



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

GUIA DE ORIENTACIÓN DIDÁCTICA PARA EL USO DEL JUEGO EN CONTEXTOS EDUCATIVOS EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Lorena Valdés Hernández

Centro de Atención Múltiple No. 88

2020

PRESENTACIÓN

El presente documento está inspirado en la necesidad que se ha observado en las escuelas para resolver algunas situaciones de carácter emocional en los alumnos. Sumando a ello, los meses de resguardo por el que han tenido que pasar los niños en la actualidad, debido a los riesgos sanitarios por la pandemia del COVID 19, el regreso a clases sin duda representarán un gran reto para los docentes tanto de educación regular como de educación especial. “Los derechos de la infancia no se interrumpen ante una emergencia, por grave que sea”, señaló Christian Skoog, Representante de UNICEF en México. “Por el contrario, una emergencia de la magnitud del COVID-19 requiere de esfuerzos extraordinarios para proteger el pleno derecho de todo niño, niña y adolescente a la salud, educación, igualdad y protección”. (UNICEF, 2020). La salud mental y emocional de los niños es un factor medular que deberán atenderse en todas las escuelas del país en el regreso a clases, una vez que la regulación sanitaria lo permita.

El desarrollo del niño requiere de un ambiente regulador que le ayude a conocer y manejar sus emociones paulatinamente. Para ello necesita de la interacción con sus iguales y con otras personas. Al verse limitado a interactuar durante el confinamiento, el niño puede llegar a presentar cambios en su conducta, confusión, ansiedad, sentimientos depresivos o malestar general. Cabe señalar que el grado de afectación dependerá en gran medida de la manera como vivieron ese confinamiento y de los antecedentes psicológicos y familiares en los que se ha desarrollado durante los años anteriores.

Para apoyar a los alumnos en este proceso de reintegración social y rehabilitación emocional, los docentes tienen la opción de ayudar a sus alumnos a través de actividades pedagógicas específicas, que coadyuven a que los niños se sientan más relajados, tranquilos y dispuestos a aprender.

La propuesta de esta guía de orientación didáctica consiste básicamente en un programa de juego de 8 sesiones para que el docente lo aplique en el aula con alumnos de educación primaria de 6 a 8 años de escuela regular. También se puede aplicar a niños de preescolar de tercer grado. Además incluyen algunas sugerencias para que esas mismas actividades se adapten a niños con discapacidad.

INTRODUCCIÓN

Esta guía está destinada a brindar sugerencias pedagógicas y metodológicas para el docente. El propósito principal es ayudar a los docentes en el regreso a clases post pandemia, para que a su vez apliquen estrategias de juego en el aula con los alumnos que ayuden a estos a integrarse de manera más fácil a las actividades académicas.

El desarrollo emocional en los alumnos con discapacidad se encontrará posiblemente aun más limitada, debido a que el niño requiere de mayores estímulos que magnifiquen su experiencia y tenga un efecto a largo plazo y se queden de manera significativa. Ante la limitación de estos estímulos durante el confinamiento, es posible que requiera de un trabajo y repetición mayor de la que se ejecuta normalmente en el aula. Es por ello que se especifican algunas consideraciones metodológicas y ajustes razonables para su aplicación en el aula de educación especial.

Calderón y Greenberg (1999) sostienen que el funcionamiento socioemocional competente es el resultado de la capacidad para coordinar afecto, cognición, comunicación y comportamiento. Las actividades lúdicas constituyen un importante instrumento de comunicación y socialización (Ortega, 1987), ya que a través del juego, los niños construyen su realidad a partir de su experiencia con el mundo del adulto, descubren y practican roles, desarrollan habilidades sociales y normas de conducta. El juego también ayuda a liberar la tensión y/o ansiedad proveniente del exterior del niño, ayuda a equilibrar sus emociones y a preservar la salud mental (Winnicott, 1971).

Esta estrategia está pensada para que los alumnos se preparen mental y psicológicamente para la acción académica, es decir, propiciar que eliminen paulatinamente las barreras psicológicas por los remanentes negativos del confinamiento y prepararlos para el aprendizaje. Aunque su fundamento teórico es la terapia de juego, cabe aclarar que no podemos considerarla como tal. Únicamente es un apoyo para que el docente logre entrar en relación con el niño de manera más personal, utilizando el recurso del juego y ayudarlo así a prepararse para su reincorporación a su actividad académica. De manera que el docente puede aplicarla sin menoscabo de sus funciones propiamente pedagógicas.

Estructura del programa de juego y consideraciones previas.

