



Instituto Superior Tecnológico
de Formación Profesional
Administrativa y Comercial

Manual de actividades
para el desarrollo de la
**expresión corporal
y psicomotricidad**

Compiladora

Kenia Ortiz



Manual de actividades
para el desarrollo de la
**expresión corporal
y psicomotricidad**



Manual de actividades para el desarrollo de la **expresión corporal y psicomotricidad**

Coordinadora
Kenia Ortiz

Manual de actividades
para el desarrollo de la
**expresión corporal
y psicomotricidad**



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Ver:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
Código de identificación del libro:
ISBN 978-9942-873-42-9 (electrónico)
Primera edición: 2025
Crucequip, Academia del Ecuador.

Completores
Kenia Ortiz

UP Instituto Superior Tecnológico
de Formación Profesional
Administrativa y Comercial

ASOCIACIÓN DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DE FORMACIÓN PROFESIONAL ADMINISTRATIVA Y COMERCIAL CON COORDINACIÓN UNIVERSITARIA
Copyright © 2025, la editorial Kenia Ortiz
Tungurahua 70 entre 1964 y 1965, Latacunga, Ecuador. Teléfono: 06-4-7899331-3322-3323-3324
e-mail: administracion@formacion.up.edu.ec
<http://www.up.edu.ec> / formacion.up.edu.ec/

Comité de Arbitraje Externa:



<http://www.redigecc.com.ec/>

Con el apoyo de:



Dinero Ecuador

Ediciones

<http://www.dinero.com.ec/>

Coordinación Técnica editorial: Celia Cruz Balanzoni Fajardo

Corrección de estilo: Ana María

Impresión digital y puesta en línea: Samuel Alejandro Zambrano Rondon

El texto digital de este libro fue creado con el apoyo de los recursos de la editorial y el equipo de trabajo de la UP y de acuerdo con la normativa que regula el acceso de estudiantes con discapacidad a recursos educativos digitales, tanto en el ámbito de la educación superior como en el de la educación básica.

Este es una publicación de acceso abierto, según el artículo 10(1)(b), de acuerdo con lo establecido por la Ley 2022 "que la biblioteca digital por parte de las entidades del sector público y privado". Toda la información referida en este libro es de responsabilidad exclusiva de la editorial y no garantiza la exactitud o la integridad de la información presentada en este libro. Asimismo, no se garantiza la exactitud o la integridad de la información presentada en este libro.

Este libro está sujeto a los términos de licencia de uso de este libro digital, que se encuentran en el sitio web de la editorial: <http://www.dinero.com.ec/>

IMPRESIÓN: 2025, 1ra. edición y última. Publicado en PDF de acceso abierto y digital. Publicado en PDF de acceso abierto y digital.
<http://www.dinero.com.ec/>



Proyecto de Vinculación con la Sociedad:

MANUAL DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL Y PSICOMOTRICIDAD

Tutor académica: MSC. Kenia Ortiz

Grupos de trabajo estudiantil

Afiliación:

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DE FORMACIÓN PROFESIONAL ADMINISTRATIVA Y COMERCIAL

SNP-30

CARDENAS LINDO MELINA	https://vncid.org/2025-2026-3032-3112
CREANABIAN RAMIREZ SHEYLA NICOLE	https://vncid.org/2025-2026-3112-3120
GARCIA HERRERA BRITTA ISABEL	https://vncid.org/2025-2026-3120-3226
LOVATON ALICIA ANGELO ROSCO	https://vncid.org/2025-2026-3112-3218
MEDHOSCAL QUINDI SANDRA ELIZABETH	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
PALACIOS JIVYTH TATIANA CAROLINA	https://vncid.org/2025-2026-3032-3032
PERALTA ARAYO REBEY KIZEL Y	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
RYTERA GUADALUPE ANDREA SOLARISZ	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
TAUTIRO ANELISA KAROLYN MARIBEL	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112

SNP-31

ALAYA VARGAS LOURDES PATRICIA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
AMASTACIO MORALES PAMELA SUNGT	https://vncid.org/2025-2026-3032-3032
BAUTISTO ARRIOTO CARMEN STEFANIA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
BERNAL REYES KAISERLINE	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
BONILLA TEJANQUEZA ERICA LISSETY	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
CAMBA TORRES KELLY CHARLOTTE	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
CORDONEL CONDOMINI CINTHYA CAROLINA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
GOMEZ COLLANTES JULISSA DAYANA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
GONZALEZ SANCHEZ MAGDALENA AUDITH	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
JARA CHEROZO MARLENE ROSAURA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
MORERA ORAMA MAROLY MARIEL	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
PARDEDES TUBAY MARIA GABRIELA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
PERALTA CARRERA FREDINA BORB	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
REYES MORALES ANDREA LEONOR	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
RODRIGO MANGUABA NERY LUISETH	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
RIZO TOMALA RAQUEL JULYAY	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
TORRES CASTRO ALEXANDRA ELIZABETH	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112

SNP-32

ALVARADO CRISTE DANIELIS NALLELY	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
BAZILITO BOLDUYS KATY GABRIELA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
CACHIDO OBRADO MARIA CAROLINA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
CACHIDO VALLERIO BRVAN STEVEN	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
CHOCARZA LAURENTO GLORIA ALEXANDRA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
JARRIN PLACAS XICOMANA ORIELLA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
JORGE JORDAN VICTORIA LORONOR	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
LOVATON ALICIA DANABRY HEYSEL	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
MESA PER VERONICA PAOLA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
PERALTA OSORDO NOELLE Y TARRARA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
REY AL ABRIEL BRITANY MOLADY	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
SAMPEDRO SAATCHERIA BRILLIO PATRICIO	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
ZAMBRANO ALVARADO CARLA VALENTINA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
MIRANDA MEBLAN PAULINA LEONILA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112

