzamos hablando sobre los juegos olímpicos: qué son, cuándo se celebran, quiénes participan, qué deportes compiten, etc. Tras una breve explicación, les indicamos que van a convertirse en atletas y que, para ello, tendrán que practicar cuatro disciplinas en las que van a participar:

- Carrera: dar tres vueltas al patio (valorar en función de las características de nuestro centro).
- Salto de vallas: correr y saltar las **picas** colocadas en el suelo, situadas a tres metros aproximadamente unas de otras.
- Salto de longitud: coger carrerilla y saltar la máxima distancia posible sobre una **colchoneta**.
- Lanzamiento de peso: lanzar una **pelota** lo más lejos posible, con una sola mano.

En el podio

Representamos una entrega de medallas utilizando los **bancos** como podios. Por grupos, pedimos a los niños que se coloquen sobre los bancos, ordenados de más alto a más bajo, para recibir sus medallas, intentando que ninguno se caiga o baje al suelo, es decir, manteniendo el equilibrio.



* Relajación

Los masajistas

Les proponemos relajar los músculos después de los entrenamientos. Para ello, colocados por parejas, uno hará de masajista y dará un masaje al compañero, que estará tumbado boca abajo. Comenzaremos masajeando las piernas, luego la espalda y por último la cabeza. Al terminar el masaje, intercambiarán los roles.

Sesión 5

Contenidos

- Posturas corporales: de pie/sentado/tumbado
- La conciencia corporal
- Iniciación a la lateralidad
- El equilibrio
- Derecha/izquierda
- Desplazamientos según consignas
- Relajación

* Preparación

Busca y encuentra

Indicamos a los niños que se muevan libremente por el aula. A continuación, les pediremos que se agrupen según sus características físicas. Por ejemplo: el mismo color de pelo, el mismo color de ojos, la misma altura...

Iremos indicando el número de niños que debe haber en cada agrupación: por parejas, en grupos de tres, en grupos de cinco, etc.

* Desarrollo

Cruzamos el puente

Colocamos dos **bancos**, unidos por los extremos, y pedimos a los niños que, en fila, crucen el puente, manteniendo el equilibrio. Comenzar caminando sobre el puente y, a continuación, arrastrar el cuerpo ayudándose de las manos para avanzar.

La moto

Sentados en fila en los **bancos**, simulamos que vamos montados en una moto. Colocamos **colchonetas**, para que los niños se puedan tirar sin hacerse daño. A continuación, narramos un viaje en moto para que los niños lo representen:

- Hay muchos baches (botamos).
- Curva a la derecha (nos inclinamos a la derecha).
- Curva a la izquierda (nos inclinamos a la izquierda).
- Frenamos porque hay semáforo en rojo (botamos).
- Nos salimos de la carretera por la derecha (nos tiramos a las colchonetas por el lado derecho).



* Relajación

Vamos a la cama

Repartimos las **colchonetas** por el suelo y simulamos que nos vamos a la cama; les preguntamos: ¿Qué hacemos antes de irnos a dormir?

Invitamos a los niños a que, mediante gestos, reproduzcan las acciones que llevan a cabo antes de irse a dormir: recoger los juguetes, ponerse el pijama, lavarse los dientes, dar un beso de buenas noches...; y, por último, tumbarse en la cama para descansar.

Sesión 6

Contenidos

- La percepción sensorial
- Iniciación a la lateralidad
- Desplazamientos: rodamientos
- Desplazamientos según consignas
- Colores
- El juego simbólico
- Relajación

* Preparación

¡A por las colchonetas!

Colocamos varias **colchonetas** por el suelo y pedimos a los alumnos que se muevan libremente, sin pisarlas, al ritmo de la **música**. A continuación, paramos la música para dar indicaciones a los alumnos:

- Formamos grupos de cuatro y cada uno se sitúa en la esquina de una colchoneta.
- Formamos grupos de seis y todos se suben encima de una colchoneta.
- Formamos grupos de tres y, por turnos, hacemos la croqueta en una colchoneta.
- Entre todos, cogemos una colchoneta y la levantamos.

* Desarrollo

Coches y peatones

Distribuimos todas las **colchonetas** por el aula. Explicamos a los alumnos que estas representan las aceras de la calle y el suelo, la carretera.

Antes de comenzar el juego, recordamos con los alumnos las normas básicas de seguridad vial: cruzar por los pasos de peatones, respetar los semáforos, mirar antes de cruzar...

A continuación, explicamos que unos serán los coches, y otros, los peatones. Los coches irán por la carretera imitando el ruido y los movimientos, como si llevaran un volante, mientras que los peatones tienen que cruzar las aceras, teniendo cuidado de que no les pille ningún coche. Al cabo de un rato, intercambiaremos los roles. Podemos complicar el juego añadiendo semáforos en cada cruce. Para ello, elaborar tarjetas de cartulina verdes y rojas, que mostrarán los niños que hagan de semáforo.



* Relajación

Imitamos sonidos

Nos sentamos en las **colchonetas** y anticipamos a los niños que vamos a contar una historia. Les pedimos que nos ayuden en la narración, reproduciendo los sonidos que van apareciendo; por ejemplo: *Vamos por la calle caminando, cuando, de repente, oímos a lo lejos la sirena de una ambulancia* (imitan el sonido de la sirena). *Nos paramos en el paso de peatones y pasa una moto* (imitan el ruido del motor)...

Después de un tiempo, nos quedamos en silencio, con los ojos cerrados, durante un rato.

Sesión 7

Contenidos

- Iniciación a la lateralidad
- Desplazamientos: correr, caminar hacia delante, hacia atrás, de lado, de frente, de espaldas
- Desplazamientos según consignas
- Desplazamientos con y sin obstáculos
- El ritmo musical
- Relajación

* Preparación

Tiburón

Colocamos por el aula **bancos** para que los niños caminen alrededor de ellos al ritmo de la **música**.

Asignamos el papel de «tiburón» a uno de los alumnos e indicamos al resto que tendrán que intentar que no les pille, subiéndose encima de los bancos cuando dejen de oír la música. Comenzamos el juego con una música lenta y terminamos con una música más animada. El niño que no ha logrado escapar del tiburón será el encargado de pillar a sus compañeros.

* Desarrollo

Diagonales

Pedimos a los alumnos que se coloquen en fila y se desplacen por el aula en diagonal. Una vez tengan clara la consigna, les iremos dando indicaciones para moverse. Por ejemplo: saltando, mirando a la derecha, a la izquierda, caminando hacia atrás, corriendo...

Carreras de obstáculos

Preparamos en el aula un circuito con **aros, picas, colchonetas y conos**, con el fin de realizar carreras de relevos por equipos. Iremos aumentando la complejidad pidiendo que las carreras se realicen de diferentes maneras.

- A gatas.
- Saltando con dos pies juntos.
- Andando de lado.
- Andando de espaldas.
- Botando una pelota.



* Relajación

Dibujos relajantes

Nos sentamos, uno detrás de otro formando un círculo, y pedimos a los niños que dibujen, con el dedo y en la espalda de su compañero, diferentes formas: cuadrado, un triángulo, un semicírculo, ondas, cruces...

Sesión 8

Contenidos

- Desplazamientos: carreras
- Desplazamientos según consignas
- Motricidad global: lanzamientos y recepciones
- Relajación

* Preparación

El caballero inglés

Pedimos un voluntario para comenzar el juego e indicamos al resto de compañeros que se coloquen en el otro extremo del aula, tocando la pared. El alumno que se la liga se coloca en el extremo opuesto diciendo: «Al caballero inglés le gusta...»; y, a continuación, añadirá un alimento, un color...; por ejemplo, «los macarrones con tomate». Todos aquellos alumnos que coincidan en gustos avanzarán dos pasos. El primero que llegue donde se encuentra su compañero ganará y se la ligará.

* Desarrollo

Relevos de alimentos

Dividimos la clase en cuatro equipos y a cada uno le asignamos un grupo de alimentos: frutas y verduras, carne, pescado y lácteos.

Colocamos en una cesta fotografías de distintos alimentos de estos cuatro grupos. Los equipos harán carreras de relevos, buscando en la cesta las fotos de su grupo de alimentos. Ganará el equipo que antes consiga reunir todas sus fotos.

Mi comida favorita

Sentados en círculo, lanzamos una pelota a un niño para que la coja y le preguntamos: ¿Cuál es tu comida preferida? Si la pelota toca el suelo, tendrá que devolverla y pasa el turno.

En cada turno podemos hacer diferentes preguntas: ¿Cuál es tu postre favorito? ¿Qué fruta te gusta más?...

* Relajación

La siesta

Pedimos a los niños que se tumben en el suelo y busquen una postura cómoda para descansar, como si fueran a dormir la siesta. Después, observamos las posturas de los compañeros y las comparamos.



Sesión 1

Contenidos

- El equilibrio
- Desplazamientos: hacia delante y hacia atrás
- Desplazamientos según consignas
- Desplazamientos con obstáculos
- La coordinación motriz
- Colores
- Relajación

* Preparación

El tentetieso

Invitamos a los alumnos a que se desplacen por el aula dando pasos hacia delante y hacia atrás. A la voz de «stop», todos se deben quedar quietos, manteniendo el equilibrio.

Le pedimos a un alumno que empuje suavemente a sus compañeros y comprobamos si estos consiguen mantener el equilibrio. Después, continuamos con el mismo ejercicio, pero ahora damos indicaciones concretas en los desplazamientos; por ejemplo: corremos hacia la puerta, andamos de espaldas hasta la pared sin chocarnos...

* Desarrollo

¡Cuidado con el precipicio!

Preparamos un camino con **ladrillos** de psicomotricidad a diferentes alturas para que los niños lo recorran. Iremos dando las indicaciones de cómo deben cruzar el camino: andando sin tocarlos, andando por encima, de lado, hacia atrás... Después, realizaremos los mismos desplazamientos, pero con los ladrillos más separados. Finalmente, conversamos sobre las dificultades que han encontrado.

Sé el primero en...

Distribuimos los **ladrillos** por todo el aula y damos indicaciones en función del color del ladrillo, de la posición o el movimiento que queramos que ejecuten los alumnos, por ejemplo:

- Subir de rodillas a un ladrillo amarillo.
- Aguantar de puntillas, sin caerse, encima de un ladrillo azul.
- Subir, agacharse y saltar desde cualquier ladrillo.
- Coger un ladrillo rojo y ponérselo encima de la cabeza.
- Coger por parejas un ladrillo verde y llevarlo lo más lejos posible de la puerta.



* Relajación

Nos concentramos

Tumbados boca arriba, con los ojos cerrados y muy concentrados, preguntamos: ¿Qué se oye dentro de la clase? ¿Qué se oye fuera del aula, en el colegio? ¿Podemos oír la respiración de nuestro compañero de al lado?...

Sesión 2

Contenidos

- La conciencia corporal
- El equilibrio
- Dentro/fuera
- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- Motricidad por segmentos: movimientos alternativos
- Colores
- Relajación

* Preparación

Aros traviesos

Distribuimos **aros** por el aula, mientras los niños caminan por todo el espacio, sin tocarlos. A la señal de «Todos dentro», cada alumno tendrá que meterse dentro de un aro, adoptar una postura y mantener el equilibrio. A continuación, iremos añadiendo otras consignas, por ejemplo: levantar un pie, levantar las manos, estar de puntillas, colocarse por parejas dentro de los aros azules...



* Desarrollo

La serpiente

Colocamos todos los **aros** en fila formando un camino. Explicamos a los niños que es una serpiente a la que no debemos despertar. Iremos dando indicaciones sobre cómo tendrán que desplazarse por él: pasando de puntillas, apoyando los talones, a cuatro patas, etc.

En un determinado momento, separamos más los aros para representar que la serpiente se ha despertado y se está estirando. Pedimos a los niños que vuelvan a pasar por el camino añadiendo nuevas consignas, por ejemplo: pisamos por fuera los aros rojos, saltamos a la pata coja dentro de los amarillos, damos cinco saltos con los pies juntos dentro de los azules...

Túneles

Pedimos a cinco o seis niños que formen un túnel sujetando los **aros**. Comenzar con los aros perpendiculares al suelo e indicar al resto de compañeros que pasen por dentro a gatas y sin tocarlos. Después, pediremos a los niños que suban un poquito más los aros hasta que los compañeros tengan que levantar las piernas para pasar. Pasado un tiempo, los que están sujetando los aros se cambian y otros pasan a formar el túnel.

* Relajación

¡Serpientes, a dormir!

Explicamos a los alumnos que ahora ellos son las serpientes y deben irse a dormir. Para ello, nos tumbamos en el suelo completamente estirados, mientras, poco a poco, nos vamos enrollando hasta encontrar una postura cómoda para dormir como ellas.

Sesión 3

Contenidos

- La conciencia corporal
- El equilibrio
- Cerca/lejos
- Desplazamientos según consignas
- Desplazamientos en pendiente
- La coordinación motriz
- Relajación

* Preparación

Recorremos el aula

Indicamos a los alumnos que se muevan por el aula de diferentes maneras; por ejemplo: saltando con los pies juntos, corriendo cerca de la pared o lejos de la puerta, saltando por parejas de la mano, de rodillas, a la pata coja, etc.

A continuación, les pedimos que formen grupos de cuatro o cinco alumnos para desplazarse siguiendo distintas consignas: agarrados por la cintura, agarrados por los hombros, cogiendo el pie del compañero de delante, cogiendo el pie del compañero de detrás...

* Desarrollo

La pendiente

Elaboramos, utilizando **colchonetas** y **bancos**, pendientes para permitir a los alumnos jugar a subirlas y bajarlas. Indicaremos cómo deben subir las pendientes; por ejemplo: a gatas, de rodillas, con ayuda de una cuerda, de pie.... También indicaremos cómo bajarlas: sentados, haciendo la croqueta, con una voltereta...

* Relajación

Nos ponemos cómodos

Proponemos a los niños que se coloquen sobre las **colchonetas** en la postura en la que se encuentren más cómodos. Preguntamos: ¿Cómo os sentaríais para ver una película? ¿Y para comer? ¿Y para dormir?...

Al final de la clase recogemos entre todos las colchonetas y el material utilizado.



Sesión 4

Contenidos

- El equilibrio
- Unidades naturales de medida: pies y palmo
- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- Motricidad por segmentos: movimientos alternativos
- Largo/corto
- El control de la respiración

* Preparación

Comecocos

Dibujamos en el suelo, con **tizas** o **cinta adhesiva**, un camino. Pedimos a un alumno que comience el juego haciendo de comeccocos e intente coger al resto de compañeros, que correrán dentro del camino, procurando no salirse. El niño que sea atrapado pasará a ser el que se la liga. Podemos añadir más niños que hagan de comeccocos para complicar el juego.

* Desarrollo

Los caminos

Pedimos a los alumnos que recorran el camino que realizamos en la actividad anterior, pero esta vez caminando sobre las líneas sin salirse del camino. Daremos indicaciones de cómo deben hacerlo: andando, de puntillas, corriendo, saltando, por parejas de la mano, a la pata coja...

Los camareros

Dividimos la clase en varios equipos y repartimos un **ladrillo** de psicomotricidad u otro objeto que puedan llevar encima de los brazos o de la cabeza, sin que se les caiga (primero con ayuda y luego sin ella). En el suelo, dibujamos un camino para cada equipo con **tiza** o **cinta adhesiva** y les indicamos que deben recorrerlo sin salirse y haciendo relevos entre los miembros del equipo.

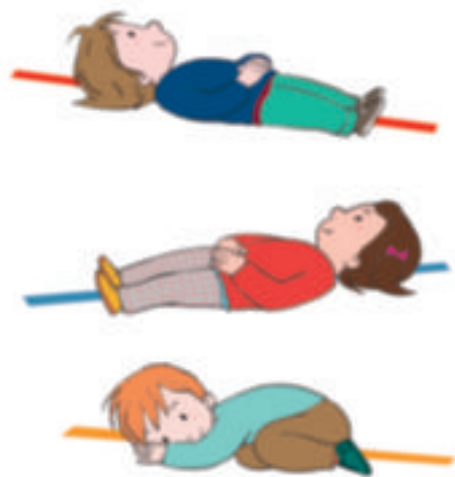
La distancia

Proponemos a cada grupo que mida la distancia de su camino con ayuda del cuerpo, usando diferentes unidades de medida: pies y palmos. Después, comparar los resultados e indicar cuál es el más largo y cuál el más corto.

* Relajación

¡Qué cama tan fina!

Pedimos a cada niño que realice en el suelo con **tiza** una línea para tumbarse encima. Les indicaremos que respiren hondo y cada vez más lentamente hasta que controlen su respiración.



Sesión 5

Contenidos

- La coordinación motriz
- La coordinación óculo-manual
- Motricidad global: lanzamientos y recepciones
- Relajación

* Preparación

Atrapados

Colocamos a dos alumnos en los extremos del aula, cada uno en un lado, y el resto de los niños en el centro. Los niños de los extremos lanzarán una **pelota**, que los demás deben esquivar. El niño al que dé la pelota será eliminado. Podemos aumentar la complejidad del juego con nuevas consignas que deben seguir:

- Gusano: la pelota va rodando por el suelo y todos tienen que procurar que les pase entre las piernas; de no ser así, pierden una vida.
- Bolos: todos se quedan quietos en el lugar donde estén, se lanza la pelota y a quien le dé se le quita una vida. Los niños podrán moverse siempre y cuando no despeguen los pies del suelo.
- Vida: se lanza la pelota al aire y quien la coja tiene una vida extra.

* Desarrollo

El pájaro

Lanzamos una **pelota** al aire y pedimos a los niños que cuenten mediante palmadas el tiempo que tardamos en volver a cogerla. Después, tendrán que tratar de ajustar el tiempo en el que dan la palmada al momento justo en el que nosotros cogemos la pelota.

Despertador

Pedimos a los niños que se sienten formando un círculo y nos colocamos en el centro para hacer de reloj. Les explicamos que tendrán que pasar la **pelota** al compañero de su derecha al tiempo que nosotros contamos de cinco en cinco, mientras abrimos una pierna; después, la otra; luego, subimos una mano; a continuación, la otra, y al final, damos una palmada. Entonces, el «despertador» suena y el niño que tiene la pelota en las manos en ese momento sale al centro del círculo y pasa a ser el reloj.

* Relajación

Tic-tac

Tumbados en el suelo, primero representamos las agujas del reloj con las piernas y las manos y luego imitamos su sonido (tic-tac). Comenzamos con un ritmo más rápido y, poco a poco, vamos disminuyéndolo para relajarnos.



Sesión 6

Contenidos

- La dominancia lateral
- Cerca/lejos
- La coordinación motriz
- La coordinación óculo-manual
- Motricidad global: chutes con direccionalidad, lanzamientos y recepciones
- Estiramientos

* Preparación

¿Para qué sirve una pelota?

Repartimos una **pelota** a cada niño y les pedimos que comiencen moviéndose con ella libremente por todo el espacio. Después, les damos algunas consignas, por ejemplo:

- Lanzar la pelota al aire con las dos manos, dejar que dé un bote y cogerla.
- Lanzar la pelota al aire, damos una palmada y, tras dejar que dé un bote, cogerla.
- Lanzar la pelota al aire y cogerla antes de tocar el suelo.
- Lanzar la pelota de espaldas por encima de la cabeza.

* Desarrollo

Chuta y... ¡gol!

Colocamos dos **picas** de pie, a modo de portería, e indicamos a los niños que tendrán que chutar una **pelota** para meter gol. Poco a poco, iremos haciendo la portería más pequeña para que sea más complicado acertar y alejaremos la pelota. Por orden, y de uno en uno, cada niño chutará la pelota mientras observamos la pierna con la que lo hacen para ver su dominancia lateral.

Mini-gol

Pedimos a los niños que formen parejas y que se coloquen enfrentados, a unos dos metros de distancia, con las piernas abiertas. Por turnos, deben chutar la **pelota** e intentar meterla entre las piernas del compañero. Tras varios lanzamientos, aumentaremos la distancia entre la pareja.

* Relajación

Estiramos como futbolistas

En círculo y de pie, estiramos algunos músculos de las piernas:

- Cuádriceps: nos cogemos el tobillo con las manos y tiramos hacia atrás.
- Gemelos: sentados con las piernas estiradas, intentamos tocarnos las puntas de los pies.
- Abductores: nos sentamos y juntamos las plantas de los pies intentando llevar las rodillas hacia el suelo.



Sesiones 7 y 8

Utilizaremos las dos últimas sesiones del trimestre para preparar una representación de títeres.

Contenidos

- Motricidad por segmentos: movimientos alternativos
- La motricidad fina
- La dramatización
- Relajación



* Preparación

Fabricamos las marionetas

Pedimos la colaboración de las familias para disponer de los siguientes materiales el día de la sesión:

- Un calcetín viejo o roto
- Restos de lana de diferentes colores
- Dos botones, algodón y fieltro de distintos colores (el rojo es indispensable)
- Tijeras
- Pegamento para tela

Cada niño fabricará su marioneta a partir de los siguientes pasos:

1. Realizamos la boca de la marioneta con fieltro rojo y la pegamos en el calcetín, que será el cuerpo.
2. Pegamos en la parte superior dos botones, o dos trozos de algodón, para representar los ojos y les añadimos dos pequeños círculos de fieltro, o cartulina negra, para hacer las pupilas.
3. Recortamos tiras de lana y se las pegamos encima de los ojos para el pelo de nuestra marioneta.



* Desarrollo

Teatro de marionetas

Comenzamos representando a los niños un pequeño teatrillo o cuento con dos de las marionetas fabricadas en la sesión anterior, a modo de ejemplo.

Después, dividimos a los alumnos en grupos de cuatro y les explicamos que deberán inventarse su propia historia utilizando cada uno su marioneta. Primero, les dejaremos que desarrollen su creatividad e imaginación; luego, les podemos dar algunas pautas a modo de ayuda. Por ejemplo: imaginar qué pasa en la historia, dónde se desarrolla, si necesitan algún escenario, qué personaje interpretará cada marioneta...

Por último, cada grupo representará su historia ante los compañeros.

* Relajación

¡Fuera nervios!

Explicamos a los alumnos que, antes de salir a escena, los actores suelen ponerse nerviosos. Para relajarnos, realizar algunos ejercicios antes de comenzar la actuación: dar unos pequeños saltos, mover las manos, la cabeza, los brazos, las piernas, etc.



Sesión 1

Contenidos

- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- Motricidad por segmentos
- La motricidad fina
- Izquierda/derecha
- Colores
- Relajación

* Preparación

Nos movemos por partes

Nos desplazamos por el aula siguiendo una serie de indicaciones: andar de puntillas con las manos estiradas hacia arriba, de espaldas con las manos en la cabeza; andar y después correr con las manos en la cintura; andar balanceando los brazos, primero, los dos a la vez y, luego, alternativamente.

Después, indicamos desplazamientos en los cuales los niños tengan que cambiar de postura durante la marcha: piernas abiertas con una mano en el hombro y la otra en la rodilla, cambio a un brazo en la frente y una mano en la nuca, etc.



* Desarrollo

Pintamos a cada niño la mano derecha de color negro y la izquierda de color blanco con **pintura de dedos**. Cuando estén secas, les proponemos los siguientes juegos:

Blanco y negro

Daremos indicaciones para que realicen una serie de acciones con las manos:

- Cerrar y abrir la mano negra.
- Cerrar tres veces la mano blanca.
- Cerrar dos veces la negra, y cuatro, la blanca.
- Abrir y cerrar las dos a la vez con las palmas hacia arriba.
- Tocar con la mano negra la cabeza, y con la blanca, la rodilla contraria.
- Poner la mano blanca detrás del cuello, y la negra, en la tripa.

Los pianistas

Sentados en el suelo, invitamos a los niños a que imaginen que tocan un piano con las yemas de los dedos, muy despacito. Después, vamos dando indicaciones: primero moveremos los dedos de la mano negra; después, los de la mano blanca y, por último, ambas manos a la vez.

* Relajación

¡Al lavabo!

Por turnos y de manera ordenada, todos los alumnos van al lavabo a quitarse la pintura de las manos. Terminaremos con un suave masaje en las manos para relajarlas.

Sesión 2

Contenidos

- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- Motricidad global: lanzamientos, botes y recepciones
- Motricidad por segmentos
- Junto/separado
- Arriba/abajo
- Izquierda/derecha
- Relajación

* Preparación

Lluvia de meteoritos

Indicamos a los alumnos que anden, salten y corran libremente por el aula, mientras lanzamos **pelotas** de diferentes maneras: al aire, con un bote grande, rodando o rebotando en la pared. Pediremos que estén muy atentos e intenten coger las pelotas. Cuando todos las consigan, se retirarán para jugar con ellas.

Acción-reacción

Marcamos un ritmo mediante palmadas y explicamos que, cada uno con su **pelota**, tendrá que seguirlo realizando los siguientes ejercicios:

- Juntar y separar la pelota del pecho con las manos y los brazos estirados.
- Subir y bajar la pelota por encima de la cabeza con las dos manos.
- Girar el tronco y los brazos hacia la derecha y hacia la izquierda, llevando la pelota de un lado a otro.
- Botar la pelota al ritmo de cada palmada.

* Desarrollo

Rebote peligroso

Dividimos la clase en grupos de cinco o seis alumnos y les pedimos que se coloquen en fila. Dibujamos con **tiza** una marca en la pared y les explicamos que, por orden, lanzarán la pelota por encima de la marca, teniendo que cogerla el siguiente niño antes de que esta dé más de un bote.

Pase en línea

Por parejas y sentados uno enfrente del otro con las piernas abiertas y dejando una pequeña distancia entre ambos, deberán pasarse la pelota rodando. Podemos complicar la actividad marcando con tizas o cuerdas el camino por donde debe ir la pelota e indicando nuevas consignas para pasarla al compañero: con dos manos, con la derecha, con un dedo...

* Relajación

Orden y relax

Cada pareja recoge el material y, por turnos, se sienta, uno detrás de otro, para darse un masaje relajante en los hombros.



Sesión 3

Contenidos

- La dominancia lateral
- Motricidad global: lanzamientos, chutes, botes y recepciones
- La coordinación motriz
- Tamaños
- El control de la respiración

* Preparación

Control y pase

Formamos un círculo y nos situamos en el centro, con una **pelota**. Comenzamos una ronda lanzando la pelota con las manos a cada niño, siguiendo el orden para que ellos la devuelvan. Después, complicamos el juego lanzándola aleatoriamente y más deprisa. Por último, repetimos la ronda, pero con el pie, indicándoles que primero la paren y controlen y después la devuelvan.



* Desarrollo

El bote

Colocados por parejas, proponemos a los alumnos practicar el bote utilizando una **pelota**, con las siguientes pautas:

- Damos cuatro botes seguidos con las dos manos y se la pasamos al compañero, quien hace lo mismo y la devuelve.
- Repetimos la acción, pero con una sola mano (primero la derecha y luego la izquierda).
- Pasamos la pelota al compañero dando un bote entre medias.
- Poco a poco iremos aumentando la distancia entre las parejas.

Rodamientos y puntería

Pedimos a los niños que formen un semicírculo. A continuación, iremos pasando, primero en orden y luego de forma aleatoria, una **pelota de tenis** (o de tamaño similar) rodando. Variaremos las indicaciones para coger la pelota y devolverla; por ejemplo: con las dos manos, solo con la mano derecha, solo con la izquierda, golpeándola con el pie...

Ordenamos por tamaño

Lanzamos a los niños **pelotas** de diferentes tamaños y les pedimos que las coloquen en orden, según el tamaño, encima de una mesa. Al final del juego, comprobamos entre todos que las pelotas están ordenadas correctamente.

* Relajación

Sube y baja

Pedimos a los niños que se tumben en el suelo boca arriba y se coloquen una pelota de tenis en el pecho. Observamos cómo la pelota sube y baja, según controlamos nuestra respiración.

Sesión 4

Contenidos

- Delante/detrás
- Izquierda/derecha
- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- Motricidad global: lanzamientos y recepciones
- Motricidad por segmentos
- Formas geométricas
- El juego simbólico
- Estiramientos

* Preparación

¿Cómo y dónde?

Pedimos a los niños que se muevan por el aula, siguiendo una serie de indicaciones: pasar por delante de la puerta, por detrás de las colchonetas, por delante de la ventana, alrededor de las sillas...

¡Rápido, a la fila!

Hacemos grupos de siete u ocho niños y les pedimos que se coloquen en fila, uno detrás de otro.

Explicamos que tienen que pasarse una **pelota** por encima de la cabeza hasta llegar al último de la fila. Cuando este la recibe, correrá con ella para ponerse el primero y volver a empezar. Después, repetiremos el juego, pero pasando la pelota por debajo de las piernas.

* Desarrollo

El cuadrado rápido

Dividimos la clase en grupos de cinco alumnos. Cada grupo tendrá que formar un cuadrado, quedando un alumno en el centro. Siguiendo nuestras indicaciones, este pasará la **pelota** hacia delante, detrás, a la izquierda o a la derecha, mientras que los que la reciben siempre la devolverán al centro. Los miembros de cada equipo irán rotando de manera que todos ocupen el centro.

Después, será el alumno del centro el que decida a quién quiere pasar la pelota, indicando al resto de compañeros que estén atentos para recibir la pelota en cualquier momento.

Los cervatillos

Formamos parejas; uno hará de árbol, y el otro, de cervatillo. Los árboles, distribuidos por todo el espacio, permanecen quietos, mientras los cervatillos corren entre los árboles. A la consigna «Delante», los cervatillos se colocan delante de su árbol, y a la de «Detrás» se sitúan en esta posición. Cuando digamos «Tornado», todos los árboles se mueven y se cambian de sitio. Después, se intercambian los roles.



* Relajación

Estiramientos lentos

Sentados en el suelo, pedimos a los niños que sigan nuestras indicaciones para estirar distintas partes del cuerpo: levantar lentamente el brazo izquierdo y luego el brazo derecho, para estirar el tronco todo lo que podamos hacia arriba; estirar el brazo derecho delante del pecho hacia el lado contrario y repetir con el brazo izquierdo; estirar, uno a uno, cada dedo de las manos...

Sesión 5

Contenidos

- La percepción sensorial
- El ritmo
- El control postural
- Relajación

* Preparación

¿Quién es quién?

Indicamos a los alumnos que se desplacen por el aula al ritmo de la **música**. En un momento determinado la paramos y decimos, por ejemplo, «niños». Todos ellos deben cerrar los ojos mientras las niñas se colocan delante para que, guiados por el tacto, los niños adivinen quién es. Repetiremos el juego, pero esta vez con las niñas.

* Desarrollo

¿A qué huele?

Dividimos la clase en grupos de cuatro alumnos. Seleccionamos diferentes **productos** conocidos por los alumnos, cuyo olor puedan identificar fácilmente: jabón de manos, arena mojada, colonia..., los guardamos en **recipientes** que no permitan ver lo que hay en el interior. A continuación, se lo damos a oler a cada grupo con los ojos cerrados. Entre todos los miembros tendrán que ponerse de acuerdo para representar mediante mímica lo que han oído, de manera que el resto de sus compañeros lo adivinen.

Las tres diferencias

Con los mismos equipos, nos sentamos en semicírculo, excepto uno de los grupos, que se sitúa en el centro. Les explicamos que tienen que acordar todos juntos una posición y mantenerla durante unos 30 segundos, como si fueran un cuadro, mientras el resto de los alumnos deben fijarse detenidamente. Pasado el tiempo, todos cierran los ojos y el grupo que está representando el cuadro varía tres posiciones. Cuando indiquemos, los alumnos vuelven a abrir los ojos y deben adivinar las tres diferencias entre el cuadro anterior y el nuevo.



¿A qué sabe?

Representamos, utilizando **papel celofán** de distintos colores, caramelos de diferentes sabores y los escondemos en el aula. Pedimos a los alumnos que los busquen mientras suena la **música**. Cuando un alumno encuentra un caramelo, se para la música, convirtiéndose en estatuas el resto de sus compañeros. Este debe decir de qué color es y de qué sabor podría ser. Si lo acierta, se queda con el caramelo.

* Relajación

¿Qué sonido es?

Nos tumbamos en el suelo con los ojos cerrados, mientras pedimos a los niños que se concentren en escuchar los sonidos a su alrededor. Después pondremos en común qué hemos escuchado.

Sesión 6

Contenidos

- Desplazamientos: carreras
- Desplazamientos según consignas
- El juego simbólico
- Relajación

* Preparación

Desplazamiento animal

Pedimos a los alumnos que se coloquen, pegados a la pared, en un extremo del aula. Desde el otro extremo, nombraremos animales domésticos y salvajes que los niños conozcan. Los alumnos deben avanzar hacia nosotros moviéndose como ese animal. Por ejemplo: los niños deben desplazarse a cuatro patas, despacito y maullando como un gato; arrastrarse reptando como una serpiente...

* Desarrollo

Parejas de animales

Formamos parejas y asignamos un animal a cada una. Indicamos a cada miembro que se sitúe en un extremo del aula. Tapamos los ojos de uno de los niños para que encuentre a su pareja, que imitará el sonido de su animal. Una vez que la pareja se reúna, se sentarán y esperarán hasta que los demás alumnos completen el juego.

¿Doméstico o salvaje?

Hacemos equipos de cinco o seis niños, y les pedimos que se coloquen todos en fila detrás de la línea de salida, que marcaremos con **tiza** o una **cuerda**. En una mesa, situada en el otro extremo del aula, dejamos **tarjetas con imágenes de animales**. Les proponemos hacer una carrera de relevos: cada vez que un niño llegue donde están las tarjetas, debe coger una en función de nuestra consigna: animales domésticos, animales que viven en el bosque, animales de la selva, animales que comen plantas... Cuando la encuentre, debe llevarla hasta su compañero de equipo para que pueda salir corriendo a buscar otra.

* Relajación

¡A descansar!

Nos colocamos sentados en círculo, pero uno de los niños se queda en el centro. Le pediremos que coja una de las **tarjetas de los animales** y represente cómo descansa ese animal. Los demás tienen que imitarlo. Repetir el juego hasta que todos los niños hayan participado.



Sesión 7

Contenidos

- Desplazamientos según consignas
- Desplazamientos con obstáculos
- Colores
- Relajación

* Preparación

Los trayectos

Antes de comenzar, despejamos el aula dejando únicamente algunos obstáculos: **colchoneta, ladrillos** de psicomotricidad, **picas, aros...** A continuación, daremos órdenes sobre trayectos y desplazamientos sencillos, que los niños tendrán que realizar esquivando los obstáculos; por ejemplo:

- Ir de la pared a la ventana.
- Ir de la pared a la ventana, pasando por la colchoneta.
- Ir de la ventana a la puerta.
- Ir de la puerta a la ventana, pasando por encima del ladrillo amarillo.
- Ir del ladrillo amarillo a la pica roja.
- Ir de la pica roja al ladrillo verde, pasando por delante de la puerta y la ventana.

