

## ANEXO 10 - ACTIVIDAD 1. JUGAMOS. SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD. LO QUE HACEMOS INFLUYE EN LOS DEMÁS

| DURACIÓN                                    | AGRUPAMIENTOS         | RECURSOS                           | ESPACIOS                |
|---------------------------------------------|-----------------------|------------------------------------|-------------------------|
| Adaptarlo al ritmo de los alumnos y alumnas | Dependiendo del juego | Pizarra digital, video o ordenador | Aula de psicomotricidad |

Os proponemos una sesión con juegos cooperativos para incluir en las sesiones de psicomotricidad o en el momento en el que la tutora o tutor lo crea conveniente, ya que el juego es una de las herramientas más importantes de las que disponemos los docentes para conseguir nuestros objetivos. De hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, y es que, además, cuenta con una valiosa baza a su favor: la predisposición de los niños y niñas a jugar.

La utilización de juegos cooperativos en el ámbito educativo responde al método socioafectivo. Este método conlleva tres fases:

1ª PRESENTAR EL JUEGO Y SENTIR mediante la experiencia vivida de un juego, una dinámica o una situación de la vida real.

2ª REFLEXIONAR sobre las vivencias experimentadas. Después de cada juego **en el ámbito escolar dedicaremos un tiempo a reflexionar** sobre la actividad que acabamos de realizar y su relación con nuestra vida real. Encauzaremos la reflexión en primer lugar mediante preguntas abiertas: ¿Tenéis algún comentario? ¿Qué os parece? ¿Cómo os habéis sentido?

Después preguntamos sobre los objetivos generales y específicos del juego: ¿Qué dificultades habéis tenido? ¿Qué inconvenientes? ¿Qué hemos aprendido?

A continuación, hacemos preguntas que relacionen el juego, sus vivencias y conclusiones con otras vivencias de la vida real de las personas participantes, de manera que podamos avanzar hacia una mejora en nuestros comportamientos de la vida ordinaria.

3ª ACTUAR. El proceso educativo termina exitosamente cuando las personas participantes llevan a la vida práctica su nuevo aprendizaje. Dedicaremos parte del tiempo, tras la REFLEXIÓN, a llevar a la práctica los valores de conducta que acabamos de analizar.

***El objetivo*** de esta sesión será reflexionar a través del juego sobre la importancia que tienen nuestros actos en la naturaleza y sobre las demás personas. De esta forma, haremos hincapié en la importancia de cuidar el planeta, la Creación, ya que lo que hagamos nosotros y nosotras influirá en el planeta y por lo tanto, en las condiciones de vida de otras personas ahora y en el futuro. Recordamos el cuento de Despierta y conéctate al planeta y lo que ocurría en él.

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD:

1. Saludamos y recordamos las normas, transmitiendo cercanía, confianza y cariño. Les explicamos que somos un pueblo y que tenemos que cuidarnos entre todos y todas.
2. Calentamiento: estiramos y movemos las partes del cuerpo.
3. Juego de presentación y estima. **“Nos cuidamos”**

Empiezan todos y todas sentadas. Van de uno en uno levantándose. Uno o una se levanta y dice de qué color es y qué tipo de flor o árbol es. Una vez que va creciendo se tiene que poner de puntillas (o a la pata coja) y ayudarse de los que están al lado para no caerse y aguantar en esa posición. Así, hasta que todos y todas estén levantados y de puntillas.

**Reflexión:** Hacemos hincapié en lo necesario que es nuestro compañero de al lado para aguantar de puntillas, ya que solos nos caemos o aguantamos muy poco en esa posición. Así somos de importantes para las plantas, las flores, para el planeta en general. Tenemos que cuidarlas y regalarlas, tenemos que ser la ayuda para que el planeta esté sano y vivo, porque depende de lo que hagamos y cómo nos portemos con él. Si no lo cuidamos y lo contaminamos y lo ensuciamos le hacemos daño y hacemos daño a las personas que vivimos en él.

