



Lecciones sugeridas
Educación Física
Nivel Segundo y Tercer grado

Colaboradores:

1. Szaritzá Ayala Cruz – Maestra Enlace
2. Merary Dávila Colón- Maestra
3. Ely Acosta Morales- Maestra
4. Janice Santiago Santana- Maestra

Lección: Me Oriento, Estructuración Espacio Temporal Segundo grado

Contenidos

- Relaciones topológicas básicas: direcciones y distancias.
- Nociones de duración, velocidad y ritmo.
- Lateralidad de sí mismo y de los demás.

Justificación Lección

La estructura espacio temporal supone la toma de conciencia del espacio en que se mueve influenciado por los estímulos enfrentados en las situaciones y hechos del diario vivir. Es ahí donde toma importancia tener conocimiento de las relaciones espaciales y temporales



Objetivos Generales Didácticos

1. Organizarse en el espacio próximo y orientarse a través de su cuerpo (nociones topológicas).
2. Percibir y reconocer nociones relacionadas con la organización temporal.
3. Ampliar las nociones espaciales a objetivos distintos de la propia persona.
4. Afianzar el lado dominante.

Contenido relacionado a otras materias	Contenido actitudinal
Educación Artística: Percepción Visual y Auditiva Español: aprendizaje de la lectura y escritura, ampliación de vocabulario. Matemáticas: Unidades de medida y tiempo, geometría, localización de objetos en el espacio y elementos geométricos básicos.	Se trabajará el valor de la honestidad.

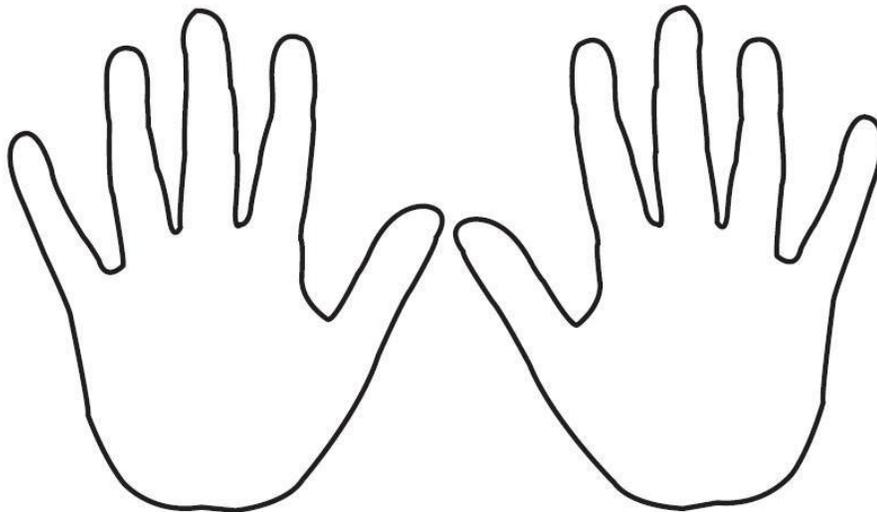
Segundo Grado Expectativas por trabajar
<p>6. Ejecuta variedad de actividades rítmicas diseñadas por el maestro o el estudiante en respuesta a ritmos simples. 2DM</p> <p>23. Ejecuta consecutivamente la destreza de brincar cuica hacia adelante y hacia atrás, girada por él mismo, mientras utiliza un patrón maduro (pasos correctos). 2DM</p> <p>2.1. Ejecuta rítmicamente una combinación de destrezas y movimientos locomotores en el espacio general.</p> <p>2.2. Identifica su posición en relación con objetos o personas al participar en actividades de movimiento (a la derecha, a la izquierda, otros).</p> <p>2.3. Combina formas, niveles y rutas mientras se mueve en actividades rítmicas, baile o gimnasia.</p> <p>2.6. Identifica el vocabulario, la terminología y las reglas de las diferentes actividades de movimiento en que participa.</p> <p>3.2. Ejecuta variedad de actividades de movimiento en respuesta a la enseñanza y práctica en la clase. 2DV</p> <p>4.1. Practica diferentes actividades con la mínima intervención del maestro. 2DV</p> <p>4.3. Acepta las recomendaciones correctivas del maestro al participar en clase. 2DV</p> <p>5.2. Compara las actividades de movimiento o físicas que le derivan placer</p>

Tema: Me Oriento

Objetivos específicos

- Diferencia la derecha y la izquierda en sus miembros superiores.
- Diferencia la derecha y la izquierda en sus miembros inferiores.
- Identifica y es capaz de colocarse o coloca objetos a la derecha-izquierda y delante-detrás.
- Se desplaza sobre un apoyo adelante y atrás.
- Sitúa a las personas y objetos a su derecha o izquierda.

Observa e identifica tu mano derecha y tu mano izquierda



izquierda

derecha

Sección de instrucción

Actividad de inicio

- ✚ Calentamiento general. Realizaremos carrera suave, movilidad articular, estiramientos, desplazamientos y coordinaciones o formas jugadas utilizando el juego de Juego Simón dice
- ✚ Los niños se desplazan por la casa o el patio y a la señal del adulto encargado, deben realizar lo que este les indique (saltar en un pie, arrastrarse, correr en el mismo lugar, saltar en el mismo lugar, hacer balance en un pie, agacharse, levantarse, girar como tronco, saltar a la derecha o a la izquierda).

Actividades de Desarrollo

- ✚ Pasar la pelota siguiendo las propuestas del adulto encargado: arriba, abajo,
- ✚ derecha, izquierda, rodando.
- ✚ Pasando la pelota por el lado derecho.
- ✚ Puesto en pie abren las piernas y lanzamos la pelota con la mano derecha.
- ✚ Puestos en pie abren las piernas y lanzan la pelota con la mano izquierda.
- ✚ Dibujar la silueta su silueta y pegarlo en la pared, cuando el adulto o encargado le dé el comando el estudiante correrá hasta la silueta y marcará con un círculo o una X la parte que el encargado le indique.
Comandos:
Mano derecha, mano izquierda, hombro izquierdo, hombro derecho, rodilla izquierda, rodilla derecha, codo izquierdo, codo derecho, muñeca izquierda, muñeca derecha, cadera izquierda, cadera derecha (recordar antes de que comience debe aclarar si el niño de la silueta se encuentra de frente o de espalda al estudiante.)
- ✚ Dibuja una cabeza con sus partes y realiza la misma actividad.
(recordar antes de que comience debe aclarar si el niño de la silueta se encuentra de frente o de espalda al niño.)
Recordemos que esta actividad debe realizarse colocan.



Actividad 1 Juegos para el desarrollo de concepto y pertinencia
Actividad 2- 6 Tareas didácticas

Actividad 1 JUEGOS DE ESQUEMA CORPORAL y LATERALIDAD para realizar en familia para desarrollar e internalizar el conocimiento. (Los niños aprenden a través del juego)

A. “Las imágenes”

La persona que se encuentra con el estudiante mueve algunas de las partes del cuerpo y luego el estudiante reproduce el mismo movimiento. Luego de varios intentos cambian los roles.

B. “Imita lo que hago”

Rebotar la bola con la mano derecha a la persona que acompaña al estudiante, luego con la izquierda.
Repite lo mismo, pero con el pie derecho y luego con el izquierdo. Se realiza enfatizando en la lateralidad.