También podemos añadir indicaciones sobre el modo de desplazarse: de puntillas, saltando, de espaldas...

* Desarrollo

Orientación

Formamos parejas y repartimos a cada una el **plano del aula** dibujado, muy claro y sencillo, pero incluyendo algunos obstáculos. Después, dictamos un trayecto: «Ve al ladrillo verde, pasa por encima de la colchoneta, toca la puerta y siéntate en una esquina». Un miembro de la pareja marca sobre el plano el trayecto, mientras su compañero lo va recorriendo. Finalmente, se intercambiarán los papeles.

El mapa del tesoro

Formamos grupos de cinco o seis alumnos y les indicamos que deben encontrar un **tesoro** (pegatinas, caramelos...) escondido. Repartimos a cada grupo un **plano** con unas indicaciones para llegar hasta él. Por ejemplo: partiendo desde la puerta, dar cinco pasos hacia delante, luego seis a la derecha.... Si lo consideramos necesario, podemos añadir dibujos de objetos y obstáculos en el plano, que los ayuden a orientarse y a localizar el tesoro.

* Relajación

La hamaca

Con los mismos grupos formados en la actividad anterior, les proponemos que entre todos sujeten a un alumno por los brazos y por los pies balanceándolo suavemente, como si estuviera tumbado en una hamaca. Después de un tiempo, rotarán hasta que todos hayan pasado por la hamaca.



Sesión 8

Contenidos

- Las partes del cuerpo
- El equilibrio
- Dentro/fuera
- Junto/separado
- Desplazamientos: arranque y frenada
- Desplazamientos según consignas
- Formas geométricas
- Relajación

* Preparación

Mi muñeco

Dividimos la clase en tres equipos y dibujamos tres muñecos en la pizarra. A cada grupo le asignamos un muñeco para jugar a continuación.

Elaboramos **tarjetas** con diferentes partes del cuerpo y las repartimos entre los alumnos. Mientras suena la **música**, todos los alumnos se desplazan libremente y se van cambiando las tarjetas sin mirarlas. Cuando la música deje de sonar, cada uno dará la vuelta a su tarjeta para descubrir la parte del cuerpo que le ha correspondido y la coloreará en su muñeco.

* Desarrollo

Juntos y en equilibrio

Colocamos varios **bancos** en fila por el aula. Indicamos a los alumnos que mientras suena la **música** tendrán que moverse libremente por el aula, pero cuando pare deberán subirse en los bancos, sin caerse y manteniendo el equilibrio. A medida que avance el juego, iremos quitando bancos, de tal manera que tendrán que acercarse unos a otros cada vez más para que todos puedan subirse, hasta que al final quede un único banco.

Dentro o fuera

Hacemos grupos de cinco o seis alumnos y trazamos en el suelo un cuadrado con cuatro **cuerdas o tiza**. Les explicamos que todos se tienen que situar fuera del cuadrado menos uno, que se queda dentro y será el encargado de dar las consignas. Cuando diga «Dentro», todos tendrán que saltar dentro del cuadrado, y si dice «Fuera», saltarán para salir. Las consignas se dirán más rápido cada vez, colocándose en el centro del cuadrado el que se equivoque.

Podemos introducir una variante en la que los niños corren por fuera del cuadrado y, cuando oigan la consigna, tienen que frenar y cumplirla.

* Relajación

Caracol, col col

Explicamos a los alumnos que somos caracoles, que, poco a poco, nos vamos encogiendo para meternos en nuestra casita y acurrucarnos porque es hora de dormir.



Contenidos 5 años

	EL CUERPO	EL ESPACIO
1.º trimestre	• La conciencia corporal • Las partes del cuerpo • El control de la respiración • El equilibrio • La motricidad fina • Relajación	• Encima/debajo • Cerca/lejos • Junto/separado
2.º trimestre	• La conciencia corporal • Sentimientos y emociones • La percepción sensorial • La motricidad fina • El control de la respiración • Relajación	• Primero/último • Derecha/izquierda • Consignas espaciales
3.º trimestre	• La conciencia corporal • La simetría corporal • El control de la respiración • Relajación	• Unidades naturales de medida: el paso • Laberintos • Izquierda/derecha • Consignas espaciales

EL TIEMPO Y EL MOVIMIENTO	OBJETOS	EXPRESIÓN CORPORAL
• Desplazamientos: andar, dar saltos, caminar en cuclillas, correr, saltar a la pata coja • La coordinación motriz • Motricidad global: lanzamientos y recepciones • Estiramientos	• Colores • Formas geométricas	• Imitaciones • Juegos tradicionales • El lenguaje corporal • La dramatización
• Desplazamientos: andar, dar saltos, caminar en cuclillas, de puntillas, con talones, correr • Desplazamientos con obstáculos y según consignas • La coordinación motriz • La coordinación óculo-manual	• Colores • Formas geométricas	• El baile • El lenguaje corporal • Imitaciones • El ritmo musical
• Desplazamientos con obstáculos y según consignas • Desplazamientos: correr • La motricidad global • Motricidad por segmentos: movimientos asimétricos • La coordinación motriz	• Colores • Formas geométricas	• El lenguaje corporal • Secuencias rítmicas • El ritmo musical • Juegos tradicionales • Imitaciones

Sesión 1

Contenidos

- La conciencia corporal
- El equilibrio
- Desplazamientos: carreras
- La coordinación motriz
- Motricidad global: lanzamientos y recepciones
- El control de la respiración

* Preparación

¿Quién eres?

En círculo y de pie, jugamos a pasarnos la **pelota**. Cada vez que un niño la coja tiene que decir su nombre en voz alta. A continuación, podemos introducir nuevas variantes:

- Nombrar al compañero al que vamos a pasar la pelota.
- Nombrar al compañero que nos ha pasado la pelota.
- Nombrar al compañero al que vamos a pasar la pelota y decir una característica física suya.

La lista

Colocamos en fila dos **bancos** y pedimos a los niños que se suban encima de ellos, manteniendo el equilibrio y siguiendo un criterio previamente establecido: ordenados por altura, por orden alfabético....

* Desarrollo

Simón dice...

Nos colocamos de nuevo en círculo para iniciar el juego. Explicamos que, uno por uno, tendrán que indicar qué movimiento quieren que hagamos el resto; por ejemplo: *Simón dice que saltemos con los pies juntos. Simón dice que hagamos cosquillas al compañero de al lado...*



Pepas y Pepes

Dividimos a los alumnos en dos grupos: Pepas y Pepes. Cada equipo se colocará en fila, espalda contra espalda, con el otro grupo. A continuación, diremos el nombre de uno de los grupos y sus miembros deberán salir corriendo mientras los del otro equipo se dan la vuelta e intentan pillarlos para hacerles cosquillas.

* Relajación

Respiramos

Volvemos a la calma y, para ello, nos sentamos en el suelo formando un círculo. Con música de relajación de fondo, respiramos por la nariz, por la boca...

Sesión 2

Contenidos

- Desplazamientos: andar, dar saltos, caminar en cuclillas
- Desplazamientos según consignas
- Imitaciones
- Las partes del cuerpo
- Relajación

* Preparación

El rey y la reina

Nombramos a un rey y a una reina entre todos los alumnos, quienes van a ser los encargados de dar las órdenes al pueblo, que serán sus compañeros. Por ejemplo: *El pueblo tiene que correr, el pueblo tiene que saltar, el pueblo tiene que caminar en cuclillas...* Todos deben obedecer las órdenes de los reyes. Pasado un tiempo, elegiremos a nuevos reyes.

* Desarrollo

Somos mimos

Nos sentamos en círculo y pedimos a un voluntario que salga a imitar, con gestos, el animal que le digamos al oído. El niño que lo adivine tendrá que imitar a otro animal. Podemos repetir el juego varias veces, cambiando los animales por deportes, acciones...

Los robots

Invitamos a los niños a que imaginen que son robots y, por eso, deberán moverse como ellos, pero si les tocan un botón (una parte del cuerpo) tendrán que pararse. Los alumnos comienzan a moverse por el aula hasta que digamos: *Oh, el robot se tiene que parar; para ello, debemos tocarle un pie...* Los niños tocarán la parte del cuerpo de sus compañeros que hayamos indicado. Cuando todos los robots estén parados, volveremos a repetir el juego, nombrando una parte del cuerpo distinta.

* Relajación

Nos quedamos sin batería

Los robots ya están cansados de tanto moverse; por eso, nos sentamos lentamente en el suelo hasta quedar tumbados. Iremos nombrando diferentes partes del cuerpo y los robots las moverán muy despacio.



Sesión 3

Contenidos

- La conciencia corporal
- El equilibrio
- Encima/debajo
- Cerca/lejos
- Desplazamientos: caminar en cuclillas, saltar a la pata coja
- Motricidad global: lanzamientos y recepciones
- Relajación

* Preparación

Exploradores

Distribuimos por el aula distintos objetos, como **bancos, colchonetas** y **hojas** de papel reciclado. A continuación, explicamos a los niños que somos exploradores en la selva y tenemos que ir sorteando diferentes obstáculos:

- Cruzar el puente: caminaremos por encima de los bancos.
- Adentrarse en la cueva del oso: pasaremos en cuclillas por debajo de las colchonetas, colocadas sobre los bancos.
- Cruzar el río de piedras: caminaremos por el suelo, pisando solo las hojas de papel.
- Esquivamos a los cangrejos del río: iremos a la pata coja sin pisar las hojas.



* Desarrollo

La bolita de papel

Dividimos la actividad en cinco partes:

- 1.º Repartimos a cada niño una **hoja de papel** y las colocamos en el suelo. Cuando comience a sonar la **música**, todos se moverán libremente por el aula, sin pisar las hojas. Cuando la música pare, deben correr y situarse encima de una hoja. En cada ronda quitaremos una hoja del suelo, y el niño que se quede sin sitio resultará eliminado.
- 2.º Cada alumno coge una hoja de papel, hace una bolita y se la lanza a otro, primero, desde muy cerca y, poco a poco, desde más lejos, intentando que no caiga al suelo.
- 3.º Apoyados todos los alumnos en la pared, les pedimos que lancen su bolita de papel lo más lejos posible.
- 4.º Hacemos dos equipos y los separamos por una **cuerda**. Cada equipo debe lanzar bolitas de papel al campo contrario durante un minuto, recogiendo las del suelo para volver a tirarlas. Cuando el tiempo acabe, ganará el equipo que tenga menos bolitas en su campo.
- 5.º Cada alumno irá empujando con el pie su bolita de papel por el suelo, intentando no chocarse con los demás.

* Relajación

Masajes con bolitas

Por parejas, pedimos que uno se tumbe boca abajo para que su compañero le dé un masaje con la **bolita de papel**. Al cabo de un rato, intercambiamos los roles.

Sesión 4

Contenidos

- La conciencia corporal
- La coordinación motriz
- Motricidad global: lanzamientos y recepciones
- El control de la respiración

* Preparación

El tren loco

Pedimos a los niños que formen una fila, agarrándose por la cintura al compañero de delante, para representar un tren. Explicamos que la locomotora, el primero de la fila, comienza a moverse y el último vagón, el último de la fila, debe intentar tocarla, pero sin soltarse de la fila. Cuando lo consiga, pasará a ser la locomotora. Repetimos el juego cambiando los roles.

* Desarrollo

Los globos

Repartimos a cada niño un **globo** y, antes de hincharlos, introducimos un puñado de **granos de arroz** para que pesen más y sean más fáciles de controlar. Los ayudamos a hinchar y atar los globos.

A continuación, les proponemos realizar diferentes juegos:

- Globo al aire: cada niño debe lanzar el globo hacia arriba e intentar que no toque el suelo. Al principio solo podrá utilizar las manos y, a continuación, el resto del cuerpo.
- Pasa la bomba: por parejas, deben pasarse el globo sin que caiga y solo dándole golpecitos suaves.
- ¡Boom!: Atamos un globo al tobillo de cada niño y les explicamos que deben intentar explotar el globo de los compañeros, pisándolo. Ganará el último niño cuyo globo no haya sido explotado.

* Relajación

Hinchamos el globo

Nos sentamos en círculo y repartimos un **globo** a cada niño. Ponemos **música** de relajación de fondo y los animamos a que intenten hincharlo; después, nos tumbamos en el suelo durante unos minutos.



Sesión 5

Contenidos

- Las partes del cuerpo
- Cerca/lejos
- Junto/separado
- Motricidad global: lanzamientos
- Colores
- Formas geométricas
- El control de la respiración

* Preparación

¡A tocar colores!

Pedimos a los niños que se muevan libremente por el aula, y nombramos una parte del cuerpo y un color. Los alumnos deben tocar con la parte del cuerpo indicada un objeto de ese color.

Somos formas

Nombramos en voz alta una forma geométrica: triángulo, círculo, cuadrado, rectángulo, óvalo... para que la formen entre todos los alumnos, unidos por las manos.

* Desarrollo

¿Quién se acerca más?

Repartimos una **hoja de papel** (de periódico, por ejemplo) a cada alumno y les pedimos que hagan una bola con ella. Nos colocamos todos detrás de una marca en el suelo para lanzar la bola y situamos un objeto (una silla, un aro, una papeleras...) al otro lado. Ganará el que consiga lanzarla lo más cerca del objeto.

¡Canasta!

Proponemos a los niños que, por turnos, intenten encestar (podemos usar la papeleras, una caja...) su **bola de papel**. Tras varias tiradas, iremos alejando la canasta para complicar la actividad.

Balón y cesto

Dividimos la clase en dos equipos y colocamos dos **cestos** (papeleras, cajas...) en lados opuestos del aula. Los niños deben intentar encestar una **pelota** mediante pases entre ellos para evitar que los contrarios se la quiten. Ganará el equipo que más veces lo consiga y, por lo tanto, más puntos anote.

* Relajación

Soplamos fuerte

Formamos parejas y les pedimos que se tumben boca abajo, uno enfrente del otro. Colocamos la **bola de papel** entre ellos para jugar a soplarla y pasarla al compañero. Empezamos muy juntos y, después les pediremos que se separen progresivamente para aumentar la distancia entre ambos.



Sesión 6

Contenidos

- La motricidad fina
- Motricidad global: lanzamientos
- Relajación

* Preparación

Creamos nuestros bolos

Pedimos la colaboración de las familias para que los niños traigan de casa una **botella de plástico** pequeña. Les explicamos cómo transformarlas en bolos para poder llevar a cabo nuestro juego:

- Llenamos completamente las botellas con arroz y las cerramos con el tapón.
- Damos una mano de cola blanca a las botellas y las dejamos secar y colocamos dos **cestos** (papeleras o recipientes) en lados opuestos en el aula.
- Pintamos y decoramos las botellas con témperas y las dejamos secar de nuevo. ¡Ya tenemos listas nuestras bolas!

* Desarrollo

Un día en la bolera

Comentamos con los niños si alguna vez han jugado a los bolos o si saben las reglas del juego. A continuación, dividimos a la clase en equipos de cuatro o cinco alumnos. Para el juego utilizaremos los bolos de la actividad anterior, y como bola, una **pelota pequeña**. Ganará el equipo que más bolos derribe.

* Relajación

A guardar los bolos

Aprovechamos el momento de recoger el material para pedir a los niños que se muevan lentamente como si fueran un bolo, con los pies muy juntos y dando pasos cortos.



Sesión 7

Contenidos

- La conciencia corporal
- Motricidad global: lanzamientos, chutes y recepciones
- Juegos tradicionales
- Estiramientos

* Preparación

Balón prisionero

Delimitamos el espacio con una línea o una **cuerda**. Dividimos la clase en dos equipos y les pedimos que se sitúen a ambos lados de la línea. Les explicamos que el juego consiste en dar con una **pelota** a los integrantes del equipo contrario, quienes intentarán esquivarla. El niño al que le dé la pelota será eliminado. Ganará el equipo que más miembros mantenga al terminar el tiempo de juego.

* Desarrollo

Balón y mano

Dividimos de nuevo en dos equipos a los alumnos y colocamos dos porterías pequeñas en los extremos del aula (o en el patio) utilizando dos **picas**. Les explicamos que tendrán que meter gol en la portería contraria pasándose la **pelota** con la mano. Ganará el equipo que marque más goles.

Balón y pie

Repetimos el juego anterior, pero, en lugar de jugar con la mano, pasaremos la **pelota** con el pie. Si lo creemos oportuno, podemos formar nuevos equipos.

* Relajación

Nos estiramos

Recordamos a los niños la importancia de estirar después de hacer ejercicio y les proponemos realizar una serie de estiramientos. Formamos un círculo y, de pie, comenzamos estirando de abajo hacia arriba, empezando por las piernas hasta llegar a la cabeza.



Sesión 8

Esta sesión se podría programar para dos días, uno para la preparación y los ensayos, y otro para las representaciones.

Contenidos

- El lenguaje corporal
- La dramatización
- Sentimientos y emociones

* Preparación

Elegimos el cuento

Proponemos a los alumnos representar un cuento narrado por nosotros. Se puede utilizar uno trabajado recientemente en clase o elegir alguno fácil de representar, que tenga muchos personajes y en el que los niños puedan intervenir con alguna frase corta.

Otra opción es seleccionar dos o tres cuentos cortos y representarlos por grupos. Podemos realizar con ayuda de los niños disfraces sencillos o usar algún complemento que identifique al personaje.

Un ejemplo puede ser *Los tres cerditos*, en el que podemos incluir más cerditos y varios lobos, y añadir otros personajes que ayuden a los cerditos a escapar. Podemos caracterizar a los cerditos con colas y a los lobos con orejas.

* Desarrollo

Representamos el cuento

Después de los ensayos, y caracterizados como personajes, llega el momento de representar la obra. Si se han hecho diferentes grupos, establecemos un turno, de manera que el resto de compañeros sea el público.

* Relajación

¿Cómo nos sentimos?

Después de la representación, nos sentamos todos en círculo para comentar cómo nos hemos sentido durante la actuación.



Sesión 1

Contenidos

- Izquierda/derecha
- La coordinación motriz
- La coordinación óculo-manual
- Desplazamientos según consignas
- Desplazamientos con obstáculos
- Relajación

* Preparación

Rodando voy

Pedimos a los alumnos que se tumben en el suelo y se desplacen siguiendo nuestras indicaciones, por ejemplo: arrastrándose boca arriba y boca abajo, reptando, rodando, haciendo volteretas...



* Desarrollo

Carrera de obstáculos

Preparamos tres pruebas diferentes, en zonas distintas del aula, para que los niños pasen por cada una como si fuera una carrera de obstáculos. Estableceremos varias rondas con diversas actividades.

En la primera ronda atravesaremos los obstáculos de la siguiente manera:

- Colocamos en el suelo los **aros** en fila para que los niños los pasen corriendo.
- Colocamos **picas** en el suelo, en paralelo y a la misma distancia, de manera que las pasen saltando con los pies juntos.
- Colocamos **colchonetas** apoyadas sobre unos **bancos** y los niños tendrán que pasar por debajo arrastrándose.

Después, hacemos una segunda ronda cambiando la manera de desplazarse:

- Colocamos los **aros** en zigzag, y los niños pasarán, saltando de aro en aro, con una sola pierna, coordinando izquierda y derecha.
- Caminamos en cuclillas pasando por encima de las **picas**.
- Pasamos por debajo de las **colchonetas** rodando.

Aros amaestrados

Repartimos un **aro** a cada niño y les pedimos que intenten:

- Rodar el aro sin que se caiga.
- Rodar el aro hacia delante y que vuelva hacia atrás.
- Girar el aro alrededor de la muñeca y de la cintura.

* Relajación

Soldaditos

Proponemos a los niños jugar a ser soldados y obedecer las órdenes del capitán. Por ejemplo: *Coloquen los aros, coloquen las picas, coloquen las colchonetas, descansen.*

Sesión 2

Contenidos

- Desplazamientos: caminar en cucullas, de puntillas, con los talones
- Desplazamientos según consignas
- Formas geométricas
- Colores
- El ritmo musical
- El baile
- Relajación

* Preparación

¡Rítmicos!

Nos desplazamos libremente por todo el espacio mientras se escucha **música** de fondo. Después, damos indicaciones de movimientos muy sencillos para que los realicen al ritmo de la música; por ejemplo: *Movemos el brazo derecho de arriba abajo, subimos la rodilla izquierda...*



* Desarrollo

Equipos con ritmo

Dividimos a los alumnos en grupos de seis y asignamos a cada uno un color, una forma geométrica (cada alumno la dibuja en un **folio** y se la pega en la camiseta) y un modo de desplazarse (en cucullas, de puntillas, con los talones...).

Cuando la **música** comience a sonar, los grupos se separarán y bailarán por el aula. Cuando cese, los grupos se volverán a juntar y se desplazarán como les corresponde.

Continuamos con el juego y cuando la música pare, solamente se moverán los grupos que digamos, por ejemplo: los cuadrados rojos y los triángulos verdes.

Finalmente, dejaremos un tiempo para que cada grupo piense en un movimiento más complejo. Esta vez, mientras la música suene, nombraremos a los grupos, que tendrán que ejecutar su movimiento.

* Relajación

Los círculos duermen

Pedimos a cada grupo que se coloque en círculo, agarrados de la mano. A continuación, indicamos una serie de consignas con movimientos lentos para que los niños se vayan relajando hasta terminar tranquilos y tumbados en el suelo; por ejemplo: *Todos subimos las manos, las movemos hacia la derecha, hacia la izquierda, bajamos las manos, nos tocamos los pies, nos sentamos en el suelo sin soltarnos las manos, nos tumbamos y estiramos las manos por encima de la cabeza...*

Sesión 3

Contenidos

- Izquierda/derecha
- Desplazamientos: carreras
- La coordinación motriz
- La coordinación óculo-manual
- Desplazamientos según consignas
- Colores
- El control de la respiración

* Preparación

El globo travieso

Repartimos **globos** de diferentes colores. Los ayudamos a hincharlos para realizar, a continuación, las siguientes actividades:

- Desplazarse por todo el espacio investigando las diferentes posibilidades que ofrece el globo.
- Seguir diversas consignas: golpear el globo con la mano derecha, con la cabeza, con el pie izquierdo...
- Nombrar a un niño, que será el encargado de decir la parte del cuerpo con la que el resto debe evitar que el globo toque el suelo.



* Desarrollo

Globos de colores

Pedimos a los alumnos que se coloquen pegados a la pared con su **globo**. A continuación, diremos un color, y los niños cuyo globo sea de dicho color saldrán corriendo, empujándolo con el cuerpo hasta la pared contraria, y volverán al punto de partida. Podemos introducir algunas variantes: indicando la parte del cuerpo que deben utilizar, en parejas, sujetando un globo entre los dos...

El globo caliente

En grupos de cuatro niños, les explicamos que tres de ellos deben evitar que el **globo** caiga al suelo, siguiendo el orden que establezcamos, mientras el cuarto niño hace de árbitro. El alumno al que se le caiga el globo será sustituido por el compañero que ha hecho de árbitro.

* Relajación

Sopla más fuerte

Realizamos diferentes juegos soplando los globos:

- Por parejas, pasar el globo al compañero.
- Mover el globo con soplos cortos o largos.
- Recorrer un camino soplando el globo.

Sesión 4

Contenidos

- Sentimientos y emociones
- La coordinación motriz
- La motricidad fina
- El lenguaje corporal
- El ritmo musical
- Imitaciones
- El control de la respiración

* Preparación

Payasos

Formamos parejas y, con **pinturas para la cara**, les pedimos que uno le pinte al otro una nariz roja y una boca grande. El niño caracterizado de payaso debe representar un sentimiento utilizando la mímica, y el otro tiene que adivinarlo. Después, uno representa un sentimiento y el compañero, además de adivinarlo, debe nombrar el sentimiento opuesto.



* Desarrollo

¡A mis órdenes!

Indicamos a los niños que tendrán que moverse libremente por el aula, siguiendo el ritmo de la **música**, y quedarse quietos cuando dejen de escucharla. En ese momento, nos acercamos a un alumno y le damos una indicación al oído. Estas pueden estar relacionadas con animales, acciones, etc. Por ejemplo: *Eres un pájaro, estás comiendo...* El niño debe representar lo que le hemos indicado hasta que vuelva a sonar la música; entonces, volverá a moverse libremente. Si lo consideramos oportuno, podemos dar instrucciones a varios niños a la vez.

¿A qué estoy jugando?

Nos sentamos todos en el suelo, excepto una pareja. Les pedimos que piensen en un deporte para representarlo con mímica ante el resto de la clase. El niño que adivine el deporte elegirá a un compañero y ambos pensarán en un deporte nuevo para representar.

* Relajación

Prohibido respirar

Seguimos sentados en círculo y pedimos a los alumnos que respiren profundamente tomando aire por la boca y soltándolo por la nariz. Luego, cogemos aire y aguantamos unos segundos la respiración. Preguntamos: ¿Podemos aguantar sin respirar durante mucho tiempo? ¿Por qué?...

Sesión 5

Contenidos

- La coordinación motriz
- La coordinación óculo-manual
- La motricidad fina
- El lenguaje corporal
- El baile
- El control de la respiración

* Preparación

Yo tengo un tic

Proponemos a los niños bailar esta canción, representando los movimientos:

Yo tengo un tic, tic, tic, yo tengo un tic, tic, tic.
(Nos agachamos y nos levantamos).

Me ha dicho el doctor que mueva una mano.
Yo tengo un tic, tic, tic, yo tengo un tic, tic, tic.
(Levantamos la mano y la movemos de un lado a otro).

Me ha dicho el doctor que mueva la otra mano.
Yo tengo un tic, tic, tic, yo tengo un tic, tic, tic.
(Levantamos la otra mano y la movemos).

Me ha dicho el doctor que mueva una pierna.
Yo tengo un tic, tic, tic, yo tengo un tic, tic, tic.
(Levantamos una pierna y la movemos).

Me ha dicho el doctor que mueva la otra pierna.
Yo tengo un tic, tic, tic, yo tengo un tic, tic, tic.
(Levantamos la otra pierna y la movemos).

Me ha dicho el doctor que mueva la cabeza.
Yo tengo un tic, tic, tic, yo tengo un tic, tic, tic.
(Movemos la cabeza de un lado a otro).

Me ha dicho el doctor que mueva todo el cuerpo.
Yo tengo un tic, tic, tic, yo tengo un tic, tic, tic.
(Movemos todo el cuerpo).

Me ha dicho el doctor que ya estoy curado.
(Cruzamos los brazos).

POPULAR

* Desarrollo

Gomas de colores

Llevamos a clase **gomas elásticas** y, si es posible, de colores diferentes. Explicamos a los alumnos que tienen que enrollar varias gomas en **picas** o en **rollos de papel de cocina**. Previamente, y si es necesario, les mostramos cómo hacerlo, girando la goma o deslizando el cilindro.

La goma más larga

Dividimos la clase en equipos de cuatro o cinco alumnos. Les explicamos que vamos a hacer una competición y que ganará el grupo que, juntando **gomas**, consiga hacer la tira más larga en cinco minutos. Para ello, deberán anudarlas por los extremos como si estuviéramos buceando.

* Relajación

Buceamos

Nos sentamos en el suelo y mostramos a los niños cómo tomamos aire por la boca y lo expulsamos por la nariz, como si estuviéramos buceando. Luego, les pedimos que lo repitan ellos.



Sesión 6

Contenidos

- Izquierda/derecha
- La percepción sensorial
- Consignas espaciales
- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- Primero/último
- Relajación

* Preparación

La telaraña

Pedimos a todos los niños que se coloquen pegados a la pared y en fila, menos uno, que será la araña y se colocará en el centro del aula. A nuestra señal, todos los niños intentarán pasar al otro lado sin ser tocados por la araña. Los niños que sean atrapados por esta se irán dando la mano para formar una telaraña en el centro del aula, por lo que cada vez el espacio para pasar será menor. La telaraña solo se podrá mover hacia los lados, nunca hacia delante ni hacia atrás. El juego acaba cuando quede un alumno sin ser atrapado por la telaraña.

* Desarrollo

Mensajes ciegos

Por parejas, vendamos los ojos a uno de sus miembros mientras su compañero debe guiarle para llegar al punto que indiquemos. Primero, lo hará mediante instrucciones verbales, por ejemplo: *Tres pasos a la derecha, cinco pasos de frente...*; después, las órdenes serán mediante leves toques en los hombros. El significado de cada golpe se habrá pactado antes de comenzar (derecha, izquierda, adelante y hacia atrás).

El mensajero

En grupos de cinco, les pedimos que se coloquen en fila. Explicamos que el último niño debe mandar un mensaje al primero, mediante toques en el hombro, para llegar a un lugar determinado siguiendo el código pactado en la actividad anterior. Podemos aumentar el número de alumnos de cada equipo hasta formar un único grupo con toda la clase.

* Relajación

El encantador de serpientes

Proponemos a los niños convertirse en serpientes y nosotros seremos el encantador. Las serpientes, poco a poco, se quedarán dormidas escuchando una melodía. Ponemos **música** de relajación y vamos indicando las partes del cuerpo que no pueden mover, hasta que queden totalmente en reposo.



Sesión 7

Contenidos

- Desplazamientos: carreras
- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- La coordinación óculo-manual
- La motricidad fina
- Relajación

* Preparación

Cordones atados

Proponemos a los niños hacer una manualidad para aprender y practicar cómo atarse los cordones de las zapatillas.

Necesitamos:

- Cartones
- Cordones
- Tijeras
- Pegamento y rotuladores

Repartimos una **hoja** con el contorno de una zapatilla a cada niño para que la decore y la coloree libremente; la pegamos en el **cartón**.

Recortamos el cartón siguiendo la silueta de la zapatilla y hacemos los agujeros para pasar los cordones.

Finalmente, practicamos la lazada pasando los cordones por los agujeros.

* Desarrollo

Cordones unidos

Agrupados por parejas, animamos a los niños a que practiquen la lazada atando los extremos de un cordón a los pies de cada miembro de la pareja, de tal forma que quede unido el pie derecho de uno con el pie izquierdo del otro.

A continuación, dividimos a la clase en dos grupos y les proponemos realizar carreras de relevos corriendo, saltando y a la pata coja, unidos por sus cordones. Cuando acabemos, deshacemos las lazadas que nos unen a nuestro compañero.



* Relajación

Pies relajados

Nos sentamos en círculo y pedimos a los niños que se quiten los zapatos y los calcetines. Les proponemos que muevan los pies y los dedos para relajarlos y se den un masaje suave.

Sesión 8

Contenidos

- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- Relajación

* Preparación

Los cuatro ambientes

Dividimos la clase en cuatro grupos y a cada uno le asignamos una zona del aula y un material: **ladrillos**, **bancos**, **aros** y **colchonetas**, que se encontrará repartido por el suelo. Los alumnos se desplazan por el aula al ritmo de la música. Cuando esta pare, irán a buscar su material y lo colocarán en el lugar asignado. Con nuestra ayuda, diseñarán los ambientes necesarios para la actividad siguiente.

* Desarrollo

Circuito

Con los cuatro grupos formados, explicamos que vamos a realizar un circuito pasando por los cuatro ambientes. Establecemos un tiempo máximo para cada uno y, cuando se cumpla, avisaremos para pasar a la siguiente actividad. En cada uno de los ambientes les indicaremos qué acciones deben realizar:

- **Ladrillos:** subimos y bajamos, los saltamos con los dos pies juntos, formamos torres de diferentes alturas...
- **Bancos:** caminamos sobre ellos manteniendo el equilibrio, los recorremos arrastrando la tripa...
- Túneles (**colchonetas**): nos arrastramos, rodamos, pasamos a cuatro patas...
- **Aros:** nos colocamos dentro de los aros, los pasamos haciendo zigzag, saltamos con los pies juntos, a la pata coja...

* Relajación

Todo en orden

Ponemos **música** suave y pedimos a los niños que recojan los materiales, lentamente y en orden. Los equipos que vayan terminando pueden sentarse o tumbarse en el suelo para descansar.



Sesión 1

Contenidos

- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- Secuencias rítmicas
- Relajación

* Preparación

Al son del tambor

Marcamos un ritmo regular utilizando un **pandero** o dando palmadas, mientras los alumnos caminan por el aula dando una pisada a cada golpe. Cuando el sonido se detenga, los niños no podrán moverse. Iremos cambiando el ritmo, de más lento a más rápido.

* Desarrollo

Secuencias rítmicas

Volvemos a marcar un ritmo con un **pandero** o dando palmas, aumentando la velocidad progresivamente. Proponemos a los alumnos que intenten seguir el ritmo, primero, con palmadas, luego, golpeando el suelo con los pies y, por último, saltando.

Podemos introducir secuencias rítmicas sencillas, por ejemplo: dos-dos-dos, tres-tres-tres, dos-una-dos-una, una-tres-una-tres...

¿Eres capaz de imitarlo?

Nos sentamos en círculo y comenzamos realizando una secuencia rítmica muy sencilla, utilizando cualquier parte del cuerpo; por ejemplo: palmada-pito, palmada-palmada-pito...

Pedimos a los alumnos que repitan la secuencia con nosotros. Después, asignamos turnos para que sean los niños quienes realicen una secuencia rítmica y sus compañeros la repitan.

* Relajación

Bajamos el ritmo

Pedimos a los alumnos que se muevan por el aula siguiendo el ritmo marcado con el **pandero** o las palmas. Poco a poco, el ritmo irá siendo más lento hasta que se detengan por completo y se tumben en el suelo para descansar.



Sesión 2

Contenidos

- La coordinación motriz
- Colores
- El ritmo musical
- El lenguaje corporal
- Estiramientos

* Preparación

Creamos un ritmo

Marcamos un ritmo sencillo que los niños puedan imitar, primero con las manos y luego con los pies, variando la intensidad (suave o fuerte). Después, cambiaremos la forma de golpeo en función de la intensidad que queramos producir.

- Intensidad suave: golpear los dedos en la palma de la mano, pisar con las puntas de los pies, golpear los dedos en el antebrazo...
- Intensidad fuerte: palmadas, pisotones en el suelo...

El ritmo de los colores

Proponemos a los alumnos dar golpes fuertes o suaves en función del color del objeto que se les enseñe: si mostramos un objeto de color claro, los alumnos darán pitos con los dedos; por el contrario, si el color es oscuro, darán un pisotón en el suelo.