- El programa se divide en 8 sesiones de juego que deberá ser aplicado de manera secuenciada. Cada sesión tiene un propósito muy específico que es importante lograr. De manera que si el docente observa que el propósito no se cumplió en el primer intento, puede realizar la actividad alternativa.
- Debido a que los grupos se comportan de manera muy diversa, el docente debe ser capaz de improvisar en determinados momentos y de utilizar su criterio para suspender la sesión si ésta se sale de control. Por ejemplo, si los alumnos se salen de control debe suspenderse la sesión y aplicar una estrategia de relajación.
- Cada sesión de juego consta de una hora aproximadamente, dependiendo de las características del grupo. Es importante recalcar que puede ser flexible en cuanto a la duración de la sesión de juego. Sin embargo es recomendable evitar que el grupo se salga del contexto del juego dirigido y que se extienda más allá de una hora y media.
- No se trata simplemente de jugar por jugar. El docente que lo aplica debe estar atento a todos los sucesos dentro del juego.
- También es recomendable que el docente aplique la estrategia acompañado de otro docente que le apoye a controlar el grupo, si fuera necesario, y a realizar anotaciones que posteriormente se evaluarán. En caso de que no se cuente con esas facilidades, puede invitarse a un padre de familia distinto en cada sesión, para que ayude a realizar esta función.
- Se recomienda aplicar cada sesión al inicio de la jornada escolar.
- El docente debe estar dispuesto a abandonar la idea tradicionalista de mantener a los alumnos sentados en el pupitre viendo hacia el pizarrón mientras “pone atención”. El aula debe ser ligeramente modificada para la aplicación o bien utilizar un espacio abierto, como por ejemplo el patio de juegos.
- Los recursos deben preverse con tiempo para evitar distracciones y tiempos muertos durante la actividad. Una vez que se inicia con la sesión es imprescindible evitar cualquier interrupción externa. No tener a la mano celulares, tablets, computadoras o cualquier agente que pueda distraer al docente y a los alumnos de la actividad.
- Llevar una bitácora donde se expongan los elementos más importantes de la sesión. En cada cuadro de las sesiones se sugieren los aspectos a observar.

Antes de cada sesión

Explicar a los niños que realizaremos unos juegos diariamente durante una hora. Decirles que estos juegos son especialmente para que ellos se diviertan, lo pasen bien y se preparen para sus clases del día. Pedirles toda su atención y reunirlos en un círculo para que docente les explique en qué consistirá el juego del día. El docente, luego de detallar como será el juego, les diremos también en el momento en que el grupo no siga las instrucciones, se desvíe de lo que está haciendo o realice cosas indebidas o que no está dentro de las reglas, será suspendido el juego. Luego le daremos a cada uno sus materiales, si así lo requiere el juego. El docente debe asegurarse de que todos los alumnos hayan comprendido las instrucciones y volver a repetir si es necesario. Para asegurarse si entendieron deberá hacerles preguntas al azar para verificar.

la visión con los lentes. Y comparará esa visión con la visión que tenían antes durante el confinamiento. Les explicaremos que el cómo nos sentimos depende de qué tipo de lentes usamos. Si todo se ve diferente puede cambiar si cambiamos de “lentes”.

8. Cada uno de los niños explicará su dibujo. Si no desea hacerlo, motivarlo a que lo haga. El docente hará una semblanza breve de las similitudes que hay entre con situaciones negativas que hayan vivido. Y les explicaremos que mientras nos sentimos mal, es como cuando traían sus lentes y trataban de ver las pinturas de la galería. Se les dificultaba y no veían con claridad. Y les pediremos que se las vuelvan a poner. Luego el docente les dirá, que todo eso que sintieron negativo ya no está. Que ahora pueden ver todo más claramente. Y les pedirá que se quiten los lentes.

CIERRE

9. Antes de finalizar la actividad, les regalaremos a todos una pequeña medalla elaborada de papel lustre dorado o con una moneda de chocolate. Les felicitaremos por haber salido de esas situaciones negativas.

20 min.

Medallas hechas por el docente.

10. Jugaremos “soy una serpiente”, se colocarán un paliacate amarrado detrás de su cintura para que el de atrás lo sostenga por el paliacate o bien se sostendrán directamente de la cintura.

10 min.

