



Integrando

*María Begoña Vílchez Luzón
Programa de Intervención
Grado en Educación Infantil
Universidad de Granada
Junio de 2015*

INTÉGRATE RIENDO
Programa de intervención
María Begoña Vílchez Luzón.

INTRODUCCIÓN

Este programa de intervención surge ante el aumento de diversidad cultural en las aulas y el tratamiento apenas existente en la mejora tanto de las relaciones como de la convivencia entre todas las personas que en el aula se encuentran.

Este programa se realiza a través de un aspecto que a todos nos une y a nadie diferencia y es la risa. Una acción mundialmente realizada y que tantos y grandes beneficios tiene. Este trabajo de risoterapia se lleva a cabo a través de dinámicas de juego, ya que es a través de este por el que los más pequeños aprenden y aportan a su vida los aprendizajes más significativos que obtendrán a lo largo de su vida.

Para poder alcanzar el objetivo último de este programa, que es el respeto de todas las personas que en esta sociedad conviven, el primer paso para lograrlo es conseguir un ambiente satisfactorio dentro del aula, donde todas las opiniones cuenten, nos sintamos libres para mostrarnos tal y como somos, con nuestras similitudes y diferencias. A través de los diferentes juegos, pretendo potenciar en los alumnos la confianza tanto personal y propia como con los demás así como aumentar su autoestima. Otro de los puntos fuertes que conforman este programa es la concienciación de los menores de la importancia del trabajo grupal, la fuerza que tiene un grupo de personas unidas y a donde puede llegarse de esta forma.

“La revolución del amor comienza con una sonrisa.”

María Teresa de Calcuta.

INDICE

1. JUSTIFICACIÓN.....	4
2. ANÁLISIS DE NECESIDADES.....	6
3. OBJETIVOS.....	7
4. POBLACIÓN BENEFICIARIA.....	8
5. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN	8
6. TEMPORALIZACIÓN.....	10
7. DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN	12
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	22
9. FUENTES ELECTRÓNICAS.....	23
10. ANEXOS.....	24

1. JUSTIFICACIÓN

Este programa de intervención surge ante la inquietud de formar una sociedad más unida de la existente actualmente, y en lo que a este grado respecta, la formación de esta ansiada nueva sociedad comienza con los más pequeños, creando en ellos una conciencia crítica y justa, libre de estereotipos y discriminaciones y es en un aula, donde más diversidad de personas, caracteres y personalidades podemos hallar.

De ahí que mi trabajo se fundamente en el objetivo de crear una clase unida, donde todos y cada uno de los alumnos tenga su espacio, sea respetado y su nacionalidad o sexo no tenga más importancia que el interés por su conocimiento y aceptación dentro de nuestro clima. . Esto permitirá establecer una base de respeto en la moral de nuestros más pequeños que se vea influida en el resto de su vida, ya que como indica Castellví (2010: 12):

“este razonamiento entre el yo y los demás es la clave de toda cultura y actúa en todos los momentos de la vida, desde la niñez y la etapa escolar, hasta influir en colectivos políticos y religiosos, pasado por la formas intermedias de asociación y pertenencia, como clubes, círculos vecinales, profesionales, etcétera”.

Uno de los pasos fundamentales para el establecimiento de este respecto es la creación de vías de comunicación eficaces, y para ello la risa se conforma como un recurso especial. Según Castellví (2007:35) la risa *“incrementa la espontaneidad, la creatividad, la expresión y la percepción”* En dicha obra, apunta también Castellví (2007:36) que las relaciones de *“complicidad”* que se establecen en los momentos de risas con otras personas conforman relaciones mucho más cercanas y libres y que las relaciones sociales que se forman, alejadas de los formalismos sociales, son de difícil consecución de cualquier otra forma.

De la necesidad de crear una sociedad inclusiva se hace eco también las instituciones a través de la creación del *Plan Nacional de Inclusión Social 2013-2016*. Justifica este plan la necesidad de implementación en la educación por su conexión con el nivel de bienestar y cohesión social alcanzado por un país, la educación y la

formación de la población constituyen un pilar básico en la construcción y desenvolvimiento de toda sociedad”¹

Este plan considera a la educación como base imprescindible del proceso de formación de las personas, y es el elemento determinante y principal del proceso de socialización en el desarrollo del ser humano, de ahí la importancia del fortalecimiento de la inclusión activa y se encarga de garantizar en la medida de lo posible el acceso y permanencia de los sectores más vulnerables de la sociedad así como hacer frente a toda la clase de retos que se puedan plantear en cuestión educativa.²

Dentro de la infinitud de recursos existentes para la persecución de este objetivo, me decanto por terapias y dinámicas de risoterapia, por las que a través del juego concienciamos a los niños y los hacemos crecer tanto intelectual, como moralmente. Los beneficios del juego, a día de hoy son innumerables, A través del juego se nos da la oportunidad, tanto a grandes como a pequeños de descubrir, experimentar y crecer. A través de él, nuestro entorno y personas que lo rodean van dándose a conocer y nosotros de igual forma también, ya que no hay forma más sencilla de sacar a relucir nuestra verdadera personalidad a través del juego. Estas ideas, a grandes rasgos, son recogidas por Elías (2005:85) en su obra.

No se puede concebir risoterapia sin juego, forman parte fundamental la una de la otra. Unidas la una con la otra, conseguiremos dejar vía libre a la fantasía e imaginación a través de dinámicas de conocimiento tanto personal como grupal, para hacer conscientes a los más pequeños de todas las clases de limitaciones y puntos en común que nos unen, y que mejor forma que hacerlo desde la risa, la felicidad y la experimentación de toda clase de sensaciones positivas, que *“nos permitan afrontar la vida desde el optimismo, la creatividad, el disfrute...”* así como *“aprender nuevas formas de hacer y de actuar”*. (Castellví, 2010: 13)

¹ Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. (2014). Plan Nacional para la Integración Social. Madrid. Recuperado de: pág. 38

² Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. (2014). Plan Nacional para la Integración Social. Madrid.

2. ANÁLISIS DE NECESIDADES

Este programa va dirigido a las alumnas y a los alumnos de Educación Infantil, tanto como si se encuentran en riesgo de exclusión social o no, puesto que pretende formar parte de un proceso de prevención a futuras acciones en las que no se respete la moralidad de la persona ajena.

Este programa pretende caracterizarse por su flexibilidad para atender a todo tipo de personas, atendiendo a sus características propias y personales para ser capaces de adentrarnos en su mundo y maneras de entender su realidad y su cultura de vida.

Para una aplicación más personalizada y exhaustiva al alumnado, realizo un análisis DAFO, en el que analizo la realidad educativa y todas las características propias de ellas que apoyen o impidan óptimos resultados. Este análisis abarca tanto aspectos relacionados tanto con instituciones educativas, profesora e incluso alumnado en sí.