* Desarrollo

Yo tengo una casita...

Enseñamos a los niños una canción para después interpretarla todos juntos. En cada repetición iremos aumentando el tamaño de la casita con los gestos y la intensidad de la voz.

Yo tengo una casita que es así y así,
(con las manos, representamos las paredes y el techo de la casa).

que por la chimenea sale el humo así y así,
(con las manos, representamos el humo moviéndolas hacia arriba).

que cuando quiero entrar, yo golpeo así y así,
(representamos que llamamos a la puerta).
me limpio los zapatos y hago así, así y así.
(simulamos que nos limpiamos los zapatos).

POPULAR

* Relajación

Nos desperezamos

Pedimos a los niños que se tumben en el suelo simulando que están dormidos. A continuación, deben dramatizar que se despiertan y se desperezan: *Estiramos los brazos hacia arriba, estiramos una pierna hacia un lado y luego la otra, estiramos el cuello, los brazos; respiramos profundamente: cogemos aire por la nariz, lo retenemos unos segundos en los pulmones y luego lo expulsamos por la boca.*



Sesión 3

Contenidos

- La conciencia corporal
- La simetría corporal
- Izquierda/derecha
- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- Motricidad por segmentos: movimientos asimétricos
- Relajación

* Preparación

Nuestro cuerpo

Pedimos a los niños que se coloquen en semicírculo y sigan nuestras indicaciones:

- Con una mano nos tocamos, primero, el ojo, después, el hombro y, por último, la rodilla del mismo lado.
- Con una mano nos tocamos el ojo del mismo lado y, con la otra mano, la rodilla de ese lado.
- Con la mano izquierda nos tocamos la nariz, y con la derecha, la frente.
- Con la mano derecha nos tocamos el hombro contrario, y con la izquierda, la oreja del otro lado.
- Con la mano derecha nos tocamos el codo contrario, y con la izquierda, el pie contrario.

Después, podemos repetir los ejercicios con los ojos cerrados.

* Desarrollo

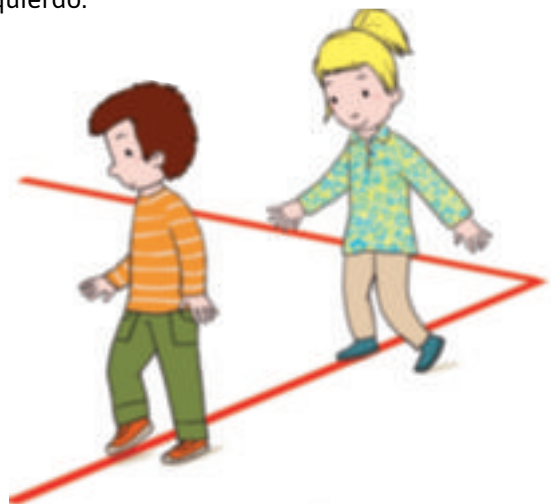
Líneas rectas

Dibujamos en el suelo líneas rectas con **tizas**, **cuerdas** o **cinta adhesiva**, y damos indicaciones a los alumnos de cómo tienen que pasar:

- Con un pie a cada lado.
- Con un pie sobre la línea y el otro por fuera.
- Pisando con el derecho sobre una línea y con el izquierdo sobre la otra (dos líneas paralelas).

Después, les proponemos alternar el número de pasos con cada pie, y también lo hacemos con las manos, teniendo en cuenta que el pie y la mano derecha irán por la derecha de la línea, y el pie y la mano izquierda irán por la izquierda de esta:

- Pie derecho-pie derecho-pie izquierdo-pie izquierdo.
- Pie derecho-pie izquierdo-pie izquierdo-pie izquierdo.
- Pie derecho-mano izquierda-pie derecho-mano izquierda.
- Mano derecha-mano izquierda-pie derecho-pie izquierdo.



* Relajación

Ducha relajante

Hacemos grupos de cuatro o cinco niños. Indicamos a uno de ellos que se sitúe en el centro y los demás a su alrededor, quienes le masajearán el cuerpo con las yemas de los dedos, como si fueran las gotas de agua que caen en la ducha. Los alumnos irán rotando hasta que todos los integrantes del grupo pasen por la ducha.

Sesión 4

Contenidos

- La conciencia corporal
- La simetría corporal
- Izquierda/derecha
- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- Motricidad por segmentos: movimientos asimétricos
- Juegos tradicionales
- El control de la respiración

* Preparación

¿Izquierda o derecha?

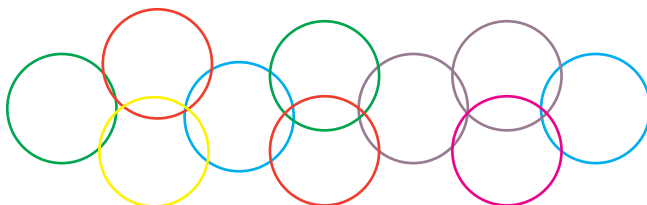
Explicamos a los alumnos que deben seguir nuestras consignas:

- Subimos la rodilla derecha, y después la bajamos. Hacemos lo mismo con la izquierda.
- Subimos la mano y la pierna derecha a la vez. Después, repetimos con la parte izquierda del cuerpo.
- Nos tocamos la tripa con la mano derecha mientras nos mantenemos a la pata coja sobre el pie derecho. Realizamos la misma actividad con la mano y el pie izquierdo.

* Desarrollo

Rayuela con aros

Colocamos varios **aros** en el suelo como en el dibujo y proponemos a los alumnos diferentes desplazamientos:



- Saltando con los pies juntos.
- Saltando con los pies separados.
- Metiendo un pie en cada aro.
- Saltando a la pata coja.

* Relajación

Rueda la rueda

Pedimos a cada niño que recoja un **aro** del suelo y lo lleve por el aula rodando, como si fuera una rueda. Después, les indicamos que se metan dentro del aro, sentados en el suelo, y respiren profundamente para relajarse.



Sesión 5

Contenidos

- La percepción sensorial
- Laberintos
- Desplazamientos: carreras
- La coordinación motriz
- Imitaciones
- Relajación

* Preparación

Ayuda animal

Iniciamos una conversación con los niños sobre las actividades que las personas realizamos con ayuda de los animales.

A continuación, les pedimos que se agrupen por parejas para imitar esas situaciones, alternando quién hace de animal y quién de persona, por ejemplo:

- Caballo y jinete.
- Persona ciega y perro lazarillo.
- Camellos que transportan personas en el desierto.
- Trineos tirados por perros que llevan a una persona.

* Desarrollo

Perro guía

Con las mismas parejas, les proponemos experimentar cómo se desplazan las personas invidentes. Para ello, tapamos los ojos de un miembro de la pareja con un **pañuelo**, mientras el otro le lleva de la mano por el aula. Les explicamos que primero deben caminar despacio para dar seguridad al niño que no ve.

A continuación, formamos un laberinto con **cuerdas, picas o cinta adhesiva**, de manera que los niños sigan el recorrido, evitando que pisen el material o se salgan. Pasado un tiempo, cambiamos los roles.

Carreras de jinetes

Usamos el laberinto de la actividad anterior y, con las mismas parejas, les proponemos hacer carreras de caballos y jinetes. Cada pareja, unida por la cintura con una **cuerda** (uno delante y otro detrás), se colocará en la línea de salida y, a la señal de «preparados, listos, ya», saldrán corriendo para intentar llegar los primeros. Realizaremos varias carreras con diferentes parejas para no correr todos a la vez. Si es necesario, podemos ensanchar los caminos del laberinto para favorecer adelantamientos o evitar que las parejas vayan muy pegadas.

* Relajación

Caballitos bien cuidados

Explicamos a los niños que, después de las carreras, es importante proporcionar una serie de cuidados a los caballos. Por parejas (uno será el jinete, y el otro, el caballo) jugamos a representar dichos cuidados: *primero, le da un baño; después, le pone la comida y, por último, le peina suavemente.* Luego, se cambian los papeles.



Sesión 6

Contenidos

- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- La motricidad global

* Preparación

El faraón

Explicamos a los niños que deben seguir las órdenes del faraón: *Rey de reyes soy, quien quiera mi poder debe... saltar sobre una pierna, dar saltos con los pies juntos, etc.*

Tras varias consignas, un alumno pasará a ser el faraón, quien irá rotando cada tres órdenes.

* Desarrollo

Pirámides y estrellas

Dividimos la clase en grupos de cuatro o cinco niños y les proponemos crear determinadas figuras con nuestro cuerpo. La primera consigna será convertirse en pirámides de Egipto. Debemos darles tiempo para que acuerden cómo pueden hacerlo; si no llegan a ninguna solución, les podemos dar alguna idea: *Colocarse en círculo muy pegados y levantar los brazos para unir todas las manos encima de la cabeza.*

Después, les proponemos que se conviertan en una estrella. Para realizarla, deben tumbarse en el suelo, formando un círculo, y abrir las piernas creando un espacio cerrado.

Por último, les pedimos que piensen en qué figura podrían convertirse y la reproduzcan.

* Relajación

Momias

Con los mismos equipos, les proponemos envolver entre todos a un miembro del grupo con **papel higiénico**, como si fuera una momia. Indicamos que deben cubrir bien todas las partes de su cuerpo, dejando únicamente la cabeza al descubierto.



Sesión 7

Contenidos

- Desplazamientos según consignas
- La coordinación motriz
- La motricidad global
- El lenguaje corporal

* Preparación

La cuerda mandona

Nos colocamos en círculo y pasamos por detrás de los niños una **cuerda larga**, a la altura de la cintura. Indicaremos diferentes consignas y aquellos que las cumplan deberán salir del círculo o cambiarse de sitio, sin que la cuerda se caiga al suelo. Por ejemplo: *Los que lleven zapatillas blancas, sean rubios, tengan un hermano, lleven pantalones azules, vistan camiseta blanca...*

* Desarrollo

La soga

Dibujamos en el suelo, con **tiza** o **cinta adhesiva**, una línea horizontal, y dividimos la clase en dos equipos indicándoles que se sitúen en fila a cada lado de la línea. Les damos una **cuerda larga** y les pedimos que la cojan con las manos dejando la mitad de la cuerda entre los dos equipos. A la señal de «preparados, listos ya», los equipos comienzan a tirar de la cuerda lo más fuerte que puedan, para conseguir que el equipo contrario sobrepase la línea central. El que lo consiga gana un punto. Al final, el vencedor será el equipo que logre tres puntos.

Al pasar la barca

Jugamos a saltar la **comba**, a la vez que cantamos:

*Al pasar la barca, me dijo el barquero:
las niñas bonitas no pagan dinero.
Yo no soy bonita ni lo quiero ser.
¡Arriba la «barca», uno, dos y tres!*

POPULAR

Los alumnos, en fila, irán cruzando de uno en uno la cuerda de un salto y se irán colocando al final de la cola. Después, añadiremos dificultad pidiéndoles que se queden en la «barca» y salten todos a la vez.



* Relajación

Reloj

Nos colocamos todos en círculo, pero nosotros nos quedamos en el centro, con la **cuerda** agarrada por un extremo. Giraremos sobre nosotros mismos muy despacio, de forma que los alumnos tengan que ir saltando por encima de la cuerda. Aquel alumno que la toque resultará eliminado.

Sesión 8

Contenidos

- Unidades naturales de medida: el paso
- Consignas espaciales
- Laberintos
- Desplazamientos con obstáculos
- Desplazamientos según consignas
- Relajación

* Preparación

El gran oso

Dividimos la clase en grupos de cuatro o cinco niños. Les explicamos que tienen que poner a uno de ellos el mayor número de prendas posible y convertirlo en un oso. Cuando acabe el tiempo acordado, haremos recuento y ganará el grupo que haya conseguido poner el mayor número de prendas al gran oso.



* Desarrollo

La ruta

Recreamos en el aula un laberinto con **picas, cuerdas, bancos...** con una salida y una meta. Dividimos a los alumnos en grupos y les repartimos un mapa donde estará dibujado el laberinto.

Cada grupo recorrerá una primera vez el laberinto y marcará en el mapa el camino realizado.

Volverán a recorrer el laberinto siguiendo el mismo camino, pero esta vez contando el número de pasos.

Para terminar, compararemos los distintos caminos de cada grupo e indicaremos cuál ha seguido el camino más corto, según el número de pasos.

* Relajación

El mago Potagio

Leemos la historia del mago Potagio y pedimos a los niños que la dramaticen:

El mago Potagio vive en lo alto de una colina. Para llegar a su castillo hay que subir muchísimas escaleras. Los niños que iban a verlo para que les enseñara sus trucos, primero, tenían que subir tres escaleras. Pero allí solo había unas estatuas señalando las siguientes escaleras. Después, tenían que subir cuatro escaleras, pero cuando llegaban arriba todo estaba lleno de saltamontes que, saltando y saltando, los llevaban hasta las siguientes cinco escaleras. Allí solo había un río, que tenían que atravesar saltando entre piedras, y así llegaban hasta las últimas seis escaleras. Al llegar, todo estaba lleno de objetos que tenían que recoger en el menor tiempo posible si querían ver la entrada del enorme castillo. Tan alta estaba la colina en la que vivía el mago que, cuando los niños llegaban hasta la puerta de su castillo, se quedaban dormidos y soñaban con los trucos que les tendría preparados el gran mago.

→ Iniciación a la literatura ^B ^F

Al hablar de literatura infantil, el peso de la balanza debería recaer en el primer término de la expresión, en el aspecto estrictamente literario. De lo contrario, si se comienza a separar terrenos, si se considera que el adjetivo infantil pesa más que todo lo demás y que escribir para niños es algo totalmente específico, entonces mal asunto.

(B. Atxaga)

a



A

M

Teniendo en cuenta esta reflexión, a continuación ofrecemos al profesorado recursos literarios para, fundamentalmente, despertar en los niños el gusto por leer y escuchar, disfrutar, imaginar y crear.

Para ello, en su elaboración hemos tenido en cuenta que los textos:

- Potencien la imaginación de los niños y las niñas.
- Permitan que los alumnos se acerquen al mundo de la fantasía.
- Transmitan valores.
- Motiven al alumnado para el aprendizaje del código escrito.

C

W

y

S

g

r

Los textos están clasificados en **poemas, obras de teatro y narrativa** (cuentos), acompañados cada uno de propuestas de carácter lúdico.

Las actividades están planteadas para que el docente seleccione aquellas más acordes con el nivel madurativo y los intereses de sus alumnos y alumnas, siempre sin olvidar el objetivo fundamental: disfrutar y recrearse con cada recurso.

Poesía

- Transformaciones
- Transformaciones maravillosas
- Vecinos nada normales
- El tesoro del rey Calamar
- Sonidos fantásticos
- Mamá, ¿qué comen los huevos?
- Nana del murcielaguito
- Mi lado salvaje
- Gesticulando
- ¡Bien hechos!
- Mi nombre
- Mis manos y mis pies
- Adivinanzas
- Retaco y Retaca
- El baño extraño
- La babosa de Ballydehob
- El cumpleaños de la gatita
- Forêt de Paimpont
- Deja que te pinte un cuento

Poesía para dramatizar

- El país de los besos
- Mis emociones
- Es invierno y hace frío
- ¡Esta comida habla!
- La canción del planeta

Teatro

- La tienda de los deseos
- Una papilla en la selva
- Adivine, doctor

Narrativa

- Por qué en casa no comemos hipopótamo
- El niño de las orejas de mariposa
- La princesa del tenedor grande
- Las uñas de Mariquilla
- La casa del cuco dormilón
- Chist y Kikirikache

Transformaciones * * * * *

El camaleón

El camaleón,
extraño animal:
cambia su color
para estar igual.
Igual que una planta,
igual que una rama,
igual que tu manta
¡o que tu pijama!

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



El bicho bola

Parece un bicho normal
con cabeza, cuerpo y cola,
pero si acercas el dedo...
¡se convierte en una bola!

Aunque le gusta la sombra
no lo verás con sombrilla,
ni lavándose las manos
pues lo llaman... ¡cochinilla!

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO

* Jugamos con las poesías

- Conversar sobre los animales protagonistas de la poesía: el camaleón y la cochinilla. Explicarles que un camaleón es un reptil de cuatro patas, que tiene una cola con la que puede sujetarse a los objetos y una lengua con la que atrapa insectos. Su piel cambia de color, según la temperatura, la hora del día, para comunicarse y relacionarse con otros camaleones... La cochinilla es un pequeño crustáceo terrestre de forma ovalada. Vive en zonas húmedas, bajo las piedras o las hojas y, al tocarlo, se hace una bolita. Por eso, también se le llama cochinilla de humedad o bicho bola.
- Preguntarles si alguna vez han visto a estos animales y dónde: ¿Creéis que es fácil ver un camaleón en casa? ¿Habéis tocado alguna vez una cochinilla? ¿Qué pasó? Destacar la importancia de no molestar ni asustar a los animales.
- Como curiosidad, podemos hablar sobre los ojos de los camaleones. Cada uno está cubierto por un párpado y se mueven de forma independiente. Además, podemos comentar que la cochinilla tiene un esqueleto externo con forma de acordeón, lo que facilita que pueda enrollarse sobre sí misma cuando se siente amenazada.
- Conversar con los niños sobre cómo es nuestro esqueleto: ¿Es externo, como el del bicho bola? ¿Para qué nos sirve? Destacar que los huesos sostienen nuestro cuerpo y protegen nuestros órganos. Sugerir a los niños fabricar con cartón una especie de coraza o esqueleto externo para proteger nuestro cuerpo.
- Preguntar a los niños si saben por qué la autora dice que al bicho bola le gusta la sombra. Comentar a los niños que hay animales, como los reptiles, los peces, los insectos..., de sangre fría, porque no pueden mantener ni regular la temperatura de su cuerpo por sí mismos. Por eso, si hace mucho frío, se vuelven más lentos y buscan el calor sobre piedras, troncos... Y si el calor es intenso, se esconden a la sombra o se entierran en arena, por ejemplo. Por el contrario, los mamíferos y las aves son animales de sangre caliente y son capaces de mantener constante su temperatura corporal.
- Buscar imágenes de camaleones para colorear, y pedirles que los camuflen. La actividad puede ser dirigida (damos consignas de dónde queremos camuflarlos, por ejemplo, en el patio del colegio) o libre y que los alumnos los camuflen y expliquen dónde.
- Jugar a cambiar la forma de los animales. Proponerles que cada uno elija el animal que prefiera (por ejemplo, el elefante) y lo dibuje con otra forma (por ejemplo, cuadrado). Se puede adaptar la actividad para los más pequeños, dándoles previamente la forma a partir de la cual puedan dibujar el animal.
- Hablar de los disfraces, el maquillaje, los complementos y usarlos para jugar a cambiar de aspecto y que experimenten, de esta forma, la transformación. Pedirles que expliquen en qué se convierten y por qué.

Transformaciones maravillosas * * * * *



El Camalebola

Al Camalebola
le gusta rodar:
ve una mesa verde
y va y se transforma en...
bola de billar.

Si hace frío y se atreve,
se echará a volar
cual bola de nieve.

Si está acalorado,
pues bola de helado.

Para adivinar
algo excepcional:
bola de cristal.

Si piensa en su abuelo,
la bola más dulce:
la de caramelo.

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO

* Jugamos con la poesía

- Conversar con los niños sobre el Camalebola: ¿De qué dos animales creéis que es mezcla el Camalebola? ¿Qué tiene de cada uno? Recordar cómo se transformaban el camaleón y el bicho bola.
- Pedirles que hagan un dibujo de cómo se imaginan a este animal o realizarlo con plastilina.
- Aclarar algunos conceptos del poema según la edad de los alumnos (bola de billar, bola de cristal...). Si es posible, llevar a clase ejemplos de los tipos de bola que se mencionan para que puedan experimentar con ellos.
- Imaginar otros animales, mezclarlos y decidir qué animal resultaría de cada mezcla. Describirlo, dibujarlo, imitarlo, ponerle nombre...
- Buscar en Internet imágenes de animales diferentes. Imprimirlas y recortarlas, de manera que los niños puedan formar animales uniendo medio cuerpo de uno con medio cuerpo de otro. Pedirles que, una vez formados, les pongan nombre. Según la edad, jugar con el vocabulario y la combinación de palabras. A los pequeños se les puede pedir que inventen uno y a los mayores, que lo formen uniendo los nombres de los animales originales.
- Por turnos, pedir a cada niño que imite a un animal delante de sus compañeros, pero cambiando alguna característica propia: por ejemplo, el sonido que emiten (una vaca que ruge, o un gato que bala) o la forma de desplazarse. El resto de compañeros tendrá que adivinar de qué animal se trata. Esta actividad, según la edad, puede ser dirigida o libre.
- Conversar sobre los abuelos: ¿En qué se convierte el Camalebola al pensar en su abuelo? ¿Por qué? ¿Cómo son vuestros abuelos? ¿Qué cosas os los recuerdan? ¿Qué soléis hacer con ellos?

Nota. El tema de la familia debe tratarse con cuidado, dependiendo de las situaciones personales de nuestros alumnos. Puede modificarse haciendo la pregunta de otra forma: ¿En quién pensarías tú si te convirtieras en una bola de caramelo?, o buscando a otras personas queridas de referencia.

Vecinos nada normales (ordinales) * * * * *

—¿Quién vive en el primero?

—El escarabajo pelotero.

—¿Y quién vive en el segundo?

—El que dio la vuelta al mundo.

—¿Y quién vive en el tercero?

—La rosa del jardinero.

—¿Y quién vive en el cuarto?

—La lagarta y el lagarto.

—¿Y quién vive en el quinto?

—El monstruo del laberinto.

—¿Y quién vive en el sexto?

—Los espaguetis al pesto.

—¿Y quién vive en el séptimo?

—El que siempre encuentra céntimos.

—¿Y quién vive en el octavo?

—El del martillo y el clavo.

—¿Y quién vive en el noveno?

—La lluvia, el rayo y el trueno.

—¿Y quién vive en el décimo?

—Un duende llamado Pésimo.

—¿Y quién vive en el tejado?

—El gato, que se ha escapado.

—¿Quién vive en la planta baja?

—Los reyes de la baraja.

—¿Quién vive en el ascensor?

—Por la noche, el ruiseñor,
que con sus bellas canciones
duerme a todos los botones.

Y de día, en el espejo,

¡el niño/la niña de mi reflejo!

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Conversar sobre el poema: ¿Sabéis de qué trata? ¿Quién de vosotros vive en un edificio de pisos? ¿Sabéis en qué planta? Los que vivís en casas independientes, ¿conocéis a alguien que viva en un edificio? ¿Cómo es vuestra casa?
- Dibujar en un mural grande un edificio que represente el poema. Señalar las plantas, el tejado y el ascensor. Leer de nuevo la poesía teniendo el mural como apoyo y señalando las plantas que se nombran, sobre todo para los pequeños. A los mayores se les puede pedir que marquen en qué piso viven ellos y qué personaje del poema les corresponde ser.
- Sugerir a los niños que se distribuyan por parejas. Asignar a cada una un vecino. Pedirles que hagan un dibujo de cómo se lo imaginan y luego pegarlos en el mural, en el piso que corresponda.
- Dialogar sobre los vecinos: ¿Conocéis a vuestros vecinos? ¿Habláis con ellos? ¿Cómo son? Proponerles que digan a quién les gustaría tener de vecinos de todos los que aparecen en la poesía y que expliquen por qué. Aprovechar para recordar la importancia de no molestar a los vecinos cuando vivimos en comunidad.
- Imaginar, en grupos, cómo serán las casas de estos vecinos tan peculiares: ¿Tendrá baño la casa de la rosa? ¿El escarabajo dormirá en una cama? ¿Tendrá televisión el que dio la vuelta al mundo? ¿Cómo será la cocina de los espaguetis?...
- Jugar a repasar los ordinales. Identificar a los vecinos según la planta en la que viven, quién vive más arriba o más abajo. Inventar otros personajes que pueden vivir en cada una de ellas...
- Se puede interpretar el poema como si se tratase de una pequeña obra de teatro: podemos preguntar quién vive en cada piso y que los niños nos contesten, primero en gran grupo y después asignando un vecino a grupos más reducidos.



El tesoro del rey Calamar * * * * *

Hay un barco en el fondo del mar
que tiene un tesoro, que tiene un tesoro.
Hay un barco en el fondo del mar
que tiene el tesoro del rey Calamar.

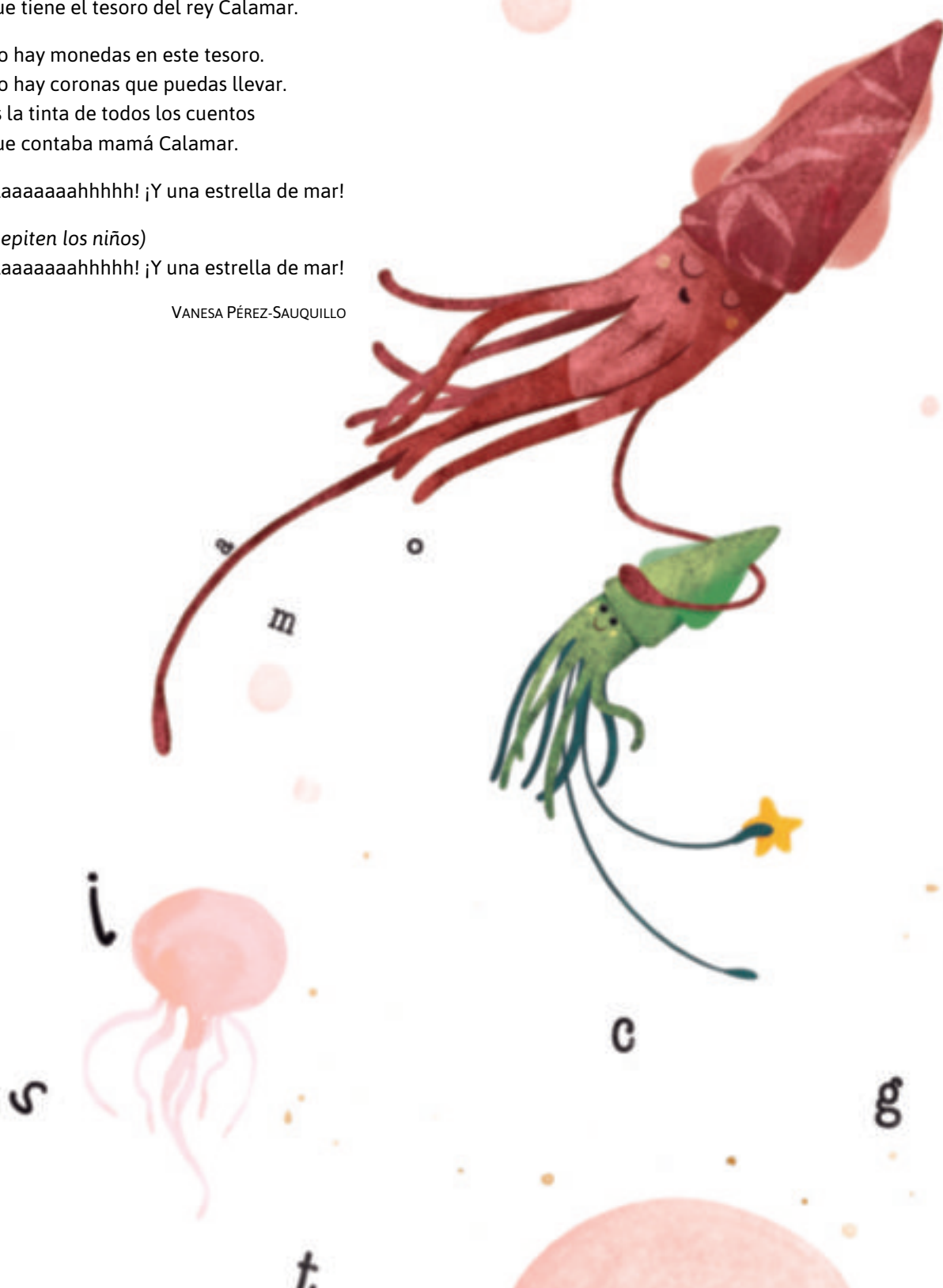
No hay monedas en este tesoro.
No hay coronas que puedas llevar.
Es la tinta de todos los cuentos
que contaba mamá Calamar.

¡Aaaaaaaahhhh! ¡Y una estrella de mar!

(Repiten los niños)

¡Aaaaaaaahhhh! ¡Y una estrella de mar!

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Conversar con los niños sobre el animal protagonista del poema: ¿Quién sabe cómo es un calamar? ¿Habéis visto alguno? ¿Dónde? Explicar que es un molusco con el cuerpo alargado y tentáculos que tienen unas ventosas con las que se sujeta a las rocas.
- Destacar también que hay otro animal que se menciona en la poesía: ¿Alguien ha visto una estrella de mar? ¿Recordáis cómo era? Destacar que tiene forma de estrella con cinco puntas y sugerirles que modelen una con plastilina.
- Confeccionar una lista de animales marinos conocidos por los niños y mostrar imágenes de los mismos. Anotar, en el caso de que los niños no los mencionen, al pulpo y a la medusa.
- Mostrar imágenes de calamares, pulpos y medusas y explicar que estos tres animales marinos tienen una especie de brazos o patas, llamados tentáculos, que les sirven para moverse y agarrar a sus presas.
- Volver a recordar el texto de la poesía: ¿Qué guardaba el rey Calamar? ¿Para qué creéis que usan la tinta los calamares? Explicarles que, al igual que los pulpos, expulsan tinta para defenderse y ocultarse. Conversar sobre la manera que tienen algunos animales de protegerse, defenderse o ahuyentar a sus enemigos: la mofeta suelta un líquido que huele muy mal, la serpiente escupe veneno, los erizos se enroscan formando una bola de púas afiladas... ¿Cómo nos defendemos nosotros? Explicarles la importancia de hablar para solucionar los problemas entre las personas.
- Si se estima oportuno, llevar a clase bolsitas de tinta de calamar para que los niños puedan ver cómo es. Dibujar en papel continuo un calamar gigante y colorearlo entre todos expulsando tinta (utilizar témpera negra o pintura de dedos, por ejemplo).
- Como se menciona en la poesía, establecer la relación que hay entre la tinta y los cuentos: ¿Con qué materiales se hacen los cuentos? Conversar sobre el proceso de creación de un cuento o de un libro: alguien (el escritor) tiene una idea y escribe el texto; el ilustrador crea los dibujos que acompañarán al texto; el maquetador coloca los textos y las ilustraciones; el impresor hace las copias de los libros... Sugerir a los alumnos que se distribuyan por equipos de trabajo para confeccionar un cuento.

Sonidos fantásticos * * * * *

Los mejores ruidos

Dentro de las caracolas
hay un misterio intrigante:
se oye el rumor de las olas
(o a veces, ¡un elefante!).

Si al agujero de un árbol
acercamos el oído,
oiremos roncar al búho
que, de día, está dormido.

Pero los mejores ruidos
son los de una madriguera,
porque gritan los ositos:
«¡Ya llega la primavera!».

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



La canción del pie

Por el hueco del zapato
se oye la canción del pie.
—¿Del pie? ¿Y a qué suena eso?
—Pues suena igual, verá usted,
¡que el agujero de un queso!

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con las poesías

- Jugar a reproducir diferentes sonidos o a reconocerlos: ¿Cómo suena el viento? ¿Y una tormenta? ¿Cómo suena el mar? ¿Qué se escucha en la calle por la mañana, cuando es muy temprano? ¿Se escuchan los pájaros? ¿Y cuando vamos al colegio? ¿Oímos el sonido que hacen los coches, los autobuses...?
- Conversar sobre los sonidos que producimos según nuestro estado de ánimo: ¿Qué sonidos podríamos hacer para expresar que estamos contentos? ¿Y para transmitir que estamos tristes? ¿Hacemos algún sonido para comunicar a los demás que estamos enfadados? ¿Y si nos dan un susto?
- Dividir la clase en tres grupos. El primero imitará sonidos de la naturaleza; el segundo, los que producimos con el cuerpo (estornudo, tos, risa...) y el tercero, sonidos del entorno (la calle, la casa...). Jugar a identificar de qué sonido se trata en cada caso.
- Proponer inventar o imaginar sonidos: ¿Qué sonido haría un fantasma que vive encerrado en la torre más alta de un castillo? ¿Y un vampiro al que se le han caído los colmillos? ¿Y un hombre lobo que se ha quedado sin pelo?...
- Hablar sobre los animales que se mencionan en la poesía *Los mejores ruidos*: ¿Sabéis que es una caracola? Explicar que es un caracol marino grande con la concha en forma de cono. ¿Por qué en la poesía se dice que dentro hay un misterio intrigante? ¿Qué se escucha si acercamos la oreja a una caracola? ¿Qué sabéis de los búhos? ¿Dónde viven? ¿Qué ruido hacen? ¿Y los osos? ¿Qué querrá decir la autora cuando dice que se ponen contentos porque ha llegado la primavera? Comentar que los osos, al igual que otros animales como los lirones o las marmotas, pasan el invierno como si estuvieran dormidos.
- Jugar a mezclar sonidos con colores, sensaciones, emociones... ¿Qué sensación os produce un trueno? ¿Os da miedo? ¿Os gusta? ¿Con qué color lo representaríais? ¿Y el sonido de un arpa? ¿Qué color le daríais al llanto de un bebé?
- Destacar que en el poema *La canción del pie* se hace referencia al queso. Experimentar con distintos olores para que los alumnos, con los ojos tapados, los reconozcan. Mencionar olores que les parezcan agradables y desagradables.
- Jugar con el concepto de agujero: los que hay en la naturaleza (las madrigueras, los huecos en los árboles, las cuevas...), en las casas (las ventanas...), en la calle (los túneles, las alcantarillas...), y en nuestro cuerpo (los orificios de la nariz, la boca...).
- Inventar colectivamente una canción sobre los pies.

Nota. Estos dos poemas se pueden relacionar con la poesía para dramatizar *La canción del planeta* (página 134).

Mamá, ¿qué comen los huevos? * * * * *

—Mamá, ¿qué comen los huevos?

Papá, ¿qué beben los ríos?

¿Cómo se abanica el viento?

¿Cómo se calienta el frío?

—Para todas las preguntas
hay respuestas infinitas.

Te podemos dar, si quieres,
una fea y otra bonita.

La fea es que el huevo no come
ni tampoco bebe el río
ni tiene calor el viento
ni tampoco frío el frío.

La bonita es que los huevos
que ahora ves en la cocina
comieron antes los besos
que les dio mamá gallina.