C. “Seguir a madre”

La persona que acompaña al estudiante con un balón y el estudiante con otro. El líder reproducirá una secuencia de movimientos con el balón y el otro imitará la secuencia vista

D. “El copión”

OBJETIVOS: Tiempo de reacción.
Imitación de movimientos segmentarios.
Coordinación dinámica general.
Conocimiento del esquema corporal.
Organización espacial.

 **Material:** Ninguno

 **Organización:** Parejas.

 **Desarrollo:** Uno de los compañeros realiza diferentes movimientos y desplazamientos. El otro debe imitarlo. Pasado un tiempo se intercambian los papeles.

- ✚ Variantes: El que imita, observa un tiempo estimado por el profesor, los movimientos del compañero y después debe intentar realizarlos, usando para ello la memoria.

E. "Derecha o izquierda"

OBJETIVOS: Control y ajuste corporal.

Percepción auditiva.

Lateralidad.

Coordinación dinámica general.

- ✚ Material: Ninguno.
- ✚ Organización: Parejas.
- ✚ Desarrollo: Cogidos de la mano, los dos miembros de la pareja evitarán chocar con otras parejas. A la señal del docente de ¡izquierda!, los jugadores se pararán manteniendo el equilibrio sobre la pierna izquierda. Con una nueva señal se reiniciará el paso hasta otra indicación.
- ✚ Variantes: A nivel organizativo, por tríos o grupos.

F: "El escultor"

OBJETIVOS: Percepción táctil.

Memoria táctil.

Esquema corporal.

Lateralidad.

- ✚ Material: Ninguno.
- ✚ Organización: Parejas.
- ✚ Desarrollo: Uno de los dos compañeros de la pareja forma una figura con sus brazos, piernas, tronco, etc., quedando inmóvil. El otro jugador que tendrá los ojos cerrados deberá reconocer mediante el tacto, las posiciones de los distintos segmentos corporales. Finalmente, una vez que tenga clara la posición del compañero la deberá ejecutar, abriendo los ojos y comprobando el resultado. Se intercambian los papeles.

F. "El número corporal"

OBJETIVOS: Ajuste corporal.
Control segmentario.
Conocimiento corporal.
Imaginación-creatividad.

- + Material: Ninguno.
- + Organización: Parejas.
- + Desarrollo: Un participante representará un número con el cuerpo, su compañero deberá adivinar de qué número se trata. Intercambio de papeles.
- + Variantes: Representando letras, objetos cotidianos, animales, etc.

G. Juego "El robot sin pilas"

OBJETIVOS: Esquema corporal.
Orientación espacial.
Comprensión verbal del lenguaje.
Control segmentario.

Material: Ninguno.

- + Organización: Individual, libre. Ocupando todo el espacio.
- + Desarrollo: Todos los alumnos son robots que se van desplazando lentamente en distintas direcciones. Al principio todos tienen pilas nuevas, pero lentamente se van agotando. El profesor les irá diciendo que las pilas se van gastando, por ejemplo: ¡se están agotando las pilas de los brazos!, luego se indicarán otros segmentos hasta que el robot caiga totalmente al suelo. Posteriormente el docente podrá recargar las pilas de los participantes.
- + Variantes: Metodológica: por parejas, el papel del "profe" lo hace un niño.

H.

“El mundo al revés”

OBJETIVOS: Comprensión verbal del lenguaje.

Esquema corporal.

Creatividad.

Lateralidad.

- ✚ **Material:** Ninguno.
- ✚ **Organización:** Individual y libre
- ✚ **Desarrollo:** Los niños se mueven libremente por el espacio señalado, entonces el profesor indicará una consigna cualquiera: ¡nos tocamos las piernas!, los alumnos tendrán que hacer cualquier cosa que se les ocurra menos tocarse las piernas. Se van dando diversas órdenes y los discentes nunca las realizarán, inventarán otras.

I.

¿Cuántos dedos hay?

OBJETIVOS: Esquema corporal.

Percepción táctil.

Cálculo mental.

- ✚ **Material:** Ninguno.
- ✚ **Organización:** Parejas.
- ✚ **Desarrollo:** Un jugador se pone de espaldas al otro, este último apoya en la espalda del compañero un número cualquiera de dedos. El que está de espaldas tratará de adivinar la cantidad de dedos que tocan su cuerpo.
- ✚ **Variantes:** Cerrando los ojos se pueden tocar distintas partes del cuerpo.

J.

“La telaraña”

OBJETIVOS: Lateralidad.

Coordinación dinámica general.

Ocupación espacial.

- ✚ Material: Ninguno.
- ✚ Organización: Todo el grupo.
- ✚ Desarrollo: En la pista polideportiva y en la línea central se coloca un jugador; el resto se sitúa en uno de los lados, a la señal todos intentarán pasar al otro lado sin ser tocados por el del centro. Todos los que sean capturados, se sumarán al que estaba en el centro (cogidos de las manos), formando una telaraña que irá creciendo a lo largo del juego.
- ✚ Variantes: El que pase el último también se pone en la telaraña.

K. "El elefante"

OBJETIVOS: Esquema corporal
 Coordinación dinámica general.
 Percepción espacial

- ✚ Material: Ninguno.
- ✚ Organización: Todo el grupo.
- ✚ Desarrollo: Un jugador actúa en la posición de elefante (una mano se toca la nariz y la otra pasa por el círculo que se forma) y va capturando a los demás con la trompa. El alumno que sea tocado se convierte en elefante. El juego termina cuando todos son elefantes.

L. Juego "Las estatuas"

OBJETIVOS: Coordinación dinámica general.
 Equilibrio.
 Conocimiento corporal.
 Esquema corporal.

- ✚ Material: Ninguno.
- ✚ Organización: Todo el grupo.
- ✚ Desarrollo: Varios niños (la cantidad depende del número de participantes, 3 o 4 para una clase de 20) son designados para intentar tocar al resto, conforme los van tocando se convierten en estatuas, estas son liberadas, si un alumno que no sea estatua, las toca en la parte del cuerpo del compañero que el profesor hubiera indicado. Por ejemplo, hombro, espalda, brazos, piernas, etc, ...

- ✚ Variantes: Las estatuas se liberan si consiguen tocar a los que pillan, para ello pueden mover los brazos, pero no los pies.

M. "Cambio de piel"

OBJETIVOS: Esquema corporal.

Lateralidad.

Noción espacio temporal.

- ✚ **Material:** Ninguno
- ✚ **Organización:** Grupos de 4 o 5.
- ✚ **Desarrollo:** Una vez formados los grupos, se selecciona la chaqueta más grande de cada equipo. Los participantes se colocan en fila, el primero con la chaqueta puesta. A partir de ahí se desarrolla una carrera de relevos corta, donde el testigo es la propia chaqueta, que se irá pasando de compañero en compañero hasta completar todos los relevistas. Es importante que los niños no empiecen la carrera hasta que la chaqueta esté correctamente colocada.

N. "Pasajeros al tren"

OBJETIVOS: Lateralidad.

Noción espacio temporal.

Tiempo de reacción.

Material: Ninguno.

Organización: Grupos de 5 o 6.

Desarrollo: Cuando los grupos estén definidos, se sitúa la mitad de los componentes en una parte y la otra mitad en la otra, separados por una distancia moderada. Uno de los componentes actúa de máquina y los demás de vagones. A la señal, la máquina sale en dirección hacia sus compañeros de enfrente, coge de la mano al primer vagón y vuelve a recoger al siguiente compañero, así sucesivamente hasta que el último vagón cruce su camino una vez.

O. "Pepes y Pepas"

OBJETIVOS: Lateralidad.