El análisis queda resumido en esta tabla:

Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> -Vulnerabilidad de las edades con las que trabajamos -Escasa o nula formación y motivación del profesorado. -Poca información y documentación. -Falta de investigación. -Tiempo escaso en el horario escolar debido a la multitud de proyectos y acciones a desarrollar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Importancia dada a la burocracia. -Dada la falta de profundización en el tema, puede considerarse un elemento vacío dentro de la programación. -Falta de apoyos tanto internos como externos. - No aceptación o difícil comprensión de estas alternativas educativos entre equipo educativo y familias.
Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> -Se garantiza la participación de todo el alumnado para la consecución de los objetivos. - Se desarrolla un crecimiento personal en el alumnado. - No se requiere materiales específicos, así que el presupuesto económico es mínimo. -Pueden evaluarse los avances o retrocesos. -Los resultados se hacen notables, tanto en 	<ul style="list-style-type: none"> -Posibilidad de creación de sociedad diferente. -Las actividades que se proponen, permiten al alumnado dar a conocer su verdadera personalidad. -Posibilita la mejora de la calidad educativa. - Da la oportunidad a participación a a grupos externos al centro educativo.

<p>positivo como en negativos.</p> <p>-Puede considerarse tanto como proyecto en sí mismo así como apoyo de un proyecto paralelo.</p> <p>-Puede dar un cambio de sentido al currículum.</p>	
---	--

Para la correcta realización de dicha tabla de necesidades, me he ayudado de la realizada por Trujillo (2010).

3. OBJETIVOS

Para la estipulación y redacción de los siguientes objetivos, me ha servido como orientación el programa de integración de Babin (2007),

Objetivos generales

- Promover actitudes de respeto entre los más pequeños a través de actividades de risoterapia partiendo de la personalidad, creencias y culturas de cada uno de nuestros alumnos.
- Facilitar la integración social a través del diseño de sesiones orientadas al desarrollo de habilidades personales, sociales y culturales.
- Favorecer tanto el crecimiento personal del alumnado así como su aprendizaje, culturalización y su socialización en el contexto en el que conviven.

Objetivos específicos

- Lograr un profundo conocimiento tanto individual como grupal de la situación y necesidades existentes entre el grupo-clase.
- Fomentar la motivación potenciando sus capacidades personales en cada uno de los momentos, haciéndoles protagonistas imprescindibles de su aprendizaje, respetando los ritmos de cada uno de ellos.
- Lograr la formación de un aula concebida como espacio de crecimiento, expresión libre y personal y encuentro con los demás.
- Fortalecer las competencias personales para descubrir lo positivo de cada uno de nosotros.
- Ser capaces de apreciar la dimensión social de lo externo mediante la participación, comunicación y convivencia con los demás.
- Favorecer las relaciones interpersonales.

- Crear un diseño de evaluación que permita un conciso conocimiento de los procesos y resultados así como proceder los cambios que fuesen necesarios para reajustar el programa en base a las necesidades que puedan detectarse.

4. POBLACIÓN BENEFICIARIA

Este proyecto será desarrollado en el C.E.I.P “Inmaculada del Triunfo” en el aula de educación infantil de 5 años.

En este centro encontramos una amplia diversidad socioeconómica. El centro se sitúa en el centro granadino rodeado de instituciones como Delegación Provincial de Educación, Rectorado de la Universidad de Granada o el instituto “Padre Suárez”. También, a su alrededor encontramos enclaves históricos como son el Arco de Elvira o los Jardines del Triunfo. Estos enclaves hacen que el coste de vida en esta zona sea más o menos alto, repercutiendo por tanto en el tipo de familias que nos encontramos en el centro, pero por otro lado, esta zona de la ciudad se caracteriza por los comercios existentes, en los que abundan los pertenecientes a la población árabe y china, así que también es fácil encontrar alumnos de estas familias en el centro y cuyo nivel económico entra en contraste con los descritos anteriormente.

Como podemos observar, este centro se define por la multiculturalidad existente en él, así que la implantación de esta intervención en este centro se convierte en un plan idóneo para la consecución de los objetivos propuestos.

Este proyecto, como ya se ha dicho previamente, está orientado a alumnos de edades comprendidas entre los 4 y 5 años para que desde esta edad temprana creamos la conciencia de la unión y respeto de las razas y etnias existentes en nuestra sociedad, y este centro se convierte en un lugar idóneo, ya que su variedad sociodemográfica nos da la oportunidad de que los niños sean los protagonistas de este aprendizaje.

5. DISEÑO DE EVALUACIÓN

5.1 Tipo de evaluación

Para la evaluación de la efectividad de este programa, me baso en las directrices que establecen Castillo y Cabrerizo (2004) en su obra “Evaluación de programas de intervención socioeducativa.” Con esto, la tipología de evaluación más efectivo para este programa es la evaluación formativa ya que proporciona la información necesaria para hacer las mejoras y cambios necesarios para lograr la consecución de los objetivos

propuestos. Para ello se desarrollará tres evaluaciones, en cada una de ellas realizándose con materiales diferentes.

Desarrollaremos una evaluación inicial, para comprobar el estado inicial desde el que parten nuestros alumnos, una evaluación procesal, para detallar el proceso que se está llevando a cabo en los alumnos y realizar los cambios que se vieran necesarios, así como una evaluación final para hacer una recogida total de la información del proceso y resultado final.

Para todas estas evaluaciones, pediremos la colaboración de las familias, a las que pasaremos el mismo test en todas ellas, para que las familias también vayan siendo conscientes de los avances que los niños van logrando. El mismo test que realicen las familias, será rellenado por la profesora para hacer una comparativa de la visión que ambas partes tienen.

Además de este test, la maestra desarrollará la evaluación procesal a través de la observación sistemática del comportamiento de los menores, viéndose recogidos todos los aspectos destacables en un registro anecdótico, por el que a través del paso del tiempo puedan ir viéndose los resultados esperados y realizar las mejoras convenientes. Estos aspectos a recoger serán los aspectos recogidos como criterios de evaluación desarrollados en las actividades.

En cuanto a la evaluación final se refiere, la maestra realizará un informe pormenorizado del alumno basándose tanto en las notas tomadas a cabo a lo largo de todo el año así como las conclusiones sacadas de la entrevista que realizará con las familias gracias al test pasado en el año a estas.

Evaluación inicial	Evaluación procesal	Evaluación final
Test para las familias y maestra → entrevista	Test para las familias y maestra → entrevista + Registro anecdótico	Test para las familias → entrevista + Registro anecdótico = informe final.

5.2 Materiales de evaluación

Test para las familias y maestra

1. Nada 2. Muy Poco 3. Poco 4. Normal 5. Mucho

	1	2	3	4	5
1. Muestra respeto ante sus iguales.					
2. Muestra respeto hacia sus mayores.					
3. Valora las diferencias culturales.					
4. Asume las diferencias con naturalidad.					
5. Muestra motivación en cuanto a relaciones sociales se refiere.					
6. Muestra ganas por ir a clase.					
7. Concibe el aula como un lugar tranquilo y sin presiones.					
8. Se muestra más abierto en relaciones personales.					
9. Presta atención a aspectos personales culturales de las personas que conoce.					
10. Posee un campo cognitivo cultural variado.					