El río, corriendo, bebe.
Bebe un zumo de cristal,
las canciones de los peces
y el brillo del mineral.

Si el viento tiene calores,
va sacudiendo las ramas,
los pétalos de las flores,
las sábanas de las camas.

Y ya para terminar,
el frío, si tiene frío,
siempre se puede abrigar
en tu abrazo, niño mío.

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Leer varias veces el poema para asegurar su comprensión por parte de los alumnos. Probablemente, desconozcan la palabra «mineral». Explicar, con palabras sencillas, que un mineral es una sustancia natural sin vida que se encuentra en el interior o en la superficie de la tierra. Mostrar, si se estima conveniente, algún ejemplo: alguna joya de plata o de oro, una piedra de cuarzo...
- Conversar sobre las cosas que a los alumnos les gusta, o no, comer: ¿Qué es lo que más os gusta? ¿Y lo que menos? ¿Todas las personas comemos lo mismo? ¿Comen las plantas? ¿Y los animales? ¿Qué creéis que pasaría si cada animal no comiera lo que es adecuado para él?
- Destacar la importancia del agua en los seres vivos: ¿Qué hacéis cuando tenéis sed? ¿Por qué creéis que es importante beber? ¿Las plantas beben? ¿Y los animales? ¿Qué pasaría si no bebieran agua? ¿Cuál es vuestra bebida favorita?
- Dialogar sobre las experiencias de los alumnos con el frío y el calor: ¿Cuándo tenemos frío? ¿Y calor? ¿En qué lugares hemos pasado frío o calor? ¿Qué hacemos cuando tenemos calor? ¿Y cuando tenemos frío?
- Pedirles que digan cómo contestarían ellos a las preguntas de la poesía y a otras similares: ¿Qué podría comer el mar? ¿Y el cielo? Y si se pudieran comer los bosques, ¿a qué sabrían? ¿Habría árboles de brócoli con troncos de salchicha y ramas de patatas fritas?...
- Repartir a cada niño una de las respuestas bonitas del poema y sugerirles que hagan un dibujo alusivo. Exponerlos en el aula.



Nana del murcielaguito * * * * *

Duerme, murcielaguito,
cabeza abajo.
Duerme y no te preocupes,
no huele a ajo.

Tápate con las mantas
de mis dos alas.
No hay sol en esta cueva
ni cosas malas.

*Duerme, murcielaguito,
cabeza abajo.
Duerme y no te preocupes,
no huele a ajo.*

Sueña, relajadito
como un muñeco.
Tu sueño vuela alto,
vuela con eco.

*Duerme, murcielaguito,
cabeza abajo.
Duerme y no te preocupes,
no huele a ajo.*

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Preguntar a los niños si saben qué es una nana y si recuerdan si alguien les ha cantado una alguna vez. ¿Creéis que las nanas nos hacen estar tranquilos?
- Recopilar (si se considera oportuno, se puede pedir la colaboración familiar) nanas diversas y comparar las letras, las melodías...
- Conversar sobre el contenido de la nana: ¿Qué animal se menciona? ¿Quién creéis que se la está cantando? ¿Cómo duermen los murciélagos? ¿Por qué creéis que en la nana se dice que el murciélago no debe preocuparse, ya que no huele a ajo?
- Comentar cómo son los murciélagos: animales mamíferos (los únicos que pueden volar) parecidos a un ratón con alas. Explicar que vuelan al atardecer y por la noche, y que se guían a través de una especie de ondas gracias a las que saben dónde están los objetos.
- Inventar animales que sean mezcla de otros dos y ponerles un nombre: el murcielagato, el tigrefante. Dibujarlos y confeccionar un catálogo de animales fantásticos.
- En el poema también se menciona el eco. Preguntar a los niños si saben qué es y, de ser así, pedirles, que lo expliquen. Si lo desconocen, comentar que es la repetición de un sonido al chocar contra un cuerpo duro. Jugar a decir palabras o frases y a repetirlas, como si se tratara del eco.

Nota. La partitura de la nana se encuentra en la página 166.

Mi lado salvaje * * * * *

Cuando nos vamos de viaje
siempre me hace una ilusión...
Siento mi lado salvaje
latiendo en el corazón.

Me vuelvo lobo en el monte,
en la selva soy león,
águila en el horizonte
y en el mar, un tiburón.

—¡Venga, niño, que nos vamos!
—¡Ay, mamá, que no me esperas!
¡Estoy buscando mi flauta
para amansar a las fieras!

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Conversar sobre el contenido del poema: ¿A vosotros también os gusta ir de viaje? ¿Os gustaría vivir aventuras? ¿Sabéis a qué se refiere el poema cuando habla del lado salvaje?
- Dialogar sobre los animales que se mencionan en el texto: el lobo, el león, el águila y el tiburón. ¿Son animales domésticos o salvajes? ¿Dónde viven? ¿Los habéis visto alguna vez?
- Buscar y mostrar fotos de entornos muy diversos: ciudades, pueblos, bosques, playas, desiertos, montañas... Comentar qué lugares les gustaría conocer, qué harían allí, cómo llegarían, con quién irían... Conversar también sobre sitios que ya conocen, medios de transporte...
- Preguntar a los niños si conocen la expresión «la música amansa a las fieras». De no ser así, explicar su significado.
- Sugerir distintas audiciones (música clásica, relajante, rítmica...) para que los niños expresen qué les inspira cada una: ¿Cómo os sentís cuando escucháis una música suave? ¿Os relaja? Y si la música es más rítmica o rápida, ¿os entran ganas de bailar?
- Proponer a los niños que, sentados en círculo, vayan diciendo nombres de animales que se desplacen por el agua, por el aire o por la tierra. Cada uno tendrá que ir nombrando un animal y, si se queda en blanco o repite alguno, dejará de jugar hasta el siguiente turno.

Gesticulando * * * * *

Me gusta como soy

Me gusta como soy:
mis dos manos, mis dos pies.

Me gusta como estoy:
del derecho o del revés.

Me gusta a donde voy:
adelante o hacia atrás.

Me gusta mi familia,
mis amigos y mi hogar. (Bis)

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO

Los frutos de mi árbol

Da manzanas el manzano
y da peras el peral.
Yo doy todo lo que hago
y es todo muy especial.

Con los labios doy los besos
y con las manos, caricias.
El secreto de mis ojos...
¡es que saben dar sonrisas!

Con la mente, pensamientos.
Con el corazón, amor.
Y mis pies andan contentos
pues dan pasos sin temor.

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con las poesías

- Comentar colectivamente cómo es cada uno: ¿Qué es lo que más os gusta de vosotros? ¿Y lo que menos? Destacar la importancia de adquirir una imagen ajustada y positiva de uno mismo, identificando las características y cualidades personales.
- Compararse delante de un espejo, por parejas, para establecer diferencias entre los rasgos físicos de ambos. Describir en grupo a cada uno de los niños para que todos perciban la sensación de ser reconocidos como alguien distinto de los demás.
- Proponer a los alumnos dramatizar el primer poema. Podemos sugerirles con qué gestos pueden acompañar cada estrofa:
 - 1.ª estrofa: mover las manos y los pies.
 - 2.ª estrofa: ponerse de frente y de espaldas.
 - 3.ª estrofa: dar un salto hacia delante y otro hacia atrás.
 - 4.ª estrofa: darse un «autoabrazo» (*familia*), extender los brazos (*amigos*) y formar un tejado con los brazos (*mi hogar*).
- Jugar a añadir estrofas al poema, siguiendo la estructura del mismo. Por turnos, pedirles que nombren cosas que les gustan para completarlo.
- Recitar varias veces el segundo poema para que los niños puedan dramatizarlo, por parejas o en pequeños grupos, reproduciendo las acciones que se nombran: dar besos, caricias, andar...
- Conversar sobre otras cosas que podemos dar o regalar con partes de nuestro cuerpo: con los labios, palabras bonitas, canciones; con las manos, dibujos. Reflexionar sobre si nos gusta que nos muestren afecto, nos digan cosas bonitas, nos cuiden. Preguntarles si consideran esos gestos que los demás tienen con nosotros como un regalo.
- Preguntar a los niños si creen que los ojos pueden sonreír, pedirles que intenten sonreír así a sus compañeros.

¡Bien hechos! *

Con los cinco sentidos

Oídos para escucharte,
naricilla para olerte,
boca para saborearte,
dos manos para tocarte,
y dos ojos para verte.
Todo, mi precioso mundo,
todo me enseña a quererte.

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



¡Viva la Naturaleza!

¡Viva la Naturaleza!
¡Que nos puso los dos ojos
en lo alto de la cabeza!
Y en cambio, abajo, los pies.
¡Qué bien que no fue al revés!

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con las poesías

- Proponer a los niños que señalen las diferentes partes del cuerpo que se nombran en el primer poema. Pedirles que imaginen para qué otras cosas podríamos usar cada una de ellas.
- Conversar sobre el mundo que nos rodea: ¿Es bonito? ¿Huele bien? ¿Es ruidoso? Relacionar las respuestas de los niños con los órganos de los sentidos que nos permiten percibir las cosas, los olores, los sonidos...
- Hacer siluetas a tamaño real de cada niño sobre papel continuo. Colocarlas en el suelo, o en la pared, para que cada uno dibuje las partes del cuerpo que conozca y se complete. Según la edad de los niños, pedirles que las relacionen con los sentidos o que dibujen más o menos órganos. Exponer todas las siluetas.
- Experimentar con los sentidos. Organizar espacios en el aula para que los alumnos vayan rotando por todos: meter dentro de una bolsa opaca objetos de diferentes texturas para que, mediante el tacto, adivinen qué son; llenar botes o tarros con líquidos (colonia, vinagre, zumo de limón...) y pedir a los niños que los identifiquen mediante el olfato; guardar en distintos recipientes alimentos dulces y salados para que, con los ojos tapados, identifiquen el sabor y de qué alimento se trata...
- Por parejas, pedir a los niños que se observen y se toquen para comprobar dónde tenemos los ojos, las manos, los pies... Después, sugerirles que contesten a preguntas similares a estas: ¿Qué pasaría si tuviéramos ojos en los pies? ¿Qué veríamos? ¿Usaríamos zapatos para ojos? ¿Y si nuestra nariz estuviera en la espalda? ¿Cómo nos sonaríamos los mocos?... Jugar a inventar otros órganos de los sentidos e imaginar para qué se usarían.



Mi nombre *

Tengo un nombre para mí.
Mi nombre dice quién soy.
Es muy útil, porque así
cuando me llamas, yo voy.

Me encanta escribir sus letras.
¡Ya verás! ¡Tú también puedes!
En papeles, en libretas...
¡pero no por las paredes!

Mi nombre me gusta tanto
que al oírlo me levanto
y te pregunto, con arte:
«¡Dime en qué puedo ayudarte!».

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Hacer una ronda en la que cada niño diga su nombre en voz alta: ¿Os gusta vuestro nombre? ¿Os gustaría llamaros de otra manera? ¿Qué pasaría si no tuvierais nombre?
- Sentados en el suelo formando un corro, sugerirles que, por turnos, vayan diciendo el nombre de un compañero. Este tendrá que ponerse de pie y, a su vez, decir el nombre de otro hasta que todos hayan intervenido.
- Localizar dónde están escritos nuestros nombres en la clase: lista de asistencia, percheros, cajoneras... ¿Hay nombres repetidos? ¿Cómo nos diferenciamos entonces?
- Repartir a cada niño una etiqueta con su nombre escrito. En pequeños grupos, invitarlos a que los comparen, que observen cuál es más largo, cuál, más corto, en cuál se repiten más letras, si dos o más nombres comienzan por la misma letra... Hacer un mural colectivo con los nombres de toda la clase.
- Repartir las letras del abecedario por varios espacios del aula. A una señal nuestra, los alumnos tendrán que buscar la inicial de su nombre y colocarse en el espacio correspondiente. Analizar junto a qué letra hay más niños, si hay alguna letra donde no hay ninguno...
- Comentar los nombres de otras personas que los alumnos conozcan y preguntar a qué cosas les pondrían nombre y para qué.
- Hablar del significado de los nombres: ¿Sabéis que significa vuestro nombre? Buscar (o pedir ayuda a las familias para averiguarlo) el significado de los nombres de cada niño y comentarlo en clase.

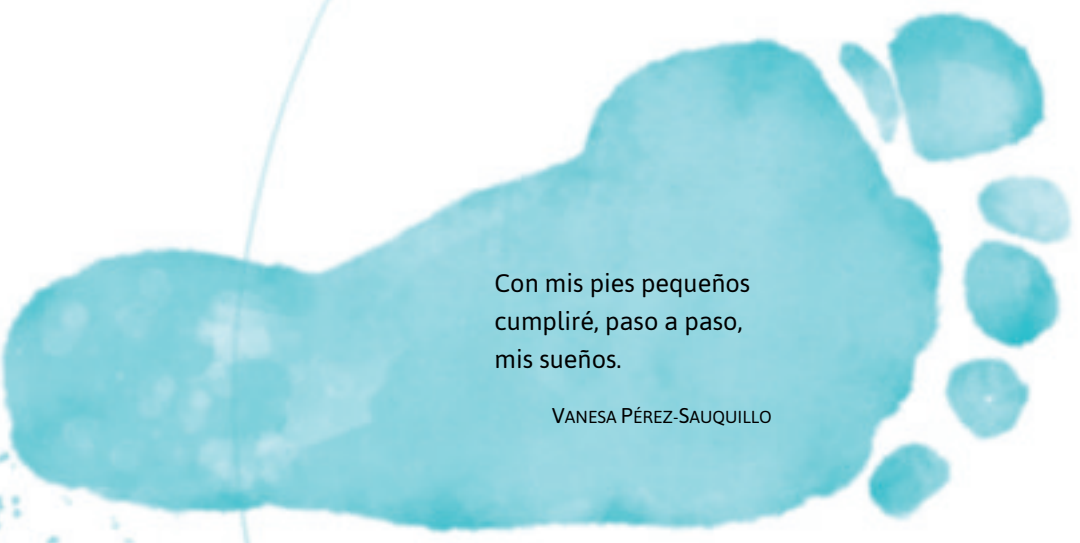


Mis manos y mis pies * * * * *



Los niños saben
que las palabras importantes
en una mano caben.

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



Con mis pies pequeños
cumpliré, paso a paso,
mis sueños.

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO

* Jugamos con las poesías

- Sugerir a los niños que se observen las manos: ¿Cómo son vuestras manos? ¿Para que las usáis?
A continuación, pedirles que se descalcen, se quiten los calcetines y se fijen en sus pies: ¿Cómo son vuestros pies? ¿Para qué los usáis? ¿Qué os gustan más, vuestras manos o vuestros pies?
- Proponerles que piensen y digan palabras que consideren importantes para ellos y que traten de explicar por qué lo son. Hacer un listado con todas sus aportaciones. Para lo más pequeños, se pueden confeccionar etiquetas con las palabras que luego se las puedan pegar en la mano. Los que conozcan algunas letras, pueden intentar escribirlas con nuestra ayuda.
- Por parejas, repartir plastilina o pasta de modelar, y pedirles que hagan el molde de las manos de su compañero. Comprobar si los moldes coinciden o no.
- Para trabajar el segundo poema proponer a los niños que durante unos días (una semana, por ejemplo) traigan dos piedrecitas pequeñas para ir rellenando un tarro entre toda la clase. Contar los días que se han necesitado para llenarlo por completo y comentar el resultado: ¿Habría quedado igual si lo hubiéramos hecho en un día, con las primeras piedras que hubiéramos encontrado? ¿Creéis que ha merecido la pena esperar?
- Proponer a los niños que se coloquen todos en un extremo del aula o del patio. Explicarles que tienen que llegar hasta el otro lado, pero avanzando mediante pasos cortos y superando, previamente, las pruebas, adaptadas a la edad de los alumnos, que vayamos indicándoles:
 - 1.º paso: decir el nombre de su animal favorito.
 - 2.º paso: recitar el fragmento de una poesía.
 - 3.º paso: decir el nombre de cinco alimentos.
 - 4.º paso: dar un salto sin moverse del sitio.
 - 5.º paso: abrazar a un compañero.
 - 6.º paso: responder a alguna pregunta.
 - 7.º paso: resolver una adivinanza.

(...)

Comentar que, a veces, para conseguir algo importante, debemos dar pequeños pasos en esa dirección.

Adivinanzas * * * * *

Cuando hace frío me pongo
marrón, amarilla o roja.
Y si me caigo del árbol,
se dice que «se deshoja».

(La hoja)

Adivina tú primero
cuál es mi nombre de flor.
Y adivinaré yo luego
si tu amor te quiere o no.

(La margarita)



Cuidado con mis agujas.
Soy tan alto que me rozan
las escobas de las brujas.

Siempre busco soluciones:
al ratón Pérez le dejo,
en vez de dientes, piñones.

Te diré más: cuando un hombre
se pone cabeza abajo,
se dice que hace mi nombre.

¿Es que no eres adivino?
Pues no hablo en chino,
hablo en...

(Pino)



* Jugamos con las adivinanzas

- Conversamos sobre las adivinanzas: les explicamos que son una especie de juegos en forma de acertijo que se resuelven mediante una serie de pistas: ¿Os gustan las adivinanzas? ¿Os parece fácil resolverlas? ¿Sabéis alguna? ¿Con quién jugáis a las adivinanzas?

Nota. Las adivinanzas propuestas están secuenciadas por orden de dificultad, según la edad de los niños, aunque se pueden trabajar en los tres niveles dependiendo de los grupos.

- Recitar la primera adivinanza: ¿Cuándo se le caen las hojas a los árboles? Si es época, pedirles que cojan distintos tipos de hojas del suelo, de diferentes colores y las lleven a clase para formar un *collage*. Si ya ha pasado el otoño, imprimir imágenes de hojas diversas para que las coloreen según se indica en la adivinanza.
- Antes de trabajar con la segunda adivinanza, mostrar imágenes de diferentes flores, entre ellas una margarita: ¿Cómo se llaman estas flores? ¿Alguna corresponde a la solución de la adivinanza? Explicarles el juego de deshojar la margarita para que entiendan el último verso. Modelar margaritas en plastilina o dibujarlas en cartulina, y jugar a hacerle preguntas a la flor.
- Conversar sobre la solución de la tercera adivinanza, el pino: ¿Habéis visto alguna vez un pino de cerca? ¿Era alto? ¿Tenía hojas? ¿Recordáis cómo eran? ¿Sabéis qué fruto da el pino? Comentar que los pinos tienen el tronco rugoso y hojas en forma de aguja, unidas en grupos. Los pinos dan como fruto las piñas y producen resina, una sustancia pegajosa que se usa para hacer pinturas, plásticos...
- Iniciar un diálogo sobre el ratón Pérez. Preguntar a los niños si han oído hablar de él. Si no lo conocen, explicarles que, cuando a un niño se le cae un diente, lo coloca bajo la almohada. Por la noche, el ratón Pérez entra en su habitación con mucho cuidado, se lo lleva... Y, para darle las gracias, le deja una sorpresa.
- Mostrar imágenes de personas haciendo el pino y relacionarlas con el texto de la adivinanza.

Retaco y Retaca * * * * *

Retaco y Retaca
siempre hablan de vacas.

Siempre están contentos
porque hablan de vacas
en todo momento.

Que si vacas gordas,
que si vacas flacas,
vacas con maracas
comiendo espinacas...

Si la sopa quema
o ataca la urraca,
¡no es ningún problema
pues hablan de vacas!

Que si vacas gordas,
que si vacas flacas,
vacas con maracas
comiendo espinacas...

Un día, Retaca
cayó en una caca.
¡Una caca enorme!
¡Caca de la vaca!

Fueron muchas horas
sacando a Retaca.

Muchas horas fueron,
saca que te saca,

limpia que te limpia
la peste a cloaca,
frota que te frota
con hojas de albahaca.

Retaco y Retaca
desde aquel segundo
ya no hablan de vacas
por nada del mundo.

Ni de vacas gordas,
ni de vacas flacas,
vacas con maracas
comiendo espinacas...

Ahora leen novelas
en sus dos hamacas,
pero son novelas
solo policiacas.

Novelas muy gordas,
novelas muy flacas,
con o sin maracas,
¡y sin espinacas!

Retaco y Retaca
están más contentos
ahora que hay novelas
en sus pensamientos.

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Aclarar a los niños algunas palabras que, probablemente, desconozcan: cloaca (tubería o conducto bajo tierra por donde pasan las aguas sucias), albahaca (hierba con flores en forma de lanza con un olor agradable). Comentar también que *retaco* quiere decir «persona baja y algo gorda».
- Formular hipótesis sobre los protagonistas: ¿Quiénes serán? ¿Serán personas, animales, duendes, monstruos...? ¿Dónde vivirán? ¿Por qué siempre hablarán de vacas? ¿De qué hablaríais vosotros?
Sugerir a los alumnos que se imaginen a los protagonistas y los dibujen.
- Proponer a los niños que dramatizen la poesía por parejas: uno será Retaco y otro, Retaca: hablarán, se mancharán de caca de la vaca, se sentarán en una hamaca para leer...
- Preguntarles si han visto alguna vez alguna caca de vaca o de otro animal, si han pisado alguna, si les dio asco, si hay otras cosas que les den asco y cómo reaccionan ante ellas...
- Destacar que en el poema se mencionan las novelas, concretamente las policiacas. Comentar que una novela es una obra literaria en la que se cuenta una historia, generalmente larga.
- Reflexionar sobre la última estrofa: ¿A qué se referirá la autora cuando dice que los protagonistas están más contentos cuando leen novelas?



El baño extraño * * * * *

Se bañan los peces,
se bañan los patos,
se bañan las ranas,
pero no los gatos.

Yo, que no soy gato,
pez, rana, ni pato,
tan solo me baño
tres veces al año,
tan solo me mojo
un codo y un ojo.

Si el agua está fría,
¡grito una poesía!

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Conversar sobre el protagonista de la poesía: ¿Quién será? ¿Será un animal? ¿Tal vez una mezcla de varios animales? ¿Una persona? ¿Los animales tienen ojos? ¿Y codos? ¿Por qué no le gustará bañarse? Recoger todas las opiniones, votar la que más guste y hacer un dibujo del protagonista.
- Dialogar sobre los hábitos higiénicos de ciertos animales. Explicarles que las aves se limpian las patas y el pico frotándolos, y se alisan las plumas. Muchos mamíferos se bañan en barro para que los parásitos se queden atrapados en él y se caigan, una vez que se seca. También se rascan contra rocas y árboles para desprenderse de pelo y piel muerta, o se lamen, como los gatos, los primates se ayudan unos a otros quitándose los piojos... Mostrar, si se estima conveniente, vídeos o imágenes de animales limpiándose o desparasitándose.
- Comentar con los niños la importancia de la higiene personal: ¿Os bañáis cada día? ¿Cuándo? ¿Os ayuda alguien? ¿Os gusta estar limpios? ¿Por qué? Destacar la importancia de estar limpios para mantener la salud.
- Iniciar un diálogo sobre cómo nos aseamos: ¿Nos mojamos todo el cuerpo, o solo un codo y un ojo, como el protagonista del poema? ¿Qué pasaría si solo nos laváramos una parte del cuerpo? Pedirles que representen cómo se bañan, por dónde empiezan, comprobar que se frotan todas las partes del cuerpo, incluida la cara y las orejas. Nombrar las partes del cuerpo que se van limpiando.
- Proponerles una jornada «pasada por agua». Pedirles que traigan alguno de los juguetes que tienen para el baño y, con barreños grandes de agua, experimentar con ellos.
- El poema también puede dar pie, siempre que se estime oportuno, a comentar con los niños algunas estrategias para vencer o superar ciertas dificultades: ¿Cómo reaccionamos ante determinadas cosas? ¿Qué hacemos para sentirnos mejor?



La babosa de Ballydehob * * * * *

En un plato de madera
la babosa triste se perdió.
En un plato de madera,
la babosa de Ballydehob.

¡Cuántas vueltas por el plato!
¡Cuántas vueltas dio!

Fue dejando caminitos
con forma de corazón.

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Dialogar sobre el animal protagonista del poema: ¿Sabéis cómo es? ¿Quién ha visto alguna? ¿Dónde? ¿Por qué se llamará así? ¿Se parece al caracol? ¿En qué se diferencia?
- Mostrar una fotografía o una ilustración, y explicar que la babosa es un molusco de cuerpo alargado y pegajoso, parecido al caracol, pero sin concha y frecuente en lugares húmedos.
- Confeccionar plantillas de diferentes huellas de animales. Recortarlas y pegarlas en el suelo del aula. Jugar a identificarlas, a seguirlas, a plasmar nuestras propias huellas mojando la planta del pie en harina, témpera, pintura de dedos...
- Conversar sobre lo que le sucede a la babosa en el poema: ¿Qué le pasa? ¿Dónde está? ¿Os habéis perdido alguna vez? ¿Recordáis cómo sucedió? ¿Os asustasteis? ¿Qué ocurrió después? Comentar, si se considera oportuno, que Ballydehob es una localidad del sur de Irlanda, cercana a la costa.
- Formular hipótesis sobre el estado de ánimo de la babosa: ¿Por qué estará triste? ¿Cómo se desplazará una babosa triste? ¿Cómo caminamos nosotros cuando estamos tristes? Sugerirles que lo representen: cabizbajos, arrastrando un poco los pies...
- Conversar sobre el sentimiento de tristeza. Identificarla como un estado de ánimo relacionado con situaciones que no nos hacen felices. Gesticular para expresar tristeza con la cara, destacar la curvatura de los labios...

Nota. La partitura de esta poesía se encuentra en la página 167.



El cumpleaños de la gatita * * * * *

—¡Gatita, felicidades!
¿Qué vas a hacer este año?
—¡No coger enfermedades!
Para crecer de tamaño,
voy a comer cosas sanas,
dormir mucho, beber leche...
Voy a jugar con la lana,
me iré de donde me echen,
daré menos arañazos,
miraré por la ventana,
me pondré distintos lazos,
no romperé porcelana,
me dejaré dar abrazos
una vez a la semana.
Voy a ser una gran gata...
pero a partir de mañana.
Hoy tengo tarta de nata.

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Conversar sobre los gatos: ¿Alguno de vosotros tiene gatos en casa? ¿Cómo son? ¿Qué suelen hacer?
- Sugerir a los niños que se desplacen libremente por el aula como si fueran felinos (de puntillas, muy despacio, sin hacer ruido...).
- Comentar colectivamente los propósitos de la gatita: comer sano, dormir más, ser más obediente, comportarse mejor... Hacer un listado con los propósitos de los niños al cumplir años.
- Hablar sobre los cumpleaños: ¿Los celebráis? ¿Cómo? ¿Con quién? ¿Qué es lo que más os gusta de cumplir años? Se puede aprovechar para trabajar conceptos como antes, después, próximo...: El cumpleaños de _____ es antes que el de _____ o será después del de _____. ¿Cuál es el primer cumpleaños que hemos celebrado o vamos a celebrar en clase?
- Organizar entre todos una fiesta de cumpleaños para la gata. Ponerse de acuerdo sobre quién hará de gata, quiénes serán los invitados, cómo adornarán la clase, si le cantarán alguna canción, si habrá baile, si diseñarán invitaciones, algún cartel... Representar la fiesta de cumpleaños.
- Recitar de nuevo la poesía y dramatizarla en pequeños grupos.
- La gatita del poema dice que se dejará dar abrazos una vez a la semana. Dialogar con los niños sobre qué les parece esto. Comentar si ellos dan besos y abrazos, cómo expresan afecto a la gente que quieren, si les gusta que les den besos y abrazos también a ellos...

Forêt de Paimpont * * * * *

Un zorro con gorro
se cayó en el río
y gritó «¡Socorro!
¡Tengo el morro frío!».

Qué cosa tan tonta,
retonta, ton, ton.
Qué bosque tan loco,
forêt de Paimpont.

De la fuente brotan
pompas y burbujas,
hadas, carcajadas...
verrugas de brujas.

Qué cosa tan tonta,
retonta, ton, ton.
Qué bosque tan loco,
forêt de Paimpont.

Treinta y tres mofetas
tocando trompetas
montan una orquesta
y hacen una fiesta.

¡Y nadie protesta
que esta orquesta apesta!
Tan bella es la puesta,
la puesta de sol.

Qué cosa tan tonta,
retonta, ton, ton.
Qué bosque tan loco,
forêt de Paimpont.

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Explicar a los niños que el título de este poema está en francés y que significa «Bosque de Paimpont». Comentar que Paimpont es una localidad de Francia con un enorme y frondoso bosque de robles y hayas, principalmente.
- Conversar sobre lo que hay en el bosque, según el poema: un río, una fuente mágica, una orquesta formada por mofetas... Preguntar: ¿Qué otras cosas pueden brotar de la fuente que hay en el bosque? ¿Por qué la autora dice que la orquesta apesta? ¿Creéis que es un bosque especial? Hacer un mural colectivo sobre el bosque de Paimpont. Utilizar materiales diversos para crear texturas y relieve.
- Iniciar una conversación sobre los bosques: ¿Habéis estado alguna vez en un bosque? ¿Recordáis qué había allí? ¿Había muchos árboles? ¿Y animales? ¿Creéis que era mágico? Recordar cómo son los bosques que aparecen en algunos cuentos conocidos por los niños.
- Pedir a los niños que identifiquen la parte del poema que se repite: *Qué cosa tan tonta, retonta, ton, ton. Qué bosque tan loco, forêt de Paimpont*. Memorizarla e intentar pronunciarla cada vez más rápido, cuidando, en la medida de lo posible, la dicción.
- Preguntar si saben qué es un trabalenguas y si conocen alguno. Jugar a recitarlos, más rápido, más lento...
 - Rabia, rabiña, tengo una piña con muchos piñones y tú no los comes.
 - Panchito pelo pincho con un pincho se pinchó. ¡Pobre Pancho pelo pincho! ¡Qué pinchado se quedó!
- Mostrar imágenes, o buscar en Internet un vídeo, de una puesta de sol. Contemplarla en silencio y preguntar a los niños qué emociones les provocan las imágenes. Animarlos a que hagan un dibujo de cómo se imaginan la puesta del sol desde el bosque de Paimpont.



Deja que te pinte un cuento * * * * *

–Corazón, ven un momento.

Deja que te pinte un cuento.

–¿Y cómo se pinta eso?

–Una línea muy bonita
que termina con un beso.

–Corazón, ven, pinta un beso.

–¿Y cómo lo represento?

–Una línea muy bonita
que termina como un cuento.

–Corazón, ven a pintar.

Y tú, lápiz, ¡a volar!

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

Este poema podría ser una buena introducción a alguna actividad de pintura o representación creativa.

- Conversar con los niños sobre cómo se pintan un cuento y un beso, según la autora. En la poesía hay un diálogo: ¿Quién se estará dirigiendo al corazón? ¿Creéis que se refiere al órgano del corazón o que es una forma cariñosa de llamar a alguien? Dejar que los niños formulen libremente sus hipótesis.
- Proponerles dibujar algo concreto (una casa, un personaje, un árbol...) y, a continuación, que traten de representar un sentimiento, el que ellos quieran. Explicar a los compañeros qué han dibujado en cada caso, qué les ha resultado más fácil o difícil, y por qué. Destacar que, a veces, para dibujar algo abstracto, necesitamos usar la imaginación y, lo más probable es que cada uno lo represente de distinta forma.
- Mostrarles cuentos con diferentes estilos de ilustración. Dejarles un tiempo para que los observen y expresen qué dibujos les gustan más y por qué.
- Proponer a los niños que se coloquen por parejas y coloquen su mano en el corazón del compañero. Preguntarles si perciben el latido, qué sienten... Reflexionar sobre las cosas que le diríamos o preguntaríamos a nuestro corazón si pudiéramos hablar con él.
- Sugerirles que hagan un corazón (que lo dibujen, que lo modelen, que hagan un *collage*, que lo recorten en cartulina...) para regalárselo a quién decidan.



El país de los besos * * * * *

En el país de los besos
todos son muy especiales.
Mis favoritos son esos
que se dan los esquimales.

Hay besos que te acarician
como pétalos de rosa.
Estos besos son delicias.
Son besos de mariposa.

Hay besos muy perezosos
y también besos que vuelan.
Besos que son muy graciosos,
como los besos de abuela.

El peor: el del vampiro,
que te muerde si te atrapa.
Pero el que menos me gusta
se llama «¡beso de vaca!».

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Imaginar cómo es el país de los besos. Pedirles que expresen sus ideas en voz alta mientras anotamos sus aportaciones.
- Hablar sobre los besos: ¿Os gusta que os den besos? ¿Quién os da más besos? ¿Los dais vosotros? ¿A quién?
- Hacer una lista con otros tipos de besos que se les ocurran y tratar de dibujarlos: ¿Cómo serán los besos de los elefantes? ¿Y los de los pulpos? ¿Y cómo se besarán los erizos?...
- Sugerir a los niños hacer el mural de los besos. Pintarles los labios y pedirles que los estampen sobre una cartulina o papel continuo. Dejarlo expuesto, comparar los besos, ponerles nombre...

* Representamos la poesía

Dramatizar el poema por parejas;

- Al final de la primera estrofa, los niños tendrán que darse besos de esquimal (frotando la nariz del compañero con la propia nariz).
- Durante la segunda estrofa, cada niño tomará el dorso de la mano del compañero y lo acariciará con un aleteo de pestañas, como si se tratara del aleteo de una mariposa.
- En la tercera estrofa, primero, estirarán los brazos, como desperezándose, y lanzarán un beso al aire para que «vuele». Y después, darán a su compañero muchos besos cortos y sonoros, como los que suelen dar las abuelas, mientras dicen expresiones cariñosas.
- En la última estrofa, abrirán mucho la boca y lanzarán mordiscos al aire, haciendo chocar los dientes. Finalmente, le darán a su pareja (o en su propio brazo) el beso de vaca: un largo lametazo.

Nota. El trabajo que proponemos desarrollar con las poesías de este bloque se puede dividir en dos momentos: lectura y reflexión del texto, como se hace con los poemas anteriores, y una representación de la misma para trabajar la expresión corporal y la interpretación.

Mis emociones * * * * *

Sé reír, loco perdido.
Reír sin poder parar.

Llorar a moco tendido
y sentirme muy, muy mal.

Sé enfadarme y protestar,
¡ser horrible y monstruoso/a!

Y también me sé calmar,
volverme dulce y mimoso/a.

A veces, si tengo miedo
y se me agacha la frente,
levanto con fuerza el dedo
¡y me siento más valiente!