Tiempo de reacción.

Percepción espacial.

- ✚ **Material:** Ninguno.
- ✚ **Organización:** Dos grupos.
- ✚ **Desarrollo:** Se colocan los dos grupos (los pepes y las pepas) en fila y de espaldas uno respecto del otro. El profesor grita: ¡Pepes!, entonces estos tratan de capturar a los del otro grupo, que se salvan si sobrepasan una línea predeterminada. El docente contará todos los que han sido tocados y otorgará un punto por cada uno. El equipo que llegue a “x” puntos gana.

P. **¡ Has movido la mano !**

OBJETIVOS Agudeza visual
Esquema corporal
Lateralidad
Tiempo de reacción

- ✚ **MATERIAL** Ninguno
- ✚ **ORGANIZACIÓN** Por parejas, de pie
- ✚ **DESARROLLO:** Manolo se sitúa enfrente de Mari Carmen, a una distancia de un metro. Mari Carmen debe de realizar un movimiento rápido con una parte de su cuerpo y Manolo debe de decir la parte que ha movido. Si Manolo no se da cuenta, Mari Carmen debe hacer el movimiento más exagerado para que Manolo lo vea. A continuación, se invierten los papeles y es Manolo el que realiza el movimiento o serie de movimientos.

Nota: Los nombres utilizados son para dar coherencia a la instrucción

Q. **¿ Dónde te he soplado?**

OBJETIVOS Educación de la respiración
Conocimiento del esquema corporal
Tiempo de reacción
Lateralidad

- ✚ MATERIAL Ninguno
- ✚ ORGANIZACIÓN Por parejas
- ✚ DESARROLLO: Alberto se sitúa de pie, de espaldas a Jorge, que tiene que soplar con fuerza en alguna parte del cuerpo (brazo, pierna, mano, oreja, cuello, espalda de Alberto). Alberto tiene que responder con rapidez en qué parte del cuerpo le ha soplado Jorge. Si acierta obtiene un punto. Se repite la acción 2 veces más y se intercambian los papeles. Se debe enfatizar en decir si es brazo derecho o izquierdo y así con todas las partes que sean simétricas)

R. "El Muñeco De Nieve"

OBJETIVOS Expresión mímica corporal
 Percepción auditiva
 Coordinación dinámica general

- ✚ MATERIAL Ninguno
- ✚ ORGANIZACIÓN Individual
- ✚ DESARROLLO: Los jugadores son muñecos de nieve y se van moviendo lentamente por el espacio. A la voz del profesor se irán derritiendo poco a poco porque hace mucho calor, por lo que sus movimientos serán más lentos y pesados. Cada vez hace más calor y se van derritiendo paulatinamente, hasta quedar totalmente derretidos en el suelo.

S. "El Espejo Mágico"

OBJETIVOS Organización espacial
 Lateralidad
 Esquema corporal
 Imaginación - creatividad

- ✚ MATERIAL: Ninguno
- ✚ ORGANIZACIÓN: Por parejas de pie, mirándose de frente
- ✚ DESARROLLO: Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa

acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular, ... Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.

T.

“Oreja Por Nariz”

OBJETIVOS Conocimiento del esquema corporal

Lateralidad

Atención - concentración

Tiempo de reacción

- +** MATERIAL Ninguno
- +** ORGANIZACIÓN Grupos de 6 - 8 jugadores sentados en corro
- +** DESARROLLO Víctor inicia el juego, mira a Andrea y hace dos cosas: en primer lugar, nombra una parte del cuerpo usando la frase: este/a es mi... (por ej. nariz), señala a la vez una parte del cuerpo que puede ser o no la misma a que nombra. Si Víctor se toca la nariz, Andrea contesta: ¡bien!, y continúa ella el juego. Sin embargo, si Víctor se toca una parte diferente de la que nombró (por ejemplo la oreja), Andrea debe contestar: ¡mal!. Para que el juego tenga emoción hay que hacerlo de forma rápida. Para alumnos y alumnas mayores, se puede incrementar la dificultad introduciendo términos como derecha e izquierda, en relación a segmentos corporales.

Actividad 2

Colorea la mano derecha de amarillo y la izquierda de violeta



Actividad 3

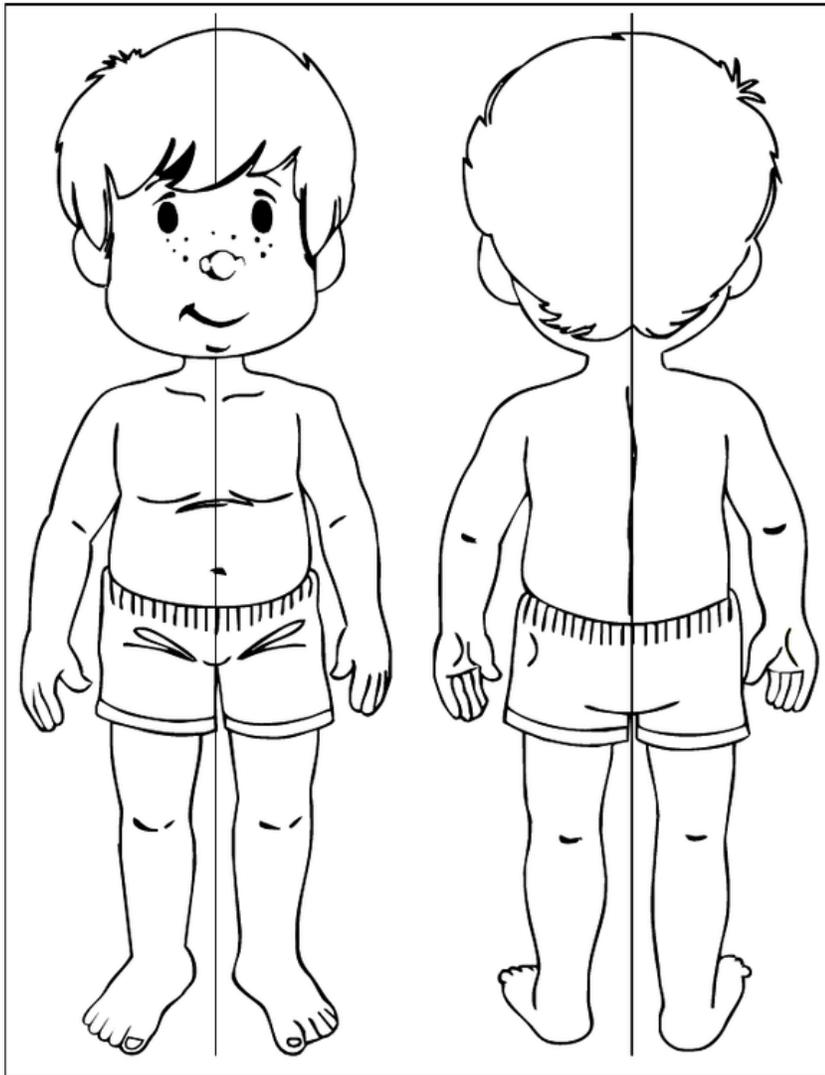
Colorea de rojo los globos de la derecha y de verde los globos de la izquierda



Actividad 4

Ubico izquierda y derecha

1. Colorea en el niño: su lado derecho de rojo y su lado izquierdo de azul, dependiendo de su posición.



Actividad 5

Nombre: _____

Colorea de rojo los perros que están a la derecha y de verde los de la izquierda.