SNP-64

CHERILLO ANDA/SHIRAYAMA PAULA PUA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
BOSPIN LIDREOMA LORANOE STEFANIA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
GARCIA ROSARIO ALEXANDRA IBRANCA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
MONTIEL DESAFIEL ANGELA ARACELY	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
TORRES RAMIREZ NICOLE GABRIELA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
ZAMBRANO OCHOA NIVIA ELISBA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
MALLAVE ANDRADE LENNY PRISCILA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
CASTRO REYES CAROLA IVETH	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
NAZCARINO NAZARINO CARMEN NERY	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
CABTANEDA PACIENO DELGODA ALEXANDRA	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112
BONILLA VERA AMANDA NALLELY	https://vncid.org/2025-2026-3112-3112

ÍNDICE GENERAL

1. CONSIDERACIONES INICIALES	1
1.1. <i>Importancia del desarrollo psicomotor</i>	2
1.2. <i>Uso del manual</i>	3
1.2.1. <i>Recomendaciones para el Docente de Aula</i>	3
1.2.2. <i>Guía de Uso para Estudiantes de Educación y Vinculación</i>	4
1.2.3. <i>Sugerencias Generales de Aplicación</i>	4
SECCIÓN I: Juegos para niños de 3 años	5
1. Juego: Cosechando Zanahorias y Bananas.....	6
2. Juego: Carrera de zapatos locos.....	7
3. Juego: Reconocer las partes del cuerpo con pelotas.....	8
4. Juego: Saltando sobre los colores.....	9
5. Juego: Memoria en pareja.....	10
6. Juego: ¡Los brazos mágicos!.....	11
7. Juego: El Camino de los sentidos.....	12
8. Juego: ¡Mi cuerpo suena!.....	13
9. Juego: Los aros saltarines.....	14
10. Juego: Pasa la esponja.....	15
11. Juego: El Baúl mágico de los sentidos.....	16
12. Juego: ¡Encestar con obstáculos!.....	17
13. Juego: Derribar torre de vasos.....	18
14. Juego: La ruleta del ritmo.....	18
15. Juego: Pescando pelotas flotantes.....	19
16. Juego: Caminito de Estrellas.....	20
17. Juego: El Salto del Conejito.....	21
18. Juego: Las Cajas Mágicas.....	22
19. Juego: El Gran Reloj.....	24
20. Juego: Rodando Pelotas.....	24
21. Juego: El Circuito del Explorador.....	25
22. Juego: Carrera de Zorros y Conejos.....	26
23. Juego: Las Piedras Saltarinas.....	27
24. Juego: La Cueva del Oso.....	28
25. Juego: Atrapando Mariposas.....	29
SECCIÓN II: Juegos para niños de 4 años	30
1. Juego: La travesía mágica.....	31
2. Juego: El Camino del Monstruo: Atrapa Pelotas.....	32

3. Juego: Construyendo torres con vasos.....	33	18. Juego: El mapa del cuerpo explorador.....	69
4. Juego: El desafío de la cuerda mágica.....	34	19. Juego: Dibujo libre con consignas de color.....	70
5. Juego: Conociendo mi cuerpo.....	35	20. Juego: El Laberinto de la Serpiente.....	71
6. Juego: Pistas corporales: Encuentra tu Cuerpo.....	36	21. Juego: Estatuas musicales.....	72
7. Juego: El Puente Humano.....	37	22. Juego: Clasificación de Objetos por Colores.....	73
8. Juego: Camino Sensorial.....	38	23. Juego: Imitamos Animales (Juego de Movimiento).....	75
9. Juego: Pasando la pelota con los pies.....	39	Consideraciones finales.....	76
10. Juego: El Tren Del Cuerpo.....	40	REFERENCIAS.....	78
11. Juego: La Carrera de los Animales.....	41	RESOLUCIÓN.....	80
12. Juego: Lanzamiento con pelotas.....	42		
13. Juego: Baile de las estatuas.....	43		
14. Juego: El espejo mágico.....	44		
15. Juego: Simón Dice.....	45		
16. Juego: Lo que hace el rey lo hace la mona.....	46		
17. Juego: El túnel mágico.....	47		
18. Juego: Salta ranita.....	48		
19. Juego: Atrapa globos.....	49		
20. Juego: Tortugas veloces.....	50		
SECCIÓN III: Juegos para niños de 5 años.....	51		
1. Juego: Lanzadores en Acción.....	52		
2. Juego: Caja de Tapillas Mágicas.....	53		
3. Juego: Caritas, Texturita.....	54		
4. Juego: Rompecabeza de tapillas.....	55		
5. Juego: Esculturas Bailarinas: Tócate.....	56		
6. Juego: Transformémonos en animales del bosque.....	57		
7. Juego: Cuadro a Ciegas.....	58		
8. Juego: El tren de formás.....	59		
9. Juego: Decoramos la madriguera del erizo.....	60		
10. Juego: La carrera de los animales.....	61		
11. Juego: El juego del espejo.....	62		
12. Juego: Caminando por el camino mágico.....	63		
13. Juego: Armamos al Cuerpo.....	64		
14. Juego: Pintamos con el Cuerpo.....	65		
15. Juego: Hacer formas con plastilinas, para luego recortarlas.....	66		
16. Juego: El monstruo come-palabras.....	67		
17. Juego: Creo mi instrumento y hago mi sonido.....	68		

1. CONSIDERACIONES INICIALES

El movimiento es el primer lenguaje del ser humano. Mucho antes de dominar las palabras, los niños exploran, interpretan y se relacionan con el mundo a través de gestos, desplazamientos, ritmos y sensaciones.

La expresión corporal y la psicomotricidad, como ejes centrales del desarrollo infantil, permiten comprender esta relación profunda entre cuerpo, emoción y pensamiento.

Por medio de ellas, los niños construyen su identidad, fortalecen su autonomía y descubren sus potencialidades en un entorno seguro y estimulante.

En este orden de ideas, la psicomotricidad es una disciplina científica que tiende a influir en el acto intencional o significativo, para estimular o modificar, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. (Núñez, 1993)

Es por ello que la presente publicación, se erige como un manual que nace con el propósito de ofrecer una guía práctica, creativa e inclusiva para acompañar este proceso de crecimiento.