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Conversar sobre los sentimientos que se nombran en la poesía: la alegría, la tristeza, el enfado... Preguntar a los niños si los reconocen, si ellos también se sienten así. Para ayudarlos a identificarlos, pedirles que, por turnos, expliquen qué cosas les hacen reír, llorar, enfadarse, sentir miedo, tranquilizarse... Representar cada uno de esos momentos. Destacar que no todos reaccionamos igual ante una situación idéntica.
- Jugar a manifestar y adivinar estados de ánimo opuestos o diferentes. Cada vez un alumno se pondrá delante de los compañeros y expresará con gestos, acciones, etc., sentimientos diferentes. Los demás deberán intentar averiguar de qué emoción se trata. El alumno que ha realizado la representación explicará una situación en la que él ha experimentado dicha emoción.
- Recordar las distintas emociones que se reflejan en el poema. Centrar la atención en el miedo. Enumerar personajes, animales o situaciones que pueden provocarnos miedo: la oscuridad, un monstruo, las tormentas, algunos animales... ¿Qué podemos hacer para superar el miedo? Adaptar la actividad a la edad de los alumnos para que estos expliquen cómo creen que se puede conseguir.
- Proponerles alguna actividad de relajación o control de la respiración que los ayude a calmarse cuando estén enfadados, inquietos...

* Representamos la poesía

Este poema permite identificar los propios sentimientos y emociones, y comunicarlos a los demás, así como identificar y respetar los de los otros.

- Pedir a los niños que se pongan de pie y que se coloquen en círculo.
- En la primera estrofa se reirán a carcajadas, muy alto.
- En la segunda estrofa se frotarán los ojos y simularán que lloran.
- En la tercera estrofa gritarán y darán pisotones fuertes, como si estuvieran muy enfadados.
- En la cuarta estrofa se darán un abrazo a sí mismos y sonreirán.
- En la quinta estrofa bajarán la cabeza y encogerán los hombros.
- En la sexta estrofa levantarán el dedo índice hacia arriba con firmeza.

Es invierno y hace frío * * * * *

Es invierno y hace frío,
frío, frío, frío, frío.

Es invierno y tiemblo, tiemblo,
tiemblo, tiemblo, tiemblo, tiemblo.

Y mis dientes hacen
clac, cla-cla-cla-cla-cla-cla-clac.

Mis rodillas se menean,
se menean, se menean.

Y los brazos se me abren,
se me abren, se me abren

pues te quieren abrazar,
abrazar, abrazar.

¡Mmmmmmm...!
¡Qué calentito se está!

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Mostrar imágenes, o vídeos, de lugares y objetos fríos: el Polo Norte, la nieve, un cubito de hielo, un iceberg...
- Hacer un listado de actividades que solemos realizar cuando hace frío y aquellas que habitualmente llevamos a cabo cuando hace buen tiempo, en primavera o verano.
- Conversar sobre cómo nos protegemos del frío: llevar ropa adecuada (bufanda, gorro, guantes, abrigo...), tomar alimentos calientes y ricos en vitaminas (sopas, zumos, fruta, especialmente cítricos...).
- Imaginar que somos muñecos de nieve y vestirnos con un sombrero, una bufanda, una nariz ficticia de zanahoria... Inventar una historia colectiva y representarla.
- Preguntar a los niños cómo creen que se protegen del frío algunos animales: mediante gruesas capas de pelo, pluma o la grasa que está bajo la piel, las madrigueras o las galerías que construyen, las cuevas donde se refugian... Comentar que muchas especies mudan estacionalmente su pelaje o plumaje adaptándolo a las necesidades de cada estación: en verano la capa de pelo o pluma es fina y oscura para facilitar la absorción del calor solar, mientras que en invierno se vuelve muy espesa y blanca brindando protección contra el frío.
- Recordar que algunos animales, como los osos, hibernan durante el invierno. Su temperatura corporal se mantiene muy baja y las funciones se reducen hasta quedarse prácticamente paralizadas, de forma que son capaces de sobrevivir con un desgaste energético mínimo.

* Representamos la poesía

Este poema nos sirve para interpretar o expresar las diferentes sensaciones que nos produce el frío y cómo nos protegemos frente a él. Se trata de un texto que favorece la memorización por parte de los niños, puesto que hay muchas palabras que se repiten.

- Pedir a los niños que se pongan de pie.
- En la primera estrofa saltarán y se frotarán los brazos, simulando calentarse.
- En la segunda estrofa temblarán varias veces.
- En la tercera estrofa chasquearán los dientes.
- En la cuarta estrofa moverán las rodillas hacia dentro y hacia fuera.
- En la quinta estrofa abrirán mucho los brazos.
- En la sexta y séptima estrofa abrazarán al compañero que tengan a su derecha o a su izquierda, según hayamos indicado previamente.

¡Esta comida habla! *

«¡Es la hora de comer!
Abre la boca y mastica,
que quiero estar en tu tripa.
¡Trágame! ¡Vas a crecer!».

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Conversar con los niños sobre los alimentos que suelen consumir habitualmente, cuáles son los que más les gustan y los que menos.
- Confeccionar fichas en cartulina de diferentes alimentos (una fruta, un plato de pasta, un filete, un vaso de leche...) y pedir a los alumnos que realicen las combinaciones necesarias para elaborar menús de desayuno, comida, merienda y cena.
- Dialogar sobre el número de comidas que los niños realizan al día y pedirles que expliquen qué tipo de alimentos suelen tomar en cada una de ellas. Después comentar algunos hábitos relacionados con la comida: explicarles que, si no masticamos despacio, nos dolerá la tripa y nos costará hacer la digestión; si no bebemos agua, nos costará digerir los alimentos y hacer caca...
- Jugar a imitar alimentos. Pedir a cada niño que imagine que es un alimento y lo represente para que el resto de sus compañeros lo adivine. Puede hacer gestos, bailar..., pero no hablar.

* Representamos la poesía

- Pedir a los niños que memoricen la poesía y que se coloquen por parejas.
- Sugerirles que elijan los alimentos que quieren representar asignándoles diferentes tonos de voz: la voz espesa de un puré de patatas, la voz aguda de un fideo, la voz grave de una salchicha, la voz dulce de un pastel...



La canción del planeta * * * * *

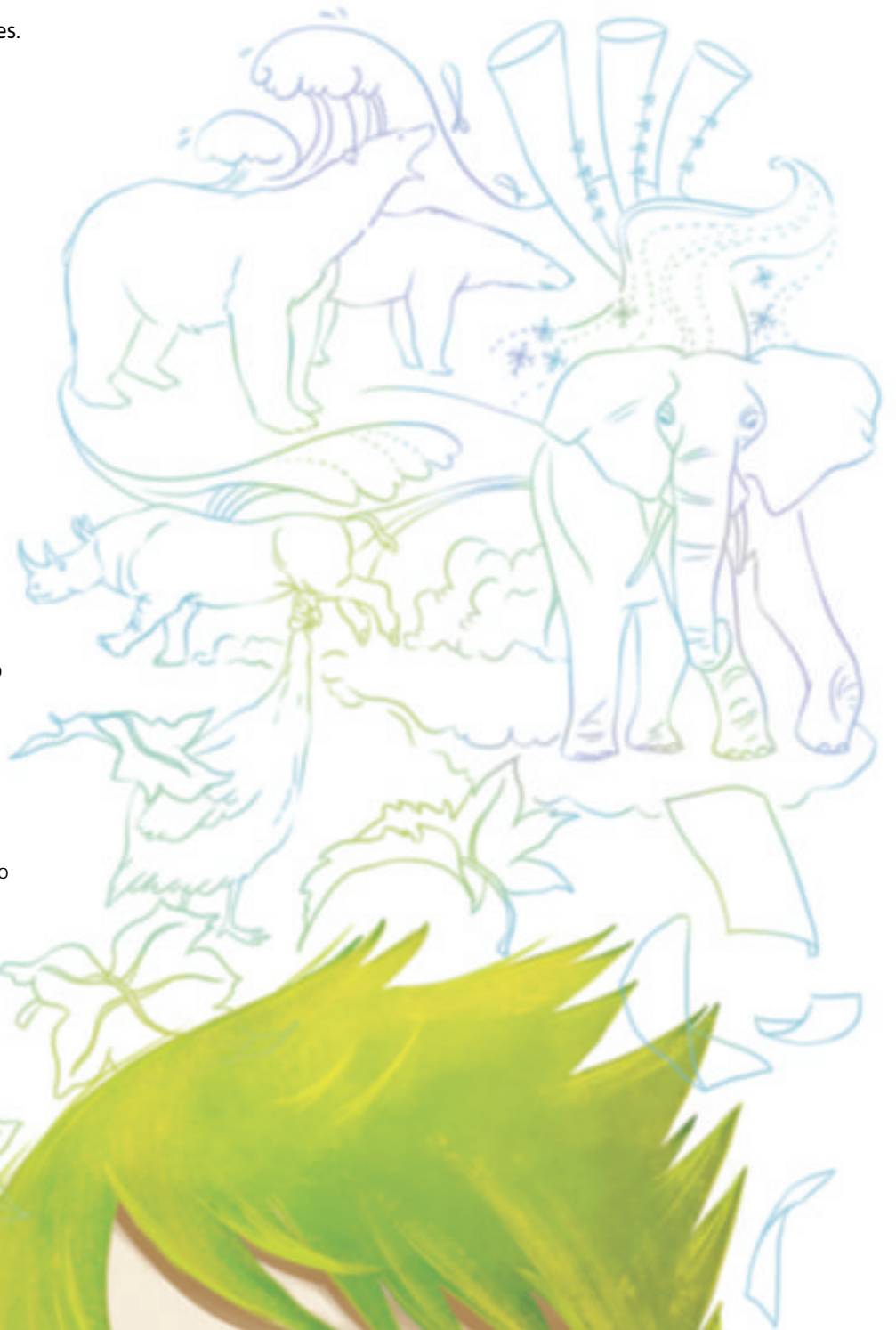
¡Niños, señoras, señores...!
No vengo aquí a hablar de flores.
Voy a contar un misterio.
(Hay que ponerse muy serio).

Ayer, mientras caminaba,
¡oí gritar a una pava!,
rugir a un oso polar,
chocar las olas del mar,
oí al viento, susurrante,
¡escuché hasta un elefante!,
todos los grillos del monte
y cómo un rinoceronte
corría por la sabana.
Oí trompetas, oí campanas,
tambores y cascabeles,
crujidos de hojas, papeles.
Oí el ruido de las motos,
las bocinas... ¡Qué alboroto!

Y me di cuenta al momento
de que todo esto que os cuento
(rugidos, coches, trompetas...)
es el canto del planeta
donde también canto yo.

Y yo elijo mi canción.

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con la poesía

- Pedir a los niños que guarden silencio durante un par de minutos: ¿Escucháis algo? ¿Se oye el ruido de la calle o del colegio? ¿Y el de la respiración de vuestros compañeros? A continuación, sugerirles que salgan al patio y que permanezcan muy callados y atentos. Preguntar qué sonidos han escuchado.
- Recordar los sonidos que se mencionan en el poema: el rugido de un oso polar, las olas del mar, las bocinas de los coches, las campanas... Clasificar los sonidos: de animales, del entorno, de instrumentos, de la naturaleza...
- Volver a leer los poemas *Los mejores ruidos* y *La canción del pie* (página 96) y, si se considera oportuno, de nuevo realizar algunas actividades propuestas al hilo de ambas poesías.
- Reflexionar sobre si les gustaría vivir en un planeta ruidoso o tranquilo: ¿Qué sonidos os gustaría que hubiese en vuestro planeta? ¿Canciones, risas, llantos, sirenas de barco, ladridos de perro, el que hace la lluvia al caer, el del granizo, el de la tormenta, el de las olas del mar...?
- Preguntar a los niños por su canción favorita: si recuerdan cómo se llama, de qué trata, si se atreverían a cantarla, por qué les gusta, qué les hace sentir, si la elegirían como la canción del planeta y por qué...
- Elegir colectivamente una canción para la clase.

* Representamos la poesía

Representación con un único narrador donde toda la clase puede intervenir por turnos para realizar las interpretaciones de animales y ruidos conforme avanza el texto. Se pueden utilizar instrumentos y objetos para representar los sonidos propuestos. El narrador puede comenzar a cantar o tatarrear una melodía y, tras los primeros compases, los niños se irán uniendo poco a poco. Es preferible que sea conocida por los niños para que les sea más fácil seguirla.

- Dividir a los niños por equipos y asignar a cada uno un grupo de sonidos.
- Recitar el poema varias veces, a modo de ensayo.
- En cada verso intervendrá el equipo correspondiente imitando el sonido que le haya sido asignado: rugidos, bocinas, campanas...

La tienda de los deseos * * * * *

FRUTERO/A: ¡Buenos días! ¡Pasen! ¡Vean!
¿Saben ya lo que desean?

PRIMER CLIENTE DE LA COLA: Deseo... Deseo... ¡un pastel!
¡O una tostada con miel!

OTRO (*levantando el dedo*): Yo un bombón de chocolate.

OTRO (*levantando el dedo*): Macarrones con tomate.

OTRO: Pues yo un avión de juguete.

OTRO: Una bici ¡y un cohete!

OTRO: No marearme en el coche.

OTRO: No tener miedo de noche.

OTRO: Que siempre haya algún amigo
que quiera jugar conmigo.

OTRO: Que no haya niños sin cuentos.

OTRO: ¡Casa!

OTRO: ¡Ropa!

OTRO: ¡O alimentos!

OTRO: Que todos alegres, sanos,
nos queramos como hermanos.

(*Todos los clientes se abrazan. Dejamos unos segundos y...*)

FRUTERO/A (*dando palmadas*): ¡A ver, señores, atiendan!
¿Qué desean de mi tienda?

PRIMER CLIENTE: ¡Uy, qué cabeza! ¡Perdón!
Uvas, peras y un melón.

FIN

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO

* El número de clientes es adaptable a las necesidades de cada aula. Si son pocos, puede haber varias rondas de diálogo.

Nota. El trabajo que proponemos realizar con la obra de teatro se puede dividir en dos momentos: lectura y reflexión del texto de la obra, como hemos hecho con la poesía, y una escenificación y representación de la misma donde participen todos los alumnos.



* Jugamos con la obra de teatro

- Conversamos sobre las profesiones: ¿Qué profesión se presenta en la obra? ¿Qué vende un frutero? ¿Cómo se llama la persona que vende pan? ¿Y la que vende carne? ¿Y la que cura a los animales? ¿Y la que apaga el fuego? Aumentar la dificultad según la edad de los niños.
- Por parejas, asignar a los alumnos los roles de frutero y de cliente. El que hace de cliente deberá preguntar al frutero si tiene diferentes tipos de frutas y verduras que conozca, y el frutero, contestar sí o no. Luego se intercambiarán los papeles.
- Por turnos, preguntar: ¿Cuáles son tus deseos? ¿Qué deseas para ti? ¿Qué deseas para los demás? Proponerles elegir el deseo de la obra que más les guste y que cuenten por qué. A los mayores se les puede pedir que lo copien o escriban en un papel para llevarlo a casa.
- Volver a recordar los deseos que aparecen en la obra y reflexionar con los niños:
 - ¿Qué cosas no te gustan y te encantaría cambiar?
 - ¿Cómo podemos superar el miedo? Pedirles que hagan un dibujo de algo que les dé miedo y luego lo rompan en trocitos encima de la papelera. Los mayores pueden escribirlo en vez de dibujarlo.
 - ¿Tienes amigos? ¿Cuántos? Pedir a un niño que se siente en una esquina de la clase como si estuviera triste y solo. Pedir a otro compañero que represente qué haría cuando ve que alguien está apartado y no juega con nadie.
 - Según la edad, mostrar fotografías o hacerles tomar conciencia de que no todos los niños tienen las mismas posibilidades que nosotros: ¿Qué podemos hacer para arreglarlo?

* Representamos la obra de teatro

La obra de teatro está pensada para memorizar y representar con niños de todos los cursos de Educación Infantil. Requiere de ensayos durante varias sesiones y, además, implica la participación de todos los niños, ya sea en la representación o en su puesta en escena. Es importante que los alumnos reconozcan el trabajo de los actores y también el de todos los que hacen posible que la obra se represente.

Personajes

- Frutero o frutera.
- Clientes que llegan: el número de clientes se adaptará a las necesidades de cada aula. Si son pocos, puede haber varias rondas de diálogo; si queremos que participen todos, se puede añadir deseos.

Vestuario

- El frutero o frutera: delantal blanco o de otro color. Si es posible, pintar una letra F grande en el centro del delantal.
- Clientes: vestuario libre. Si se quiere representar algún cliente en particular (personas mayores, papá con carrito de bebé...), describirlo y adaptar el vestuario.

Escenario

- Poner una mesa con una báscula en el centro del escenario. A sus lados, dos cartones grandes con cajas de frutas dibujadas que se puedan colocar inclinadas para que los clientes puedan ver la fruta que tiene la frutería (si es posible, se pueden usar cajas de fruta de verdad y rellenarlas con dibujos de frutas, frutas hechas con foam o plastilina, o frutas de plástico).
- Dibujar en el suelo una línea o hacer el marco de una puerta con cajas de cartón para representar la entrada de los clientes en el establecimiento.

Una papilla en la selva * * * * *

(En el escenario, el bebé humano sentado en el suelo, con una cacerola, y cuatro animales, cada uno con una campana, junto al bebé).

UN ANIMAL (tocando una campana): ¡Es la hora de comer!
 ¡Animales! ¡A hacer cola!

OTRO (tocando también una campana): ¡Ya está lista la papilla
 dentro de la cacerola!

OTRO (tocando también una campana): ¡Las cucharas en la mano!

OTRO (tocando también una campana): ¡Venid, que ya tiene hambre
 el bebé de ser humano...!

(Entran en escena el resto de animales, la planta, la flor, el sol y la luna, todos con cucharas de madera, y se colocan en fila, frente al bebé. Cada animal le dará una cucharada de papilla, dirá su frase y dejará paso al siguiente).

LA PANTERA: Esta por mamá pantera,
 que da leche de primera.

EL OSO: Esta por tu papá oso,
 que es siempre tan cariñoso.

LA MONA: Esta por tu abuela mona,
 que te baña y enjabona.

EL LOBO: Esta por tu abuelo lobo,
 que te mira como un bobo.

VARIOS LEONES: Por tus hermanos leones,
 que te enseñan sus canciones.

LA SERPIENTE: Por tu prima la serpiente,
 que no te pica ni miente.

VARIOS CHACALES: Por tus primos los chacales,
 que te cambian los pañales.

LA RATITA: Por tu tía la ratita,
 que te cose la ropita.

LA CEBRA: Por tu madrina la cebra,
 porque tu cumple celebra.

EL GATO: Por el gato de Borneo,
 que te saca de paseo.

UN PÁJARO Y UN PEZ: Por las aves y los peces.
Te cuentan cuentos a veces.

UNA PLANTA Y UNA FLOR: Por las plantas y las flores,
que también te hacen favores.

EL SOL Y LA LUNA: Y por el Sol y la Luna
que velan sobre tu cuna.

(El bebé aplaude y ríe contento).

FIN

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO

* El número de animales es adaptable a las necesidades de cada aula. Los que van en grupo (leones y chacales) se pueden reducir a un solo representante o ampliar. Si son pocos alumnos, se pueden usar caretas para que cada niño se convierta rápidamente en otro animal e interpretar varios personajes.

Nota: El trabajo que proponemos realizar con la obra de teatro se puede dividir en dos momentos: lectura y reflexión del texto de la obra, y la escenificación de la misma, donde participen todos los alumnos.



* Jugamos con la obra de teatro

- Conversar sobre los animales que aparecen en la obra: ¿Qué animales reconocéis? ¿Hay alguno que no conozcáis? Puesto que, probablemente, los niños no sepan qué es un chacal, mostrar imágenes de este animal y explicar cómo es: se trata de un mamífero carnívoro de la misma familia que el lobo y el perro.
- Dialogar sobre el argumento de la obra: ¿Qué están haciendo los personajes? ¿Son todos animales? ¿Conocéis alguna historia o una película donde los animales cuiden a un bebé humano? Comentar que en *El libro de la selva* un bebé humano, llamado Mowgli, es criado por una manada de lobos y en *Tarzán*, un niño es protegido por un grupo de simios. Si es posible, mostrar imágenes de los libros o algún fragmento de las películas basadas en ellos.
- Hablar sobre los cuidados que ellos creen que necesita un bebé. Por turnos, cada uno explicará cómo era de bebé y qué cosas hacía: ¿Dónde dormíais? ¿Sabíais andar bien? Conversar sobre los avances conseguidos, teniendo especial cuidado en no convertir la comparación de sus aprendizajes en una competición en la que se destaque quién los ha conseguido antes.
- Favorecer los relatos espontáneos por parte de los alumnos acerca de sus experiencias con la naturaleza: salidas familiares al campo... Destacar aquellas acciones que fomentan el cuidado del medio natural: el respeto por los animales y las plantas del colegio, del parque..., el reciclado de materiales, etc.
- Dividir a los niños en pequeños grupos e invitarlos a que imaginen cómo pudo llegar el bebé humano a la selva y después lo cuenten al resto de la clase: ¿De dónde habrá venido? ¿Se habrá perdido? ¿Tendrá nombre?

* Representamos la obra de teatro

La obra de teatro está pensada para memorizar y representar con niños de todos los cursos de Educación Infantil. Requiere de ensayos durante varias sesiones (para memorizar las frases y saber cómo se expresaría cada animal) y, además, implica la participación de todos los niños, ya sea en la preparación o en su puesta en escena. Es importante que los alumnos reconozcan el trabajo de los actores y también el de todos los que hacen posible que la obra se represente.

Personajes

- | | |
|---|-----------------|
| ● El bebé humano | ● Serpiente |
| ● Cuatro animales
(están sentados junto al bebé) | ● Chacales |
| ● Pantera | ● Ratita |
| ● Oso | ● Cebra |
| ● Mona | ● Gato |
| ● Lobo | ● Pájaro y pez |
| ● Leones | ● Planta y flor |
| | ● Sol y Luna |

Vestuario

- Bebé: pañal grande o una tela que imite que lleva puesto el pañal. Puede llevar un chupete o un sonajero.
- Animales sentados: caretas (también pueden llevar las caras pintadas). Cada uno lleva una campana.
- Resto de animales: caretas (también pueden llevar las caras pintadas). Cada uno lleva una cuchara de madera.
- Planta: hojas verdes elaboradas en cartulina o goma EVA y pegadas sobre la ropa (marrón, a ser posible).
- Flor: dos flores grandes en cartulina o goma EVA para fijarla a la ropa del alumno por delante y por detrás.
- Sol y Luna: silueta de ambos para que los niños las muestren, como si fueran un cartel (o pegadas sobre la ropa).

Escenario

- Dibujar en papel continuo motivos selváticos: árboles, plantas grandes... para que sirva de decorado o de fondo.
- A un lado del escenario, en semicírculo, se sientan los cuatro animales y el bebé. Colocar una cacerola en el centro, sobre papel celofán amarillo y naranja, para imitar una hoguera.
- El resto de animales y elementos de la naturaleza forman una fila en paralelo al escenario para que se les pueda ver mejor.

Adivine, doctor * * * * *

MÉDICO 1: ¡Muy buenas! ¿De qué se queja?

PACIENTE 1: Yo vengo por mis orejas.
¿Puede decir qué ve en ellas?

MÉDICO 1 (*mirando por un otoscopio*): ¡La luna! ¡Y las estrellas!

PACIENTE 2: Noto algo raro al tragar.
Ahhhhhhhh... (*sacando la lengua*).

MÉDICO 2: A ver... ¡el fondo del mar!

PACIENTE 3: ¡A mí me habla el corazón!

MÉDICO 3: ¿Y qué le dice?

PACIENTE 3: ¡Pom, pom!

MÉDICO 3: ¿Pom, pom? ¿Quién es?

PACIENTE 3: Son mis sueños.
Los guardo para después.

PACIENTE 4: Yo tengo los pies nerviosos.

MÉDICO 1: ¡Tiene usted patas de oso!
Subirá montes, colinas...
torres altas... ¡oficinas!

PACIENTE 5: ¿Y qué es lo que ve en mis ojos?

MÉDICO 2 (*con oftalmoscopio*): En sus ojos... está todo:
desde el aullido de un lobo
hasta la explosión de un globo.
¡Pum! (*Lo asusta*).

PACIENTE 6: ¿Y en la palma de mi mano?

MÉDICO 3 (*con gesto de adivino*): Veo... veo...
¡Veo un grano! Y que es una mano buena:
de caricias está llena.

PACIENTE 6: ¿Sabe qué le gusta más?
Ayudar a los demás.

(Este paciente, que será el último de la fila, le da la mano al médico, que a su vez se la da el siguiente niño, y así todos acaban mirando al público. Levantan la cadena de manos y hacen una reverencia).

FIN

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO

* El número de médicos y pacientes es adaptable a las necesidades de cada aula. Si son pocos alumnos, puede haber menos pacientes e incluso un solo médico. Si son más, puede haber un médico por cada paciente.



* Jugamos con la obra de teatro

- Conversar sobre la profesión de médico: ¿Qué hacen? ¿Cuándo vamos al médico? ¿Nos gusta ir al médico? ¿Nos sentimos mejor cuando nos curan? Explicar las propias experiencias de una visita al médico: vacunas, revisiones, enfermedades, pequeños accidentes...
- Recordar colectivamente situaciones en las que hayan padecido algún dolor: ¿En qué parte del cuerpo os dolía? ¿Por qué os dolía? ¿Qué hicisteis?... Dramatizar un dolor de cabeza, de tripa, de rodilla... Un niño simulará el dolor y los compañeros tendrán que adivinar qué parte del cuerpo les duele.
- Comentar qué podemos hacer para cuidar nuestra salud (alimentarnos equilibradamente, lavarnos los dientes, bañarnos...) y lo que debemos evitar (comer demasiadas chuches, comer con las manos sucias...). Nombrar algunas de las acciones anteriores y otras similares. Los niños tendrán que indicar mediante la expresión de su cara (triste o alegre) si dichas acciones son perjudiciales o adecuadas para conservar la salud.
- Proponerles que, por turnos, imaginen qué cosas maravillosas podrían ver dentro de nuestro cuerpo si fueran médicos tan especiales como los de la obra: ¿Qué veríais dentro de la nariz? ¿Y en la planta de los pies? ¿Y en el ombligo?...
- Si algún niño tiene un familiar médico, y es posible, invitarlo a venir al aula para que cuente si le gusta su profesión, qué tuvo que hacer para ser médico, si ve cosas especiales...
- Destacar que el último paciente tiene una mano buena que está llena de caricias. Conversar sobre qué otras cosas buenas o bonitas podemos hacer con las manos, además de acariciar: comer, ayudar a alguien a vestirse, recoger los juguetes, pasar las páginas de un libro, dibujar...

* Representamos la obra de teatro

La obra de teatro está pensada para memorizar y representar con niños de todos los cursos de Educación Infantil. Requiere de ensayos durante varias sesiones y, además, implica la participación de todos los niños, ya sea en la preparación o en su puesta en escena. Es importante que los alumnos reconozcan el trabajo de los actores y también el de todos los que hacen posible que la obra se represente.

Personajes

- Médico 1
- Médico 2
- Médico 3
- Paciente 1
- Paciente 2
- Paciente 3
- Paciente 4
- Paciente 5
- Paciente 6

Vestuario

- Los médicos: bata blanca. El médico 1 lleva un otoscopio, que se puede hacer con cartulina en forma de embudo. El médico 2 lleva un oftalmoscopio, que se puede representar con una lupa pequeña de juguete.
- Pacientes: vestuario libre.

Escenario

- Montar en el centro del escenario las consultas. En cada una, colocar una mesa y una silla; además, se pueden juntar dos mesas y cubrir con una sábana o una tela blanca, como si fuera una camilla.
Nota. Podemos escenificar la obra de dos formas: cada médico puede estar en su consulta y los pacientes van pasando, según les corresponda, o bien habrá solo una consulta y los pacientes irán acudiendo cuando les toque.
- Elaborar un cartel con el número de cada consulta para señalizarla.
- Si es posible, preparar una pequeña sala de espera con varias sillas (se pueden colocar algunos cuentos, como si fueran las revistas que suele haber en las salas de espera).

Por qué en casa no comemos hipopótamo * * * * *

Tengo un hermano nuevo. Viene de África y se llama Yusuf.

Ayer cenamos juntos por primera vez y Yusuf nos contó algo que pasó hace muchos, muchos años. Tantos, que en su pueblo solo había tres casas, dos gallinas y un río. En ese río, los abuelos de los abuelos de sus abuelos bebían agua, se bañaban y contemplaban el reflejo de la luna y las estrellas. Lo llamaban «hermano río».

Pero un día, el hermano río creció y el agua lo inundó todo.

Los abuelos de los abuelos de sus abuelos echaron a correr hacia la montaña y se metieron en una cueva. Pero el hermano río siguió creciendo, y el agua subió la montaña y llegó hasta la cueva. Los abuelos de los abuelos de sus abuelos pasaron mucho miedo, porque no sabían nadar.

Entonces, cuando estaban todos llorando, apareció por sorpresa un hipopótamo. Los invitó a subirse encima de él y, uno por uno, los fue sacando de la cueva y los llevó nadando a un lugar seguro, donde el agua no había podido llegar.

Aquel día, los abuelos de los abuelos de sus abuelos decidieron que nunca comerían carne de hipopótamo.

Yusuf miró el filete de carne que tenía delante y nos preguntó:

—¿Es de hipopótamo?

Víctor, mi papá, le respondió:

—No, Yusuf, es un filete de pollo. Pero después de lo que nos has contado, en esta casa tampoco comeremos hipopótamo. ¿Lo habéis oído? —nos miró—. Nadie de esta familia traerá nunca del supermercado carne de hipopótamo.

Todos sonreímos. Estábamos de acuerdo.

Por eso, nosotros en casa no comemos hipopótamo.

¿Y vosotros?

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con el cuento

- Explicar a los niños que este cuento está basado en una historia que ocurrió en un país africano llamado Mali. Buscarlo en un mapa y hacer una pequeña investigación sobre este país.
- Conversar sobre libros y películas donde animales y humanos interactúen: *El libro de la selva*, *Tarzán*... Según la edad del grupo, proponerles que inventen una historia donde un animal y una persona se hagan amigos (con dibujos, recortes, narraciones, dramatizaciones...).
- Dialogar sobre el cuidado de los animales y la relación que tenemos con algunos de ellos: ¿Tenéis una mascota? ¿Cómo es? ¿Cómo la cuidáis? Fomentar actitudes de respeto por los animales.
- Sugerir a los niños diseñar un mural sobre especies en peligro de extinción. Podemos investigar y consensuar qué especies salvajes se encuentran en peligro de extinción (el tigre, el rinoceronte, el gorila, el hipopótamo, el lince ibérico, el atún rojo...). Formamos grupos de trabajo que se encargarán de recopilar información y material gráfico sobre cada animal.
- Preguntar a los alumnos si creen que se come lo mismo en todo el mundo. Dejarles un tiempo para que formulen sus hipótesis libremente. Si se estima oportuno, realizar una investigación por grupos sobre algunas comidas tradicionales de los países que prefieran; por ejemplo: de Italia, *pizza*, *risotto*, *pasta*...; de México, *tacos*, *quesadillas*, *enchiladas*; de Japón: *sushi*, *ramen*, *yakisoba*...
- Fomentar los relatos espontáneos por parte de los alumnos, especialmente en los grupos de mayor edad, y destacar positivamente aquellas acciones que favorezcan el cuidado de la naturaleza.

El niño de las orejas de mariposa * * * * *

Conocí una vez a un niño que tenía orejas de mariposa.

De vez en cuando, una de sus orejas echaba a volar, iba hacia la otra oreja y juntas formaban una mariposa, que revoloteaba a su alrededor.

Gracias a la mariposa, el niño oía lo que pensaban sus muñecos; oía protestar a las hojas que habían caído sobre el tejado de su casa; oía la nana dulce que cantaba la luna a las pequeñas estrellas cuando el sueño las hacía parpadear.

Un día, oyó con sus orejas de mariposa que los patos que vivían en el parque tenían hambre, así que fue con su familia a darles pan.

Una noche de tormenta, gracias a la mariposa oyó el miedo de su hermanita, que dormía en otra habitación. En seguida fue a darle la mano y ella pudo dormir tranquila.

Pero esto no es todo. Una mañana, la mariposa de sus orejas salió por la ventana y fue volando hacia el jardín. Entonces el niño oyó cómo un perro travieso saltaba sobre un gato. El gato, que también era travieso, saltaba sobre un ratón. Y el ratón, que era el más travieso de todos, ¡saltaba sobre la mariposa de sus dos orejas!

El niño se echó a temblar de miedo.

¿Sabéis lo que pasó? Que las dos orejas, para escapar, se separaron. El ratón cayó al agua del estanque, el gato cayó encima del ratón y el perro encima del gato. ¡Menudo chapuzón se dieron los tres! ¡Por traviesos! ¡Estuvieron resfriados toda la semana!

Lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo: ¿qué escuchó el niño de las orejas de mariposa? Les escuchó... ¡toser y estornudar!

(Imitar los sonidos de los animales resfriados: toser, estornudar, carraspear...).

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO

* Jugamos con el cuento

- Comentar el cuento colectivamente: ¿Os ha gustado? ¿Os gustaría ser el niño de las orejas de mariposa? ¿Por qué? ¿Dónde pensáis que vivirá el niño?
- Por turnos, sugerirles que digan qué les gustaría escuchar si tuvieran orejas de mariposa.
- Proporcionales dibujos de orejas (en función de los niños, pedirles que las recorten o dáselas ya recortadas). Pedirles que confeccionen la mariposa del cuento uniendo las dos orejas y decorándolas. Hacerlas volar, pedirles cosas, contarles secretos...
- Jugar a juntar otras partes del cuerpo e imaginarse para que podrían servir: una mano con un pie, un ojo con la boca, el corazón con la nariz...
- Conversar sobre el protagonista del cuento: ¿Para que usa el niño sus orejas? ¿Creéis que le gusta ayudar a los demás? ¿Cómo lo hace? ¿A quién os gustaría ayudar a vosotros?
- Sentarse en el suelo, formando un corro, y pedirles que escenifiquen situaciones en las que hayan prestado ayuda a los demás o alguien los haya ayudado a ellos. Recordar la importancia del agradecimiento cuando alguien nos brinda su ayuda.
- Jugar a representar distintos momentos de la historia: los pensamientos de los muñecos, la nana que canta la luna a las estrellas, los patitos hambrientos, la persecución del perro al gato y de este al ratón...
- Comentar si han estado resfriados alguna vez, qué les pasó, si tosían o estornudaban mucho, si se sonaban los mocos... Imitar el sonido de la tos, de los estornudos...
- Recordar los días de la semana y contar qué solemos hacer cada día, incluyendo el fin de semana.