Sugerencia: <https://www.youtube.com/watch?v=WUoi0rMWxAc>

Nota: en caso de que el grupo se haya dispersado mucho o se le dificulte al docente centrar nuevamente su atención, antes de comenzar la clase puede utilizar el siguiente recurso de meditación guiada:

https://www.youtube.com/watch?v=mbX1zehQt_Y

Aspectos a observar	Cómo se expresaron los niños durante la actividad, cuáles fueron sus respuestas. Observar si cambiaron la expresión de su rostro, si se muestran inquietos o tristes.
Actividad alternativa	Si el grupo se encuentra muy pasivo, jugar primero “soy una serpiente”. Posteriormente hacer la actividad de inicio y desarrollo. Cerrar con un ejercicio de estiramiento y el de meditación guiada.
Adecuaciones para discapacidad	<p>Discapacidad visual: brindar un muñeco de peluche o muñeca para que con ella actúe en vez de dibujar.</p> <p>Discapacidad intelectual: apoyar para la elaboración del dibujo y los lentes, haciéndole preguntas muy concretas.</p> <p>Discapacidad motriz: apoyar al niño para que elabore el dibujo y los lentes. Pedir a un familiar que colabore con él.</p> <p>En caso de que el niño no hable, papá o mamá puede participar en la actividad y contar como fue la experiencia del niño (a).</p> <p>Discapacidad auditiva: Darle tiempo para que observe primero lo que hacen los demás y explicarle con dibujos o imágenes la instrucción.</p>

Sesión No. 2

Propósito	Que los alumnos eliminen factores de estrés mediante la expresión corporal, el juego y la música.		
Nombre del juego	Baile del chipi chipi		
	Actividad	Tiempo	Recursos
	MONTAJE		
	<p>1. Diremos a los niños que el juego del día será para expresarnos a través del movimiento del cuerpo.</p> <p>Daremos a cada uno de los niños una pequeña lata o bote de plástico (o un tambor) y dos palitos de madera que no se rompan fácilmente.</p> <p>2. Dispuestos todos sentados en el suelo con sus materiales, les pediremos que piensen en algún momento malo, triste o negativo que hayan vivido durante el confinamiento en casa. Les pediremos que piensen fuertemente en ese momento en silencio. Luego haremos tres respiraciones profundas y les pediremos que piensen que ese sentimiento negativo se irá conforme avancen en el movimiento de sus manos tocando sus tambores. Si los niños permiten la apertura y deciden contar ese sentimiento lo pueden hacer. Recordar a los demás escuchar atentamente, respetar lo que los demás dicen y no reírse.</p>	10 min.	Latas, palitos de madera, botes de plástico, tambores.
	DESARROLLO		
	<p>3. Veremos un video breve mientras tocan su tambor, donde se indica cómo deben ir tocando utilizando sus materiales.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=0wuh7NPeB6Q</p> <p>En este primer ejercicio los niños deberán tratar de seguir los movimientos como en el video.</p>	15 min.	Video proyector, laptop, bocina.
	<p>4. El docente observará previamente el video sugerido para practicar los movimientos del “baile chipi chipi”. Luego podrá poner el video a los alumnos para que practiquen los pasos. Si los alumnos no lo logran en esta primera sesión, no importa. Pueden repetir el ejercicio al día siguiente hasta dominarlo y se aprendan la canción.</p> <p>Puede pedirse a poyo a algún promotor de educación artística para realizar esta actividad.</p> <p>Video sugerido:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=xKSSARPM5E</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zucMjWrwnKQ</p>	30 min.	

CIERRE

Antes de finalizar, haremos algunos estiramientos de brazos y piernas. Respiraremos profundamente y les preguntaremos a los niños si esa sensación negativa en la que pensaron al principio ha desaparecido. Les preguntaremos si les gustó la actividad y si les gustaría volver a bailar en otro momento. Por último, daremos un aplauso por su gran esfuerzo. 10 min.

Nota: en caso de que el grupo se haya dispersado mucho o se le dificulte al docente centrar nuevamente su atención, antes de comenzar la clase puede utilizar el siguiente recurso de meditación guiada:

https://www.youtube.com/watch?v=mbX1zehQt_Y

Aspectos a observar	Se les dificultó tocar los tambores y/o bailar. Mostraron entusiasmo al hacer las actividades. Hubo niños que no quisieron participar. Hablaron sobre sus experiencias.
Actividad alternativa	Puede elegirse otra canción si esta les resultara muy complicada. Por ejemplo una que ya conozcan todos como baby shark, el baile de sapito u otra. Lo importante es que los niños se muevan todo el tiempo y disfruten la actividad.
Adecuaciones para discapacidad	<p>Discapacidad visual: una persona sombra que le apoye a realizar los movimientos.</p> <p>Discapacidad intelectual: observar si logra hacer los movimientos o apoyarlo a realizarlos.</p> <p>Discapacidad motriz: si no puede mover bien las manos o los pies, implementar globos con helio amarrados en las manos y pies, cascabeles, sonajas o panderos pequeños para que logren expresarse. Si no pueden caminar, pero si mueven las manos pueden implementar una coreografía con las manos y la cabeza y utilizar diferentes instrumentos musicales.</p> <p>Discapacidad auditiva: Darle tiempo para que observe primero lo que hacen los demás y que trate de imitar los movimientos. Utilizar durante toda la actividad los tambores o claves. Lo importante es propiciar que se mueva.</p>