Empoderar a docentes y estudiantes de un conjunto de actividades diseñadas para favorecer la coordinación corporal, percepción sensorial, equilibrio, lateralidad y conciencia del propio cuerpo en niños y niñas. Cada iniciativa invita al juego lúdico y la exploración, entendiendo que el aprendizaje más significativo ocurre cuando los niños participan activamente, se expresan libremente y encuentran placer en el movimiento.

La estructura del manual ha sido concebida para facilitar su aplicación en contextos educativos, recreativos y terapéuticos. Las actividades están organizadas de forma progresiva y responden a las necesidades evolutivas de los niños en las distintas etapas de la primera infancia.

Además, incluyen variantes y adaptaciones que permiten atender la diversidad funcional y promover la participación de todos los niños, respetando sus ritmos, intereses y particularidades.



Más allá de ofrecer ejercicios físicos, este manual se centra en fortalecer la relación del niño con su propio cuerpo como puente para el desarrollo emocional, cognitivo y social.

El movimiento se convierte aquí en una oportunidad para descubrir sensaciones, expresar ideas, resolver desafíos, cooperar con otros y construir vínculos significativos.

Gracias a la participación de los estudiantes, en el contexto de la vinculación con la sociedad, en el Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial – UF-, este Manual de Actividades para el Desarrollo de la Expresión Corporal y Psicomotricidad, aspira a ser una herramienta formativa que acompañe a docentes, familias y profesionales en la tarea de potenciar el desarrollo integral de la niñez.

Su finalidad es promover experiencias de aprendizaje dinámicas, sensibles y enriquecedoras, donde cada niño pueda conocerse, moverse, imaginar, jugar y crecer desde la plenitud de su cuerpo y su creatividad.

Con este enfoque, se espera contribuir al fortalecimiento de la conciencia corporal y al desarrollo psicomotor de los niños y niñas, favoreciendo su autonomía, autoestima y capacidad para interactuar de manera positiva con su entorno.

MSc. Kenia Ortiz

Docente

**Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial,
con condición universitaria. UF**

1.1. Importancia del desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor es un proceso integral que abarca la adquisición y perfeccionamiento de habilidades motoras, cognitivas y afectivas, permitiendo al niño interactuar y adaptarse de manera efectiva a su entorno.

En la etapa infantil, este desarrollo es fundamental, ya que sienta las bases para el aprendizaje, la comunicación y la socialización. Un componente esencial en este proceso es el esquema corporal, entendido como la representación mental que el individuo tiene de su propio cuerpo, sus partes y sus posibilidades de movimiento.

Se considera, además, un pilar fundamental en el crecimiento integral de los niños y niñas, ya que se articula de manera dinámica los aspectos motores, cognitivos, emocionales y sociales del ser humano desde los primeros años de vida.

Su adecuada evolución permite que el infante interactúe con el entorno, adquiera autonomía y construya aprendizajes a través de experiencias significativas.

Según Le Boulch (2001), el desarrollo psicomotor es la base sobre la cual se estructura la personalidad del niño y se consolida su capacidad para relacionarse con el mundo, esta evidencia que no sólo es movimiento y que favorece el control corporal, sino también el desarrollo del lenguaje, la atención, la memoria y otras funciones cognitivas.

La importancia de este desarrollo radica en su carácter integrador: el cuerpo se convierte en el medio a través del cual el niño experimenta, se comunica y aprende.

Por ello, una estimulación adecuada desde la etapa infantil mejora significativamente las competencias escolares y sociales, además de prevenir posibles dificultades de aprendizaje o trastornos del desarrollo (Berrueta 2011).

En el ámbito educativo, promover el desarrollo psicomotor a través del juego y la exploración y la expresión corporal no solo favorece el crecimiento físico, sino también la autoestima, la creatividad y la regulación emocional del niño. Por tanto, el trabajo psicomotor no debe considerarse como un complemento sino como una herramienta pedagógica esencial en los primeros niveles de enseñanza (Vayer, 1997).

De este manera, estimular el desarrollo psicomotor desde edades tempranas es clave para fomentar la maduración neurológica, la coordinación corporal, la orientación espacial y la integración sensorial del niño. Las estrategias deben ser lúdicas, variadas y adaptadas a la edad y ritmo del desarrollo de cada infante.

1.2. Uso del manual

Para asegurar una implementación efectiva y pedagógica del "Manual de Actividades para el Desarrollo de la Expresión Corporal y Psicomotricidad", se sugieren las siguientes pautas dirigidas a estudiantes (en formación docente o vinculación) y docentes de aula:

1.2.1. Recomendaciones para el Docente de Aula

– **Integración Curricular:** No considere estas actividades como un simple complemento recreativo, sino como una herramienta pedagógica esencial para el desarrollo neurológico, cognitivo y social.

– **Enfoque en el Proceso, no en el Resultado:** Priorice el placer por el movimiento y la exploración libre del niño. El aprendizaje más significativa ocurre cuando el infante participa activamente y se expresa sin presiones por "hacerlo bien".

– **Adaptación a la Diversidad (NEE):** Antes de cada sesión, revise la sección de Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE) presente en cada actividad para ajustar los materiales, el espacio o las consignas según las capacidades sensoriales, motoras o cognitivas de sus alumnos.

– **Modelado y Participación Activa:** Actúe como modelo realizando demostraciones previas (por ejemplo, con títeres o su propio cuerpo) para facilitar la comprensión de la consigna.

1.2.2. Guía de Uso para Estudiantes de Educación y Vinculación

– **Preparación del Entorno:** Antes de iniciar, asegure que el espacio (interior o exterior) esté libre de obstáculos que puedan comprometer la seguridad de los niños durante desplazamientos o saltos.