6. TEMPORALIZACIÓN

Este programa será desarrollado a lo largo de todo el año, repartiendo las sesiones a lo largo de todas las semanas de curso, las cuales hacen un total de 36 semanas.

Tal y como indica Enric Castellví (2010) podemos apreciar 8 tipologías diferentes de juegos de risoterapia, así que dividiremos las sesiones en torno a estas tipologías, las cuales son:

1. Juegos de calentamiento y conocimiento del grupo.
2. Juegos de distensión y desbloqueo.
3. Juegos de motivación y autoestima.
4. Juegos de confianza y comunicación.
5. Juegos de colaboración y cooperación.
6. Juegos de sensación y emoción.

Estas tipologías quedarán repartidas a lo largo de todo el curso escolar ocupando entre 4 y 5 semanas por categoría. La organización queda repartida de tal forma:

Calentamiento y conocimiento de grupo	Distensión y desbloqueo	Motivación y autoestima	Confianza y comunicación
5 semanas	4 semanas	4 semanas	5 semanas
Colaboración y cooperación	Sensación y emoción		
5 semanas	5 semanas		

Las sesiones de risoterapia se realizarán los jueves, salvo la primera categoría que se realizará los lunes, en horario de 12:45 a 13:30 y quedarán repartidas de la siguiente manera:

CALENTAMIENTO Y CONOCIMIENTO DEL GRUPO				
<u>1º Semana</u>	<u>2ª Semana</u>	<u>3º semana</u>	<u>4º semana</u>	<u>5º semana</u>
“Reímos sin ton ni son” “Me llamo...y me pica...”	“Exploramos nuestra risa” “La telaraña”	“La selva de la risa” “Busco mi pareja”	“El saludo” “El ovillo viene y va”	“El globo” “El abrazo final”

DISTENSIÓN Y DESBLOQUEO			
<u>1º Semana</u>	<u>2ª Semana</u>	<u>3º semana</u>	<u>4º semana</u>
“Somos muelles” “Que rueda el aro”	“Infantil Fashion Week” “La bomba”	“¿Cómo camino?” “¿Qué tengo en el coco?”	“Pasa la mueca” “Supermercado”

MOTIVACIÓN Y AUTOESTIMA			
<u>1º Semana</u>	<u>2ª Semana</u>	<u>3º semana</u>	<u>4º semana</u>
“El lavacoches”	“Regálame un abrazo”	“Metete en mi aro”	“Rueda la noria”

CONFIANZA Y COMUNICACIÓN				
<u>1º Semana</u>	<u>2ª Semana</u>	<u>3º semana</u>	<u>4º semana</u>	<u>5º semana</u>
“La botella borracha.” “Nariz con nariz”	“El lazarillo.” “Al pan, pan y al vino, vino.”	“¿Dónde está mi pareja?” “Reconoce mis manos.”	“El vampiro.” “¿Cuál es mi trabajo?”	“La alfombra.” “La pelota imaginaria.”

COLABORACIÓN Y COOPERACIÓN				
<u>1º Semana</u>	<u>2ª Semana</u>	<u>3º semana</u>	<u>4º semana</u>	<u>5º semana</u>
“Carrera de barcas” “Magos, brujas y hadas”	“El tiburón” “La carrera de los algodones”	“Carrera en el túnel” “Magos brujas y hadas”	“¡Ordénate!” “A pescar pisotones”	¡Que no te atrapen! “Magos, brujas y hadas”

SENSACIÓN Y EMOCIÓN				
<u>1º Semana</u>	<u>2ª Semana</u>	<u>3º semana</u>	<u>4º semana</u>	<u>5º semana</u>
Ducha cariñosa	El bosque encantado	Ducha cariñosa	El bosque encantado	Magia de los colores.

7. DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN

Las actividades a continuación diseñadas y en el anexo del trabajo desarrolladas, han sido producidas tanto basándome en experiencias propias acontecidas como en la adaptación de las actividades que en las obras de Elías (2005) como Castellví (2007), y (2010).

7.1 CALENTAMIENTO Y CONOCIMIENTO DEL GRUPO

✓ Justificación

Los alumnos necesitan conocerse entre ellos y dar a conocer sus aficiones e intereses. Es por ello que estos ejercicios se realizan en las primeras semanas de curso, ya que lo que pretendemos será que se produzcan los primeros acercamientos grupales.

Estas primeras informaciones que sobre nosotros mismos permitirán a los alumnos darse cuenta de la infinidad de semejanzas existentes entre todos nosotros en cuanto a gustos y preferencias.

Con estos juegos, pretendemos alejar los primeros temores que puedan darse y crear climas distendidos y agradables. Estas premisas, son recogidas por Castellví (2010).

Hemos de hacer conscientes también al alumnado de su propio cuerpo y de los músculos así como del control del aparato fonador que utilizamos cuando reímos y la importancia de su calentamiento previo, de ahí las actividades propuestas para ello.

✓ Objetivos

- Aprender los nombres de todos los niños.
- Conocer sus características y aficiones principales.
- Identificar las partes del cuerpo que utilizamos al reír.
- Ser capaces de controlar la risa.
- Trabajar la motricidad gruesa.
- Mejorar la coordinación viso-manual.

✓ Duración

5 semanas

✓ Materiales

- Ovillo de lana.
- Equipo de música.
- Discos con grabaciones de sonidos de animales.
- Globos

- Bolsa
- Parejas de objetos
-

✓ Actividades

- Bostezos
- Exploramos nuestra risa
- La telaraña
- La selva de la risa
- Busco mi pareja
- El saludo
- El ovillo viene y va
- El globo
- El abrazo final

✓ Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación a continuación desarrollados servirán de ayuda para la redacción del registro anecdótico y que están relacionados con los objetivos propuestos en cada bloque de trabajo, para así lograr una evaluación mucho más objetiva de cada momento del programa.

1. Nada 2. Muy Poco 3. Poco 4. Normal 5. Mucho

	1	2	3	4	5
1. Los niños se muestran receptivos a conocer a sus compañeros.					
2. Las actividades permiten el conocimiento de los datos de cada alumno					
3. Los niños reconocen los gustos y aficiones de cada uno de sus compañeros.					
4. Muestran un desarrollo motriz adecuado					
5. Se muestran receptivos a realizar las actividades.					

7.2 DISTENSIÓN Y DESBLOQUEO

✓ Justificación

Con estos tipos de juegos se pretende la liberación de energía, el aflojamiento de las tensiones así como la superación de las barreras mentales del grupo. Componentes básicos de este tipo de juegos, son el movimiento y la risa, los cuales actúan como mecanismos de relajación física y psicológica (Castellví, 2007)

- ✓ **Objetivos**
 - Calentar motivadamente al grupo.
 - Romper con situaciones monótonas.
 - Crear un ambiente distendido.
 - Desarrollar la espontaneidad.
 - Lograr acercamientos personales entre los integrantes de la clase.