Sesión No. 3

Propósito	<i>Que los alumnos identifiquen, nombren y expresen emociones.</i>		
Nombre del juego	<i>Globos emocionados</i>		
	Actividad	Tiempo	Recursos
	MONTAJE		
	<p>1. A cada alumno le daremos 6 globos de los colores: azul, blanco, rojo, verde, morado y rosa. También les daremos un marcador a cada uno y dos trozos de estambre de aproximadamente un metro cada uno. Les pediremos que cada uno conserve sus materiales y que no los pierdan. Los deben conservar durante toda la actividad.</p>	5 min.	Globos azules, blancos, rojos, verdes, morados y rosas. Hilo de cáñamo o estambre grueso.
	DESARROLLO		
	<p>2. Primero les pediremos que inflen el globo color verde y una vez inflado le dibujaremos una carita feliz con el marcador. El docente debe ir inflando y dibujando sus globos también al mismo tiempo que los niños. Una vez que la tienen les preguntaremos de que emoción se trata y si en casa se sintieron así y por qué. El relator o acompañante deberá escribir lo que respondan los niños. Luego inflarán el globo color morado. El docente explicará que ese globo representa al miedo. Deben dibujar una cara de miedo en ese globo. De igual manera se les preguntará qué fue lo que más les dio miedo en los meses pasados. Enseguida dibujarán en el globo rojo una carita enojada. Si se les dificulta identificar las emociones y las situaciones que vivieron el docente puede abrir diciendo sus propias emociones durante el confinamiento, por ejemplo, “me enojé mucho porque no podía salir casa y ver a mis amigos”. En el globo azul dibujarán una carita triste y el docente tratará de que los niños expresen momentos de tristeza que hayan vivido recientemente.</p>	20 min.	
	<p>3. Antes de continuar con los globos faltantes, les pediremos que se acuesten en el piso boca arriba. Mientras hacemos un ejercicio de relajación llamado: “la nube:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Ea6ykVh7Y7U</p>	5 min.	
	<p>4. Ahora que estamos relajados, inflaremos el globo blanco y les explicaremos que ese globo es de la calma. Esa emoción que sintieron durante el ejercicio de relajación se llama calma. Y les pediremos que le dibuje una carita que para ellos simbolice estar tranquilos. Por último inflarán el globo rosa. Le dibujaremos dos corazones como ojos y una sonrisa. Les diremos que ese globo simboliza el amor. El amor que sienten por sus padres, sus hermanos, amigos, etc.</p>	10 min.	
	<p>Nota. Cada vez que terminen de inflar y dibujar cada uno de los globos, los irán amarrando en un trozo de estambre o bien sujetarlos al hijo con una pinza para evitar que se rieguen por el suelo. A cada globo también le pondrán sus iniciales o su nombre de pila.</p>		

CIERRE

5. Una vez que terminen todos de dibujar sus caritas, les pediremos que elijan una de las emociones que no les haya gustado y les pediremos que lo saquen del hilo de estambre. Por lo general elegirán una emoción negativa o molesta. Si alguno de los alumnos elige tronar una emoción positiva le preguntaremos por qué y lo registramos. 15 min.

Con los globos que eligieron, les pediremos que se los amarren en los tobillos con un trozo de hilo y jugaremos a “los gallitos”. Por parejas deberán tronar el globo del compañero. Pero este debe evitar que lo truene. El ganador de cada pareja es el que haya conservado su globo. Mientras juegan les pondremos una música animada.

Finalizamos el juego del día con un ejercicio de respiración y relajación mediante la meditación guiada.

https://www.youtube.com/watch?v=mbX1zehQt_Y

5 min.