La princesa del tenedor grande * * * * *

Había una vez una princesa que quería ser mayor. Se llamaba Pirindolina.

Un día, mientras comía fresas, le dijo a su madre:

–¡Mamá! Yo ya no quiero ser Pirindolina. Quiero que me llames Pirindola. Y, además, quiero usar un tenedor grande, como el tuyo.

Su mamá le respondió:

–Mira, Pirindolina... digo, Pirindola, yo te doy un tenedor grande si quieres, pero como es grande y tus manos son pequeñas, te puedes pinchar con él.

–No me importa –dijo ella–. Ahora soy Pirindola y quiero un tenedor grande, por favor.

Y así fue. Su madre le dio un tenedor grande y la princesa Pirindolina, nada más cogerlo, se pinchó.

Le pusieron una tiritita.

Cuando llegó la noche, Pirindolina le dijo a su madre:

–Mamá, quiero dormir en una cama grande, como la tuya.

Su mamá le respondió:

–Mira, Pirindolina... digo, Pirindola, yo te dejo dormir en una cama grande si quieres, pero como es grande y tu cuerpo es pequeño, si te caes, te puedes hacer mucho daño.

–No me importa –dijo ella–. Ahora soy Pirindola, la princesa del tenedor grande, y quiero tener una cama grande también. Por favor.

Y así fue. Su madre la dejó dormir en una cama grande y, esa noche, la princesa Pirindolina se cayó, con tenedor y todo, y se hizo un chichón, grande también.

Le pusieron otra tiritita.

Cuando despertó al día siguiente, Pirindolina le dijo a su mamá:

–Mamá, yo quiero vivir en un palacio grande, más grande que este.

Su mamá le respondió:

–Mira, Pirindolina... digo, Pirindola, yo te puedo llevar a vivir a un palacio más grande si quieres, pero como es grande y tú eres pequeñita, te puedes perder.

–No me importa –dijo ella–. Ahora soy Pirindola, la princesa del tenedor grande y la cama grande, y quiero tener un palacio grande también. Por favor.

Y así fue. Su madre la llevó a un palacio tan, tan grande, que cuando la princesa Pirindolina se quedó sola, se perdió por los pasillos. Cansada de andar y andar sin encontrar a nadie, se puso a llorar.

Entonces, por arte de magia, apareció un hada que le dijo:

–No llores, Pirindolina. Soy el hada Mínima. El hada de todo lo pequeño.

Era chiquitita y preciosa. Sus piernas parecían dos tallos de margarita, su falda era la cáscara de una avellana y sus alas, que tenían el tamaño de las alas de las abejas, brillaban como dos lunas crecientes.

–Este palacio es demasiado grande para ti –siguió–. Voy a llevarte a jugar a la casita de unos amigos míos.

–¡Qué bien! –gritó Pirindolina. Se secó las lágrimas, cogió su tenedor grande y la siguió.

El hada la llevó hasta un agujerito en la pared donde vivía una familia de ratones.

–¡Oh! Como eres tan grande, ¡no vas a poder entrar! –exclamó el hada–. Pero a lo mejor puedo arreglarlo...

Levantó la varita mágica y dijo:

Mínimi Mánimi
Mínimi Mu
Mínimi Mánimi
¡Mínima tú!

¡Puf! Apareció una nube de humo que obligó a Pirindolina a cerrar los ojos. Cuando los abrió, era tan pequeñita como el hada. Pero el tenedor seguía siendo grande... Para Pirindolina, ahora era como una torre, que empezó a inclinarse... a inclinarse... ¡y se cayó encima de ella!

–¡Socorro! –gritó Pirindolina debajo del tenedor.

La familia de ratones salió de la casa y entre ellos y el hada consiguieron quitárselo de encima.

A Pirindolina le había salido otro chichón en la cabeza. Mamá Ratona la llevó al salón de su casa y le puso otra tirita. Ya llevaba tres...

La princesa se quedó jugando con ellos la noche entera. Cuando se hizo de día y se tuvo que marchar de aquella casita, les dio un gran abrazo a todos los ratones y les preguntó:

–¿Podré venir a jugar con vosotros otro día?

El hada Mínima sonrió y dijo:

–Claro que sí. Yo volveré a hacerte pequeña y vendremos de nuevo a visitarlos.

A la mañana siguiente, su madre fue al palacio grande a despertarla. Al verla, la princesa le dijo:

–Mamá, ya no quiero ser Pirindola. A Pirindola hay que ponerle tiritas todo el rato. Y es tan grande que no cabe en la casa de sus amigos. ¿Me puedes llamar Pirindolina otra vez? ¿Y guardar mi tenedor grande para cuando sea mayor?

–Claro que sí, Pirindola... digo, Pirindolina –le dijo su madre–. Yo te lo guardo.

Y así fue. Y pasaron los años. Pirindolina se hizo mayor, se convirtió en la reina Pirindola y su mamá le dio el tenedor grande. Pero... ¡ya no era un tenedor grande! Como la mano de Pirindolina había crecido, el tenedor ahora era perfecto para ella. Fue el tenedor perfecto para una reina tan buena que todos la recordaron como «la Perfecta Reina Pirindola». Y su tenedor fue también tan perfecto que ahora está en un museo. Lo podéis encontrar entre los huesos del dinosaurio perfecto y la perfecta nave espacial.

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO

* Jugamos con el cuento

- Narrar el cuento procurando gesticular y adaptar la voz a los distintos personajes con el fin de captar la atención de los alumnos.
- Comprobar mediante preguntas si siguen el hilo narrativo: ¿Qué estaba comiendo Pirindolina al principio de la historia? ¿Qué le pidió a su madre? ¿Qué le dijo esta? ¿Qué le pasó a Pirindolina?...
- Recordar colectivamente los espacios en los que se desarrollan las escenas del cuento: el palacio y la ratonera. Preguntarles cómo creen que es cada uno: ¿Cómo sería el palacio? ¿Tendría muchas habitaciones? ¿Tendría un salón de baile? ¿Y un jardín con muchos árboles, estatuas y un estanque con peces de colores y ranas? ¿Y la casa de los ratones? ¿Tendría camas pequeñas? ¿Y una cocina con lavadora y nevera?...
- Invitar a los niños a que se imaginen cómo es Pirindolina. Primero, describirla y después, dibujarla. Recordar otras princesas de cuento y compararlas.
- Preguntar a los alumnos por qué creen que Pirindolina quería que su madre la llamase Pirindola y tener un tenedor y una cama más grandes, y vivir en otro palacio. ¿A vosotros os gustaría ser mayores? ¿Por qué? ¿Qué cosas os gustaría hacer?
- Hacer cubiertos gigantes con cajas de cartón o con cartulina. Recortar la silueta de un tenedor, una cuchara y un cuchillo (si es posible hacerlas casi tan grandes como los niños). Proponerles que intenten manejarlos y preguntarles si les resulta fácil y si serían capaces de comer con ellos.
- Recordar el personaje del hada: ¿Por qué se llamará Mínima? ¿Cómo eran sus piernas? ¿Y su falda? ¿Qué pasaría si fuese un hada grandota? ¿Cómo podría llamarse? Recordar entre todos las hadas que aparecen en otros cuentos: el hada madrina de *Cenicienta*, las hadas de *La bella durmiente*...
- Convertir el aula en el palacio donde vive Pirindolina y preparar una fiesta. Adornar la clase, disfrazarse, organizar un baile...
- En el cuento se menciona que, al final, el tenedor de la princesa era perfecto para ella, porque estaba adaptado al tamaño de su mano. También se dice que acabó en un museo, junto a los huesos del dinosaurio perfecto y de la perfecta nave espacial. ¿Habéis estado alguna vez en un museo? ¿Qué cosas suele haber en un museo? ¿Creéis que en un museo se guardan cosas valiosas? ¿Para qué? ¿Qué significa la palabra «perfecto»? Explicarles que cuando decimos que algo es perfecto nos referimos a que no tiene ningún defecto.
- Proponerles hacer un pequeño museo en clase. Pedirles que traigan de casa algo que para ellos tenga especial valor y exponerlo en el aula durante unos días.



Las uñas de Mariquilla * * * * *

Mariquilla era muy buena, aunque un poco cochinilla. Era lista y obediente, sabía hacer una tortilla. Lo malo de Mariquilla es que nunca se lavaba. Solo se echaba «un agüilla».

Un día, quiso su madre plantar flores amarillas. Mariquilla la ayudaba, pero al hacerlo, en sus uñas se quedaron las semillas. Y con lo sucias que estaban, entre la mugre y la tierra... brotaron las florecillas.

¡Qué susto! ¡Qué pesadilla! Y además, ¡cuántas cosquillas! Flores por toda la casa, del sótano a la buhardilla... Ya no podía coger nada, ni untar pan con mantequilla. ¡Las lágrimas le caían rodando por las mejillas!

Pero ¡menuda sorpresa dio a su madre la chiquilla! Porque aquello que plantaron creyendo que eran claveles, ¡resultó ser manzanilla! ¡Riquísimas infusiones! ¡Y más, mojando rosquillas!

«No hay mal que por bien no venga». Desde entonces Mariquilla, aunque ya no tiene flores, huele muy bien: ¡a vainilla! Se baña todos los días, se frota bien las rodillas y las uñas se cepilla hasta que su brillo brilla.

En el fondo, aquel mal rato ¡resultó una maravilla!

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con el cuento

- Conversar sobre la protagonista del cuento: ¿Cómo era Mariquilla? ¿Qué cosas sabía hacer? ¿Era obediente? ¿Qué era lo que no le gustaba hacer? ¿Os gusta estar limpios o sucios? ¿Os gusta bañaros? ¿Os bañáis todos los días?
- Por turnos, pedir a los niños que imaginen que otras cosas le podían crecer a Mariquilla debajo de las uñas: patatas fritas, pipas de girasol, onzas de chocolate, gominolas, lápices...
- Preguntar si saben qué es la manzanilla y para qué se utiliza habitualmente: es una planta que tiene flores olorosas, parecida a la margarita. Con ella se prepara, por ejemplo, una bebida o infusión para aliviar el dolor de estómago...
- Explicar a los niños con palabras sencillas el significado de la expresión: «No hay mal que por bien no venga»: de un hecho que suele ser imprevisto y no demasiado bueno, se pueden sacar resultados favorables o positivos.
- Dramatizar por parejas cómo se bañaba Mariquilla al final del cuento: frotándose las rodillas, cepillándose las uñas...
- Jugar a inventar rimas sencillas con palabras terminadas en «illa», como en el cuento, o con otras distintas.

La casa del cuco dormilón * * * * *

Esto era un pájaro que vivía en un reloj con forma de casita.

Cada vez que el reloj daba la hora, el pájaro, que era un cuco, tenía que salir por la ventana de su casa y cantar: «¡Cucú!». Si daba la una, cantaba: «¡Cucú!». Si daban las dos: «¡Cucú, cucú!». Si daban las tres: «¡Cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!»... Así hasta que daban las doce.

Pero había un problema, y es que nuestro cuco era muy dormilón. Dormía tan profundamente que no se despertaba para dar las horas.

Por eso, la familia que tenía aquel reloj se reunió para buscar una solución. Y la encontró. Os contaré lo que hacían todos los días.

A la 1, el papá de la casa despertaba al cuco llamando con los dedos en el tejado del reloj. El cuco se asomaba y, como era la 1, solo tenía que decir: «¡Cucú!».

A las 2, el perro lo despertaba ladrando. Como eran las 2, el cuco cantaba: «Cucú, cucú».

A las 3, una araña se colaba por la ventana del reloj y le daba pellizquitos con sus finas patas. Como eran las 3, el cuco cantaba: «¡Cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!».

A las 4, la mamá de la casa tocaba la trompeta. Como eran las 4, el cuco cantaba: «¡Cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!».

A las 5, una lagartija metía un tenedor por el agujero de la chimenea y le rascaba las plumas de la cabeza. Como eran las 5, el cuco cantaba: «¡Cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!».

A las 6, el niño de la casa lanzaba contra la ventanita del reloj una pelotilla de papel. Como eran las 6, el cuco cantaba: «¡Cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!».



A las 7, un ratón le echaba una cucharada de agua encima. ¡Qué horror! Al cuco no le gustaba nada que llegaran las 7. Pero como eran las 7, tenía que cantar: «¡Cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!».

A las 8, el cuco se levantaba porque salía de la cocina un olor riquísimo a comida. ¿Sería el desayuno o la cena? Como eran las 8, el cuco cantaba: «¡Cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!».

A las 9, la pared se llenaba de hormigas que lo despertaban cantando tirolés y bailando. *Yodelee hi huuu, Yodelee hi huuu...* Como eran las 9, el cuco terminaba la canción con su «¡Cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!».

A las 10, el gato saltaba maullando sobre el reloj. El cuco se despertaba asustado y, como eran las 10, gritaba: «¡Cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!».

A las 11, las moscas jugaban al corro de la patata alrededor de la casita. Como eran las 11, el cuco cantaba: «¡Cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!, ¡cucú!».

Y a las 12, la niña de la casa metía la coleta en el reloj y le hacía tantas cosquillas en el pico que el cuco acababa estornudando. Las 12 siempre sonaban así: «¡At... chuuu-cú!, ¡at... chuuu-cú!, ¡at... chuuu-cú!, ¡at... chuuu-cú!, ¡at... chuuu-cú!, ¡at... chuuu-cú!, ¡at... chuuu-cú!, ¡at... chuuu-cú!, ¡at... chuuu-cú!».

Esto pasaba todos los días dos veces en la casa del cuco dormilón. Pero si os dais cuenta, aunque el cuco era muy dormilón, en aquella familia el padre, la madre, el niño, la niña, el perro, la lagartija, las hormigas... todos eran muy trabajadores y daban la hora a tiempo.

En realidad, eran ellos, y no el cuco, el verdadero reloj de la casa.

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con el cuento

- Preguntar a los alumnos si saben qué es un cuco. Explicarles que es un ave de pequeño tamaño con la cola larga, las alas puntiagudas y el pico grueso. Mostrar imágenes para ayudar a los niños a reconocerlo.
- Explicar también que el reloj de cuco es un reloj de pared que da la hora por medio de un sonido semejante al canto del cuco, mientras hace asomar una figurita con la forma de este pájaro.
- Dividir a los alumnos por grupos y sugerir a cada uno que piense en un personaje protagonista del cuento: el cuco, el padre, la madre, el perro, la araña... Los demás tendrán que averiguar de quién se trata siguiendo las pistas que les vayan dando: es un personaje que tiene ocho patas y fabrica una red para atrapar a sus presas; es un animal parecido a un lagarto pequeño que se mueve muy deprisa y vive en los huecos de los muros y entre las rocas...
- Preguntar a los niños cómo les despiertan cada mañana: ¿Os llaman? ¿Os dan un beso de buenos días?...
- Recordar entre todos cómo despertaban al cuco los protagonistas del cuento: ladrando, dándole pellizcos, rascándole las plumas de la cabeza, tocando la trompeta... Preguntarles si entienden el término «tirolés». Explicarles que se refiere al Tirol, una región de Austria.
- En la casa del cuento todos colaboran para ayudar al cuco. ¿Cómo colaboramos nosotros en casa para que todo funcione bien? ¿Recogemos los juguetes? ¿Ayudamos a poner la mesa?... Destacar la importancia de asumir responsabilidades compartidas en las tareas comunes.
- En función de la edad de los niños, trabajar el concepto de tiempo: el día y la noche; las horas que tiene el día; cuáles son los días de la semana; los meses del año...
- Confeccionar entre todos un reloj gigante para el aula. Se puede hacer con cartón, goma EVA o rotuladores. Cortar un círculo grande, y pegar o dibujar los números del uno al doce. En el centro, con un encuadernador, colocar las manecillas.
- Interpretar con el reloj las campanadas que da el cuco cada hora. Sugerir a los niños que imiten cómo se despertaba cada vez.
- Pedirles que en grupos de 4 o 5 niños imaginen otras formas de despertar al cuco: preparándole macarrones con tomate, poniendo la radio muy bajito, hablándole en inglés, inventando una canción...



Chist y Kikirikache * * * * *

¿Habéis oído hablar de la letra Chist? Es una letra que ahora nadie conoce. Solo mi hermano y yo, que un día encontramos en un cajón una caja donde había un cajón donde había una caja donde había un cajón donde había una caja donde, en un cajón tan pequeñito como un botón, había un papel que contaba la historia de una letra que se llamaba Chist. Se escribía así: ✕.

Veréis, hace muchísimos años, cuando la luna era nueva y todavía no tenía agujeros, la letra ✕ era la última del abecedario, que acababa con «X, Y, Z y ✕».

La letra ✕ iba al final porque siempre estaba enfadada y mandaba callar a todas las demás. «¡Chist!», gritaba todo el rato. La pusieron la última porque de esta manera, antes de que ella gritara «¡Chist!», todas las demás habían podido decir sus nombres. La A había podido decir «A», la B había podido decir «B»... y así hasta llegar a la ✕, que daba su grito («¡Chist!»), y todas se callaban, muy asustadas.

Pero ¿os acordáis de que hay una letra que no suena? ¿Sí, verdad? Es la H. Pues en aquellos días, la H siempre estaba contenta y cantaba todo el rato. Lo hacía igual que los gallos: «¡Kikirikíííí!», por eso la llamaban Kikirikache.

Cuando uno quería saludar a alguien, en vez de decir «¡hola!» (que se escribe con H), decía «¡kikirikola!», y si uno quería decir hueso: «kikirikueso», y hombre: «kikirikombre»...

Una noche, Kikirikache entró en su cuarto para ponerse el pijama e irse a dormir. La habitación estaba oscura, pero a Kikirikache no le importó, porque cuando uno canta no tiene miedo, y Kikirikache cantaba siempre. Entonces, la malvada letra ✕ salió de donde estaba escondida y gritó «¡¡¡Chist!!!», dándole un susto tan grande, tan grande que Kikirikache se quedó sin voz y dejó de cantar.

Las demás letras se enfadaron tanto con ✕ que le compraron un billete de avión para que se fuera lejos del abecedario y no volviera nunca más a molestarlas.

Algunos dicen que ✕ fue al país de los números y que asustó también al cero, que antes tenía muchas cosas dentro. Otros murmuran que la letra ✕ llegó a la luna y que fue ella la que hizo todos los agujeros. Pero nadie lo sabe seguro. Yo creo que se volvió buena.

En el abecedario, Kikirikache se convirtió en la letra H, que ni canta ni suena. Pero nosotros podemos hacer que vuelva a cantar. ¿Queréis saber cómo? Pues poniendo un «Kikirikí» delante de todas las palabras que tienen H. Kikirikache, kikirikuevo, kikirikielo...

¿Lo intentamos?

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO



* Jugamos con el cuento

- Antes de leer el cuento, recitar varias veces las letras del abecedario entre todos.
- Formular preguntas que ayuden a los alumnos a comprender el argumento: ¿Quién era la letra Chist? ¿Dónde la encontraron los protagonistas del cuento? ¿Cómo se escribía? ¿Por qué la llamaban Chist? ¿Por qué estaba al final de todas las letras del abecedario?
- Preguntar a los niños si recuerdan qué letra del abecedario no suena. Comentar por qué, según el cuento, la letra H estaba siempre contenta y cómo cantaba: «kikirikí». Recordar otras onomatopeyas de animales.
- Inventar palabras similares a las que se mencionan en el texto; por ejemplo: kikirikelado, kikirikada, kikirikamburguesa, kikirikelicóptero, kikirikipopótamo...
- Recordar por qué la letra H se quedó sin voz, y qué hicieron las otras letras del abecedario.
- Imaginar otros finales para el cuento: las letras del abecedario mandaron a la letra X al fondo del mar y allí vive con las sirenas y los corales; la convirtieron en pájaro y no pudo dejar de volar; la convirtieron en el ingrediente secreto que todas las brujas buenas utilizan en sus pócimas mágicas...

NANA DEL MURCIELAGUITO

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO

DOM FAm DOM SOL7 DOM

Duer-me, mur-cie-la - gui-to, ca-be-za a - ba-jo. Duer-me y no te preo - cu-pes, no hue-le a a - jo.

9 DOM FAm DOM FAm DOM SOL7 DOM

Tá - pa-te con las man-tas de mis dos a - las, no hay sol en es - ta cue-va ni co-sas ma-las.
Sue ña re-la - ja - di - to, co-mo un mu - ñe-co. Tu sue-ño vue-la al - to, vue-la con e - co.

17 DOM FAm DOM SOL7 DOM

Duer-me, mur-cie-la - gui-to, ca-be-za a - ba-jo. Duer-me y no te preo - cu-pes, no hue-le a a - jo.

LA BABOSA DE BALLYDEHOB

VANESA PÉREZ-SAUQUILLO

DOM FAm DOM SOL7 FAm DOM

En un pla - to de ma - de - ra la ba - bo - sa tris - te se per - dió.
En un pla - to de ma - de - ra la ba - bo - sa de Ba - lly - de - hob.

10 DOM FAm DOM FAm DOM

¡Cuán - tas vuel - tas por el pla - to! ¡Cuán - tas vuel - tas dio! _____

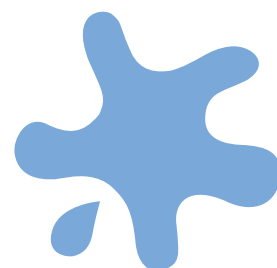
18 SOL7 FAm DOM SOL7 FAm DOM

Fue de - jan - do ca - mi - ni - tos con for - ma de co - ra - zón.

→ Trabajos plásticos



***El arte es la única forma de actividad por la cual el hombre
se manifiesta como verdadero individuo.
(Marcel Duchamp)***



La expresión plástica es uno de los modos más característicos que tiene el niño no solo de observar y manipular la materia de forma creativa, sino, además, de comunicar al exterior su particular visión del entorno, su adquisición permanente de nociones y la necesidad de compartir su estado emocional con los otros.

Desarrollar la expresión artística permite:

- Descubrir el entorno.
- Conocerse a uno mismo y a los demás.
- Desarrollar la creatividad, la observación y la atención.
- Expresar gustos y sentimientos.
- Iniciar el desarrollo cognitivo.
- Mejorar la coordinación visomotora y visomanual.

Además, los niños y las niñas irán adquiriendo nuevas ideas, conceptos y conocimientos que les servirán de gran ayuda para convertir sus avances en aprendizajes significativos.

El apartado de Trabajos plásticos en los *Recursos para el día a día en el aula* consta de 60 manualidades que el profesorado podrá realizar en clase en el momento que estime más conveniente y adaptar a las necesidades de su grupo.

Las manualidades se dividen en tres grandes ejes: SOMOS, EXPRESAMOS y DESCUBRIMOS, y engloban las temáticas correspondientes a estos.

Cada manualidad incluye:

1. Los **materiales** necesarios para su realización, que se pueden cambiar o sustituir por otros que nos sean más fáciles de conseguir.
2. El **procedimiento**, descrito en pasos sencillos.
3. **Propuestas de actividades** que permiten aumentar o disminuir la dificultad de la manualidad, en función del nivel madurativo de los alumnos. Estas propuestas se recogen en el apartado *Niveles de dificultad*.

Trabajo plástico	Materiales	En plano	En volumen	Página
Mi huella marcapáginas	• Papel adhesivo	x		172
Mis manos simétricas		x		173
La familia			x	174
Un portarretratos	• Fotografías	x		175
Bolsa para tesoros	• Cuerda o lana		x	176
Así soy yo	• Palitos de madera o depresores • Papel de seda		x	177
Muñeco articulado	• Palitos de madera o depresores • Encuadernadores • Papel de seda	x		178
Caras de cartón	• Cajas de cartón cuadradas		x	179
Caretas expresivas	• Platos blancos de cartón • Goma elástica	x		180
El coche portatodo	• Cajas grandes de cerillas		x	181
Esta es mi casa	• Tubos de papel higiénico • Pajitas de colores		x	182
Mi brazalete	• Tubos de papel higiénico • Periódicos		x	183
Abanicos refrescantes	• Platos blancos de cartón • Palitos de madera o depresores	x		184
Mi autorretrato	• Fotocopias en blanco y negro de retratos • Algodón	x		185
Collares de colores	• Pajitas de colores • Cordón o lana		x	186
Las fotos familiares	• Palitos de madera o depresores • Fotografías	x		187
Mis etiquetas	• Goma EVA negra o gris • Cuerda o lana	x		188
Diseño mi ropa	• Goma EVA de colores • Botones • Tela • Fieltro	x		189
Mi casa en piedra	• Piedras		x	190
Gorritos alegres	• Filtros de papel para café • Goma elástica		x	191
Un dibujo esgrafiado		x		192
Siluetas de cuento	• Imágenes de personajes de cuentos • Cinta adhesiva de doble cara	x		193
Un megáfono	• Papel de seda		x	194
Un antifaz	• Palitos de madera o pajitas • Plumas sintéticas • Purpurina	x		195
Mar de cuento	• Imágenes de peces • Periódicos • Papel celofán		x	196
Una carioca	• Tubo de papel higiénico • Papel de seda • Lana o cuerda		x	197
Televisor de cartón	• Cajas de cartón		x	198
Maracas	• Envases de yogur • Arroz o garbanzos		x	199
Teléfonos con yogur	• Envases de yogur • Hilo		x	200
Títeres de cuchara	• Cucharas de plástico • Fieltro • Papel de seda		x	201
Soplamos pintura	• Pajitas	x		202
Tizas húmedas	• Algodón	x		203

Trabajo plástico	Materiales	En plano	En volumen	Página
Cuerdas de colores	• Cuerda • Cuencos o bandejas de plástico	x		204
Bodegón de frutas	• Fruta	x		205
Blanco y negro	• Sal gorda	x		206
Botes de sal	• Sal fina • Botes de plástico transparente • Algodón		x	207
Marionetas de fieltro	• Fieltro de colores • Pegamento para tela		x	208
Una escultura	• Guantes de látex • Papel de seda		x	209
Cuadro de plastilina	• Cartón • Palillos	x		210
Móvil y funda	• Goma EVA		x	211
Una cometa	• Papel charol y de seda • Cuerda	x		212
¡Vaya semáforo!	• Palitos de madera o depresores • Cartón • Bol u objeto con base circular • Papel celofán: amarillo, verde y rojo		x	213
Narcisos de papel	• Bastoncillos de algodón		x	214
La Luna por mi ventana	• Cepillo de dientes • Palitos de madera o depresores	x		215
Árboles frutales	• Tubos de papel de cocina • Papel crepé verde		x	216
Cohete	• Tubos de papel higiénico • Papel de aluminio		x	217
La gallina Serafina	• Platos de cartón • Papel de seda		x	218
Catalejo de colores	• Tubos de cartón de diferentes tamaños • Papel celofán azul		x	219
Tragabolas	• Cajas de cartón • Papel de seda de colores		x	220
Caballito balancín	• Cajas de queso en porciones • Cuerda		x	221
Araña, arañita	• Hueveras de cartón • Alambres limpiapipas		x	222
Arrastre de serpiente	• Envases de yogur • Cuerda o hilo		x	223
Soplador	• Envases pequeños de yogur • Pajitas • Papel de seda • Pegamento de colores		x	224
Coche de carreras	• Envases pequeños de yogur líquido • Tapones de botellas.		x	225
Cerdito hucha	• Botellas de plástico con tapón • Alambres limpiapipas • Tapones de corcho • Goma EVA rosa		x	226
Mariposa con pinzas	• Pinzas de madera		x	227
Animales con cáscara de nuez	• Mitades de cáscaras de nuez		x	228
Flores de papel	• Moldes de papel para magdalenas	x		229
Un erizo	• Arcilla • Palillos • Granos de pimienta negra		x	230
Mi planeta	• Bolas de porexpán • CD • Hilo		x	231

Nota. En el cuadro están destacados los materiales que normalmente no están disponibles en el aula y tenemos que preparar antes de realizar la actividad.

Mi huella marcapáginas

Material

- Cartulina blanca
- Tijeras
- Rotuladores
- Papel adhesivo

* Procedimiento

1. Colocar un zapato encima de la cartulina.
2. Dibujar el contorno del zapato con un lápiz y recortarlo.
3. Observar la suela. Usar los rotuladores para copiar las formas o dibujos que tiene y decorar la huella.
4. Para plastificar la huella marcapáginas, pegar encima el papel adhesivo y recortar el sobrante.

Niveles de dificultad

- Ayudar a los niños a recortar la silueta.
- Decorar la huella libremente.
- + Pisar la cartulina sin quitarse el zapato y trazar la silueta.
- + Escribir el número de pie y el nombre en la huella.



Mis manos simétricas

Material

- Cartulina blanca
- Pintura de dedos
- Pincel

* Procedimiento

1. Doblar la cartulina por la mitad.
2. Con ayuda de un pincel, impregnar una mano en pintura de dedos; estamparla en una de las dos mitades de la cartulina.
3. Volver a plegar el papel y presionar bien para que la pintura de dedos se transfiera a la mitad que estaba en blanco.
4. Abrir y comprobar cómo han quedado las dos manos.



Niveles de dificultad

- + Cuando la pintura esté seca, completar las manos añadiendo algún detalle.
- + Hacer la misma actividad, pero estampando la huella en las dos mitades de la cartulina y presionando después.
- + Repasar el contorno de las manos, una vez estampadas, y escribir en la parte superior: MIS MANOS.

La familia

Material

- Cartulina blanca
- Rotuladores
- Tijeras
- Papeles para decorar

* Procedimiento

1. Repartir las cartulinas y dibujar un cuadrado grande y otro pequeño en cada una. Recortarlos.
2. El cuadrado grande será el cuerpo del miembro de la familia que quieran representar. Dibujar el cuerpo y pegar trozos de papel para simular la ropa.
3. Doblar por la mitad y colocar de pie.
4. El cuadrado pequeño será la cabeza. Dibujar la cara y el pelo.
5. Hacerle dos cortes para poder encajarlo en el cuerpo, es decir, en el cuadrado grande.



6. Presentar a los compañeros el miembro de la familia que han representado.



Niveles de dificultad

- Entregar a los alumnos los cuadrados de cartulina ya recortados.
- Repartir los cuadrados con la silueta del cuerpo y la cabeza ya dibujados para que los niños solo tengan que completarlos.

Un portarretratos

Material

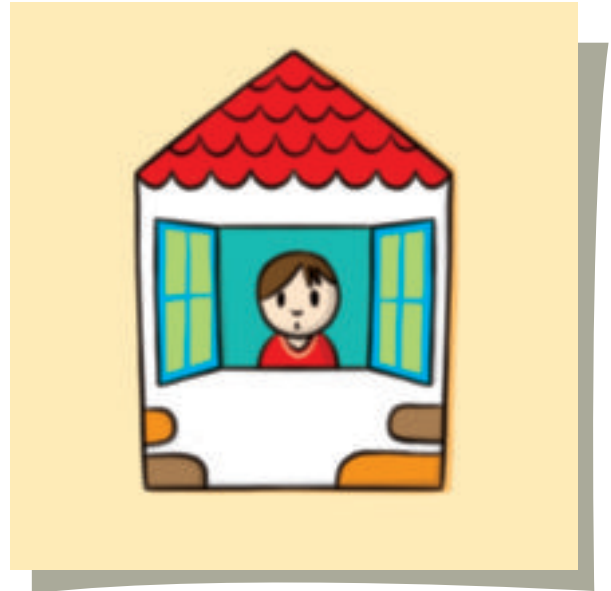
- Cartulina blanca
- Fotografías
- Pegamento
- Tijeras
- Gomets
- Rotuladores y pinturas

* Procedimiento

1. Entregar a cada niño una cartulina con el contorno del portarretratos dibujado. La forma de este puede ser una casa con ventana.
2. Recortar el contorno del portarretratos.
3. Picar la ventana de la casita para que pueda abrirse y cerrarse.



4. Decorar libremente el portarretratos con gomets, rotuladores, pinturas...
5. Pegar una fotografía por la parte trasera del portarretratos, de manera que se vea al abrir la ventana.



Niveles de dificultad

- Entregar a los alumnos el portarretratos recortado.
- Ayudar a picar la ventana o entregarla ya abierta.
- + Pedir a los niños que dibujen ellos el motivo que prefieran para su portarretratos.

Bolsa para tesoros

Materiales

- Cartulina blanca
- Ceras blandas
- Gometes
- Grapadora
- Cuerda o lana

* Procedimiento

1. Repartir a cada niño el desarrollo de un cono abierto en cartulina blanca.
2. Decorar libremente con ceras blandas y gometes.
3. Unir el cono y cerrarlo con grapas.
4. Colocar una tira de cartulina, una cuerda o un trozo de lana en los dos extremos para que sirva de asa. Graparlo al cono.



5. Cada niño meterá dentro sus pequeños tesoros.



Niveles de dificultad

- + Pedirles que recorten en la cartulina el desarrollo del cono.
- + Mostrarles cómo hacer el cono para que traten de montarlo sin ayuda.

Así soy yo

Material

- Cartulina blanca y de colores
- Rotuladores
- Papel de seda de colores
- Palitos de madera o depresores
- Tijeras
- Pegamento
- Celo

* Procedimiento

1. Repartir a cada niño un círculo de cartulina blanca. Pedirles que pinten sus caras con rotuladores: los ojos, la nariz, la boca, si tienen gafas, pecas..., para hacer la cabeza del muñeco como si fuera la suya.
2. Sujetar el palo o depresor con celo por detrás de la cabeza.



3. Simular el pelo pegando tiras de cartulina de colores en la parte superior de la cabeza.
4. Repartir a cada niño medio folio de papel de seda de un color y trocitos de colores diversos para que lo decoren a su gusto.
5. Colocar el papel de seda alrededor del palo y pegarlo a la parte posterior de la cabeza.
6. Jugar a moverlo.