4. Ejercicio cooperativo de equilibrio. **“Todos o ninguno”**

Les pedimos a los niños y niñas que se suban a un banco sueco ancho que esté situado encima de una superficie preparada para actividades de psicomotricidad. Una vez arriba se han de ordenar por altura (o por orden de fila), cambiando de lugar sin bajar del banco. Para ello se tienen que ayudar entre ellos y ellas, ya que si lo consiguen salvan el planeta.

**Otra alternativa: Torre de Ladrillos.**

Toda la clase ayuda para construir la torre más alta posible con los ladrillos de psicomotricidad, intentando que no se caiga.

**Reflexión:** Para conseguirlo es necesario que todos y todas se impliquen, ya que solo se consigue con la ayuda de todos. Para cuidar del planeta también es necesaria la ayuda de todos y todas. Lo que yo hago influye en otras personas, ya que si me muevo más rápido o no ayudo, alguien se puede caer del banco. Como en la vida, si no cuidamos todo el planeta, no sabemos a quién podemos “tirar del banco”, hacer daño.

5. Juego cooperativo. **“El planeta tierra”**

Cogeremos un balón o un globo que será el planeta tierra. Los niños estarán en fila y tendrán que pasársela unos a otros utilizando cualquier parte del cuerpo excepto las manos, evitando que caiga al suelo y pueda hacerse daño.

Se pueden poner también en parejas e ir moviéndose de un lado a otro de la sala un cojín (el planeta tierra) aguantándolo entre dos y sin manos. Por ejemplo, trasladarlo pudiendo usar solo la frente o la espalda. Es decir, por parejas, cooperan para trasladar una pelota de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo.

**Otra idea:** Entre toda la clase, golpean el balón hacia arriba tratando de evitar que éste toque el suelo.

**Reflexión:** El planeta se cae si no nos ayudamos. Si el planeta se cae nos hacemos daño los que vivimos en él y todo lo que forma parte de la creación.

POOF!  
ZAP!

POOPS!!!  
OMG!!!

37  
LOVE!

6. Juego cooperativo. **“Náufragos y tiburones”**

Se colocarán bancos para que puedan subir todos los niños y niñas. Se pondrá música y los niños y niñas irán dando vueltas alrededor de los bancos mientras ésta dure. Cuando pare la música todos y todas se subirán a los bancos, ayudándose unos a otros para que no quede ninguno en tierra (el agua) pues puede pasar el tiburón (maestra o maestro) y comérselos. Poco a poco iremos quitando bancos, de manera que el espacio cada vez será más reducido y tendrán que ayudarse o sujetarse unos a otros para poder subir todos y todas y que el tiburón no se coma a nadie.

7. Representación y movimiento. **“Nuestro pueblo”**.

Vivir simbólicamente, por medio del juego y del movimiento, distintas situaciones y sensaciones que produce la vida en el entorno. Con los materiales de psicomotricidad construiremos un pueblo, por el que nos moveremos bien de forma libre o dirigida. Nos interesa crear una situación de amplitud, con construcciones que sean más altas que nuestro alumnado. En este espacio podemos crear distintas zonas, calles para vehículos, otras para peatones, etc. Nuestro alumnado se podrá mover libremente, pero tendrá en cuenta a qué va destinado cada uno de los espacios y a respetar las normas, respetando a los demás y al medio ambiente. Reflexionaremos sobre el transporte que han usado, si han contaminado el ambiente o han vulnerado algún derecho. Después de reflexionar, volveremos a realizar la actividad por si tienen que cambiar alguna actitud que no respetaba el entorno o a sus vecinos.

8. Relajación. **“Somos hojas”**.

Acompañados por música clásica, con ambiente tranquilo y luz tenue, les diremos a los niños y niñas que estarán tendidos en el suelo y con los ojos cerrados que somos las hojas que se caen en otoño y estamos en el suelo descansando.

POOF!  
ZAP!

BOOPS!!!  
OMG!!!

38  
LOVE!