Actividad 6

FICHAS DE LATERALIDAD

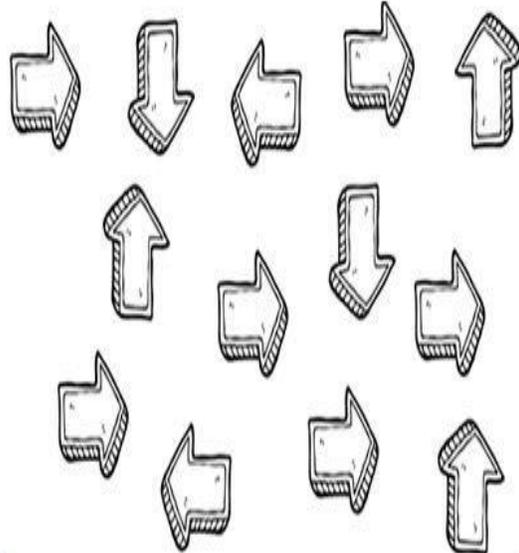
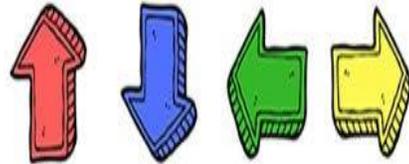


NOMBRE Y APELLIDOS: _____

AULA: _____ FECHA: __/__/__



COLOREA LAS FLECHAS SEGÚN SU POSICIÓN: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA O DERECHA



Recursos tecnológicos

Calentamiento <https://youtu.be/1I3aMmVjMaY>
<https://youtu.be/riG5HltG67o>
<https://youtu.be/5iMqLvK2BKE>
<https://youtu.be/388Q44ReOWE>

Canciones y videos de los conceptos de lateralidad

<https://youtu.be/zxbmHsNdpkM>
https://youtu.be/6jNwZ_oE4
<https://youtu.be/Jr-n0Acfgiw>
<https://youtu.be/KAVQtWeZ0t4>
https://youtu.be/KW3WlQ3_0Wl
<https://youtu.be/XKPDCvT0RLE>

Canciones de ejercicios físicos

<https://youtu.be/FP0wgVhUC9w>
<https://youtu.be/DMsT7BXqo7s>
<https://youtu.be/ymiqWt5TOV8>
<https://youtu.be/zXEems3ayO0>
https://youtu.be/6QObE0zvN_E

Lección : Me oriento, estructuración de espacio temporal Tercer grado

Contenidos

- Relaciones topológicas básicas: direcciones y distancias.
- Nociones de duración, velocidad y ritmo.
- Lateralidad de sí mismo y de los demás.

Justificación Lección

La estructura espacio temporal supone la toma de conciencia del espacio en que se mueve influenciado por los estímulos enfrentados en las situaciones y hechos del diario vivir. Es ahí donde toma importancia tener conocimiento de las relaciones espaciales y temporales



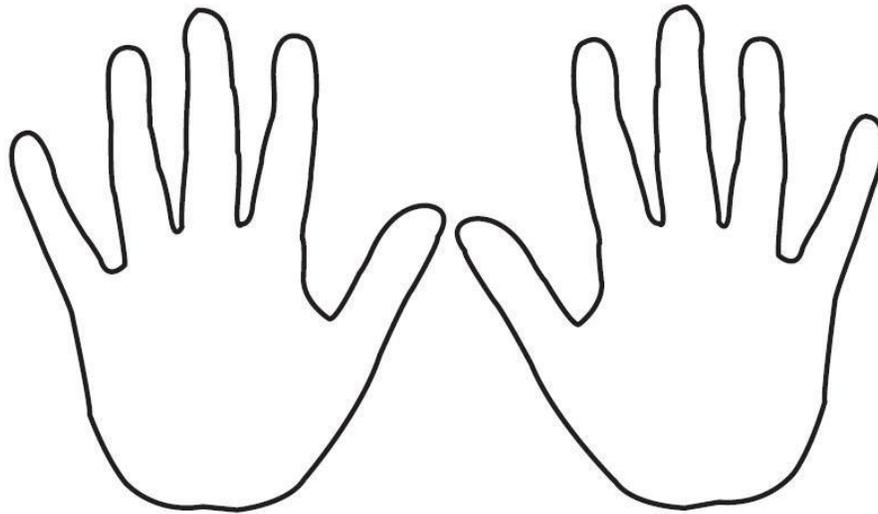
Objetivos Generales Didácticos

1. Organizarse en el espacio próximo y orientarse a través de su cuerpo, nociones topológicas.
2. Percibir y reconocer nociones relacionadas con la organización temporal.
3. Ampliar las nociones espaciales a objetivos distintos de la propia persona.
4. Afianzar el lado dominante.

Contenido relacionado a otras materias	Contenido actitudinal
<p>Educación Artística: Percepción Visual y Auditiva</p> <p>Español: aprendizaje de la lectura y escritura, ampliación de vocabulario.</p> <p>Matemáticas: Unidades de medida y tiempo, geometría, localización de objetos en el espacio y elementos geométricos básicos.</p>	<p>Se trabajará el valor de la honestidad.</p>

Tercer Grado Expectativas por trabajar
<p>2.2 Identifica las coordenadas espaciales (izquierda y derecha) en relación con personas, rutas, objetos y direcciones, entre otros elementos.</p> <p>2.4 Combina conceptos de movimiento (dirección, niveles, fuerza y tiempo) mediante destrezas dirigidas por el maestro.</p> <p>2.9 Utiliza vocabulario, terminología, datos y las reglas de las diferentes actividades de movimiento en que participa.</p> <p>3.3 Practica voluntariamente actividades de movimiento en la clase de educación física.</p> <p>4.2 Trabaja de forma independiente por periodos extendidos de tiempo. 3DV</p> <p>4.3 Aprueba y sigue las recomendaciones correctivas específicas que le brinda el maestro. 2DV</p> <p>5.2 Discute el reto que conlleva aprender una nueva actividad física o de movimiento.</p> <p>5.3 Expresa las razones que causan que se disfrute al participar en actividades seleccionadas de movimiento.</p>

Observa tu mano derecha y tu mano izquierda



izquierda

derecha

Observa donde se ubica arriba, abajo



Actividades de instrucción

Sección

Calentamiento con animales- El estudiante corre en su espacio personal, el adulto que le acompaña le dice un nombre de animal y éste tiene que hacer el movimiento de ese animal. El alumno realizará el movimiento de un animal diferente en cada ocasión.

Segunda actividad:

El semáforo- El estudiante se mueve en su espacio personal utilizando el patrón de movimiento indicado cuando el encargado diga el color verde, los alumnos deben correr, cuando diga naranja; caminando rápido, y por último el rojo; caminando.

Tercera actividad:

Días de la semana- Se pone en la pared un rotulo donde indica que va a hacer cuando le mencione un día de la semana y cuando se le diga ese día de la semana el estudiante comenzara a hacer lo que dice el rotulo se les asigna un día de la semana. Cada día tendrá que hacer algo diferente, el encargado indicará que día debe hacer su gesto o movimiento.

1. lunes: de pie.
2. martes: saltar.
3. miércoles: agachados, saltando como una rana.
4. jueves: levantar el brazo.
5. viernes: a gritar.
6. sábado: cantar una canción.
7. domingo: hacer la ola, nos vamos de marcha.

Cuarta actividad:

Con el tambor se marca un ritmo que todo el mundo sigue a su bola. Cuando se nombre a alguien todos deben fijarse y seguir llevando el ritmo como esa persona. ¡A SU BOLA!