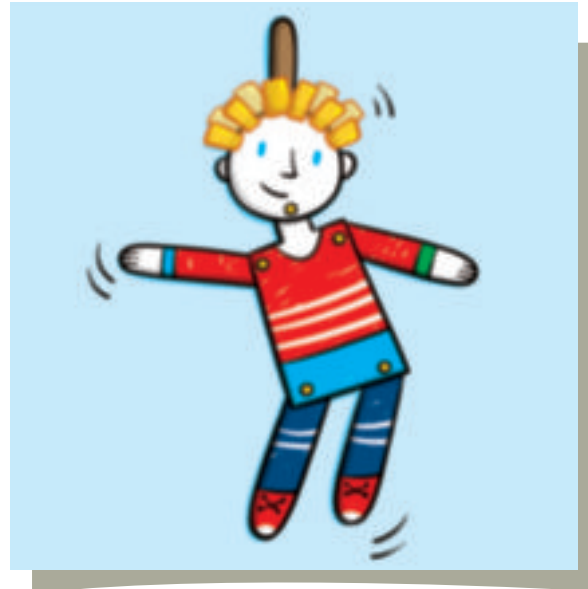
Niveles de dificultad

- Repartir a los niños el círculo de la cabeza y el cuerpo, ya recortados en cartulina, de forma que solo tengan que decorarlo.
- Sugerirles que peguen una foto suya en el círculo en vez de dibujarse.
- + Pedirles que recorten ellos el círculo. Hacer al muñeco brazos y piernas con cartulina.

Muñeco articulado

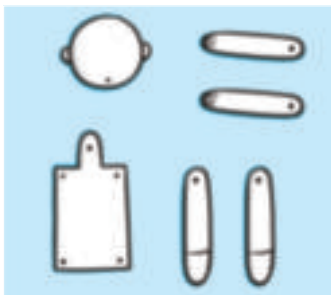
Materiales

- Cartulina blanca
- Papel de seda de colores
- Rotuladores
- Encuadernadores
- Perforadora de papel
- Palitos de madera o depresores
- Tijeras
- Pegamento



* Procedimiento

1. Proporcionar a los niños la silueta de la cabeza del muñeco dibujada en una cartulina. Recortarla.
2. Dibujar el resto de partes del cuerpo: tronco, brazos y piernas en una cartulina; recortarlas.
3. Hacer los agujeros con la perforadora en las partes del cuerpo indicadas en el dibujo.



4. Decorar libremente el cuerpo del muñeco con rotuladores.
5. Hacer el pelo con tiras de papel de seda y pegarlo a la cabeza.
6. Montar el muñeco con los encuadernadores y pegar el depresor en la parte posterior de la cabeza.
7. Mover el muñeco para que parezca que está bailando.

Niveles de dificultad

- Entregar todas las piezas del cuerpo ya recortadas.
- Proporcionar a los niños la silueta del cuerpo en una sola pieza para que la dibujen y completen libremente.

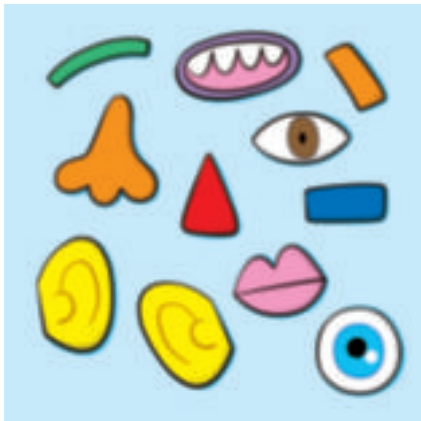
Caras de cartón

Materiales

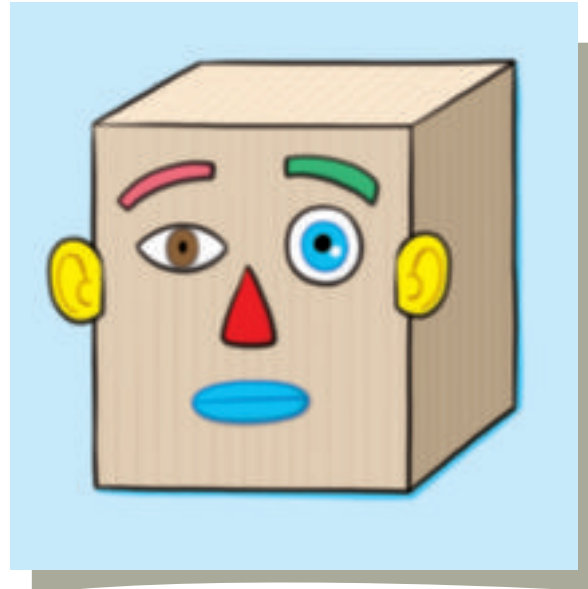
- Cajas de cartón cuadradas
- Cartulina de colores
- Rotuladores
- Pegamento

* Procedimiento

1. Dibujar en las cartulinas ojos, bocas, cejas, narices, orejas... de diferentes formas y colores.
2. Recortarlas y extenderlas sobre una mesa.



3. Repartir a cada niño una caja de cartón.
4. Pegar las cejas, ojos, nariz y boca en la caja para diseñar la cara. Decorar con los rotuladores.
5. Cada niño se cubrirá la cabeza con su caja, ya terminada.



Niveles de dificultad

- Proporcionar las partes de la cara ya dibujadas y recortadas.
- + Añadir otros elementos a la cara, como bigote, barba, gafas, pelo...

Caretas expresivas

Material

- Platos blancos de cartón
- Lápiz
- Ceras blandas
- Goma elástica
- Tijeras

* Procedimiento

1. Dibujar dos ojos y una nariz en un plato de cartón.
2. Picar los ojos y desprenderlos. Picar también la nariz, pero sin llegar a desprender para que pueda levantarse.
3. Completar la cara dibujando las cejas y la boca según se sienta cada uno en el momento de hacer la actividad: contento, triste, enfadado... Terminar de colorearla con las ceras.
4. Hacer dos agujeros en ambos lados de la careta para pasar la goma elástica.



Niveles de dificultad

- Repartir a los niños los platos con los ojos y la nariz ya perforados.
- Hacer modelos en la pizarra de caras tristes, alegres o enfadadas para que las copien.
- + Pegar lana o trozos de papel de seda para hacer el pelo.
- + Hacer cada uno varias caretas para representar diferentes estados de ánimo y colocárselas según se encuentren en ese momento.

El coche portatodo

Material

- Cajas grandes de cerillas
- Cartulina
- Rotuladores
- Tijeras
- Pegamento

* Procedimiento

1. Repartir a cada niño la silueta de un coche en cartulina.
2. Colocarla sobre otra cartulina y marcar el contorno para hacer una silueta idéntica. Recortarla.
3. Completar ambas siluetas dibujando las ventanillas, las personas que van dentro, el color del coche, las ruedas, los faros...
4. Pegar las siluetas, ya terminadas, a ambos lados de la caja de cerillas, colocando las partes decoradas hacia fuera.
5. Sugerirles que metan lo que quieran que lleve el coche dentro de la caja de cerillas.



Niveles de dificultad

- Repartir las dos siluetas ya recortadas.
- Marcar en las cartulinas los elementos decorativos del coche para que solo tengan que colorearlos.
- + Proponerles que dibujen ellos las siluetas.
- + Recortar de catálogos o revistas imágenes de personas, y pegarlas como si fueran los pasajeros del coche.

Esta es mi casa

Materiales

- Tubos de papel higiénico
- Cartulina de colores
- Rotuladores
- Pajitas de colores
- Pegamento
- Tijeras

* Procedimiento

1. Dibujar en las cartulinas las ventanas, los balcones y la puerta que queramos que tenga nuestra casa.
2. Recortar las partes de la casa y pegarlas en el tubo de cartón.
3. Repartir conos de cartulina para hacer el tejado. Dibujar las tejas con rotulador y pegar el cono encima del tubo.



4. Hacer un pequeño agujero en el tejado o pegar una pajita, a modo de chimenea.
5. Diseñar un pueblo o una ciudad con todas las casitas.



Niveles de dificultad

- Si todavía no tienen suficiente destreza recortando, pedirles que dibujen directamente sobre el tubo o utilizar gomets o pegatinas para simular las partes de la casa.
- Hacer el tejado con un triángulo de cartulina e insertarlo, mediante dos muescas, en la parte superior del tubo.
- + Pedirles que recorten en el cartón la puerta para poder abrirla y cerrarla.
- + Proponerles hacer el cono del tejado.

Mi brazalete

Materiales

- Tubos de papel higiénico
- Periódicos
- Cola blanca
- Pincel
- Cinta adhesiva de colores

* Procedimiento

1. Cortar el tubo de papel higiénico en varias partes iguales.



2. Hacer una abertura cortando parte del cartón para darle forma de brazalete.
3. Mojar el pincel en cola blanca y extenderla por el tubo para pegar tiras de papel de periódico; así el brazalete será más ancho y resistente.
4. Volver a extender cola por toda la superficie del brazalete.
5. Cuando esté seco, pegar tiras de cinta adhesiva de colores para asegurar la sujeción del papel y decorarlo.



Niveles de dificultad

- Proporcionar el brazalete cortado.
- Usar pegamento en vez de cola blanca.
- + Sugerirles que decoren el brazalete libremente.
- + Forrar el brazalete con papel celofán.

Abanicos refrescantes

Material

- Platos blancos de cartón
- Témpera
- Pincel
- Tijeras
- Palitos de madera o depresores
- Pegamento

* Procedimiento

1. Doblar por la mitad, y hacia dentro, los platos de cartón y cortarlos, de forma que el «abanico» tenga dos caras.
2. Colorear los platos con témperas utilizando diferentes colores. Por ejemplo, colorear el borde de un color y el centro de otro.
3. Mientras los platos se secan, colorear los palitos de madera.
4. Pegar las dos mitades del plato, dejando un espacio libre para fijar el depresor, y jugar a abanicarnos.

Niveles de dificultad

- Repartir los platos ya cortados.
- Usar ceras y gomets para decorar los abanicos.
- + Usar las dos mitades del plato, pegadas a diferentes alturas, para hacer un abanico más grande.
- + Proponer diseños concretos, por ejemplo, frutas, que dificulten los motivos utilizados.



Mi autorretrato

Material

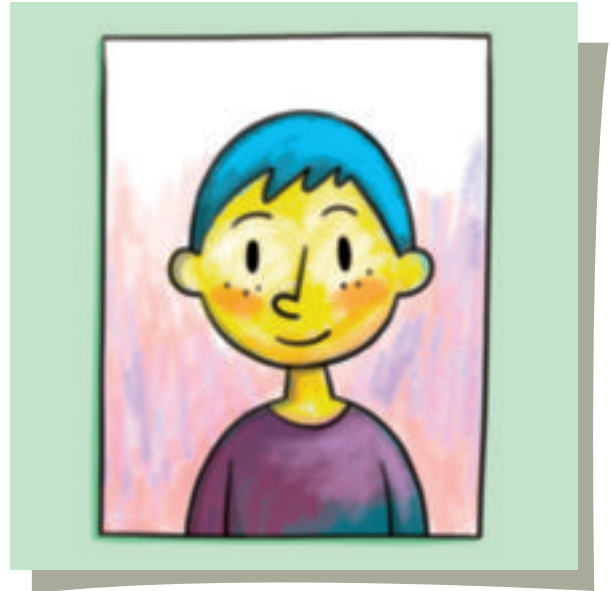
- Fotocopia, en blanco y negro, de una fotografía propia en primer plano
- Ceras blandas
- Algodón

* Procedimiento

1. Repartir a cada niño la fotocopia de su retrato.
2. Pintarla libremente con las ceras blandas. Explicarles que pueden usar los colores que prefieran.
3. Usar algodón para difuminar el retrato.

Niveles de dificultad

- Colorear solo con ceras, sin difuminar el color.
- + Recortar los bordes del folio para darle forma.



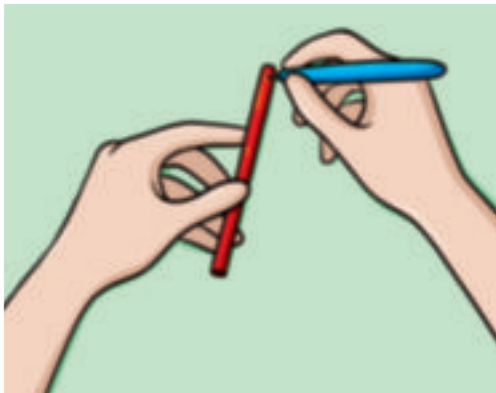
Collares de colores

Material

- Cordón o lana
- Pajitas de colores
- Tijeras
- Celo

* Procedimiento

1. Cortar las pajitas de colores a distintos largos.
2. Hacer un pequeño agujero en la parte inferior de las pajitas.



3. Cortar tiras de cordón o de lana y forrar las puntas con celo.
4. Meter el cordón o la lana por los agujeros de las pajitas, y anudarlo para hacer el collar.



Niveles de dificultad

- Repartir las pajitas cortadas previamente.
- Hacer el collar introduciendo el cordón por la pajita, de manera que queden en posición horizontal en lugar de vertical.
- + Permitir que sean ellos los que hagan los agujeros en las pajitas.
- + Proponerles seguir una serie de colores con las pajitas para formar el collar.

Las fotos familiares

Materiales

- Palitos de madera o depresores
- Dos fotografías
- Cola blanca
- Pincel
- Rotuladores
- Pegamento

* Procedimiento

1. Repartir a cada alumno nueve palitos de madera y decorarlos con rotuladores para diseñar dos marcos de fotos.
2. Dar una capa de cola blanca aguada con un pincel sobre los palitos para proteger los dibujos y fijar el color.
3. Pegar cuatro palos sobre cada una de las fotografías a modo de marco.



4. Pegar el palo que sobra uniendo los dos marcos de cada alumno.



Niveles de dificultad

- Hacer solo un marco, sin necesidad de unirlo con otro.
- + Hacer cuatro marcos por niño y montar un cubo sobre una base de plastilina con los cuatro marcos, de manera que, al rotarlo, se vean las cuatro fotografías.

Mis etiquetas

Materiales

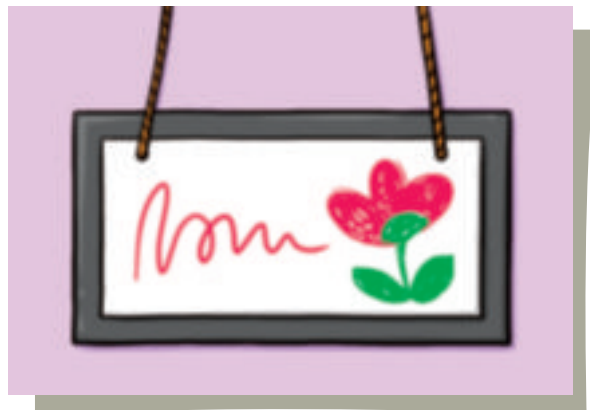
- Goma EVA negra o gris
- Cartulina de colores
- Pinturas
- Cuerda o lana
- Perforadora de papel
- Tijeras
- Pegamento

* Procedimiento

1. Cortar un rectángulo de goma EVA del tamaño que elijamos para nuestras etiquetas.
2. Dibujar un rectángulo un poco más pequeño que el de goma EVA en una cartulina blanca o de color. Recortarlo.
3. Hacer un dibujo de un objeto que les guste en el rectángulo y pedirles que escriban, o traten de escribir, su nombre al lado.
4. Pegar el rectángulo de cartulina encima del de goma EVA.
5. Hacer dos agujeros en la parte superior del rectángulo de cartulina.



6. Atar el trozo de cuerda o de lana para poder colgar las etiquetas.



Niveles de dificultad

- Si todavía no saben escribir su nombre, animarlos a que solo hagan el dibujo en el rectángulo o a que coloreen su inicial.
- Sugerirles que peguen una foto suya en el rectángulo.
- + Redondear con las tijeras las esquinas de los rectángulos.
- + Invitarlos a que elijan ellos la forma de la etiqueta que quieren hacer y a que la recorten.

Diseño mi ropa

Material

- Goma EVA de colores
- Tela
- Botones
- Feltro
- Tijeras
- Pegamento

* Procedimiento

1. Dibujar en una plancha de goma EVA la silueta de una camiseta. Recortarla.
2. Pegar telas, botones, trozos de goma EVA de otros colores, fieltro..., para decorar la camiseta.
3. Dejar secar.

Niveles de dificultad

- Repartir las siluetas de las camisetas, pero recortadas.
- + Pedir a los niños que rotulen la camiseta con su nombre o con algún mensaje.



Mi casa en piedra

Material

- Piedras grandes y planas con forma ovalada, a ser posible
- Témpera
- Lápiz
- Pincel

* Procedimiento

1. Con un lápiz, dibujar la casa (el tejado, la puerta y las ventanas) sobre la piedra.
2. Colorear la pared de la casa de un color claro.
3. Cuando se haya secado, colorear el tejado.
4. Colorear la puerta y las ventanas de otros colores.
5. Mostrar cada uno su casa. Si la piedra no se sostiene por sí sola en posición vertical, poner un poco de plastilina por la parte trasera para que sirva de apoyo.

Niveles de dificultad

- Repartir las piedras con el diseño de la casa ya dibujado.
- + Dar una capa de cola blanca para fijar la pintura en la piedra.
- + Unir todas las casas y, sobre una base de plastilina o cartón, diseñar un pueblo o una ciudad.



Gorritos alegres

Material

- Filtros de papel para café
- Rotuladores
- Lana
- Grapadora
- Perforadora de papel
- Goma elástica
- Recipientes con agua

* Procedimiento

1. Colorear libremente los filtros para café con los rotuladores.
2. Sumergir en un recipiente con agua la parte más ancha del filtro. Observar cómo se van difuminando los colores.



3. Dejar secar y completar el gorrito con dibujos geométricos.
4. Grapar hebras de lana en la parte superior.
5. Hacer dos agujeros en ambos lados con la perforadora.
6. Colocar la goma elástica para que se sujete el gorro en la cabeza.



Niveles de dificultad

- Pegar tiras de papel de seda en lugar de grapar lana.
- Dejar secar y pegar gomets de colores para completarlo.
- + Permitir que sean ellos los que corten los trozos de la lana, de la longitud que deseen, y los grapen.

Un dibujo esgrafiado

Material

- Folios
- Ceras blandas
- Lápiz

* Procedimiento

1. Cubrir completamente el folio con ceras blandas. Usar diferentes colores, a ser posible claros. Es conveniente no apretar mucho las ceras para que no resbale la pintura.
2. Con cera de color negro, cubrir la totalidad de la superficie coloreada, intentando que no queden huecos.
3. Con el lápiz, hacer un dibujo sobre la cera negra, de manera que aparezcan los colores que estaban debajo.



Niveles de dificultad

- Repartir los folios, ya coloreados con las ceras.
- + Proponerles realizar la misma técnica, pero doblando un folio por la mitad y coloreando con las ceras solo la parte de abajo. Cerrar el folio y hacer el dibujo sobre la parte sin colorear apretando fuerte. Volver a abrir el folio y descubrir que el dibujo que han hecho a lápiz ahora aparece coloreado por la parte de dentro.

Siluetas de cuento

Material

- Imágenes de personajes de cuentos
- Cartulina
- Témpera
- Pincel
- Tijeras
- Cinta adhesiva de doble cara

* Procedimiento

1. Mezclar imágenes de los personajes de diversos cuentos y pedir a los niños que escojan uno.
2. Recortar la silueta del personaje elegido.
3. Pegar la cinta adhesiva de doble cara en la parte posterior de la silueta y en la cartulina.
4. Cubrir con témpera toda la cartulina, sin olvidar pasar sobre las siluetas.
5. Separar el personaje de la cartulina para obtener su silueta.

Niveles de dificultad

- Proporcionar los personajes ya recortados.
- + Pedir a los niños que escriban el nombre del personaje que han elegido.
- + Decorar el interior de la silueta para inventar otro personaje.



Un megáfono

Materiales

- Cartulina
- Rotuladores
- Papel de seda
- Tijeras
- Pegamento

* Procedimiento

1. Repartir un cucurucho de cartulina a cada niño. Deberá medir entre 20 y 25 cm de largo.
2. Decorarlo libremente con rotuladores.
3. Hacer bolitas de papel de seda y pegarlas en el extremo más ancho.
4. Pegar tiras de papel de seda en el interior, como se indica en la ilustración.
5. Acercar la boca a la parte más estrecha y hablar fuerte para apreciar mejor la resonancia.

Niveles de dificultad

- Decorar el cucurucho con pintura de dedos y pegatinas.
- + Proponer a los niños que hagan el cucurucho con la cartulina siguiendo nuestras indicaciones.



Un antifaz

Material

- Cartulina
- Lápiz
- Rotuladores, purpurina, pegatinas, plumas sintéticas...
- Tijeras
- Celo
- Palitos de madera o pajitas

* Procedimiento

1. Doblar la cartulina por la mitad y dibujar el contorno de la mano en uno de los lados, justo en el doblez.



2. Recortar la silueta de la mano, sin desdoblar la cartulina, de manera que recortemos dos manos simétricas unidas por el doblez.
3. Dibujar los huecos para los ojos en las palmas de las manos y recortarlos.
4. Decorar el antifaz libremente con rotuladores, pegatinas, purpurina, plumas...
5. En un lateral y por la parte posterior, pegar con celo el palito de madera o la pajita para poder sujetar el antifaz y jugar con él.



Niveles de dificultad

- Entregar las siluetas de las manos recortadas y listas para decorar.
- + Proponer a los alumnos que piquen el contorno de los ojos para desprenderlos.
- + Hacer otras composiciones de antifaz colocando las siluetas de las manos en otras posiciones.

Mar de cuento

Material

- Imágenes de peces
- Cartulina blanca
- Acuarelas
- Papel de periódico
- Papel celofán
- Tijeras
- Pegamento

* Procedimiento

1. Dibujar una línea ondulada en la parte superior de la cartulina para representar las olas.
2. Pintar con las acuarelas el mar y el cielo, pero empleando diferentes tonalidades de azul.
3. Repartir las imágenes de los peces para que los niños elijan. Recortarlas.
4. Pegar una bolita de papel de periódico detrás de cada pez para crear un efecto de volumen y fijarlos a la cartulina, distribuyéndolos libremente.



5. Pegar sobre la escena el papel celofán para simular el mar.



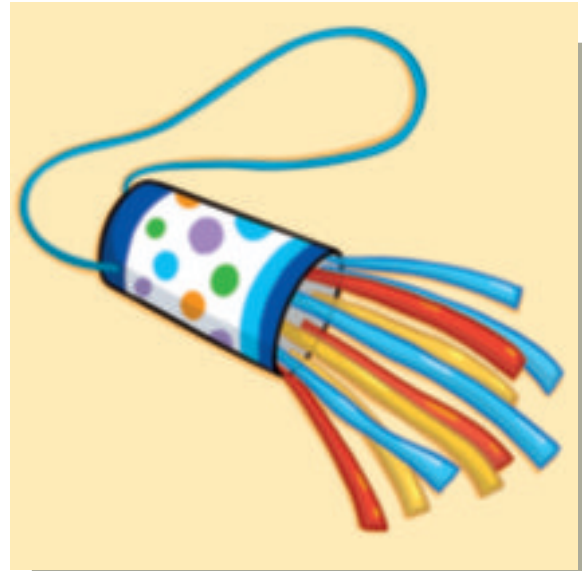
Niveles de dificultad

- Repartir las imágenes de los peces recortadas.
- Proponer hacer la actividad con uno o dos peces solamente, sin necesidad de trabajar la distribución espacial.
- Sustituir las bolitas de papel de periódico por bolas de plastilina.
- + Proponerles que dibujen en cartulina los peces y que los recorten.
- + Adornar el cielo con bolas de algodón.

Una carioca

Material

- Tubo de papel higiénico
- Témpera
- Pincel
- Papel de seda
- Pegamento
- Perforadora de papel
- Tijeras
- Lana o cuerda



* Procedimiento

1. Decorar libremente el tubo de cartón con las témperas y dejar secar.
2. Pegar tiras de papel de seda de colores en el interior de uno de los extremos del tubo.
3. En el extremo contrario, hacer dos agujeros a ambos lados del tubo para pasar la cuerda o la lana.
4. Jugar a dar vueltas y lanzar al aire la carioca.

Niveles de dificultad

- Decorar el tubo con técnicas más sencillas.
- Repartir las tiras de papel y el trozo de lana ya cortados.
- + Proponerles introducir judías o garbanzos en la carioca. Cubrir el tubo con cartulina o globos, y meter las legumbres dentro. La carioca pesará más y, al moverla, alcanzará mayor velocidad.

Televisor de cartón

Material

- Cajas de cartón
- Témpera
- Pincel
- Plastilina
- Tijeras

* Procedimiento

1. Colocar la caja boca abajo con las tapas abiertas.
2. Trazar un rectángulo en uno de los lados más anchos y recortarlo. Dejar un espacio sin recortar a la derecha de la pantalla para poner los botones del televisor.
3. Pintar con témpera el exterior de la caja.
4. Hacer bolitas de plastilina marrón y pegarlas en el espacio que queda a la derecha de la pantalla, a modo de botones.
5. Pintar o decorar libremente la «pantalla» del televisor.
6. Hacer una bola grande de plastilina y dos churros para la antena.



Niveles de dificultad

- Ayudar a recortar la pantalla.
- + Forrar con papel adhesivo el interior de la caja para decorarla.

Maracas

Material

- Dos envases, vacíos y limpios, de yogur
- Pegamento
- Arroz o garbanzos
- Rotuladores, pegatinas, gomets...

* Procedimiento

1. Decorar los envases de yogur con rotuladores, pegatinas, gomets...
2. Meter el arroz o los garbanzos dentro de uno de los envases.
3. Poner pegamento en el borde del envase y taparlo con el otro.
4. Dejar secar bien antes de usar las maracas.

Niveles de dificultad

- Usar un solo vaso, decorarlo, rellenarlo y hacer una tapa con un trozo de globo, sujeto con una goma elástica.
- + Decorar las maracas con otros materiales, y transformarlas en personajes, animales...



Teléfonos con yogur

Material

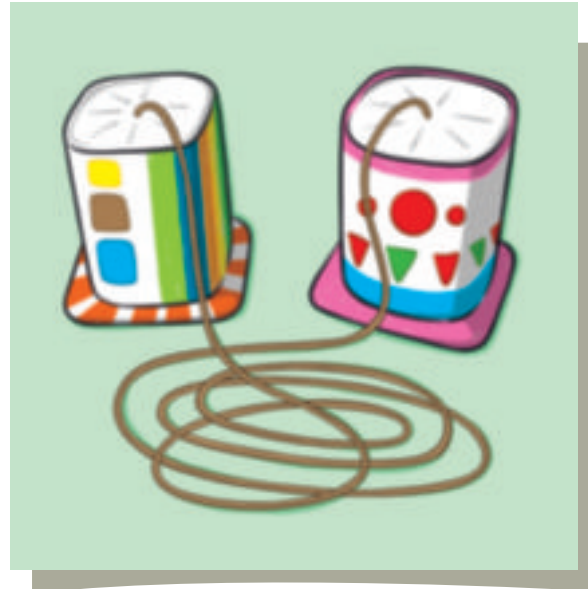
- Dos envases, vacíos y limpios, de yogur
- Hilo de coser
- Celo
- Rotuladores, gomets, pegatinas...

* Procedimiento

1. Decorar los vasos de yogur usando rotuladores, pegatinas, gomets...
2. Perforar la base de cada vaso.
3. Cortar un trozo de hilo de coser de unos 60 cm de longitud.
4. Introducir un extremo del hilo en la base de un yogur y hacer un nudo. Hacer lo mismo en el otro vaso de manera que queden unidos.
5. Fijar con celo los extremos del hilo a los envases de yogur.
6. Animar a los niños a que, por parejas, tensen el hilo y se comuniquen a través de los vasos.

Niveles de dificultad

- Entregarles los vasos de yogur con los agujeros hechos.



Títeres de cuchara

Material

- Cucharas de plástico
- Rotuladores permanentes
- Papel de seda, telas, fieltro...
- Tijeras
- Pegamento

* Procedimiento

1. Repartir una cuchara a cada niño para que dibujen, con rotulador permanente, la cara del títere en el dorso de las cucharas.
2. Añadir a los títeres complementos, como lazos y bufandas de papel de seda, sombreros de fieltro, pelo con trozos de lana, ropa hecha con algún retal de tela...
3. Poner un nombre al títere y presentarlo a la clase.



Niveles de dificultad

- + Realizar un escenario con cartulina. Dibujar las cortinas y recortar el interior de la cartulina para que cada niño pueda presentar su títere. Se puede hacer una base de plastilina para sujetar la cartulina.

Soplamos pintura

Material

- Cartulina
- Témpera
- Pajitas

* Procedimiento

1. Aguar témperas de diferentes colores.
2. Dejar caer una gota de témpera sobre la cartulina y soplar con la pajita haciendo «ríos de color».
3. Volver a repetir el paso anterior con diferentes colores para crear un efecto parecido a los fuegos artificiales.

Niveles de dificultad

- + Dibujar previamente un árbol, por ejemplo, para que coloreen el tronco con las témperas y luego hagan las ramas con la técnica de pintura soplada.



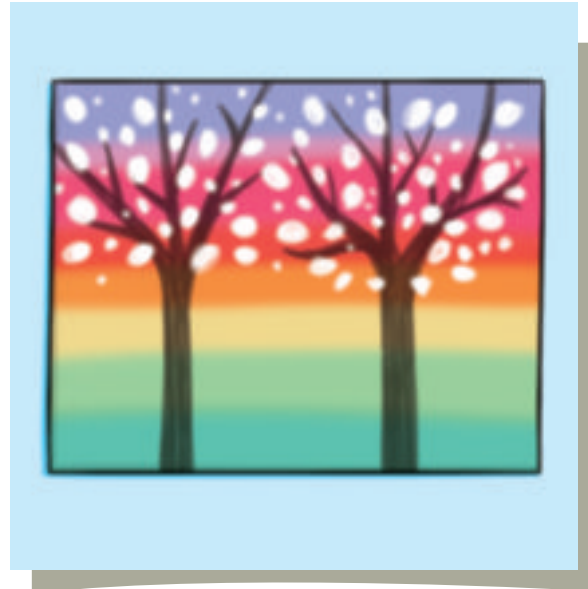
Tizas húmedas

Material

- Tizas de colores
- Folios
- Algodón
- Recipientes con agua

* Procedimiento

1. Cubrir toda la superficie del folio con las tizas sujetas horizontalmente.
2. Pasar un algodón por encima para retirar la tiza sobrante y difuminar los colores.
3. Sumergir la punta de las tizas en agua durante varios segundos, teniendo cuidado de no mezclar los colores.
4. Hacer un dibujo sobre el fondo difuminado con las tizas húmedas, esta vez sujetándolas verticalmente.



Niveles de dificultad

- Proponer hacer trazos libres por encima del fondo difuminado.
- + Dibujar o recortar los bordes del folio para hacer un marco al cuadro.

Cuerdas de colores

Material

- Cartulina blanca
- Témpera líquida
- Cuerda
- Cuencos o bandejas de plástico
- Tijeras

* Procedimiento

1. Echar la témpera en cuencos o bandejas diferentes, para que no se mezclen los colores.
2. Cortar varios trozos de cuerda.
3. Meter una cuerda en uno de los cuencos hasta que esta quede totalmente impregnada de témpera.
4. Dibujar líneas, espirales, círculos... con la cuerda sobre la cartulina.
5. Repetir el proceso con la cantidad de cuerdas y colores que se desee.

Niveles de dificultad

- Usar solo dos colores.
- Repartir los cuencos con las cuerdas ya cortadas e impregnadas en color.



Bodegón de frutas

Material

- Fruta
- Pintura de dedos
- Pincel
- Cartulina
- Tijeras
- Pegamento

* Procedimiento

1. Partir las frutas por la mitad y repartirlas entre los alumnos.
2. Extender pintura de dedos con el pincel sobre cada fruta.
3. Estampar las frutas en la cartulina.
4. Dejar secar y recortar cada pieza.
5. Pegar las piezas en un folio para diseñar un bodegón.



Niveles de dificultad

- Mojar las mitades de fruta en bandejas con pintura de dedos.
- Hacer el bodegón directamente en la cartulina estampando las frutas.
- + Diseñar un bodegón colectivo.

Blanco y negro

Material

- Cartulina
- Cola blanca
- Sal gorda
- Pincel
- Recipiente con agua

* Procedimiento

1. Mezclar agua con un poco de cola blanca en un recipiente.
2. Mojar el pincel en la mezcla y extenderla por la cartulina negra.
3. Echar sal gorda por encima de la cartulina.
4. Extender la sal con el dedo para crear una composición antes de que se seque la cola.

Niveles de dificultad

- + Proponerles hacer una forma concreta en la cartulina: una espiral, un árbol...
- + Pintar la sal con tizas para experimentar con más colores.



Botes de sal

Material

- Botes de plástico liso y transparente
- Sal fina
- Tizas de colores
- Algodón

* Procedimiento

1. Echar la sal en un folio.
2. Con una tiza de color, sujeta horizontalmente, colorear la sal presionando con suavidad.
3. Echar la sal coloreada dentro del bote utilizando un folio, a modo de embudo.
4. Realizar el mismo proceso con una tiza de otro color.
5. Rellenar el bote con sal de diferentes colores. Prensar con cuidado utilizando un trozo de algodón y cerrar el bote.

Nota. Explicar que es importante que no queden huecos para que la sal no se mezcle.



Niveles de dificultad

- Usar solo tizas de dos colores.
- + Explicar cómo verter la sal en el bote para que los colores adquieran diferentes formas.

Marionetas de fieltro

Material

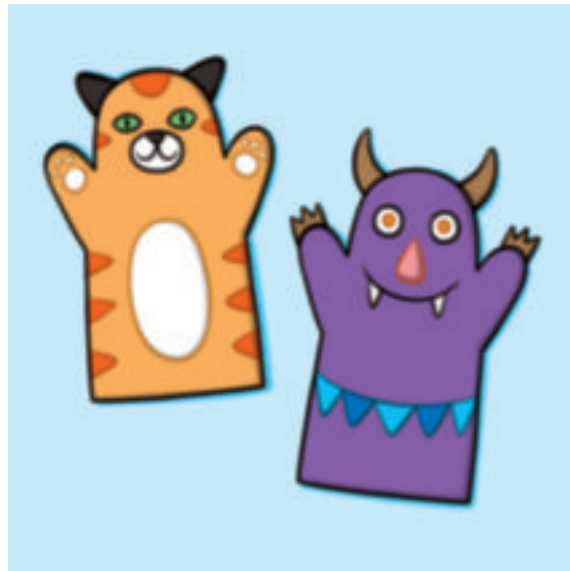
- Feltro de colores
- Papel
- Rotulador
- Pegamento para tela
- Tijeras

* Procedimiento

1. Entregar a cada niño la silueta, realizada en papel, de la marioneta. Previamente, calcular el tamaño midiendo la mano de un niño.