- ✓ **Duración**
 - 4 semanas

- ✓ **Materiales**
 - Equipo de música.
 - CD.
 - Aro.
 - Papel de periódicos.
 - Cintas de colores de papel.
 - Globos.
 - Pelota.

- ✓ **Actividades**

-Somos muelles	-Que ruede el aro
-Infantil Fashion Week	-La bomba
-¿Cómo camino?	-¿Qué tengo en el coco?
-Pasa la mueca	-Supermercado

- ✓ **Criterios de evaluación**

Los criterios de evaluación a continuación desarrollados servirán de ayuda para la redacción del registro anecdótico y que están relacionados con los objetivos propuestos en cada bloque de trabajo, para así lograr una evaluación mucho más objetiva de cada momento del programa.

1. Nada 2. Muy Poco 3. Poco 4. Normal 5. Mucho

	1	2	3	4	5
1. Se muestra abierto a mostrarse tal y como es.					
2. No muestra temor ni vergüenzas.					
3. Se muestra receptivo a realizar actividades que se salen de la rutina normal de clase.					
4. Muestra respeto ante las diferencias encontradas con sus compañeros.					

7.3 MOTIVACIÓN Y AUTOESTIMA

✓ Justificación

Este tipo de juegos permiten el afianzamiento de los alumnos como personas y miembros del grupo en formación. Salen a la luz con este tipo de actividades todo tipo de deseos, sentimientos, opiniones, puntos de vista, etc.

Con estas actividades tenemos la oportunidad de potenciar en nuestros alumnos su seguridad en ellos mismos en tanto a nivel interno, consigo mismo, tanto a nivel externo, viéndose manifestado en el grupo clase.

Todos estos aspectos, en definitiva, lo que nos permiten es ir conformando poco a poco la conciencia grupal, con la progresiva aceptación de todos los alumnos y el manifiesto verbal o no verbal de las incomodidades.

Estas ideas, son recogidas por Castellví (2007).

✓ Objetivos

- Aumentar la autoestima.
- Mejorar el estado de ánimo de nuestros alumnos.
- Sacar a relucir posibles problemáticas, internas o externas, de los niños.
- Reconocer el ritmo musical.
- Fomentar la coordinación grupal.

✓ Duración

- 4 semanas
- 5

✓ Materiales

-Equipo de música.

-Pañuelos.

- Aros.

✓ Actividades

-El lavacoches

-Metete en mi aro

-Regálame un abrazo

-Rueda la noria

✓ Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación a continuación desarrollados servirán de ayuda para la redacción del registro anecdótico y que están relacionados con los objetivos propuestos en cada bloque de trabajo, para así lograr una evaluación mucho más objetiva de cada momento del programa.

1. Nada 2. Muy Poco 3. Poco 4. Normal 5. Mucho

	1	2	3	4	5
1. El niño muestra una actitud más positiva que la anteriormente mostrada.					
2. Ante posibles problemas, ¿se nota un cambio favorable en su estado?					
3. Se muestra abierto a hablar sobre sus preocupaciones.					
4. Muestra el gusto por la música.					
5. Se va apreciando una buena sintonía grupal.					

7.4 CONFIANZA Y COMUNICACIÓN

✓ Justificación

Los juegos de confianza permiten afianzar de forma clara la cohesión grupal existente a través de la consolidación personal de la confianza interna de cada uno de los integrantes del grupo. En este tipo de juegos se considera imprescindible que los niños participen libremente, sin obligaciones, y en el caso de que alguno de ellos

no desee participar intentar de otra manera estimularle para que participe Esta información se encuentra recogida por Castellví (2007)

En cuanto a los juegos de comunicación se refiere, “buscan estimular y mejorar la comunicación entre los participantes para intentar que la comunicación verbal no sea la única en el grupo” (Castellví (2007:118)).

✓ **Objetivos**

- Aumentar la confianza tanto personal como grupal.
- Mostrar a los menores otras formas de comunicación.

✓ **Duración**

5 semanas

✓ **Materiales**

-Equipo de música

✓ **Actividades**

-La botella borracha.

-Reconoce mis manos

-Nariz con nariz

-El vampiro

-El lazarillo.

-¿Cuál es mi trabajo?

-Al pan, pan y al vino, vino

- La pelota imaginaria

-¿Dónde está mi pareja?

-La alfombra

✓ **Criterios de evaluación**

Los criterios de evaluación a continuación desarrollados servirán de ayuda para la redacción del registro anecdótico y que están relacionados con los objetivos propuestos en cada bloque de trabajo, para así lograr una evaluación mucho más objetiva de cada momento del programa.

1. Nada 2. Muy Poco 3. Poco 4. Normal 5. Mucho

	1	2	3	4	5
1. El niño muestra sus sentimientos ante el grupo clase abiertamente.					
2. El niño muestra confianza con sus compañeros.					
3. El niño se encarga de lograr que sus compañeros confíen en él.					
4. El niño se muestra receptivo ante otras formas de comunicación.					

7.5 COLABORACIÓN Y COOPERACIÓN

✓ Justificación

La colaboración y ayuda entre las personas es un hecho esencial y muy importante que se ha de trabajar y por lo tanto tiene su lugar destacado en este trabajo. Estos tipos de juegos nos dan la oportunidad de trabajar más allá de la singularidad de las personas, ya que para lograr el objetivo final se ha de trabajar en equipo, y no importa lo bien o mal que una persona lo haga, ya que será el conjunto de las habilidades de todos los miembros del equipo el medio por el que se consiga el fin.

Un aspecto importante que aportan esta tipología de juegos es la dosis de competitividad que se instala en el ambiente del grupo, el cual es muy importante saber manejar y que bien llevado aporta es un medio fundamental para propiciar la cooperación y ayuda entre unos y otros. Todas estas ideas son recogidas y desarrolladas por Castellví (2010).

✓ Objetivos

- Trabajar de forma amplia la psicomotricidad.
- Fomentar la ayuda y cooperación.
- Motivar a los alumnos a trabajar en equipo.
- Concienciar al alumnado en que para llegar a un objetivo común hay que trabajar de forma coordinada y consensuada.
- Ser capaces de tener en cuenta las opiniones de todos.

✓ Duración

5 semanas

✓ Materiales

- Peces de cartulina.
- Tiza.
- Globos.
- Cuerdas.
- Algodón.
- Papel de periódico.
- Cojines.

✓ Actividades

- Carrera de barcas.
- El tiburón.
- Carrera en el túnel.
- ¡Ordénate!
- ¡Que no te atrapen!
- Carrera de algodones.
- ¡A pescar pisotones!
- Magos, brujas y hadas.