Actividad 1 Juegos para el desarrollo de concepto y pertinencia
Actividad 2- 7 Tareas didácticas

Actividad 1 JUEGOS DE ESQUEMA CORPORAL y LATERALIDAD para realizar en familia para desarrollar e internalizar el conocimiento. (Los niños aprenden a través del juego)

A. "Las imágenes"

La persona que se encuentra con el estudiante mueve algunas de las partes del cuerpo y luego el estudiante reproduce el mismo movimiento. Luego de varios intentos cambian los roles.

B. Imita lo que hago

Rebotar la bola con la mano derecha a la persona que acompaña al estudiante, luego con la izquierda.
Repite lo mismo pero con el pie derecho y luego con el izquierdo. Se realiza enfatizando en la lateralidad.

C. "Seguir a madre"

La persona que acompaña al estudiante con un balón y el estudiante con otro. El líder reproducirá una secuencia de movimientos con el balón y el otro imitará la secuencia vista

D. "El copión"

OBJETIVOS: Tiempo de reacción.
Imitación de movimientos segmentarios.
Coordinación dinámica general.
Conocimiento del esquema corporal.
Organización espacial.

✚ **Material:** Ninguno

✚ **Organización:** Parejas.

✚ **Desarrollo:** Uno de los compañeros realiza diferentes movimientos y desplazamientos. El otro debe imitarlo. Pasado un tiempo se intercambian los papeles.

- ✚ Variantes: El que imita, observa un tiempo estimado por el profesor, los movimientos del compañero y después debe intentar realizarlos, usando para ello la memoria.

E. "Derecha o izquierda"

OBJETIVOS: Control y ajuste corporal.

Percepción auditiva.

Lateralidad.

Coordinación dinámica general.

- ✚ Material: Ninguno.
- ✚ Organización: Parejas.
- ✚ Desarrollo: Cogidos de la mano, los dos miembros de la pareja evitarán chocar con otras parejas. A la señal del docente de ¡izquierda!, los jugadores se pararán manteniendo el equilibrio sobre la pierna izquierda. Con una nueva señal se reiniciará el paso hasta otra indicación.
- ✚ Variantes: A nivel organizativo, por tríos o grupos.

F. "El escultor"

OBJETIVOS: Percepción táctil.

Memoria táctil.

Esquema corporal.

Lateralidad.

- ✚ Material: Ninguno.
- ✚ Organización: Parejas.
- ✚ Desarrollo: Uno de los dos compañeros de la pareja forma una figura con sus brazos, piernas, tronco, etc., quedando inmóvil. El otro jugador que tendrá los ojos cerrados deberá reconocer mediante el tacto, las posiciones de los distintos segmentos corporales. Finalmente, una vez que tenga clara la posición del compañero la deberá ejecutar, abriendo los ojos y comprobando el resultado. Se intercambian los papeles.

G.

“El número corporal”

OBJETIVOS: Ajuste corporal.
Control segmentario.
Conocimiento corporal.
Imaginación-creatividad.

- ✚ **Material:** Ninguno.
- ✚ **Organización:** Parejas.
- ✚ **Desarrollo:** Un participante representará un numero con el cuerpo, su compañero deberá adivinar de qué número se trata. Intercambio de papeles.
- ✚ **Variantes:** Representando letras, objetos cotidianos, animales, etc.

H.

Juego “El robot sin pilas”

OBJETIVOS: Esquema corporal.
Orientación espacial.
Comprensión verbal del lenguaje.
Control segmentario.

Material: Ninguno.

- ✚ **Organización:** Individual, libre. Ocupando todo el espacio.
- ✚ **Desarrollo:** Todos los alumnos son robots que se van desplazando lentamente en distintas direcciones. Al principio todos tienen pilas nuevas, pero lentamente se van agotando. El profesor les irá diciendo que las pilas se van gastando, por ejemplo: ¡se están agotando las pilas de los brazos!, luego se indicarán otros segmentos hasta que el robot caiga totalmente al suelo. Posteriormente el docente podrá recargar las pilas de los participantes.
- ✚ **Variantes:** Metodológica: por parejas, el papel del “profe” lo hace un niño.

I. "El mundo al revés"

OBJETIVOS: Comprensión verbal del lenguaje.

Esquema corporal.

Creatividad.

Lateralidad.

- + Material: Ninguno.
- + Organización: Individual y libre
- + Desarrollo: Los niños se mueven libremente por el espacio señalado, entonces el profesor indicará una consigna cualquiera: ¡nos tocamos las piernas!, los alumnos tendrán que hacer cualquier cosa que se les ocurra menos tocarse las piernas. Se van dando diversas órdenes y los discentes nunca las realizarán, inventarán otras.

J. ¿Cuántos dedos hay?

OBJETIVOS: Esquema corporal.

Percepción táctil.

Cálculo mental.

- + Material: Ninguno.
- + Organización: Parejas.
- + Desarrollo: Un jugador se pone de espaldas al otro, este último apoya en la espalda del compañero un número cualquiera de dedos. El que está de espaldas tratará de adivinar la cantidad de dedos que tocan su cuerpo.
- + Variantes: Cerrando los ojos se pueden tocar distintas partes del cuerpo.

K. "La telaraña"

OBJETIVOS: Lateralidad.

Coordinación dinámica general.

Ocupación espacial.

- ✚ Material: Ninguno.
- ✚ Organización: Todo el grupo.
- ✚ Desarrollo: En la pista polideportiva y en la línea central se coloca un jugador; el resto se sitúa en uno de los lados, a la señal todos intentarán pasar al otro lado sin ser tocados por el del centro. Todos los que sean capturados, se sumarán al que estaba en el centro (cogidos de las manos), formando una telaraña que irá creciendo a lo largo del juego.
- ✚ Variantes: El que pase el último también se pone en la telaraña.

L. "El elefante"

OBJETIVOS: Esquema corporal
 Coordinación dinámica general.
 Percepción espacial

- ✚ Material: Ninguno.
- ✚ Organización: Todo el grupo.
- ✚ Desarrollo: Un jugador actúa en la posición de elefante (una mano se toca la nariz y la otra pasa por el círculo que se forma) y va capturando a los demás con la trompa. El alumno que sea tocado se convierte en elefante. El juego termina cuando todos son elefantes.

M. Juego "Las estatuas"

OBJETIVOS: Coordinación dinámica general.
 Equilibrio.
 Conocimiento corporal.
 Esquema corporal.

- ✚ Material: Ninguno.
- ✚ Organización: Todo el grupo.
- ✚ Desarrollo: Varios niños (la cantidad depende del número de participantes, 3 ó 4 para una clase de 20) son designados para intentar tocar al resto, conforme los van tocando se convierten en estatuas, estas son liberadas, si un alumno que no sea estatua, las toca en la parte del cuerpo del compañero que el profesor hubiera indicado. Por ejemplo, hombro, espalda, brazos, piernas, etc, ...

- ✚ Variantes: Las estatuas se liberan si consiguen tocar a los que pillan, para ello pueden mover los brazos, pero no los pies.

N. "Cambio de piel"

OBJETIVOS: Esquema corporal.

Lateralidad.

Noción espacio temporal.

- ✚ **Material:** Ninguno
- ✚ **Organización:** Grupos de 4 ó 5.
- ✚ **Desarrollo:** Una vez formados los grupos, se selecciona la chaqueta más grande de cada equipo. Los participantes se colocan en fila, el primero con la chaqueta puesta. A partir de ahí se desarrolla una carrera de relevos corta, donde el testigo es la propia chaqueta, que se irá pasando de compañero en compañero hasta completar todos los relevistas. Es importante que los niños no empiecen la carrera hasta que la chaqueta esté correctamente colocada.