Aspectos a observar	Los alumnos lograron identificar las emociones, expresaron lo que sentían, consiguieron hacer el ejercicio de la calma, siguieron las indicaciones del juego.
Actividad alternativa	Pueden usarse tarjetas y videos donde se muestren las emociones si a los alumnos se les dificulta nombrarlas. Pueden practicar los distintos estados emocionales en un espejo. Si los alumno no expresan lo que sienten pueden hablar de lo que observan que sienten los demás.
Adecuaciones para discapacidad	<p>Discapacidad visual: utilizar alguna textura para elaborar los globos.</p> <p>Discapacidad intelectual: apoyarles a nombrar las emociones a través del espejo e imágenes de personas o personajes.</p> <p>Discapacidad motriz: Pueden colocarse los globos en un tendedero a la altura de su vista, si están en silla de ruedas. Ayudarles a tronar los globos de otro compañero, utilizando una varita puntiaguda.</p> <p>Discapacidad auditiva: Darle tiempo de que comprenda la indicación del juego y utilizar la expresión corporal y facial para expresar estados emocionales frente a un espejo y por medio de imágenes.</p>

Sesión No. 4

Propósito	<i>Que los alumnos aprendan a respirar y relajarse.</i>		
Nombre del juego	<i>El juego de los animales</i>		
	Actividad	Tiempo	Recursos
MONTAJE			
	1. El docente les proyectará el video-cuento “Respira”. Hacer breves pausas para que los niños practiquen la respiración como el personaje del cuento. https://www.youtube.com/watch?v=ibJFHBTWBDA	20 min.	Video cuento. Lap top Proyector. Bocina.
	2. Practicaremos la respiración profunda mediante el juego de las burbujas. Les daremos a los niños un frasco de burbujas para cada uno. Sentados en el piso les pediremos que inhalen aire y luego saquen el aire por la boca, mientras hacen burbujas, soplando fuerte. Debe cuidarse que primero inhalen aire y a la voz de “sopla” saquen el aire para hacer las burbujas.	10 min.	Burbujas
DESARROLLO			
	2. Veremos un video de ejercicios de Yoga, para que los niños imiten los movimientos como de los animales. Les diremos a los niños que el juego consiste en imitar a algunos animales. Que traten de hacerlo lo más parecido posible. Previamente les pediremos que lleven un tapete o toalla para que la coloquen el piso y hagan los ejercicios.	10 min.	Video proyector, laptop, bocina.
CIERRE			
	3. Después del ejercicio de Yoga, les pondremos una mezcla de distintos ritmos musicales para estimular los sentidos. Le daremos a cada alumno, una hoja en blanco y colores. Les pediremos que conforme escuchen la música vayan dibujando lo que les inspira la música. https://www.youtube.com/watch?v=IS6P_VchEKo	10 min.	Hojas blancas, lápices, colores o crayones. Una bocina, música.

Aspectos a observar	Si realizan correctamente los ejercicios de yoga y de respiración. Logren expresarse escuchando música.
Actividad alternativa	Pueden comenzar al revés, haciendo primero el dibujo, luego jugar a las burbujas y ver el cuento y por ultimo hacer los ejercicios de yoga.
Adecuaciones para discapacidad	<p>Discapacidad visual: apoyarle para que realice cada uno de los ejercicios del cuento y de yoga.</p> <p>Discapacidad intelectual: asegurarse de que comprenden cada una de las instrucciones.</p> <p>Discapacidad motriz: utilizar una colchoneta rígida o semi rígida para hacer los estiramientos, ayudándolos a realizarlas. Si el alumno muestra músculos muy espásticos no forzar los estiramientos. Ayudarse de cuñas, pelotas suizas y cojines para que logren arquear su espalda ligeramente, previniendo lesiones. Es importante no forzar los músculos para no lesionarlo.</p> <p>Discapacidad auditiva: Darle tiempo de que comprenda la indicación del juego, que observe a sus compañeros y al docente y lo realice por imitación. Poner las manos del niño sobre la bocina para que sienta las vibraciones y haga sus dibujos.</p>