– **Uso de Materiales:** Prepare con antelación los recursos sugeridos (cajas de cartón, pelotas, instrumentos, pictogramas). Use materiales con texturas diversas o sonidos para enriquecer la percepción sensorial.

a. Estructuración de la Actividad:

- **Inicio:** Realice un saludo o canción para motivar al grupo.
- **Desarrollo:** Dé instrucciones breves, claras y, de ser posible, acompañadas de apoyos visuales (pictogramas).
- **Cierre:** Finalice siempre con una fase de relajación o una breve conversación sobre lo que más les gustó de la actividad.
- **Fomento de la Autonomía:** Permita que los niños exploren los materiales de forma espontánea antes de dar la consigna dirigida, favoreciendo su curiosidad inicial.

1.2.3. Sugerencias Generales de Aplicación

– **Respeto a los Ritmos:** No fuerce la participación. Cada niño tiene un ritmo evaluativo distinto; observe y ajuste la complejidad de la actividad según el nivel de desarrollo.

– **Refuerzo Positivo:** Valore el esfuerzo realizado por el estudiante mediante palabras de aliento y gestos positivos, lo cual fortalece su autoestima y seguridad corporal.

– **Trabajo Colaborativo:** Promueva actividades en parejas o pequeños grupos para incentivar la cooperación, el respeto por los turnos y la construcción de vínculos sociales.

SECCIÓN I

Juegos para niños de 3 años



1. Juego: Cosechando Zanahorias y Bananas

- 1.1. **Duración:** 15 - 20 minutos
- 1.2. **Espacio:** Suficiente espacio para colocar la bandeja de arena o arroz.
- 1.3. **Objetivo:** Fomentar la motricidad fina al cosechar los objetos de la bandeja.

1.4. **Material:**

- Una bandeja grande llena de arena, arroz o sal.
- Zanahorias y bananas de juguetes o hechas de cartón o foami.

1.5. **Descripción de la actividad:**

Esconda las zanahorias y bananas en la bandeja, dejando una parte visible, coloque las herramientas (pinzas o cucharas) y la cesta junto a la bandeja. Invite al niño a usar las pinzas o las manos para recoger las frutas y verduras y colocarlas en la cesta. Finalmente, el niño debe nombrar cada objeto al ser recogido y repetir "esta es una zanahoria ¿de qué color es?"

1.6. **Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):**

a. **Discapacidad motora:**

- Usar frutas y verduras más grandes y ligeras.
- Permitir el uso de manos si no se puede usar pinzas.
- Colocar la bandeja a una altura accesible, en mesa baja o silla adaptada.

b. **Dificultades visuales:**

- Utilizar materiales con texturas distintas (por ejemplo, bananas rugosas y zanahorias lisas).
- Dar instrucciones verbales claras y acompañar con apoyo físico si es necesario.
- Usar colores contrastantes y objetos grandes y llamativos.

c. **Autismo:**

- Antes de empezar, muéstrale cómo se hace el juego.
- Usa frases claras como: "Saca la fruta y ponla en la bandeja"
- Evita mucho ruido o distracciones en el ambiente.



2. Juego: Carrera de zapatos locos

2.1. **Duración:** 20 minutos

2.2. **Espacio:** Un salón amplio, un patio o un área libre de obstáculos.

2.3. **Objetivo:** Desarrollar la motricidad gruesa mediante el reconocimiento y uso de su zapato, promoviendo la coordinación, el trabajo en equipo, la paciencia y el respeto por los turnos.

2.4. Material:

- Un zapato de cada niño (puede ser un zapato que ellos mismo lleven)
- Conos
- Cuerdas o cintas adhesivas para delimitar la línea de meta pequeñas cajas o obstáculos para esquivar durante la carrera.

2.5. Descripción de la actividad:

Prepare el espacio colocando todos los zapatos de los niños en una pila desordenada en la línea de inicio. Delimite con cinta adhesiva o conos tanto la línea de inicio como la meta, que debe estar a una distancia adecuada para niños de 3 años. Cada niño debe correr, encontrar su zapato, ponérselo y regresar al punto de partida para dar paso al siguiente.

2.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad Motora: Pista accesible

- Asegúrate de que la pista esté libre de obstáculos y sea accesible para niños con discapacidad motora.

b. Discapacidad Visual: Ayudas auditivas

- Proporciona ayudas auditivas como sonidos o señales de audio para que los niños con discapacidad visual puedan saber cuándo es su turno o cuándo han llegado a la meta.

c. Autismo: Preparación previa



- Prepara al niño con autismo sobre el juego y la actividad antes de que comience. Puedes utilizar imágenes o videos para ayudarlo a entender lo que se espera de él.

3. Juego: Reconocer las partes del cuerpo con pelotas

3.1. **Duración:** 10 a 15 minutos

3.2. **Espacio:** Una área interior y segura donde los niños puedan moverse libremente dentro del aula

3.3. Objetivos:

- Nombrar y reconocer diferentes partes del cuerpo.
- Mejorar la coordinación motora y equilibrio.
- Fomentar la interacción y colaboración entre compañeros.

3.4. Material:

- Varias pelotas pequeñas y suaves pueden ser de espuma o plástico.
- Bandas

3.5. Descripción de la actividad:

Se le da la siguiente indicación, toma la pelota y di el nombre de una parte del cuerpo como (nariz, rodilla). Luego debe lanzar la pelota suavemente a un niño y pídele que le toque la parte mencionada con la pelota. Luego, el niño debe decir otra parte del cuerpo y lanzar la pelota a otro niño, quien deberá hacer la misma.

3.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad motora:

- Incorporar un soporte o mesa baja donde los niños puedan rodar la pelota en lugar de lanzarla, facilitando el movimiento.
- Permitir el uso de pelotas con asas o manijas para un mejor agarre.

b. Dificultades visuales:

- Utilizar pelotas que emiten sonidos al moverse, ayudando a los niños a localizarlas.
- Incluir descripciones verbales de las partes del cuerpo mientras juega para reforzar el aprendizaje.

c. Autismo:



- Proporcionar instrucciones claras y visuales sobre el juego, utilizando pictogramas para cada parte del cuerpo.
- Permitir que los niños elijan su parte del cuerpo favorita para tocar, dándoles un sentido de control y comodidad en el juego.