O. "Pasajeros al tren"

OBJETIVOS: Lateralidad.

Noción espacio temporal.

Tiempo de reacción.

Material: Ninguno.

Organización: Grupos de 5 ó 6.

Desarrollo: Cuando los grupos estén definidos, se sitúa la mitad de los componentes en una parte y la otra mitad en la otra, separados por una distancia moderada. Uno de los componentes actúa de máquina y los demás de vagones. A la señal, la máquina sale en dirección hacia sus compañeros de enfrente, coge de la mano al primer vagón y vuelve a recoger al siguiente compañero, así sucesivamente hasta que el último vagón cruce su camino una vez.

P. "Pepes y Pepas"

OBJETIVOS: Lateralidad.

Tiempo de reacción.

- ✚ MATERIAL Ninguno
- ✚ ORGANIZACIÓN Por parejas
- ✚ DESARROLLO: Alberto se sitúa de pie, de espaldas a Jorge, que tiene que soplar con fuerza en alguna parte del cuerpo (brazo, pierna, mano, oreja, cuello, espalda de Alberto). Alberto tiene que responder con rapidez en qué parte del cuerpo le ha soplado Jorge. Si acierta obtiene un punto. Se repite la acción 2 veces más y se intercambian los papeles. Se debe enfatizar en decir si es brazo derecho o izquierdo y así con todas las partes que sean simétricas)

S. "El Muñeco De Nieve"

OBJETIVOS Expresión mímica corporal
 Percepción auditiva
 Coordinación dinámica general

- ✚ MATERIAL Ninguno
- ✚ ORGANIZACIÓN Individual
- ✚ DESARROLLO: Los jugadores son muñecos de nieve y se van moviendo lentamente por el espacio. A la voz del profesor se irán derritiendo poco a poco porque hace mucho calor, por lo que sus movimientos serán más lentos y pesados. Cada vez hace más calor y se van derritiendo paulatinamente, hasta quedar totalmente derretidos en el suelo.

T. "El Espejo Mágico"

OBJETIVOS Organización espacial
 Lateralidad
 Esquema corporal
 Imaginación - creatividad

- ✚ MATERIAL: Ninguno
- ✚ ORGANIZACIÓN: Por parejas de pie, mirándose de frente
- ✚ DESARROLLO: Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa

acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular, ... Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.

U.

“Oreja Por Nariz”

OBJETIVOS Conocimiento del esquema corporal

Lateralidad

Atención - concentración

Tiempo de reacción

- +** MATERIAL Ninguno
- +** ORGANIZACIÓN Grupos de 6 - 8 jugadores sentados en corro
- +** DESARROLLO Víctor inicia el juego, mira a Andrea y hace dos cosas: en primer lugar, nombra una parte del cuerpo usando la frase: este/a es mi... (por ej. nariz), señala a la vez una parte del cuerpo que puede ser o no la misma a que nombra. Si Víctor se toca la nariz, Andrea contesta: ¡bien!, y continúa ella el juego. Sin embargo, si Víctor se toca una parte diferente de la que nombró (por ejemplo la oreja), Andrea debe contestar: ¡mal!. Para que el juego tenga emoción hay que hacerlo de forma rápida. Para alumnos y alumnas mayores, se puede incrementar la dificultad introduciendo términos como derecha e izquierda, en relación a segmentos corporales.

Actividad 2

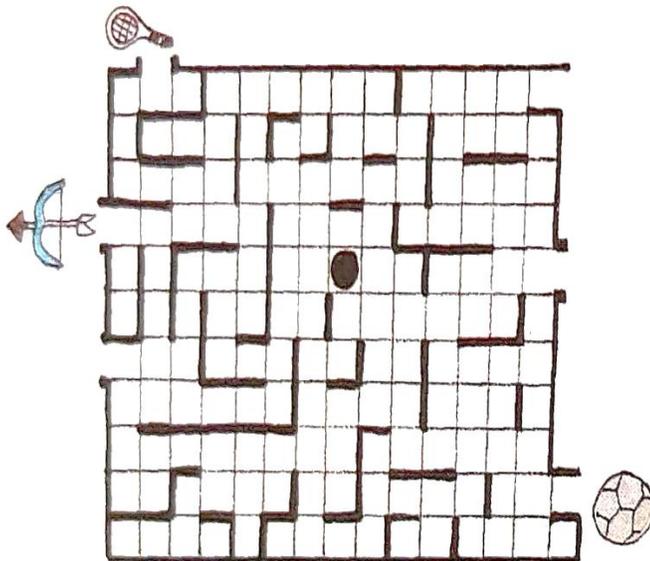
Carlos está en el centro del laberinto y quiere salir. ¡¡¡¡Qué tal si lo ayudas!!!! Mueve el lápiz el número de espacios que te indica cada instrucción y al final indica a dónde te lleva cada instrucción.

1	2	3
2 izquierda	2 abajo	1 derecha
2 arriba	1 izquierda	2 arriba
1 izquierda	1 abajo	3 izquierda
3 abajo	3 derecha	1 arriba
1 izquierda	1 abajo	1 derecha
1 abajo	1 izquierda	1 arriba
2 derecha	1 abajo	3 izquierda
1 abajo	3 derecha	2 abajo
4 izquierda	1 arriba	3 izquierda
4 arriba	1 derecha	2 arriba
2 izquierda	1 arriba	1 derecha
	3 izquierda	1 arriba

¿A dónde llega?

¿A dónde llega?

¿A dónde llega?



Ejemplo:

2 □ Izquierda ←
 3 □ Arriba ↑

Derecha, izquierda, arriba y abajo

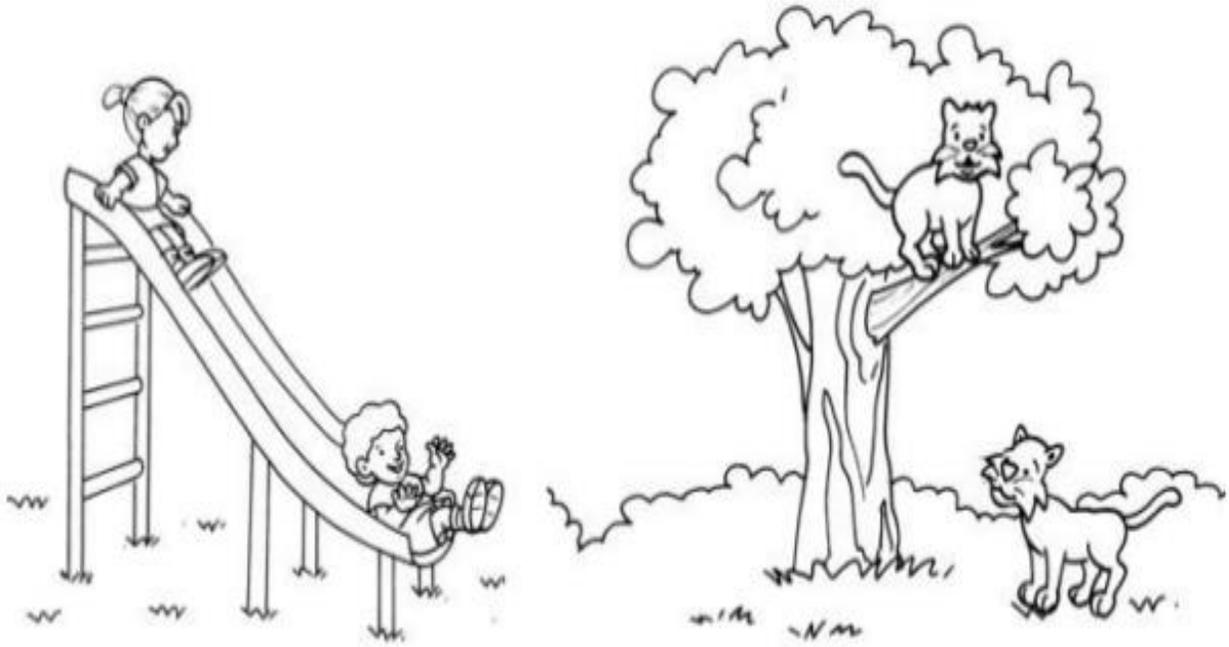


Colorea los pájaros según la dirección en la que vuelan:

izquierda-naranja  derecha-amarillo 
arriba-azul  hacia abajo-verde 

Nombre Fecha

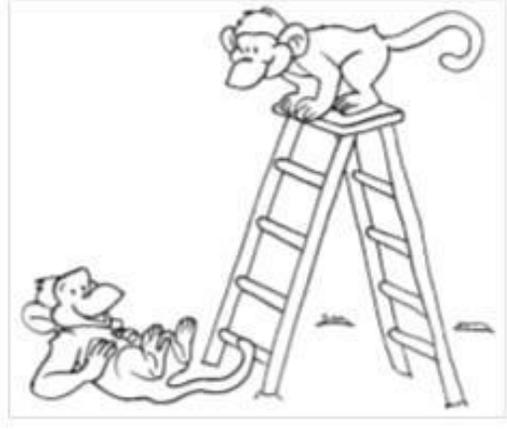
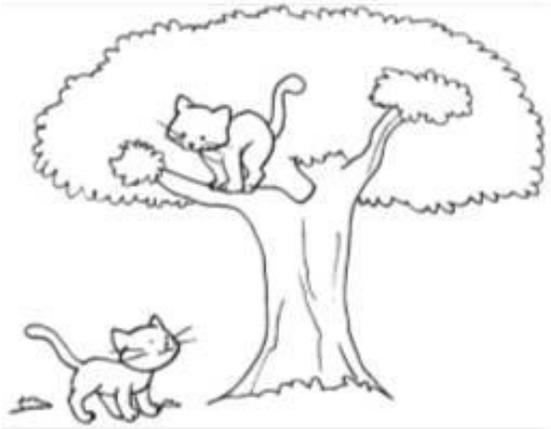
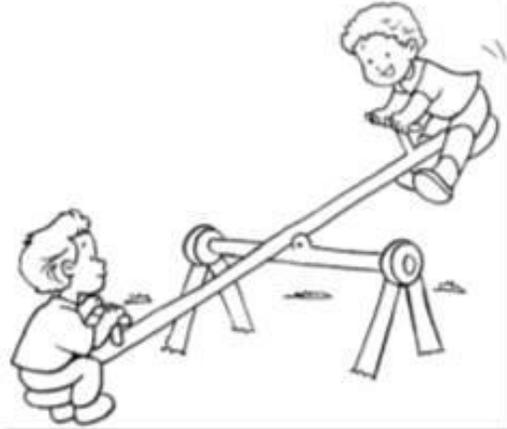
Actividad 3



Rodea con un círculo los que están arriba

Actividad 4

Marca los que se encuentran abajo



Actividad 5

Nombre _____ Fecha _____

Esquema corporal
☆ lateralidad ☆

Une cada etiqueta con el dibujo que le corresponde.