Sesión No. 5

Propósito	<i>Que los alumnos se expresen mediante el lenguaje no verbal.</i>		
Nombre del juego	<i>Los mimos.</i>		
	Actividad	Tiempo	Recursos
MONTAJE			
	1. Explicaremos a los alumnos que en este juego debemos guardar silencio para expresarnos. Solo podremos hablar con señas, utilizando el cuerpo, gestos, etc. Pero nunca hablar. El que hable se le pintará una marca en la cara o en los brazos con lápiz labial. Una vez comenzado el juego no podrán hablar. Solo para hacer preguntas al docente, para lo cual deberán levantar la mano antes y decirle bajito al docente su pregunta. Les propondremos jugar a los mimos.	5 min.	Lap top Proyector. Bocina. Video.
	2. Les pondremos un breve video de unos mimos para que observen lo que hacen y como están maquillados. El docente puede llevar pinturas y pedirles a los alumnos que se maquillen como los mimos. https://www.youtube.com/watch?v=-SH3qLHvdRY	15 min.	Maquillaje para mimos
	Al final del video les preguntaremos si les gustó el video y que piensan de expresarse sin palabras como lo hacen los mimos. A partir del siguiente juego estará prohibido hablar y todos seremos mimos.	5 min.	
DESARROLLO			
	3. En este juego, todos sentados en círculo en el piso, le daremos a cada alumno una tarjetita con un el nombre de un objeto escrito. Cada participante debe dar un regalo al compañero que está a su derecha, que será el objeto de su tarjeta que le tocó. Pero ese regalo debe ser imaginario. Por ejemplo, un helado, un pastel, un perrito, una muñeca, etc. El niño que da el regalo debe hacer la mímica del regalo que dará al compañero de la derecha y éste deberá adivinar de qué se trata. Si no lo logra pueden ayudarle los demás a adivinar. El juego continua hacia la derecha hasta que todos hayan recibido su regalo.	10 min.	Tarjetas prediseñadas con nombres de objetos.
CIERRE			
	4. Hacemos dos equipos, si el grupo es muy numeroso hacer cuatro equipos o dependiendo del número de integrantes, hacer equipos de 10 o 12 niños. A cada equipo se le asignará un nombre, de acuerdo con un tema, por ejemplo: si el tema es animales, se elegirán nombres de animales para los equipos. Si el tema son juguetes, se pondrá nombres de un juguete favorito, etc. Del tema que eligieron, el docente le dará una misión que cumplir a cada equipo. La misión será hacer que el otro equipo adivine el nombre de una película o un personaje que todos acuerden. Para que adivinen deben actuar con mímica la película. El docente puede dar el nombre del tema y la película por anticipado. Gana el equipo que mejor haya representado la película y que la hayan	20 min.	

adivinado los demás.

Aspectos a observar

Si los alumnos lograron expresarse a través del lenguaje no verbal. Si presentaron dificultades para hacer movimientos, gestos o para mantenerse en silencio durante los juegos.

Actividad alternativa

Puede realizarse una breve obra de teatro, representar un cuento o una obra musical corta, en la que los alumnos se expresen por medio del cuerpo y del lenguaje no verbal.

Adecuaciones para discapacidad

Discapacidad visual: apoyarle para que realice las actividades y hagan los movimientos con el cuerpo. Utilizar unos audífonos para que vaya escuchando como ejecutarlos.

Discapacidad intelectual: asegurarse de que comprenden cada una de las instrucciones.

Discapacidad motriz: ayudar al niño a hacer las representaciones por medio de objetos,

Discapacidad auditiva: Darle tiempo de que comprenda la indicación del juego, que observe a sus compañeros y al docente y lo realice por imitación. Utilizar tarjetas con dibujos para que trate de imitar y representar.

Sesión No. 6

Propósito	<i>Los alumnos trabajen en equipo, regulando su conducta y respetando las reglas.</i>		
Nombre del juego	<i>Los exploradores.</i>		
	Actividad	Tiempo	Recursos
	MONTAJE		
	<p>1. Se formarán cuatro equipos. A cada uno de los equipos se le dará un nombre. Los alumnos deben realizar una porra o canción para su equipo. Y elegirán un animal y objeto que represente a su equipo.</p> <p>2. Les explicaremos las reglas del juego: no deben agredir a ningún miembro del propio equipo o de otros equipos. Respetar el espacio de los otros equipos. Esperar su turno para realizar las actividades y hacerlo en orden.</p>	15 min.	
	DESARROLLO		
	<p>3. A cada equipo se les dará un mapa de un tesoro que deberán encontrar. Para encontrarlo deben seguir las pistas. Cada equipo se colocará en un punto cardinal diferente. Pero el mapa será el mismo para todos. Debe ponerse un punto de referencia para marcar el norte, por ejemplo, la ubicación de la puerta, el pizarrón, etc.</p> <p>Pista 1. Caminar diez pasos hacia la derecha. En ese punto se colocará un objeto que deberán recoger, puede ser una piedrita de colores, un juguete, un dulce, etc.</p> <p>Pista 2. Dar cinco pasos hacia enfrente. Nuevamente deberán recoger el objeto que ahí se encuentre.</p> <p>Pista 3. Rodar en el piso hacia la izquierda. Pueden colocarse unas colchonetas o tapetes si se requiere. Al llegar a este punto, los alumnos deben reunirse en círculo con su equipo y colocar las pistas encontradas en el centro. Deben cantar su porra y gritar el nombre del equipo todos juntos para anunciar que han terminado el recorrido y obtenido todos los objetos.</p> <p>Gana el equipo que logre obtener los objetos pero que sobretodo hayan realizado en orden el recorrido y seguido todas las instrucciones correctamente.</p>	30 min.	
	CIERRE		
	<p>Reunidos todos en círculo, el docente hará la retroalimentación sobre la actividad. Retomará los aspectos positivos de cada equipo primero y después hablarán de las dificultades que tuvo cada equipo. Al final el docente les puede dar un premio de primero, segundo, tercero y cuarto lugar. El premio puede ser elegir un juego de mesa, un dulce, etc. Antes de terminar con la sesión, les pondremos una breve canción de relajación y les pediremos que respiren como lo han aprendido. https://www.youtube.com/watch?v=-1ihy3IH-Uo.</p>	15 min.	
		5 min.	