4. Juego: Saltando sobre los colores

- 4.1. Duración: 10-15 minutos
- 4.2. Espacio: Interior o exterior, espacio pequeño
- 4.3. Objetivo: Mejorar el equilibrio y la coordinación
- 4.4. Material: Hojas de colores y cinta adhesiva
- 4.5. Descripción de la actividad:

Se colocan las hojas en el suelo formando dos caminos en forma de zigzag y pegados con cinta adhesiva en los bordes para evitar accidentes. Esta actividad se realiza formando dos columnas, un jugador de cada columna empieza primero lo que deben de hacer es pisar el color que se les indique una vez que termine el recorrido continúan los siguientes jugadores y así hasta que termine toda.



4.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad motora:

- Puntos de Apoyo: Usar un carrito, andador, bastones, o apoyo de compañeras/adultos.
- Espacio y Distancia: Aumentar la distancia entre las hojas o hacer los "caminos" más anchos.
- Alternativas de Movimiento: Si no pueden pisar, que toquen el color con la mano, un pie (sentados), o un puntero largo.
- Superficies: Asegurarse de que las hojas estén muy bien adheridas al suelo o sean antideslizantes para evitar resbalones.

b. Dificultades visuales:

- Texturas: Añadir diferentes texturas (liso, rugoso, suave) a cada hoja de color.
- Sonidos: Colocar un cascabel o material que suene al pisar cada hoja.
- Guía Verbal: Un adulto describe y guía cada paso ("Ahora, el rojo, es el que tiene la faja").

c. Autismo:

- Estructura Visual: Usar tarjetas con pictogramas o secuencia clara de colores a pisar.
- Previsibilidad: Mantener el mismo patrón de recorrido por un tiempo.
- Refuerzo Positivo: Celebrar cada vez que complete una secuencia.

5. Juego: Memoria en pareja

- 5.1. Duración: 8 minutos
- 5.2. Espacio: Despejado
- 5.3. Objetivos: Estimular la atención, agilidad, rapidez, percepción visual y reconocimiento de colores.

5.4. Material:

- Imágenes de Colores, Tijera, Goma y Fómix.

5.5. Descripción de la actividad:

En pareja, los niños deben voltear tarjetas con imágenes de colores (amarillo, rojo, azul, negro y blanco) para encontrar los pares iguales. Cada vez que encuentren un par correcto, lo retiran del juego. Gana quien logre encontrar la mayor cantidad de pares en el menor tiempo.



5.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad motora:

- Utilizar imágenes con texturas o relieve para facilitar la identificación.
- Proporcionar descripciones verbales de los colores y objetos.
- Utilizar tecnología asistida, como aplicaciones de reconocimiento de colores.

b. Dificultades visuales:

- Utilizar un sistema de organización visual para las imágenes.
- Proporcionar instrucciones claras y concisas.
- Ofrecer un espacio de trabajo tranquilo y libre de distracciones.

c. Autismo:

- Utilizar imágenes de mayor tamaño para facilitar la manipulación.
- Proporcionar herramientas adaptadas para girar y sacar las imágenes (por ejemplo, pinzas o mangos largos).
- Ofrecer asistencia física si es necesario.

6. Juego: [Los brazos mágicos]

6.1. Duración: 25 minutos

6.2. Espacio:

- Un rincón del salón o patio donde los niños puedan realizar la actividad.
- Mesas o alfombras para trabajar con la plastilina.

6.3. Objetivo: Desarrollar la motricidad fina, la coordinación y la noción de posición en el espacio a través de movimientos rítmicos y el uso de plastilina, fomentando la creatividad y la cooperación grupal.

6.4. Materiales:

- Plastilina de colores (suficiente para cada niño)
- Un reproductor de música o alguien que cante la canción "Abejita chiquitita".

6.5. Descripción de la Actividad:

Los niños se sientan en círculo con plastilina en las manos. Al ritmo de la canción "Abejita chiquitita", realizan movimientos suaves y fuertes, moldeando formas simples como una flor. Luego, utilizando sus "brazos mágicos", colocan la plastilina en diferentes direcciones (adelante, atrás, derecha, izquierda), favoreciendo la orientación espacial. Para finalizar, unen sus creaciones formando una figura grupal en el centro del círculo, fomentando la colaboración y la expresión creativa.

6.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad visual

- Usar plastilina con aroma
- Dar indicaciones claras y verbales
- Guiarse con texturas en el espacio
- Acompañamiento con contacto suave

b. Discapacidad motora

- Permite usar partes del cuerpo con mayor control
- Usar plastilina blanda
- Adaptar movimientos (más cercanos al cuerpo)



- Ofrecer ayuda sin forzar

c. Autismo (TEA)

- Usar pictogramas para anticipar
- Dar instrucciones cortas y visuales
- Controlar estímulos (música suave), así como permitir observar antes de participar.

7. Juego: El Camino de los sentidos

7.1. Duración: 20 a 25 minutos

7.2. Espacio: Pasillo amplio, patio, aula despejada o rincón sensorial con suficiente espacio para desplazarse en línea recta o curva.

7.3. Objetivo: Estimular la percepción sensorial, la orientación espacial y el desplazamiento guiado, adaptado a diferentes tipos de discapacidad.

7.4. Materiales:

- Tapetes o caminos sensoriales con diferentes texturas (fielto, goma, faja, espuma, alfombra, etc.)
- Cuerda guía o barandilla baja
- Sonajeros o campanas (para guía sonora)
- Apoyos físicos o andaderas (si es necesario)

7.5. Descripción de la actividad:

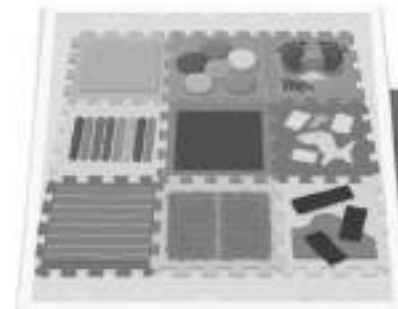
Los niños realizarán un recorrido sensorial caminando, gateando o desplazándose a lo largo de un camino formado por materiales con distintas texturas. Durante el trayecto, podrán explorar con los pies o las manos, siguiendo una guía como una cuerda, una baranda baja o un sonido suave (campana o música). Se les anima a identificar lo que sienten y a avanzar a su ritmo. Al final del camino, encontrarán un objeto sorpresa (suave, rugoso, frío, etc.) que podrán explorar libremente, favoreciendo así la curiosidad y el tacto.