✓ Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación a continuación desarrollados servirán de ayuda para la redacción del registro anecdótico y que están relacionados con los objetivos propuestos en cada bloque de trabajo, para así lograr una evaluación mucho más objetiva de cada momento del programa.

1. Nada 2. Muy Poco 3. Poco 4. Normal 5. Mucho

	1	2	3	4	5
1. Pide ayuda sin mostrar reservas o temor.					
2. Muestra avances psicomotores.					
3. Da ayuda desinteresada.					
4. Muestra interés por el trabajo en equipo.					
5. Es colaborativo entre sus compañeros.					
6. Motiva a sus compañeros para alcanzar objetivos comunes.					

7. Escucha y tiene en cuenta las opiniones de los demás.					
8. Se muestra empático con sus compañeros					

7.6 SENSACIÓN Y EMOCIÓN

✓ Justificación

Esta última categoría de juegos cobra una especial importancia. Las emociones, de hecho, se han ido trabajando a lo largo de todas las semanas, y con esta última selección de juegos en estas últimas semanas lo que se pretende es la distensión personal total, la resolución de los problemas internos que pueda tener el alumnado, pero de hecho puede y debe ser trabajado en cualquier otro momento del año si la situación así lo requiriese.

En los diferentes juegos escogidos, la música es un elemento esencial e indispensable y debe ser escogida de forma muy consciente. Tal y como indica Castellví (2007: 137) “la música influye en nuestra mente y en nuestro organismo mediante la creación de emociones”. Como nuestro objetivo último con este tipo de juegos es la exaltación de dichas emociones, queda constatada la importancia en la elección de los tipos de música a exponer para conseguir un tipo u otro de emoción.

✓ Objetivos

- Darles a los niños la oportunidad de mostrar sus sentimientos y emociones.
- Fomentar el gusto por diferentes estilos musicales.
- Propiciar el roce y la exaltación de muestras de cariño entre los compañeros.
- Mostrar apoyo en el caso que fuera necesario entre todo el grupo clase.

✓ Duración

5 semanas

✓ Materiales

- Esponjas.
- Equipo de música.
- Cintas de colores.

✓ Actividades

- Ducha cariñosa
- El bosque encantado
- Magia de los colores.

✓ Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación a continuación desarrollados servirán de ayuda para la redacción del registro anecdótico y que están relacionados con los objetivos propuestos en cada bloque de trabajo, para así lograr una evaluación mucho más objetiva de cada momento del programa.

1. Nada 2. Muy Poco 3. Poco 4. Normal 5. Mucho

	1	2	3	4	5
1. El niño se muestra con total confianza a mostrar su personalidad e inquietudes.					
2. Muestra interés en ayudar a los compañeros ante cualquier problemática.					
3. Muestra actitudes desinteresadas de cariño antes sus iguales y mayores.					
4. Aprecia diferentes estilos musicales					
5. Muestra gusto por diferentes estilos musicales.					

8 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Castellví, E. (2010). *Taller práctico de risoterapia. Juegos y más juegos para provocar la risa*. Madrid: ALBA.

Castellví, E. (2007). *El taller de la risa. Guía práctica para organizar un taller de risoterapia*. Madrid: ALBA.

Elías, J. (2005). *Guía práctica de risoterapia*. Madrid: Orión.

Castillo, S. y Cabrerizo, J. (2004). *Evaluación de Programas de Intervención Socioeducativa: Agentes y Ámbitos*. Madrid: Pearson.

9 FUENTES ELECTRÓNICAS

Babin, F. d. A. (2007). *Programa de Integración Social a través del ocio*. Recuperado de:

<http://www.madrid.es/UnidadesDescentralizadas/Salud/Publicaciones%20Propias%20Madrid%20salud/Publicaciones%20Propias%20ISP%20e%20IA/Folletos%20IA/Documentos%20tecnicos/ProgramaIntegracionS.pdf>

Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. (2014). *Plan Nacional para la Integración Social*. Madrid. Recuperado de:

http://www.lamoncloa.gob.es/espana/eh14/social/Documents/PlanNacionalAccionInclusionSocial_2013_2016.pdf

Trujillo, F. (2010). *El análisis DAFO en el diseño de proyectos educativos: una herramienta empresarial al servicio de la educación*. Recuperado de:

<http://educacontic.es/blog/el-analisis-dafo-en-el-diseno-de-proyectos-educativos-una-herramienta-empresarial-al-servicio>

10 ANEXO

ACTIVIDADES SESIONES DE RISOTERAPIA

CALENTAMIENTO Y CONOCIMIENTO DEL GRUPO

Bostezos

Nos situaremos sentados en el suelo en círculo con una colchoneta, levantaremos las manos cerrando los puños y situándolos a la altura de la barbilla. Echaremos la cabeza hacia atrás con el mayor gozo posible, bostezando y emitiendo ruidos guturales de los que llaman la atención. Mientras lo hacemos, nos deslizaremos lo máximo posible intentado exagerar.

Me llamo... y me pica...

Nos sentamos en círculo y la maestra iniciará el juego diciendo: “Me llamo X y me pica UNA PARTE DEL CUERPO, por ejemplo: “me llamo Begoña y me pica la nariz”; el niño que esté sentado a su derecha deberá rascarle la parte del cuerpo que diga y decir lo mismo y así sucesivamente hasta que todos hayan dicho sus nombres.

Exploramos nuestra risa

Sentados en el suelo de manera que el alumnado quede distribuido en el aula o bien todos reunido en un mismo lugar, con ayuda de la docente, deberán realizar lo siguiente:

- Toser desde la barriga como si estuvieran malos, con el fin de movilizar el músculo del diafragma.
- Reír como si la risa subiera de los pies a la cabeza, como una ola o una corriente, para acabar en carcajada al llegar a la cabeza.
- Reír como si la risa saliera del ombligo o de cualquier otra parte del cuerpo.
- Reír usando las distintas vocales: ja / je / ji / jo / ju.
- Reír con consonantes: ññññ / mmmm / rrrr / zzzz / etc.,
- Reír con diferentes tonos: flojo/fuerte.
- Reír como si estuviéramos: bajo el agua / cayendo en paracaídas / en una biblioteca / en un espacio con eco.

- Reír sin mostrar los dientes, mostrando el máximo de dientes posible, a cámara lenta y a cámara rápida.

La telaraña

Los alumnos se colocan en círculo junto con la maestra, quién comenzará la actividad de forma que lanzará un ovillo hacia un alumno diciéndole una afición que tenga, quedándose con la punta de la lana. El alumno que reciba el ovillo, deberá decir una afición y lanzarlo a otro compañero, sosteniendo en su mano lana y así sucesivamente. Una vez todos los niños hayan dicho una afición, el ovillo deberá recogerse, recordando la afición del compañero lanzando el ovillo a quién te lo envió hasta que este quede totalmente recogido.