Aspectos a observar	Trabajan en orden, controlan sus emociones, respetan las reglas, logran sus objetivos.
Actividad alternativa	La cantidad de pistas pueden variar, pueden agregarse más dependiendo del espacio del que se disponga. Pueden hacerse mapas diferentes para que los niños exploren. Si el espacio es reducido, pueden adecuarse las actividades, por ejemplo, resolver un rompecabezas, saltar diez veces en su lugar, armar un castillo con bloques, hacer un barco de papel, resolver unas sumas, etc.
Adecuaciones para discapacidad	<p>Discapacidad visual: apoyarle para que realice las actividades y hagan los movimientos con el cuerpo. Utilizar unos audífonos para que vaya escuchando las instrucciones.</p> <p>Discapacidad intelectual: asegurarse de que comprenden cada una de las instrucciones.</p> <p>Discapacidad motriz: Integrarlo con niños que no tengan discapacidad motriz para que le apoyen. Es importante que el resto del equipo sea incluyente con su compañero y que busquen la manera de que el realice las actividades o en su mayoría, no dejarlo atrás o hacerlo a un lado.</p> <p>Discapacidad auditiva: Darle tiempo de que comprenda la indicación del juego, que observe a sus compañeros y al docente y lo realice por imitación. Utilizar tarjetas con dibujos para que trate de imitar y representar.</p>

Sesión No. 7

Propósito	<i>Que los alumnos se expresen mediante las artes plásticas.</i>		
Nombre del juego	<i>Cuadros divertidos.</i>		
	Actividad	Tiempo	Recursos
	MONTAJE		
	<p>1. Proponer a los niños realizar una pintura utilizando cotonetes y un trozo de cartón. Observar el video para que los alumnos observen la técnica y luego lo realicen cada uno.</p> <p>También se pueden utilizar estos otros recursos para elaborar pinceles con materiales reciclados.</p> <p>Painting whit coton swab on cardboard: https://www.youtube.com/watch?v=04iqgbRmR6Q</p> <p>Pinceles y esponjas divertidas: https://www.youtube.com/watch?v=lkEEhnzwaY</p>	10 min.	Proyector, video,
	DESARROLLO		
	<p>2. Dar a cada alumno sus materiales de trabajo. Pedirles que elaboren el dibujo del árbol, o bien otro dibujo que la docente les presente como muestra. Es importante que los niños elaboren el dibujo con los colores que ellos elijan, evitar que los dibujos sea iguales todos o que sigan un mismo patrón. Los niños deben utilizar su creatividad para realizar el dibujo. Debe aclarárseles que el video es para que observen la técnica pero que pueden realizar sus propias creaciones.</p>	30 min.	Un trozo de cartón de aprox. 40 x 25 cm. Pintura vinílica de colores, cotonetes.
	CIERRE		
	<p>3. Dejar secando los dibujos. Hacer una actividad de retroalimentación con los alumnos, preguntándoles qué les pareció la actividad del día, como se sintieron, qué fue lo que dibujaron.</p> <p>Al día siguiente se puede hacer una pequeña exposición en la escuela para que los niños muestren sus dibujos y las expliquen.</p>	15 min.	
Aspectos a observar	Utilizan los recursos que se les brindan de manera adecuada, trabajan con orden y limpieza, utiliza su creatividad, expresa lo que siente.		
Actividad alternativa	<p>Pueden utilizarse diferentes técnicas para hacer el dibujo. En el siguiente enlace se pueden encontrar algunas opciones:</p> <p style="text-align: center;">https://www.youtube.com/watch?v=hF2K_YFyU1I</p>		

**Adecuaciones
para
discapacidad**

Discapacidad visual: Se pueden utilizar plantillas de cartón de distintas figuras o bien moldes de plástico para que el alumno pinte dentro de la figura. También se pueden usar distintas texturas para hacer dibujos sobre relieve, como papel, cartulina, semillas, tapitas. Dibujar el contorno con una textura o con silicón para que toque donde debe pintar.