7.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad visual:

- Usar caminos con texturas diferenciadas, guía auditiva (campanas o música suave), acompañamiento verbal o físico.

b. Discapacidad motora:



- Ofrecer superficies suaves, permitir desplazamiento gateando o en silla de ruedas con asistencia.

c. Autismo:

- Ruta predecible y estructurada, con anticipación visual o pictogramas, evitar ruidos fuertes.

8. Juego: ¡Mi cuerpo suena!

8.1. Duración: 20 a 30 minutos

8.2. Espacio: Aula despejada, rincón musical o patio techado con espacio para moverse con seguridad.

8.3. Objetivo: Fomentar el reconocimiento corporal, coordinación motora y respuesta a estímulos sonoros.

8.4. Materiales:

- Instrumentos musicales sencillos (maracas, tambores, panderos)
- Canciones infantiles rítmicas.
- Pañuelos de colores.
- Pictogramas o tarjetas con partes del cuerpo.



8.5. Descripción de la actividad:

Los niños comenzarán cantando una canción que mencione partes del cuerpo (como "Toco, toco con las manos" o similar). Cada vez que se nombre una parte, los niños la tocarán y la moverán siguiendo el ritmo. Luego, se incorporan instrumentos como maracas o tambores para acompañar la música. Finalmente, se entregan pañuelos de colores para que los niños sigan el ritmo de la canción realizando movimientos libres o guiados con las manos, brazos y cuerpo completo, favoreciendo la expresión y coordinación motora.

8.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad visual:

- Instrucciones verbales claras, uso de sonidos localizados, tocar los instrumentos directamente.

b. Discapacidad motora:

- Adaptar instrumentos para su manipulación fácil (con velcro, en la mesa), asistencia en los movimientos.

c. Autismo:

- Estructura clara de la canción (inicio/desarrollo/final), repetir patrones, dar tiempo para responder, usar apoyos visuales si es posible.

9. Juego: Los aros saltarines

9.1. Duración: 15 a 20 minutos

9.2. Espacio sugerido: Patio o aula despejada donde los niños puedan desplazarse con seguridad en línea recta o zigzag.

9.3. Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz gruesa mediante saltos controlados, promoviendo el equilibrio y la ubicación espacial.

- **Materiales:** Aros plásticos de colores (Alternativa: Cintas adhesivas formando círculos en el piso)

9.4. Descripción de la actividad:

Se colocan aros en fila sobre el suelo, formando un camino recto o en zigzag. Los niños deben saltar dentro de cada aro uno por uno, cuidando no salirse del círculo. Luego, se proponen variantes como saltar hacia atrás, en un solo pie o de forma lateral. Esta dinámica estimula el control del cuerpo, la fuerza en las piernas y el seguimiento de instrucciones matrices.



9.5. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad Visual:

- Señalar con sonidos o acompañamiento verbal. Usar texturas o cuerdas guía alrededor del aro.

b. Discapacidad Motriz:

- Permitir que el niño pase caminando o gateando si no puede saltar.

c. Autismo:

- Anticipar con imágenes o demostración. Permitir repetir las saltas varias veces si lo desea.

10. Juego: Pasa la esponja

- 10.1. **Duración:** 15 a 20 minutos.
- 10.2. **Espacio sugerido:** Aula, rincón de agua o patio con superficie plana y fácil de limpiar.
- 10.3. **Objetivo:** Estimular la motricidad fina y la fuerza de prensión manipulando objetos suaves.

10.4. Materiales:

- Esponjas húmedas.
- Dos recipientes (una con agua y uno vacío).

10.5. Descripción de la actividad:

Los niños tomarán una esponja, la sumergirán en un recipiente con agua y la trasladarán hasta otro recipiente vacío. Al llegar, deberán exprimir la esponja con ambas manos para dejar caer el agua. Repetirán esta secuencia varias veces, fomentando el juego, la coordinación y la fuerza de manos y dedos.



10.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad Visual:

- Guiar verbalmente los pasos y permitir explorar con las manos primero.

b. Discapacidad Motriz:

- Usar esponjas grandes y blandas que requieran menos esfuerzo. Si no puede exprimir, que solo transporte.

c. Autismo:

- Permitir explorar el material antes, evitar cambios bruscos y dar instrucciones paso a paso con apoyo visual.

11. Juego: El Baúl mágico de los sentidos

- 11.1. **Duración:** 20 a 30 minutos
- 11.2. **Espacio:** libre.
- 11.3. **Objetivo:** Estimular la percepción sensorial y la motricidad fina.

11.4. Materiales:

- Caja o baúl con diferentes objetos de distintas texturas (suaves, rugosos, duros, blandos).
- Pañuelos o vendas para cubrir los ojos.
- Música relajante de fondo.

11.5. Descripción de la actividad:

Coloque los objetos dentro del baúl. Invite al niño a tocar los objetos sin verlos y que describa cómo se sienten. Si el niño tiene dificultades para expresarse verbalmente, puede ayudarlo con preguntas como: "¿Es suave o áspero?". Luego, pídale que intente identificar el objeto solo con el tacto. Para reforzar la actividad, puede jugar a encontrar objetos similares en el entorno.



11.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad motora

- Uso de recipientes accesibles: En lugar de un baúl profundo, use bandejas poco profundas para facilitar el acceso.

b. Discapacidad visual

- Descripción verbal: Acompañe la exploración táctil con una descripción detallada de cada objeto.
- Uso de sonidos: Agregue objetos que emiten sonidos al tocarlos, como papel arrugado, campanas o instrumentos pequeños.

a. Déficit de atención

- Tiempo estructurado: Divide la actividad en pasos cortos y claros para mantener el enfoque.