La selva de la risa

Los alumnos se colocan en círculo y la maestra les dará la bienvenida a “la selva de la risa”. Pondrá una música en la que sonarán diferentes animales, y los alumnos deberán imitar los movimientos característicos de estos animales.

Para mover la cabeza y cuello seremos tigres y deberemos imitar tanto los movimientos de cabeza al rugir así como caricias entre todos con la cabeza.

Para mover manos, brazos y hombros imitaremos a monos con los brazos en la cabeza así como sus sonidos típicos.

Para piernas y pies se convertirán en ranas que irán saltando alrededor de toda la clase.

Busco mi pareja

La maestra mete en una bolsa parejas de objetos, como por ejemplo pendientes, figuras geométricas, piezas de puzle, globos etc, tantas parejas como alumnos haya. En caso de que sean impares, la maestra participará en la actividad.

Pedirá a los niños que tomen un objeto de los que hay en la bolsa y no la muestren a nadie y comenzarán a andar por toda la habitación para buscar a su pareja.

Una vez estén todos emparejados, se les deja un tiempo para que hablen entre ellos sobre ellos mismos, cuantos hermanos tienen, donde viven, sus vidas en general.

Una vez lo hayan hecho, deberán presentar a su compañero a toda la clase uno a uno.

El saludo

La maestra hará una breve introducción acerca del saludo y sus formas, diciendo por ejemplo que es una de las primeras cosas que hacemos en el día al llegar a cualquier lugar, que saludamos a todo el mundo y que es una expresión muy frecuente.

Tras esto, pondremos una música divertida y pediremos a los niños que anden libremente por el aula e iremos saludándonos desde diferentes situaciones, por ejemplo, muy efusivamente, muy tímidamente, como saludan en otras culturas (que necesitarán una explicación previa)

El ovillo viene y va

Este juego tiene el mismo desarrollo que el de la telaraña. La variación que se produce consiste en que al lanzar el ovillo, los alumnos deberán decir una característica tanto física como personal del alumno a quien le lanzan el ovillo y para recoger este, los niños deberán agradecerle el alago a quien le envió la madeja de lana.

El globo

Se reparte un globo hinchado a cada uno de los componentes del grupo. Los niños tendrán que, sin tocar el globo con las manos, soplarle para mantenerlo en el aire y desplazarlo por el suelo.

El abrazo final

La maestra pondrá música alegre y los alumnos deberán moverse por la sala. La maestra parará la música y pedirá que se den un abrazo de dos, de forma que todos los alumnos deberán juntarse en ese número y darse ese abrazo. La maestra irá aumentando y disminuyendo en números en los que se tienen que juntar hasta finalizar en un abrazo final.

DISTENSIÓN Y DESBLOQUEO

Somos muelles

La maestra pondrá música, en concreto la canción de los Simpson, “tengo un muelle”. Pediremos a los alumnos que se muevan por el aula al ritmo de la música. Cuando la maestra pare la música, los niños habrán de saltar lo más alto posible, simulando ser muelles, dejando brazos, manos y cabeza libres de movimientos.

Infantil Fashion Week

La maestra dividirá a la clase en dos grupos proporcionados y los colocará en línea a lados opuestos. Esto hecho, la maestra explicará que estamos en una pasarela con los más famosos modelos del mundo y pedirá a los alumnos que hagan su pase por equipos. La maestra se encargará de motivar tanto a un equipo como al otro a través de originales presentaciones de cada uno de ellos que propicien que el niño se sienta cómodo y pueda modelar sin esta coartado. El juego puede acabar con abrazos y felicitaciones entre los dos equipos.

¿Cómo camino?

La maestra pide a los alumnos que se muevan libremente por el aula, al ritmo de una música que la maestra habrá preparado previamente. Estos movimientos han de ser de una forma particular, distinta a la de los demás. La maestra progresivamente irá indicando que se repitan las formas más divertidas y raras que aparezcan.

Pasa la mueca

Los niños se colocarán en círculo y cada uno de ellos mirará a la persona que esté a su derecha haciéndole una mueca extraña, hasta conseguir hacerle reír. A esta mueca, se le puede añadir sonidos, gestos aspavientos o cualquier otra forma de comunicación.

Que ruede el aro

La maestra, en sesiones previas y diferentes a este proyecto, habrá realizado con los alumnos un sombrero con papel de periódico y un collar hecho con cinta de papel y un globo. Para esta actividad se colocarán ambos complementos.

La maestra explicará el significado de ambos accesorios, siendo el del sombrero la simbolización de todas las cosas que nos preocupan y no podemos quitar de nuestra

cabeza e impiden estar de buen humor y la del collar de globo simbolizará los conflictos surgidos a lo largo del día.

Los alumnos y las alumnas se colocarán en círculo y estarán cogidos de las manos. La maestra, con un aro, pedirá a los alumnos que hagan circular el aro a través del grupo, de forma que cada persona deberá pasar por el aro sin soltar de las manos a su compañero. Los globos y los sombreros se irán cayendo, así que una vez acabado el juego, la maestra explicará cómo podemos deshacernos de las preocupaciones y los conflictos que tenemos.

La bomba

Los alumnos se sentarán en círculo y la maestra les hará entrega de una pelota, que tendrá la simbología de una bomba. Un niño se situará en el centro y le pediremos que cante una canción mientras que los demás se van pasando la pelota unos a otros. Cuando el niño desee detenerse, deberá contar rápidamente hasta 10 y dirá “boom”. El niño que tenga la pelota pasará al lugar central y se reiniciará el juego.

¿Qué tengo en el coco?

La maestra, pegará en la frente de cada niño un dibujo de un animal sin que este sepa cuál es. La única forma de adivinarlo será pidiendo a un compañero que imite el sonido de ese animal.

Supermercado

La maestra entrega a cada niño un trozo de papel con un producto que pueda comprarse en un supermercado. Coloca a todos los niños en círculo sentados en sillas o cojitos con un sitio de sobra.

La maestra comienza a contar una historia en la que va nombrando los diferentes productos. Cada vez que nombra a uno de ellos, el niño que lo tenga tiene que cambiarse rápidamente de lugar y ocupar la silla vacía. Si no lo hace tiene que entregar una prenda, que más tarde recuperará con alguna pequeña actividad.

Cuando la maestra diga <<supermercado>>, todos los alumnos deben cambiar de sitio.

MOTIVACIÓN Y AUTOESTIMA

El lavacoches

Para esta actividad se formarán dos filas, una frente a la otra. Se explicará a los niños que esta fila simboliza un túnel de lavado de coches. Uno de los niños habrá de pasar por medio de esa fila, siendo él el coche a lavar. Los demás niños tendrán que acariciar, frotar, hacer cosquillas al “coche” mientras este avanza por todo el túnel. Al llegar al final se colocará en una de las dos filas y será otro alumno el que comience el mismo proceso hasta que hayan pasado todos los alumnos por el túnel.