De frente

De perfil

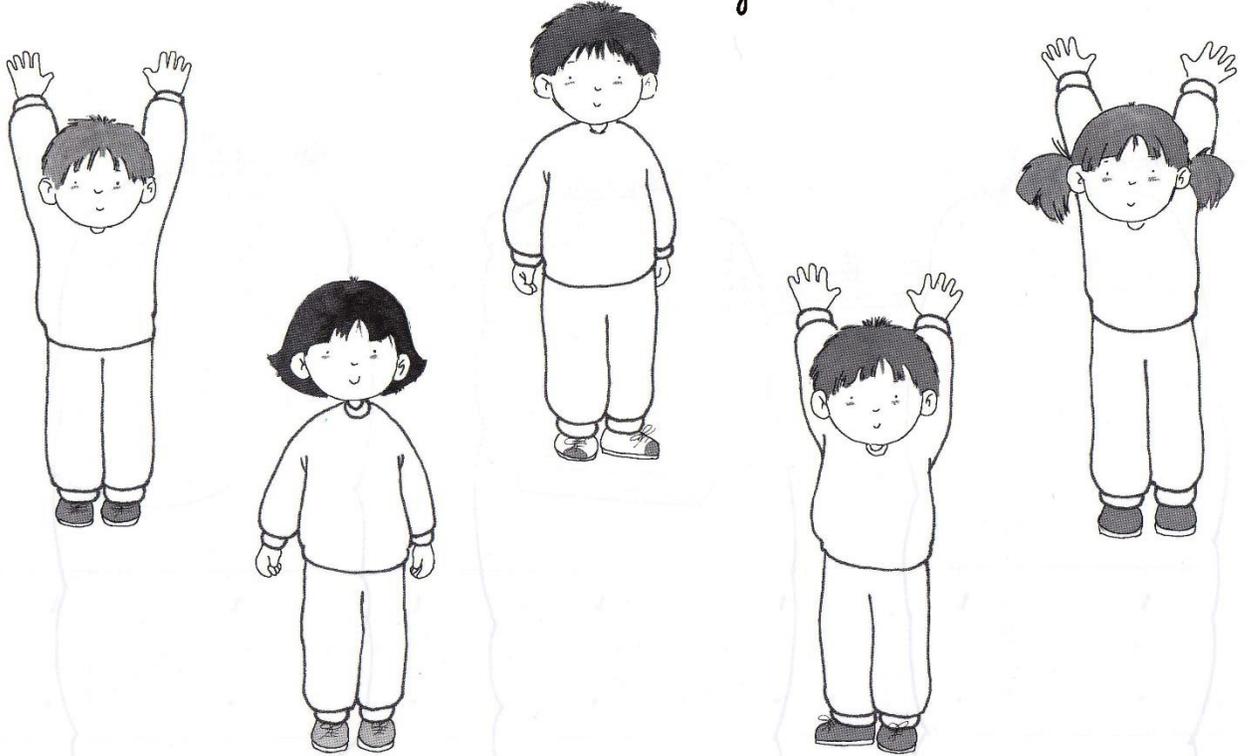
De lado

Por delante



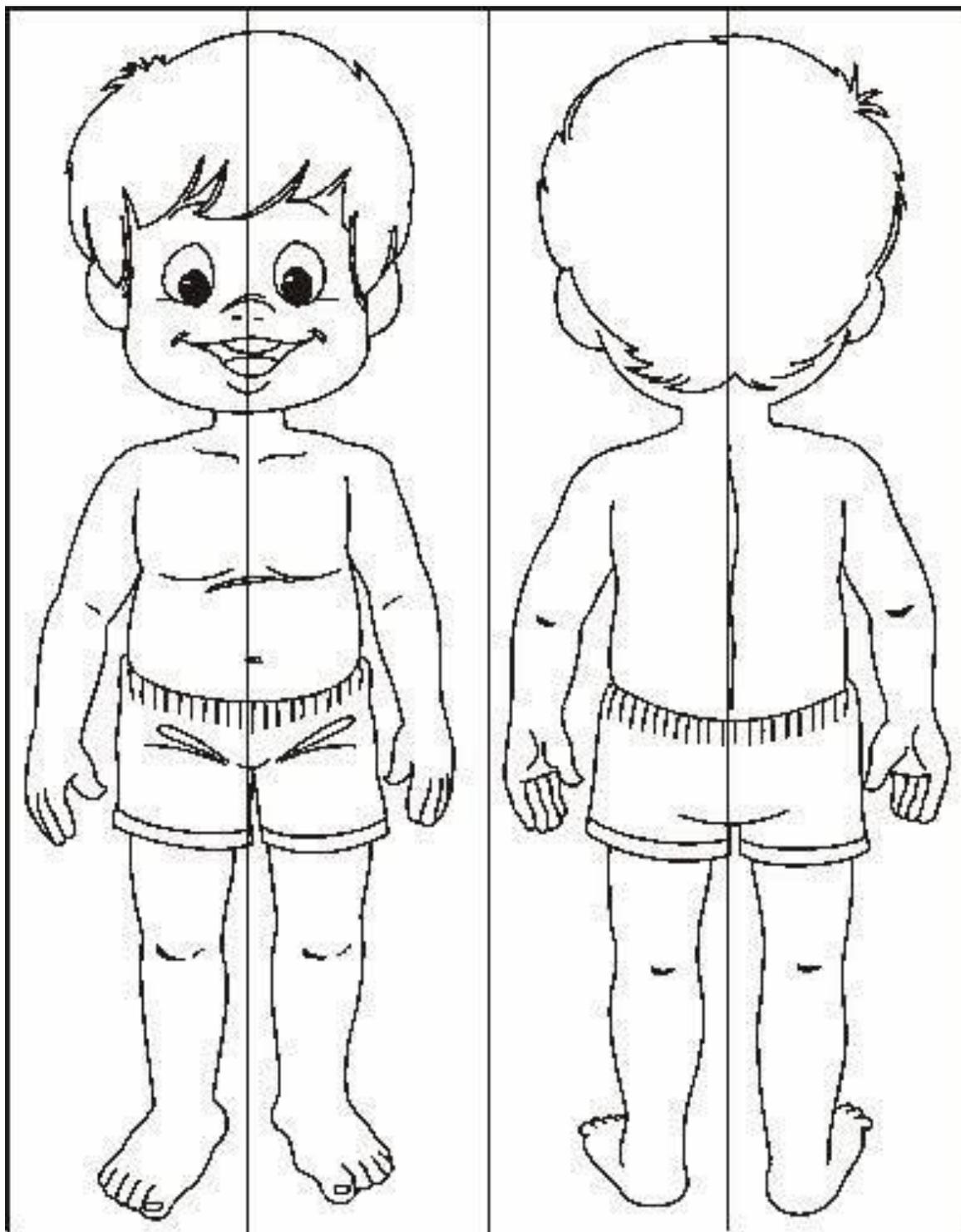
Actividad 6

Arriba-abajo



Colorear las camisetas de los niños que tienen los brazos arriba
y los pantalones de los que tienen los brazos abajo.

Actividad 7: Opina sobre la lateralidad escribe lado derecho en el lugar que tú crees que es el derecho del niño



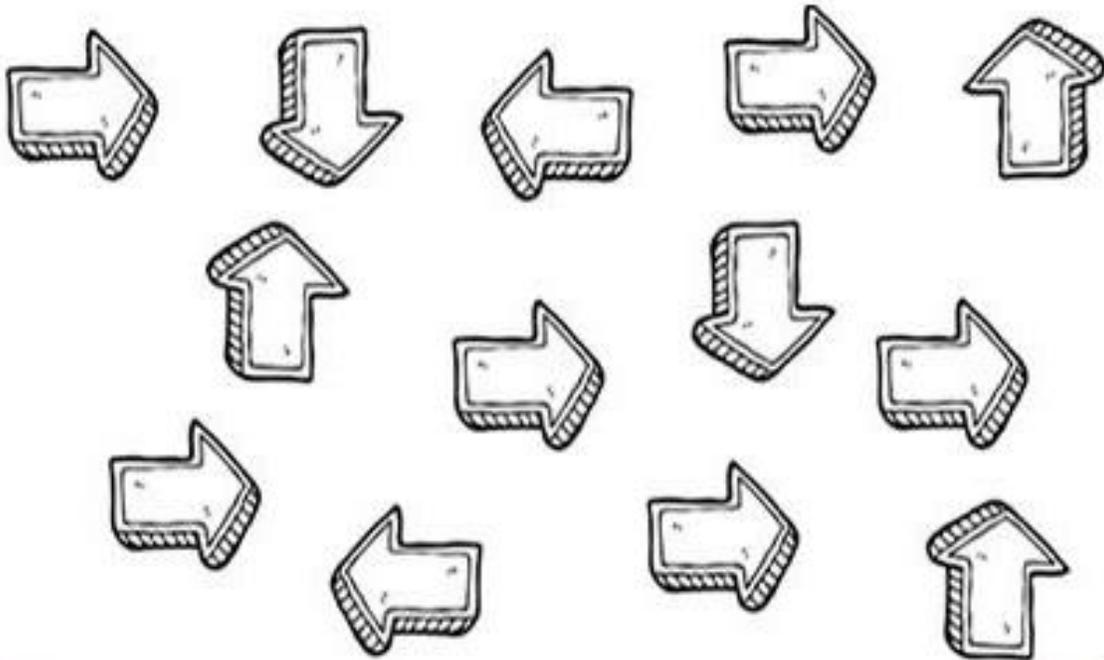
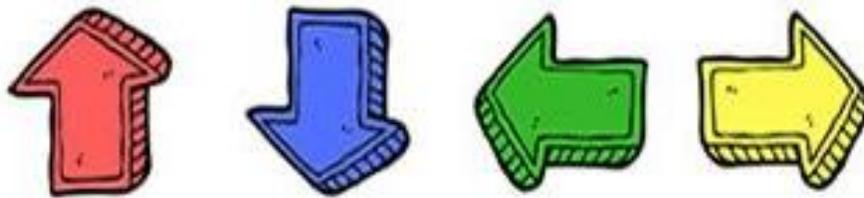
Actividad 7

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

AULA: _____ FECHA: __/__/__



COLOREA LAS FLECHAS SEGÚN SU POSICIÓN: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA O DERECHA



Recursos tecnológicos

Calentamiento <https://youtu.be/1I3aMmVjMaY>
<https://youtu.be/riG5HltG67o>
<https://youtu.be/5iMqLvK2BKE>
<https://youtu.be/388Q44ReOWE>

Canciones y videos de los conceptos de lateralidad

<https://youtu.be/zxbmHsNdpkM>
https://youtu.be/6jNwZ_oE4
<https://youtu.be/Jr-n0Acfgiw>
<https://youtu.be/KAVQtWeZ0t4>
https://youtu.be/KW3WlQ3_0Wl
<https://youtu.be/XKPDCvT0RLE>

Canciones de ejercicios físicos

<https://youtu.be/FP0wgVhUC9w>
<https://youtu.be/DMsT7BXqo7s>
<https://youtu.be/ymiqWt5TOV8>
<https://youtu.be/zXEems3ayO0>
https://youtu.be/6QObE0zvN_E