12. Juego: [Encestar con obstáculos]

12.1. Duración: 20 a 30 minutos

12.2. Espacio: Amplio

12.3. Objetivo: Promover el desarrollo de la motricidad gruesa.

12.4. Materiales:

- Conos o sillas pequeñas.
- 1 tacho de plástico.
- 4 pelotas de plástico medianas o conas.

12.5. Descripción de la actividad:

Coloque en el aula en forma de columna primera las sillas o conos separados a 40 o 50 cm de distancia, y a continuación ubique el tacho plástico. La consigna es lanzar/poner las pelotas con ambas manos en el tacho una vez que haya caminado en zigzag tratando de esquivar las sillas. El ejercicio ayuda al desarrollo de la orientación espacial, motricidad gruesa, equilibrio y locomoción.



12.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad sensorial tipo visual:

- Material de tamaño superior al básico y nivel de apoyo total de tipo físico/verbal.
- El profesor guía la actividad.

b. Discapacidad motora:

- Nivel de apoyo físico parcial/total, profesor guía la actividad.

c. Discapacidad intelectual:

- Nivel de apoyo físico/verbal, profesor refuerza la consigna.

d. Discapacidad sensorial tipo auditiva:

- Nivel de apoyo físico/gestual parcial, profesor refuerza y guía la actividad.

En todos los tipos de discapacidad se mantienen los materiales a excepción de la discapacidad visual

13. Juego: Derribar torre de vasos

13.1. Duración: 20 a 30 minutos

13.2. Espacio: Amplio

13.3. Objetivo: Desarrollar la coordinación óculo-manual.

13.4. Materiales:

- Vasos de plástico.
- Pelota mediana.
- Cinta de papel.

13.5. Descripción de la actividad:

Realice una torre con vasos. A continuación, se pide al niño que derribe los vasos lanzando la pelota con ambas manos desde 50cm de distancia aproximadamente.

Este juego fortalece los músculos de los brazos y desarrolla la coordinación visomotora.

13.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Discapacidad sensorial tipo visual:** Material de tamaño superior al básico y nivel de apoyo total de tipo físico/verbal. El profesor guía la actividad.
- **Discapacidad motora:** Nivel de apoyo físico parcial/total, profesor guía la actividad.
- **Discapacidad intelectual:** Nivel de apoyo físico/verbal, profesor refuerza la consigna.
- **Discapacidad sensorial tipo auditiva:** Nivel de apoyo físico/gestual parcial, profesor refuerza y guía la actividad.

En todos los tipos de discapacidad se mantienen los materiales a excepción de la discapacidad visual

14. Juego: La ruleta del ritmo

14.1. Duración: 20 a 30 minutos

14.2. Espacio: Externo o interno



14.3. Objetivo: Mejorar habilidades motoras finas y gruesas, del esquema corporal, el equilibrio y el control del cuerpo.

14.4. Material:

- Tablero
- Imágenes
- Música
- Pelota.

14.5. Descripción de la actividad:

Antes de iniciar el juego se construye una ruleta con el tablero y las imágenes del cuerpo humano. Luego la docente con los niños forma un círculo y al son de la música se pasa la pelota de una persona a otra, en el momento que para la música el niño que en ese instante se queda con la pelota debe girar la ruleta, y procede a bailar con la extremidad que salió en la ruleta.

14.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad motora:

- Apoyo de compañeras: Se puede jugar en equipos o parejas, donde un compañera ayuda al otro si tiene dificultades para moverse o bailar con la extremidad indicada.
- Opciones de expresión: En lugar de solo bailar con los niños se puede realizar movimientos expresivos con la cara, señalar con los ojos o realizar gestos con las manos si es más accesible para ellos.

b. Discapacidad visual:

- Añadir imágenes o figuras que el niño pueda identificar mediante el tacto.

c. Déficit de atención:

- Percatarse de que el estudiante siga las instrucciones paso a paso para que el niño tenga clara la actividad.

15. Juego: Pescando pelotas flotantes

15.1. Duración: 20 minutos

15.2. Espacio: Exterior o interior en patio.

15.3. Objetivo: Desarrollar la coordinación y movimientos de ojos y pies.

15.4. Material:

- 2 tinas grandes.
- Pelotas de colores plásticas.

15.5. Descripción de la actividad:

Se colocan las pelotas en el recipiente (tina). La actividad consiste en que los niños se sientan en un banco y deben pescar las pelotas con los pies, pero solo pescar el color que le indique el adulto en supervisión. Hay que explicar a los niños que solo pueden pescar las pelotas con los pies y sólo el color que indique la maestra.



15.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

En caso de que tengamos un niño con NEE para realizar esta actividad con niños que tienen necesidades educativas especiales se debe considerar:

a. Discapacidad auditiva: Se hace una demostración sobre cómo debe realizar la actividad antes de que el niño la haga.

b. Discapacidad visual:

- Le explicamos lo que haremos utilizando lenguaje claro y descriptivo.
- Usamos el contacto físico suave para guiarlo si es necesario, describiendo lo que está tocando o pisando
- Se le da refuerzo positivo como por ejemplo ("¡Muy bien!", "¡Lo hiciste tú sola!")

c. Discapacidad motora: Se puede hacer sobre una mesa adaptada, con los materiales al alcance de sus manos.

16. Juego: Caminito de Estrellas

16.1. Duración: 10 minutos

16.2. Espacio: Interior

16.3. Objetivo: Desarrolla del equilibrio y la coordinación motora.

16.4. Material: Estrellas de papel o goma EVA de colores.

16.5. Descripción de la actividad:

Coloca las estrellas en línea recta o en zigzag. Los niños deben caminar de una estrella a otra manteniendo el equilibrio, con pasos pequeños y lentos. Pueden hacerlo con brazos extendidos como aviones. Para aumentar la dificultad, pueden intentarlo caminando hacia atrás o a la pata coja.