2. Apoyar la silueta en el fieltro, dibujar el contorno y recortarlo. Hacer esto dos veces: una para la parte delantera de la marioneta y otra para la trasera.
3. Extender el pegamento para tela por los bordes de las siluetas, dejando libre la parte inferior, y pegarlas.
4. Pegar trocitos de fieltro, a modo de ojos, en la cara de la marioneta.
5. Decorar el resto según el personaje que queramos representar. Usar fieltro de diferentes colores para hacer el pelo, la nariz, la boca, las manos, la ropa... Dejar secar durante unas 12 horas.



Niveles de dificultad

- Repartir las piezas de fieltro recortadas.
- Hacer solo una pieza, decorarla y pegar un palito de madera por detrás para poder moverla.

Una escultura

Material

- Guantes de látex
- Cartulina
- Papel de seda
- Cola blanca
- Pincel

* Procedimiento

1. Pedir a cada niño que infle su guante de látex y ayudarlos a anudarlo.
2. Hacer una ranura en el centro de la cartulina e introducir el nudo del guante para que quede estable.
3. Rasgar trozos de papel de seda de diferentes colores.
4. Extender cola blanca por el guante y pegar los trozos para cubrir la escultura.



Niveles de dificultad

- Hacer la actividad con un globo; decorarlo con rotuladores y gomets.
- + Hacer una composición más compleja.

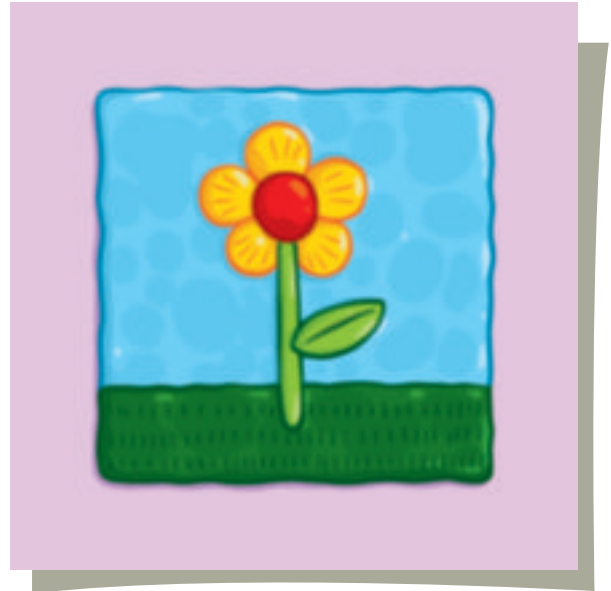
Cuadro de plastilina

Material

- Plastilina de varios colores
- Palillos
- Cartón
- Cola blanca
- Pincel

* Procedimiento

1. Recortar un rectángulo de cartón del tamaño que decidamos que tenga nuestro cuadro.
2. Cubrir el cartón extendiendo dos colores de plastilina; por ejemplo: verde para la hierba y azul para el cielo.
3. Sobre la base azul, colocar cinco bolas de plastilina formando un círculo. Aplastar las bolas ligeramente.
4. Modelar una bola de otro color y ponerla en el centro del círculo anterior. Presionar la bola para fijarla al cartón.
5. Hacer un churro de plastilina verde para el tallo y completar con alguna hoja.
6. Con un palillo, rasgar suavemente los pétalos y la hierba, y picar el centro de la flor.
7. Extender cola blanca encima del cuadro con el pincel y dejarlo secar.



Niveles de dificultad

- Diseñar una composición más sencilla.
- Dibujar previamente en los cartones lo que decidamos para que lo cubran de plastilina.
- + Crear una composición más compleja o proponerla libre.

Móvil y funda

Material

- Goma EVA de colores
- Tijeras
- Pegamento
- Rotuladores

* Procedimiento

1. Repartir las planchas de goma EVA y una plantilla con la forma del teléfono móvil. Pedir que apoyen la plantilla en la plancha de goma EVA y hagan el contorno con un rotulador. Repetir la operación.
2. Recortar las dos partes del teléfono.
3. Poner pegamento en los bordes de ambas partes y unirlos.



4. Con sobrante o goma EVA de otros colores, hacer la pantalla y las teclas, y pegarlas en las bases.
5. Escribir los números en las teclas.
6. Se pueden guardar dentro pinturas, lápices...



Niveles de dificultad

- Hacer solo una plantilla del teléfono para no elaborar una funda, sino el móvil
- Repartir las plantillas recortadas.
- Buscar pegatinas de números para pegarlas como si fueran las teclas.

Una cometa

Material

- Cartulina de colores
- Papel charol
- Papel de seda
- Grapadora
- Cuerda
- Tijeras
- Palito de madera o depresor

* Procedimiento

1. Repartir a cada niño una cartulina de color con la silueta de un rombo para recortarla.
2. Decorar la cometa pegando trocitos de papel charol de colores.
3. Grapar tiras de papel de seda y un trozo de cuerda en el vértice inferior del rombo.
4. Enrollar el extremo de la cuerda a un palito de madera para poder sujetar la cometa mientras se hace volar.

Niveles de dificultad

- Repartirles el rombo recortado.
- Ayudarlos a grapar las tiras de papel de seda y la cuerda.
- + Pedirles que dibujen el rombo en la cartulina con una plantilla que les proporcionemos.
- + Unir los vértices del rombo con rotuladores para simular las varillas de la cometa.



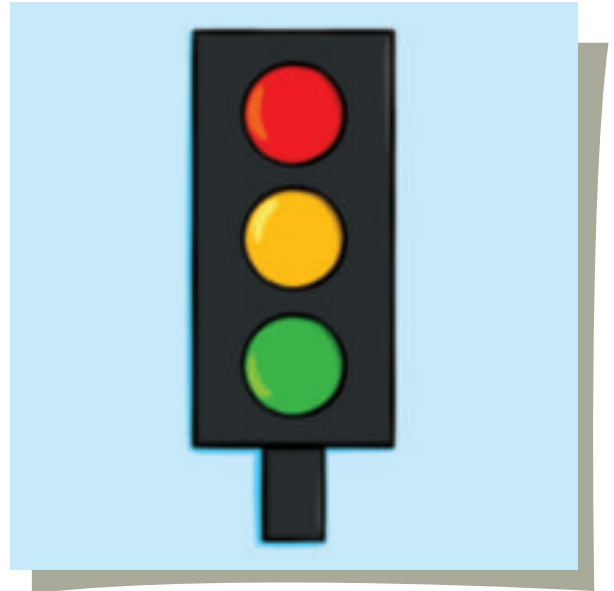
¡Vaya semáforo!

Material

- Cartulina negra
- Cartón
- Un bol o un objeto con base circular
- Papel celofán rojo, amarillo y verde
- Pegamento
- Tijeras
- Témpera

* Procedimiento

1. Dibujar en la cartulina negra un rectángulo, lo más grande posible, y recortarlo.
2. Con ayuda del bol, u otro objeto con base circular, trazar la silueta de los tres círculos, uno debajo de otro.
3. Picar los círculos y desprenderlos.
4. Pegar por la parte posterior el papel celofán del color correspondiente, de manera que se vean los tres discos del semáforo.
5. Recortar el cartón en forma de rectángulo, más estrecho que el semáforo, para que sirva de soporte, y pintarlo con témpera.
6. Pegar el soporte en la parte posterior del semáforo para sujetarlo.



Niveles de dificultad

- Ayudarlos a dibujar y picar los círculos.
- + Hacer el semáforo con una caja de cartón rectangular para darle volumen.
- + Seguir el mismo proceso para hacer el semáforo de peatones.

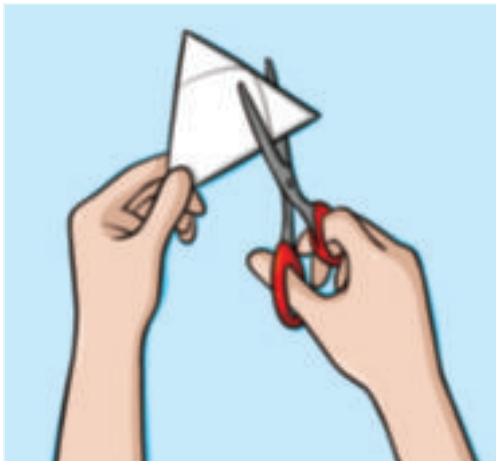
Narcisos de papel

Material

- Cartulina blanca y amarilla
- Témpera amarilla
- Bastoncillos de algodón
- Pegamento
- Tijeras

* Procedimiento

1. Repartir una cartulina blanca en forma de cuadrado y doblarla en ocho partes iguales.
2. Con las tijeras, redondear las puntas para darles forma de pétalo.



3. Hacer un pequeño cono con la cartulina amarilla.
4. Mojar una de las puntas del bastoncillo en témpera amarilla y colocarlo dentro del cono.
5. Hacer un agujero en el centro de la flor. Pasar por él el otro extremo del bastoncillo con el cono amarillo y pegarlo.
6. Sujetar la flor por la parte más larga del bastoncillo.



Niveles de dificultad

- Entregar la cartulina doblada y el cono amarillo hecho.
- No redondear las puntas.
- Sustituir el cono y el bastoncillo por una bola de plastilina amarilla.
- + Unir varias flores por los bastoncillos para formar un ramo.

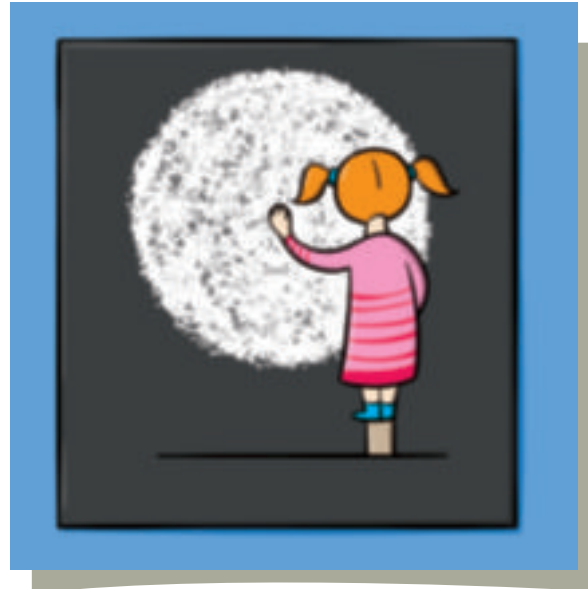
La Luna por mi ventana

Materiales

- Cartulina negra
- Rotuladores
- Pegamento
- Palitos de madera
- Pintura de dedos blanca
- Cepillo de dientes

* Procedimiento

1. Repartir a cada alumno la silueta de un niño o una niña de espaldas. Pedirles que la coloreen como si fuera la suya.
2. Pegar el palito a la silueta por la parte que no esté coloreada para hacer un títere.
3. En la cartulina negra, dibujar un círculo blanco para hacer la Luna.
4. Mojar el cepillo de dientes en pintura blanca y salpicar para colorear el interior de la Luna en la fase que decidamos: llena, cuarto creciente...
5. Hacer una pequeña abertura en la cartulina, debajo de la Luna, y meter el palito del títere.
6. Imaginar que así vemos la Luna cada uno desde la ventana.



Niveles de dificultad

- Colorear la Luna usando solo pintura de dedos.
- Ayudarlos a hacer la ranura en la cartulina.
- + Proponerles que se dibujen ellos mismos de espaldas.
- + Escribir en la cartulina lo que ven desde la ventana.

Árboles frutales

Materiales

- Tubos de papel de cocina
- Papel crepé de color verde
- Rotuladores
- Gometes
- Tijeras
- Pegamento

* Procedimiento

1. Colorear los tubos de cartón de color marrón para hacer los troncos de los árboles.
2. Realizar pequeños cortes en uno de los extremos del tubo para hacer las ramas.



3. Cortar trozos de papel crepé de distintos tamaños para hacer la copa de los árboles; darles forma.
4. Extender pegamento en el interior de los cortes del tubo para fijar la copa.
5. Pegar gomets en el papel crepé para simular las frutas de los árboles.



Niveles de dificultad

- Dejar el tubo de cartón sin colorear.
- + Cortar el tubo de cartón en distintos tamaños para hacer árboles de diferente altura.
- + Mezclar tonalidades de papel crepé verde para hacer las copas de los árboles.
- + Pintar las frutas en el papel crepé en lugar de usar gomets.

Cohete

Material

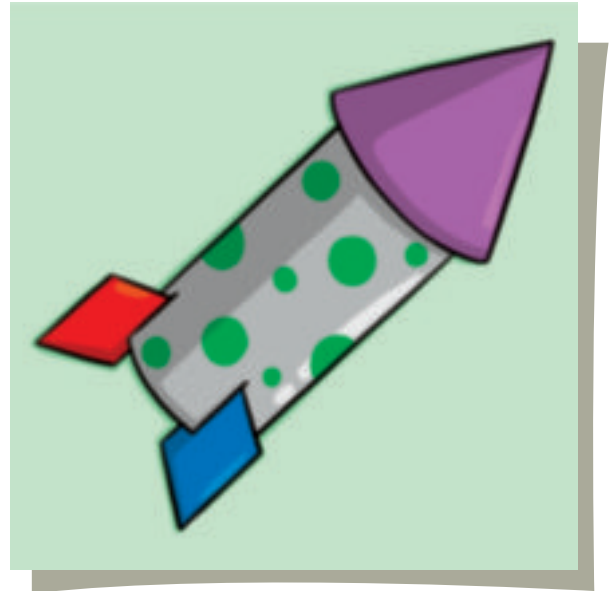
- Tubos de papel higiénico
- Papel de aluminio
- Cartulina
- Pegatinas o gomets
- Rotuladores
- Pegamento
- Tijeras

* Procedimiento

1. Forrar el tubo de papel higiénico con papel de aluminio.
2. Decorarlo libremente con pegatinas o gomets.
3. Formar un cono con la cartulina, recortando la figura y pegando los laterales.



4. Unir el cono al tubo de papel con bastante pegamento.
5. Realizar tres cortes en la base del tubo.
6. Proporcionar tres piezas de cartulina para hacer las toberas del cohete.
7. Colorear las toberas y recortarlas. Encajarlas en las ranuras.



Niveles de dificultad

- Decorar el tubo con rotuladores.
- Proporcionarles el cono ya montado, así como las ranuras en la base del tubo.

La gallina Serafina

Materiales

- Platos de cartón
- Cartulina roja
- Témpera
- Pincel
- Papel de seda
- Plastilina
- Tijeras

* Procedimiento

1. Colorear el plato por la parte trasera con las témperas.
2. Una vez seco, cortar el plato por la mitad.
3. Hacer en la cartulina roja las siluetas de la cola y la cresta de la gallina. Recortarlas.



4. Pegar las siluetas por detrás de la parte coloreada del plato.
5. Hacer los ojos con bolitas de papel de seda y pegarlos.
6. Poner una base de plastilina sobre la que colocar a la gallina.



Niveles de dificultad

- Repartir los platos, pero partidos por la mitad.
- Proporcionarles la cola y la cresta ya recortadas.
- + Decorar el plato por las dos caras para que la gallina pueda verse completa desde las dos partes. Hacer doble la cresta y la cola para pegarlas en ambos lados.

Catalejo de colores

Material

- Tres tubos de cartón de diferente tamaño
- Témpera o pintura de dedos
- Rotulador amarillo
- Papel celofán azul
- Pegamento
- Tijeras

* Procedimiento

1. Colorear cada tubo de cartón de un color diferente.
2. Colocar el tubo más pequeño dentro del mediano, y este, dentro del grande para montar el catalejo.
3. Pegar un trozo de papel celofán azul en la base del tubo más pequeño.
4. Repartir un folio para dibujar o escribir con rotulador amarillo.
5. Observar el folio a través del catalejo, desde el extremo más pequeño, y comprobar de qué color se ve lo que hay dibujado o escrito.
6. Seguir el mismo proceso para experimentar con diferentes colores.



Niveles de dificultad

- Hacer el catalejo con un solo tubo de cartón.

Tragabolas

Material

- Cajas de cartón
- Rotuladores, pegatinas, témperas...
- Cartulina
- Papel de seda
- Tijeras
- Pegamento

* Procedimiento

1. Dibujar un círculo en la base de la caja.
2. Picar el círculo y desprenderlo.
3. Decorar y colorear la caja libremente.
4. Dibujar en la cartulina los ojos y la nariz, y recortarlos.
5. Pegar los ojos y la nariz encima del círculo para componer la cara del personaje.
6. Hacer el pelo con tiras de papel de seda de colores y pegarlas en la parte superior de la caja.
7. Jugar a lanzar bolas de papel de seda para que entren por la boca del tragabolas.

Niveles de dificultad

- Repartir las cajas con el círculo ya dibujado.
- Dibujar los ojos, la nariz y el pelo directamente en la caja.
- + Ponerle piernas y brazos al tragabolas pegando tubos de papel higiénico.



Caballito balancín

Materiales

- Cajas de queso en porciones
- Un cuchillo de sierra
- Cartulina
- Témpera
- Pincel
- Pegamento
- Cuerda
- Tijeras



* Procedimiento

1. Con un cuchillo de sierra, cortar la caja de queso en porciones por la mitad para darle forma semicircular.
2. En una cartulina, dibujar la silueta de la cabeza del caballo y recortarla.
3. Hacer un corte en la base de la cabeza para encajarla en la caja.
4. Pintar todo el caballo con témpera marrón. Una vez seco, dibujar con rotuladores los ojos y el hocico.
5. Cortar un trozo de cuerda y pegarlo en la parte posterior para hacer la cola.

Niveles de dificultad

- Repartir la cabeza del caballo ya recortada.
- Colorear la caja y la cabeza antes de montar la figura.
- + Usar cuerda o lana para hacer las crines del caballo.
- + Colorear el caballo haciéndole manchas, por ejemplo.

Araña, arañita

Materiales

- Hueveras de cartón
- Alambres limpiapipas
- Cartulina
- Témpera
- Pincel
- Rotuladores
- Tijeras

* Procedimiento

1. Recortar la huevera, de manera que solo nos quedemos con dos huecos.
2. Pintar la huevera con témpera negra y franjas naranjas.
3. Dibujar en una cartulina la cara de la araña. En un círculo, pintar los ojos y la boca; recortar.
4. Fijar la cara a la huevera con pegamento.
5. Dar la vuelta a la huevera y pegar los alambres limpiapipas por la parte interior.



Niveles de dificultad

- Repartir las hueveras ya recortadas.
- Colorear las hueveras de negro, sin hacer las franjas.
- + Dibujar con rotulador la cara de la araña en las hueveras.

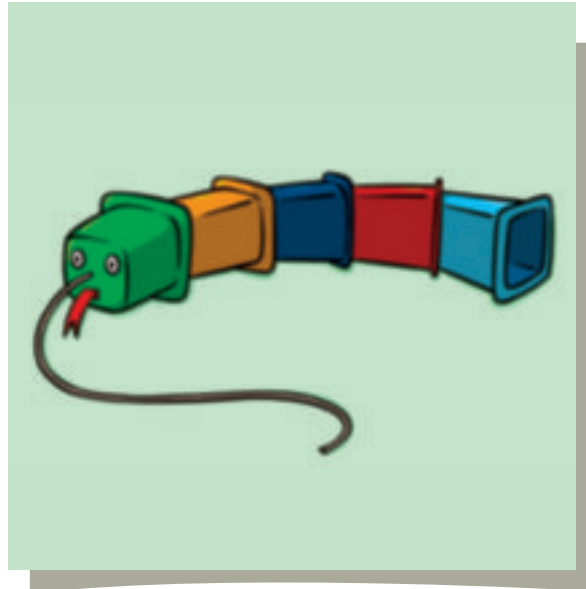
Arrastre de serpiente

Material

- Cinco envases de yogur
- Cartulina roja
- Cuerda o hilo de algodón
- Rotuladores
- Pegamento
- Tijeras

* Procedimiento

1. Colorear los cinco envases de yogur, cada uno de un color diferente.
2. Una vez secos, hacer un pequeño agujero en la base de cada envase.
3. Hacer un nudo en un extremo de la cuerda y pasarla por todos los agujeros, de forma que los envases queden unidos.
4. Dibujar dos ojos en la base del primer envase, que será la cara de la serpiente.
5. Hacer una lengua de cartulina roja, recortarla y pegarla debajo de los ojos.



Niveles de dificultad

- Ayudar a los niños a pasar el hilo por los agujeros.
- Hacer la serpiente más corta.
- Dibujar cada uno un único envase para hacer una serpiente entre todos.
- Dibujar la lengua en el envase, junto a los ojos.
- + Sugerirles que forren los envases de yogur con papel charol de colores, cada uno de un color.
- + Pegar un sexto envase al revés, al final de la serpiente, para hacerle la cola.

Soplador

Materiales

- Envases pequeños de yogur
- Pajitas
- Gomets
- Papel de seda
- Pegamento de colores

* Procedimiento

1. Decorar el envase de yogur con el pegamento de colores y dejar secar.
2. Realizar un pequeño agujero en la base del recipiente y ampliarlo un poco con la punta de un lápiz.
3. Encajar la pajita y poner pegamento para unir ambas piezas.
4. Una vez seco, meter en el envase trocitos de papel de seda y soplar para levantarlos.

Niveles de dificultad

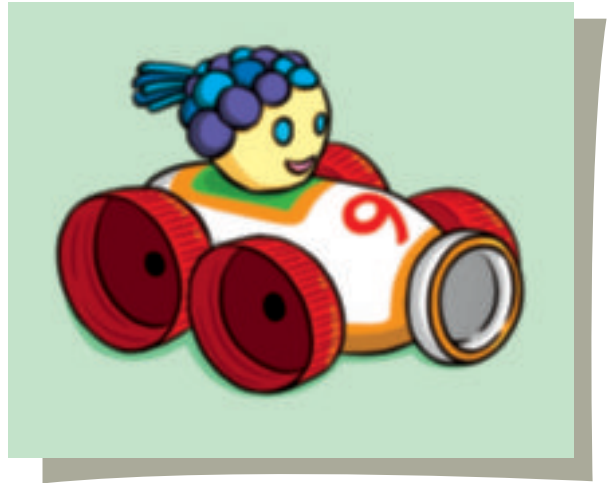
- Repartir los envases con el agujero de la base hecho.
- + Hacer bolitas de papel de seda, no muy apretadas, para meterlas dentro del envase y levantarlas al soplar.



Coche de carreras

Materiales

- Envases pequeños de yogur líquido
- Cuatro tapones de plástico iguales
- Rotuladores permanentes
- Plastilina
- Cola blanca



* Procedimiento

1. Repartir los envases de yogur y explicar a los niños que tienen que decorarlo con los rotuladores para diseñar su coche favorito.
2. «Tumbar» el envase y pegar dos tapones de plástico a cada lado como si fueran las ruedas.
3. Pintar con un rotulador negro un punto en el centro de cada tapón.
4. Hacer una bola de plastilina para simular la cabeza del conductor; añadirle ojos, boca, pelo... con plastilina de otros colores.
5. Pegar la bola de plastilina en el coche.
6. Trazar un circuito en el suelo y jugar a las carreras.

Niveles de dificultad

- En vez de completar la cara con plastilina de otros colores, pedirles que marquen en la plastilina los ojos, la nariz y la boca.
- + Completar el coche haciendo los faros, el volante... con plastilina u otros materiales.

Cerdito hucha

Material

- Botellas de plástico con tapón
- Goma EVA rosa
- Tapones de corcho
- Alambres limpiapipas
- Rotulador
- Tijeras
- Pegamento

* Procedimiento

1. Cortar un rectángulo de goma EVA de color rosa para pegarlo en la botella y hacer el cuerpo del cerdito.
2. Dibujar el contorno de las orejas en la goma EVA sobrante y recortarlas.
Nota. Al dibujar las siluetas, dejar una pestaña pequeña para pegar las orejas a la botella.
3. Elegir cuatro tapones de corcho iguales para ponerle las patas.
4. Pintar el tapón de la botella y dibujar con rotulador los agujeritos del hocico y los ojos.
5. Hacer un agujero en la base de la botella. Introducir un trozo de alambre limpiapipas para simular el rabo.
6. Por último, hacer una ranura en la parte superior para meter las monedas.

Niveles de dificultad

- Pintar la botella con témpera rosa.
- + Cortar la botella por la mitad, de manera que queden dos partes independientes que encajen y se puedan separar para recuperar las monedas. También se puede colorear la botella por dentro.



Mariposa con pinzas

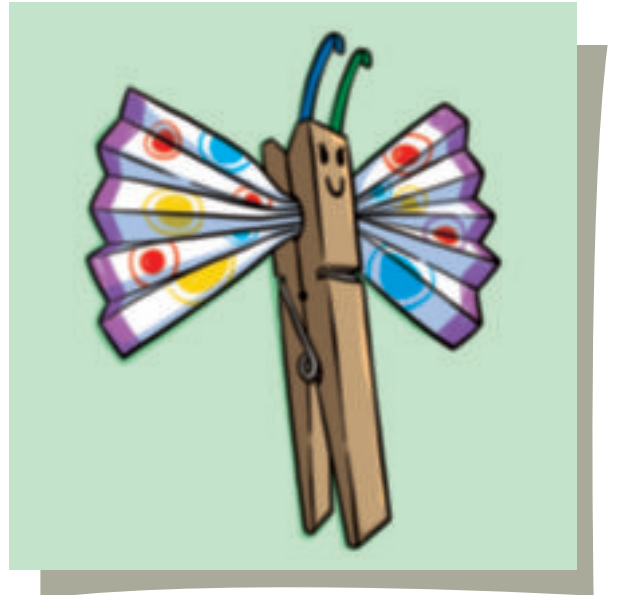
Material

- Pinzas de madera
- Rotuladores
- Folios de colores

* Procedimiento

1. Repartir un folio a cada niño.
2. Proponerles que lo decoren con los rotuladores. Como se sugiere hacer una mariposa, se pueden hacer círculos y manchas de diferentes tamaños y colores.
3. Dibujar sobre la pinza la cara de la mariposa.
4. Plegar el papel, a modo de lazo, y sujetarlo con la pinza.
5. Pegar dos trocitos de cartulina para hacer las antenas.

Nota. Antes de pegarlos, se pueden rizar los bordes con unas tijeras.



Niveles de dificultad

- Dibujar las antenas en la pinza en lugar de hacerlas en cartulina.
- + Hacer las patas de la misma forma que las antenas.
- + Pegar hilo de sedal por la parte posterior de la pinza para que la puedan sujetar y hacer que vuele la mariposa.

Animales con cáscara de nuez

Materiales

- Mitades de cáscaras de nuez
- Cartulina
- Rotuladores
- Pegamento
- Cola blanca
- Pincel
- Tijeras



* Procedimiento

1. Dibujar en una cartulina el contorno de la mitad de una cáscara de nuez. Presionar ligeramente la cáscara para poder trazarlo bien.
2. Levantar la cáscara y completar el dibujo con rotuladores, realizando la cabeza, las patas, la cola...
3. Colorear y recortar la silueta del animal.
4. Pegar la cáscara de nuez sobre su contorno.
5. Decorar la cáscara con rotuladores.
6. Dar una capa de cola blanca aguada por encima para proporcionar brillo y reforzar la unión entre las partes.

Niveles de dificultad

- Ayudar a recortar la silueta.
- + Utilizar plastilina en lugar de cartulina para hacer el cuerpo del animal.

Flores de papel

Materiales

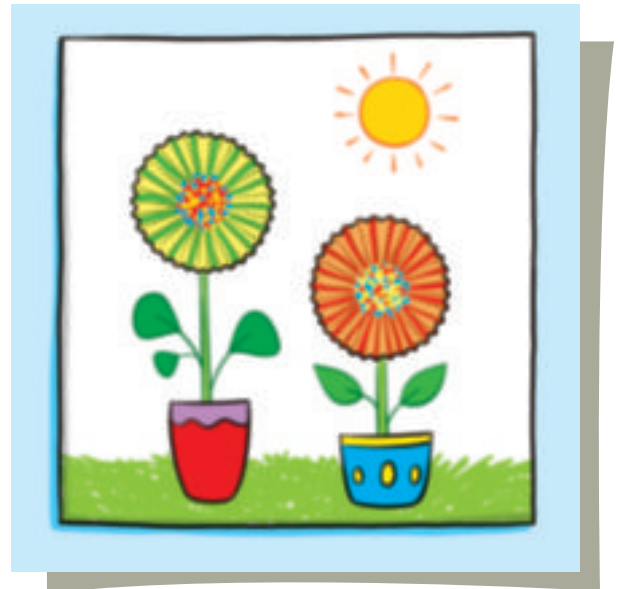
- Moldes de papel para magdalenas
- Ceras de colores
- Virutas de ceras de colores
- Cartulina
- Pegamento

* Procedimiento

1. Repartir un par de moldes y una cartulina a cada niño.
2. Abrir los moldes con cuidado y, con las ceras, pintar rayas en los pliegues.



3. Poner pegamento en el centro de cada molde y espolvorear las virutas de cera.
4. Pegar los moldes en la cartulina.
5. Completar dibujando los tallos, las hojas, la hierba, el tiesto, el Sol...



Niveles de dificultad

- En lugar de usar virutas de cera, utilizar plastilina o colorear con las ceras el centro del molde.
- + Pegar unos moldes sobre otros, todos decorados, para darle volumen a la flor.
- + Completar la escena con diferentes materiales: palos, hojas secas, algodón, arena...

Un erizo

Materiales

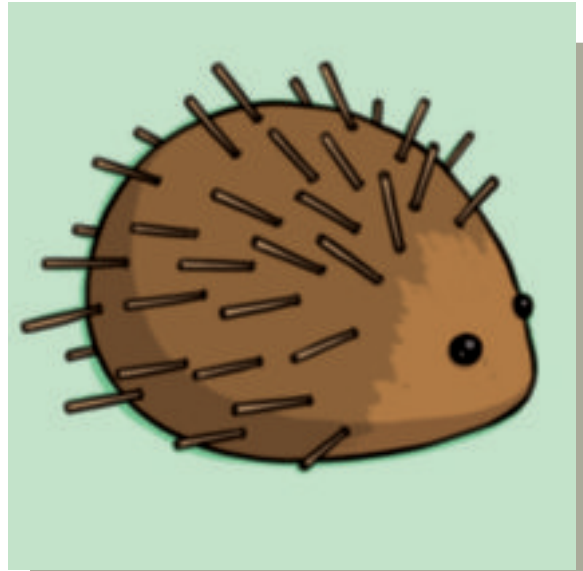
- Arcilla
- Palillos
- Granos de pimienta negra
- Témpera
- Pincel

* Procedimiento

1. Hacer una bola de arcilla.
2. Golpear ligeramente la bola en la mesa para conseguir una base plana.



3. Colocar dos granos de pimienta como si fuesen los ojos.
4. Clavar los palillos, cortados por la mitad, para hacer las púas del erizo.
5. Una vez seca la arcilla, colorear el erizo con témperas.



Niveles de dificultad

- + Modelar la bola de arcilla para hacer el morro del erizo.
- + Colorear los palillos de marrón claro antes de clavarlos.

Mi planeta

Materiales

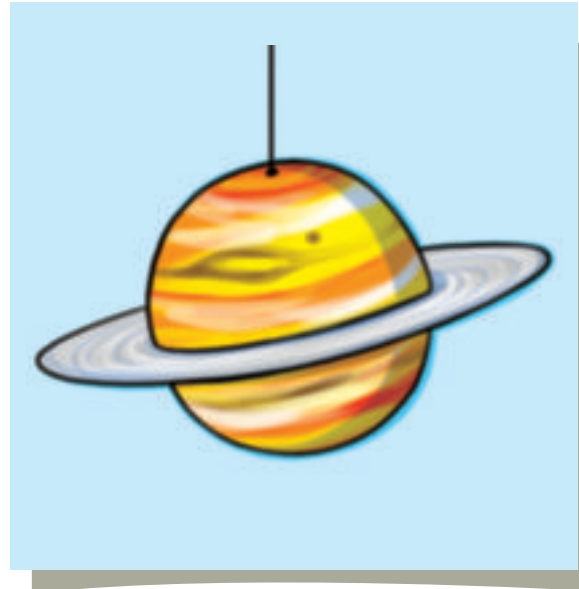
- Bolas de porexpán
- CD
- Témperas
- Pincel
- Pegamento
- Hilo de sedal

* Procedimiento

1. Repartir a cada niño una bola de porexpán cortada en dos mitades iguales.
2. Pintar ambas mitades con témpera imitando los colores de los planetas.



3. Una vez secas, pegar el CD entre las dos mitades y completar la esfera.
4. Hacer dos agujeros en la esfera y atar el hilo para colgar.
5. Colgar los planetas en la clase.



Niveles de dificultad

- + Proponerles que utilicen rodillos o esponjas para extender la témpera y dar textura al planeta.
- + Escribir en la parte del CD que queda a la vista, con rotulador permanente, el nombre del planeta.

Este material forma parte de **Los increíbles Mun**. Es una obra colectiva concebida, diseñada y creada en el Departamento de Ediciones Educativas de Santillana Educación, S. L., bajo la dirección de **Teresa Grence**.

Dirección del proyecto: Ana Uguina

Texto: Alba Cubero (Psicomotricidad), Vanesa Pérez-Sauquillo (Iniciación a la literatura), y Cristina Ulloa (Trabajos plásticos)

Edición: Cristina Rozano, Cristina Ulloa, Báccara Martínez y Silvia Moral

Ilustración: Cristina Pérez (Psicomotricidad), Mónica Calvo (Iniciación a la literatura) y Carolina Temprado (Trabajos plásticos)

Dirección de arte: José Crespo

Proyecto gráfico: Cristina Vergara

Ilustración de cubierta: Maroto

Jefa de proyecto: Rosa Marín

Coordinación de ilustración: Carlos Aguilera

Jefe de desarrollo de proyecto gráfico: Javier Tejeda

Desarrollo gráfico: Raúl de Andrés y Jorge Gómez

Dirección técnica: Jorge Mira

Coordinación técnica: Evaristo Moreno

Composición y montaje: Pedro Valencia y Marina Alonso

Corrección: Gema Moreno y Ángeles San Román

Documentación y selección fotográfica: Sergio Aguilera

Fotografía: ARCHIVO SANTILLANA

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.