Discapacidad intelectual: asegurarse de que comprenden cada una de las instrucciones. Utilizar tarjetas guía para ayudarlo a hacer los dibujos. Utilizar plantillas de cartón o cartulina para seguir contornos si se le dificulta. Darle un modelo para que lo pinte. Utilizar texturas como algodón, pompones, fieltro, papel de distintos tipos.

Discapacidad motriz: Implementar un pincel pegado a un palito de madera más largo, utilizar esponjas de distintos tamaños para pintar en lugar pinceles. Usar las manos o los pies para pintar. Utilizar tarjetas guía para ayudarlo a hacer los dibujos. Utilizar plantillas de cartón o cartulina para seguir contornos si se le dificulta. Darle un modelo para que lo pinte. Utilizar texturas como algodón, pompones, fieltro, semillas, papel de distintos tipos para pintar sobre ellos.

Discapacidad auditiva: Darle tiempo de que comprenda la indicación la actividad, que observe a sus compañeros y al docente y lo realice por imitación. Utilizar tarjetas con dibujos para que trate de imitar y representar.

Sesión No. 8

Propósito	<i>Que los alumnos utilicen su creatividad e imaginación para expresar ideas y sentimientos.</i>		
Nombre del juego	<i>Inventemos un cuento.</i>		
	Actividad	Tiempo	Recursos
	MONTAJE		
	1. Dividiremos en equipos a los alumnos, pueden ser equipos de 8 o 10 dependiendo del tamaño del grupo. A cada equipo se le entregará unas imágenes en tamaño carta. El docente puede elegir un tema distinto para cada equipo, por ejemplo: animales domésticos, animales salvajes, oficios, personajes de la historia, lugares, personajes de cuentos distintos. Las imágenes no deben tener texto.	10 min.	Imágenes plastificadas.
	DESARROLLO		
	2. Cada equipo trabajará en un área determinada por el docente. Se les dará la instrucción de que primero observen las imágenes y platiquen entre ellos que contienen. La consigna es que inventen un cuento utilizando las imágenes que les asignaron. El cuento debe tener los siguientes elementos: un título o nombre, un inicio, trama y final. Además de un personaje principal y secundarios. Es importante que incluyan sucesos que les provoquen distintas emociones a los personajes, mismas que ya se trabajaron antes.	20 min.	
	3. Una vez que todos hayan terminado de elaborar su cuento, deben contarlo al resto del grupo. Se invitará a tres padres de familia o docentes para que sean los jueces del cuento para que califiquen a los equipos.	20 min.	
	CIERRE		
	El docente puede hacer premiación a los alumnos por el mejor cuento elaborado. Se recomienda tomar un video para que los alumnos vean posteriormente su desempeño en la retroalimentación.	20 min.	
	Hacer una retroalimentación final integrando todos los elementos positivos que se han observado en los alumnos en las distintas actividades de juego. Felicitarlos por su desempeño e invitarlos a que continúen así. Si hay factores que deben mejorarse, utilizar los aspectos observados para que el docente incluya en su planeación algunas actividades cortas que refuercen lo que aún les hace falta.		

Aspectos a observar	Utilizan los recursos que se les brindan de manera adecuada, trabajan con orden, utilizan su creatividad, utilizan las emociones en los personajes, incluyen todas las partes del cuento.
Actividad alternativa	En lugar de contar el cuento pueden hacer una pequeña representación teatral con un cuento conocido o con uno que inventen.
Adecuaciones para discapacidad	<p>Discapacidad visual: describirle las imágenes y hacerle preguntas guía para que elabore una historia: quien es, donde vive, que cree que esta haciendo, a donde irá, a que juega, etc.</p> <p>Discapacidad intelectual: asegurarse de que comprenden cada una de las instrucciones. Ayudarse de imágenes sencillas, por ejemplo dibujos de animales que el conozca. Utilizar pocas imágenes. Ayudarle a construir la historia comenzando una frase que el termine, por ejemplo: había una vez...que estaba...se sentía...hizo...etc.</p> <p>Discapacidad motriz: si no pueden hablar o moverse utilizar manoplas de animalitos o personajes en lugar de imágenes. Ayudarle a interpretar utilizando sus manos y sus pies con las manoplas. utilizar disfraces o aditamentos como sombreros, máscaras, etc.</p> <p>Discapacidad auditiva: Darle tiempo de que comprenda la indicación del juego, que observe a sus compañeros y al docente y lo realice por imitación. Utilizar videocuentos para que los represente según lo que el observó, utilizar disfraces o aditamentos como sombreros, máscaras, etc.</p>