Regálame un abrazo

En esta actividad la maestra pondrá una música relajada y pedirá a los alumnos que se muevan libremente por la sala al ritmo de la música. En un momento determinado, la maestra detendrá la música, y cuando esto ocurra, los niños deberán acercarse al compañero más cercano que tenga, y tendrá que jugar al “piedra, papel o tijera” (previamente se le habrá de explicar en qué consiste dicho juego). El que pierda en este juego deberá regalar un abrazo a su contrincante.

Como variante de este juego, se tapará los ojos a los niños con pañuelos, para favorecer entre ellos el contacto físico y evitar la elección de la persona con la que jueguen al parar la música.

Metete en mi aro

La maestra repartirá un aro para cada alumno y pondrá música para que los niños caminen libremente por el aula. En un momento determinado, la maestra parará la música y pedirá a los alumnos que se agrupen por color de pelo, color de ojos, nacionalidad, vestimenta, etc. Una vez que tenemos a todos los alumnos agrupados, les pedimos que se dirijan hacia un lugar determinado del aula, todos a la vez. Es conveniente buscar condiciones de agrupación que no afecten a nadie, para crear la confusión entre los alumnos.

Rueda la noria

La maestra formará dos grupos en la clase y hará dos círculos con cada uno de ellos, de manera que queden dentro y frente uno a otro. Se pondrá la música y el círculo

de dentro deberá moverse hacia la derecha y el de fuera hacia la izquierda. Cuando la música pare, la maestra quedará un niño frente a otro y deberán realizar la acción que la maestra indique, entre las que pueden ser: darse un beso, acariciar las mejillas, dar un abrazo, decirle un piropo, hacerse muecas graciosas, etc.

CONFIANZA Y COMUNICACIÓN

La botella borracha.

Se formarán dos grupos y se harán dos círculos. En caso de quedarse los círculos demasiado grandes, se formará un nuevo grupo. Los niños en el círculo tendrán que estar lo más juntos posibles. Uno de ellos se colocará en el centro y sin mover los pies del suelo y con los ojos cerrados deberá dejarse caer ligeramente hacia atrás y los compañeros, ligeramente también, habrán de lanzarlo hacia otro compañero. Todos irán pasando por el centro del círculo, y una vez todos lo hayan hecho, se comentará como se han sentido.

El lazarillo.

Se formarán parejas entre los alumnos y a uno de ellos se le vendarán los ojos. Al que no los tenga se le mostrará un objeto que haya en la clase y deberá guiar a su compañero hacia él hasta alcanzarlo. Para hacer el juego más ameno, la maestra puede indicar formas diferentes de desplazarse, como puede ser caminando, saltando, bailando, etc.

¿Dónde está mi pareja?

En esta actividad también se formarán parejas, pero en este caso ambos miembros les serán tapados los ojos. Antes de esto, cada pareja deberá acordar un sonido que les defina, para mayor facilidad, proponer sonidos de animales. Una vez lo hayan hecho, la maestra se encargará de repartir y mezclar a todas las parejas por el aula. Una vez lo haya hecho y esta lo indique, ambos miembros de la pareja deberán encontrarse únicamente haciendo el sonido que previamente habían acordado.

El vampiro

Vendaremos los ojos a todos los alumnos. A uno de ellos le indicaremos que será el vampiro. La actividad consiste en desplazarse por toda el aula y cuando dos niños se encuentren deben darse un beso en el cuello y seguir caminando, menos el vampiro que dará un pequeño mordisco y convertirá a la otra persona en vampiro también. El juego acaba cuando todos los niños se han convertido en vampiros.

La alfombra

Tumbaremos a todos los niños en el suelo, intentando que todos queden a la misma altura y bien juntos unos de otros. La primera persona, se subirá, tumbado también, y rodará sobre el resto de sus compañeros, y una vez llegue al final, se tumbará junto a ellos y rodará el siguiente. Para evitar posibles daños, indicar a los niños que deben rodar con los brazos y piernas bien estirados.

Nariz con nariz

Jugaremos el grupo completo, formando un círculo y quedándose dos personas en medio de este. A estas, se les vendarán los ojos y pediremos que mantengan los brazos detrás y pegados al cuerpo y les alejaremos uno de otro. Cuando la maestra lo indique, los demás niños deberán ayudarles mediante indicaciones a que ambos alumnos se unan y junten nariz con nariz. Cuando lo consigan saldrá otra pareja y así hasta que hayan salido todos.

Al pan, pan y al vino, vino.

Colocaremos al grupo en círculo y les explicaremos que deberán decir la frase “al pan, pan y al vino, vino” sin que se les vea los dientes. Comenzará la maestra a modo de ejemplo, y le dirá la frase al niño de su derecha, a lo que este, cuando la diga deberá responder: “¿Al pan que?” y la maestra repetirá la primera frase y el segundo volver a responderle: “pues no será tan divino”.

Cada participante deberá ser primero receptor del mensaje y después transmisor del mensaje. Aquel niño que enseñe los dientes en algún momento deberá entregar una prenda, que será recuperada a lo largo del día en otro momento.

Reconoce mis manos.

Formaremos parejas y les vendaremos a ambos miembros los ojos. Pediremos a los niños que se toquen muy bien las manos e intenten recordarlas. Una vez lo hayan hecho, la maestra se encargará de mezclar y alejar a unas parejas de otras. Cuando lo haya hecho, pedirá a las parejas que se encuentren, entre el más profundo silencio y únicamente tocando las manos de aquellas personas que se encuentren en su camino e intenten reconocer a su compañero.

¿Cuál es mi trabajo?

Jugaremos en gran grupo. Pondremos a cada niño en la frente un dibujo de una profesión y les pediremos que se muevan por el aula. La maestra habrá puesto música, y cuando esta pare, tendrán, que explicarle al compañero que más cerca encuentren mediante mímica en que consiste la profesión que lleva en la frente. La música sonará de nuevo y habrán de moverse de nuevo por la clase y repetir el proceso. Después de repetirlo en un par de ocasiones más, nos sentaremos en círculo y comentaremos que es lo que creemos que somos y porque hemos llegado a esa conclusión

La pelota imaginaria

Formaremos un gran círculo. El juego consiste en pasarse una pelota imaginaria de tres formas distintas:

- Hacia la derecha o izquierda, mientras decimos flip.
- Hacia el frente, mientras decimos flap.
- Al centro y suelo del círculo, mientras decimos fiiiiiiiuu.

Cuando alguien se equivoca, todos los demás se van hacia él y le hacen cosquillas.

COLABORACIÓN Y COOPERACIÓN

Carrera de barcas.

Se divide a la clase en tres equipos y se le hará entrega de un cojín por cada miembro más uno más.

Para comenzar la carrera de barcas, colocaremos a cada equipo en fila y de pie en la línea de salida y para hacer navegar la barca, cada equipo deberá ir introduciendo a

todos sus miembros en esta, de forma que primero pondremos un cojín en el que se sentará el primer niño y este colocará su cojín delante, se sentará en él y detrás de él podrá sentarse el segundo niño, quién dará su cojín al primero, para que lo coloque delante y avancen ambos niños para que pueda sentarse el tercero y así sucesivamente hasta que se hayan sentado todos los miembros del equipo. De esta forma irán avanzando en la regata hasta llegar a la línea de meta.

El tiburón.

La maestra colocará por todo el espacio hojas de papel de periódico y explicará a los niños que deben imaginar que son islas desiertas. Se pedirá a un niño que haga de tiburón y los demás serán náufragos. Se pondrá música y se pedirá a los niños náufragos que se desplacen libremente por todo el espacio, nadando alrededor de las islas. Sin previo aviso, la maestra parará la música y el tiburón deberá correr en busca de la caza de náufragos, los cuales para salvarse irán corriendo a subirse en las islas desiertas.

Poco a poco se van quitando hojas de periódico, cosa que hace más difícil que haya sitio para todo en la isla, así que el tiburón comerá a más náufragos.

Carrera en el túnel.

La maestra hará grupos de 4 o 5 personas en fila india y dibujará una línea de salida. Cada equipo dispondrá de un globo y deberá avanzar hacia la meta de forma que el último de la fila tomará el globo con las manos, y pasando por debajo de las piernas de todos sus compañeros llegará al primer puesto. Una vez llegue, el globo pasará hacia atrás, y en el momento que el último lo recibe, realizará lo mismo que su compañero. Gana el equipo que logra pasar a todos sus miembros por la línea de meta.

¡Ordénate!

La maestra previamente dibujará en el suelo un rectángulo lo suficientemente grande para que todos los alumnos entren en él de forma apretujada.

Una vez que están todos situados, la maestra pedirá que ordenen el ascensor según los criterios que ella sugiera, que pueden ser por ejemplo según nacionalidades, color de piel, color de ojos, altura, sexo, etc.

¡Qué no te atrapen!

Se elegirá a un jugador que será el que comience el juego. A la señal de la maestra, los niños deberán correr por todo el espacio intentado evitar ser atrapado por el primer niño elegido, que deberá ir atrapando a compañeros. Cuando atrapa a uno, le da la mano, y juntos van a atrapar a otro, y así sucesivamente hasta que la cadena que se va formando consigue atrapar a la clase completa.

Carrera de algodones.

La maestra dibujará en el suelo los carriles por donde discurrirá la posterior carrera de algodones, con su correspondiente meta y salida. Después, teniendo en cuenta el número total de alumnos, la maestra creará los equipos de unas dos o tres alumnos.

El juego consiste en que cada niño coloca su bola de algodón en la línea de salida del carril que le sea asignado y a la señal de la maestra, deberá desparzar la bola hacia la meta soplando. En caso de que la bola se salga del carril, deberá recolocarla dentro pero un metro por detrás de donde estaba.

Una vez que llega a la meta, el segundo corredor deberá hacer lo mismo en sentido contrario y así sucesivamente hasta que lo hayan realizado todos los miembros del equipo.

¡A pescar pisotones!

La maestra dividirá a la clase en un mínimo de dos grupos, dependiendo del número de niños que haya en clase. A cada jugador de cada equipo se le hará entrega de tres peces de cartulina y tres globos del mismo color para que sea más fácil identificar los equipos.

Cada niño deberá inflar su globo, atarlo (con ayuda de la maestra si fuera necesario) y atarlo a una cuerda al tobillo. El juego comienza con la señal de la maestra, momento en el que empieza la pesca. Esta consiste en que cada niño tratará de explotar el mayor número de globos del equipo contrario.

Cuando un niño consigue explotar un globo de su adversario, el explotado deberá entregarle uno de sus peces de cartulina, y lo más rápido posible volverá inflar y atar otro globo para continuar jugando.

Las personas que se quedan sin globo quedan eliminadas y no podrán continuar pescando. El juego lo gana el equipo que más peces haya conseguido. Para alabar al equipo ganador, el equipo perdedor deberá darle un abrazo gigante al ganador.

Magos, brujas y hadas.

Se formarán dos grupos de igual número de niños. Se delimita un campo de juego donde cada equipo tiene su propia parcela marcada por una línea. Entre las dos parcelas, se marcará una línea central, que será el lugar de la contienda.

Las líneas generales del juego son:

- Los magos persiguen a las brujas.
- Las brujas persiguen a las hadas.
- Las hadas persiguen a los magos.

Se pide a los grupos que en silencio y secreto, acuerden de forma consensuada si van a ser magos, brujas o hadas. Una vez lo tengan decidido, ambos equipos se colocan en la línea central, y a la señal de la maestra, cada equipo grita que es lo que son. Según las reglas previas, un equipo deberá perseguir al otro e intentar cazarlo antes de que llegue a cruzar la otra línea. Las personas que sean atrapadas, pasan a formar parte de ese equipo.

El juego termina cuando un equipo se queda sin ningún componente.

SENSACIÓN Y EMOCIÓN

Ducha cariñosa

La maestra formará grupos de cuatro o cinco personas, con los que irá formando círculos quedando uno del grupo en medio de este.

Las personas que quedan fuera del círculo, se les hará entrega de pequeñas esponjas y se les pedirá que den una suave ducha al niño del interior.

Al cabo de unos minutos, se cambiará a la persona de dentro, hasta que todas los niños pasen por la situación de ser duchados.

El bosque encantado

Dividiremos a la clase en dos grupos de igual número de personas. A uno de los grupos se les hará entrega de un pañuelo con el que taparemos sus ojos y los colocaremos en todo el espacio explicándoles que son árboles y que por lo tanto deben quedarse muy quietos.

A los demás les explicaremos que son animalitos del bosque y que deberán pasear entre los árboles a la vez que los acarician, se posan sobre ellos a través de caricias, pequeñas cosquillas, etc. Al cabo de unos minutos, ambos equipos cambiarán de roles.

Toda esta situación irá acompañada de una música relajante.

Magia de colores

La maestra sentará a todos los alumnos en círculo y le pedirá que cierren los ojos. Una vez hecho esto pondrá una música suave y tocando la frente de todos los niños les explicará que deben imaginar que el dedo con el que están siendo tocados es un pincel que le está poniendo un círculo de color en la frente.

Cuando todos han sido “marcados”, la maestra cambiará la música a un sonido de agua cayendo y comenzará a acariciarles por el pelo, la frente, la nariz, etc mientras les explica que la gota de pintura de antes está cayendo muy lentamente.

Una vez hecho esto, les pediremos que se levanten y al son de una música suave nuevamente deberán pintar tanto a todos sus compañeros que se vayan encontrando como todo a lo que su alrededor haya.

Tras esto, se parará la música y pediremos que abran los ojos. Se le hará entrega a cada niño de una cinta de color y extendiéndola se les pedirá que bailen al son de la canción de Diego Martín “Siendo”.