16.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. TEA:

- Usar apoyos visuales: pictogramas con los pasos (pararse, avanzar, parar).
- Demuestra la actividad con títere o un adulto.
- Evitar música si es sensible al sonido o usar auriculares con sonidos relajantes.

b. Discapacidad motora:

- Ampliar el espacio para que el niño pase con la silla de ruedas, bastón o la maestra puede optar por colocar los pies del niño(a) sobre sus pies para ayudarle a dar los pasos.
- Aumentar el tamaño y la separación de las estrellas para facilitar el paso.

c. Discapacidad intelectual

- Explicar el juego con instrucciones concretas y modelado físico.
- Repetir el patrón varias veces para facilitar el aprendizaje.
- Usar colores, formas, o sonidos para identificar cada estrella.

d. TDHA

- Instrucciones breves y demostración previa
- Recorrido corto, para evitar distracción
- Marcar inicio y final con colores o señales
- Incluir pequeñas pausas activas
- Puede repetir el recorrido más de una vez

17. Juego: El Salto del Conejito

17.1. Duración: 10 minutos

17.2. Espacio: Interior



17.3. Objetivos: Mejorar la fuerza y coordinación en las piernas. Fomentar el juego simbólico y la expresión oral con sonidos. Estimular la autorregulación y el seguimiento de patrones, y trabajar el equilibrio y la conciencia corporal.

17.4. Materiales:

- Círculos hechos de papel o goma EVA, Pelotas pequeñas y tarjetas visuales.

17.5. Descripción de la actividad:

Coloca los círculos en el suelo a poca distancia. Los niños deben saltar con los pies juntos de un círculo a otro, como pequeños conejos. Cada vez que lleguen a un círculo, hacen un sonido de conejo ("¡Crunch!") y avanzan al siguiente.

17.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. TEA

- Se utiliza animales de acuerdo con el interés del niño. Ejemplo: dinosaurios.
- Tarjetas visuales visibles y repetir el sonido específico de cada animal.
- Evitar contacto físico inesperado sonidos molestos, se puede hacer el sonido "Crunch" por un gesto si le molesta. Se puede hacer el juego individual primero y luego en grupo.

b. Discapacidad motriz

- Adaptar la distancia entre círculos según sus posibilidades. Paso alternativo de círculo en círculo, saltar con la ayuda de un adulto o apoyo (barras, cuerda guía etc.)
- En silla de ruedas puede lanzar pelota o peluche de conejo, de círculo en círculo y hacer el Crunch al llegar.

c. Discapacidad intelectual

- Instrucciones simples, una a la vez "salta Crunch" Repetición del patrón varias veces para consolidar. Guía visual paso a paso, saltos más cortos, usar canción o ritmo.
- Reforzar con frases positivas.

d. TDHA

- Realizar la actividad con rondas cortas para evitar la pérdida de atención.
- Agregar variantes entre recorridos para mantener el interés (salta y gira, salta y toca tu cabeza)
- Ofrecer turnos activos o dobles; eje: ayudar a otro niño a poner los círculos.

18. Juego: Las Cajas Mágicas



18.1. Duración: 10 minutos

18.2. Espacio: Interior

18.3. Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz y conciencia corporal.

18.4. Material: Ninguno.

18.5. Descripción de la actividad:

Los niños se acurrucan en el suelo, simulando ser cajas cerradas.

Al escuchar una instrucción de la maestra ("las cajas mágicas se convierten en aviones"), deben levantarse y representar el objeto mencionado. Cambia las instrucciones para incluir animales o vehículos.



18.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. TEA

- Apoyos visuales para cada objeto, pictogramas de avión, flor etc.
- Permite que observe antes de participar.
- Realice un modelado previo, mostrar cómo se ve la caja y como se transforma.
- Evitar ruidos fuertes y movimientos invasivos si hay hipersensibilidad sensorial.

b. Discapacidad Visual

- Usar consignas orales muy claras, con tono expresivo y ritmo marcado.
- Incorporar texturas o sonidos: por ejemplo, un sonido de avión, un objeto con forma de avión.
- Usar narración constante.

c. Discapacidad Motora

- Posiciones cómodas (sentadas, con apoyos posturales), ayuda asistida para realizar movimientos.
- Usar brazos, manos, cabeza o títeres u objeto simbólico.
- La transformación puede ser más visual y expresiva que física (hacer el sonido del objeto).
- Se puede usar toallas grandes como para cubrirse y desde la silla de rueda o sentados en la banca participen, pueden imitar el sonido de cada animal.

d. TDHA

- Repeticiones dinámicas con cambios frecuentes de objetos para mantener la atención.
- Usar una canción musical que marque el momento del cambio.
- Incluir pausas breves entre cada transformación para reorganizarse.
- Darles roles activos: ayudante de la maestra.

19. Juego: El Gran Reloj

19.1. Duración: 10 minutos

19.2. Espacio: Interior

19.3. Objetivo: Desarrollar la coordinación, ritmo y percepción espacial; Trabajar el seguimiento de instrucciones auditivas y visuales y Promover la atención conjunta y la conciencia corporal.

19.4. Material: Ninguno.

19.5. Descripción de la actividad:

Los niños se colocan en círculo y siguen las indicaciones de la maestra, que simula las agujas de un reloj. Por ejemplo, "¡A las 3, manos arriba!" o "¡A las 6, nos agachamos!". Las posiciones cambian con el ritmo de un tambor o una palmada.



19.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. TEA

- Usar pictogramas o imágenes que representan el tambor, las agujas del reloj, girar, parar, arriba, abajo, etc.
- Muestra una secuencia visual paso a paso, antes de comenzar la actividad.
- Realizo una demostración previa con un títere o adulto modelo para mostrar cómo debe moverse.
- El sonido puede ser fuerte para niños sensibles, comienza con ritmo suave y constante.

b. Discapacidad Motora

- Mover solo los brazos simulando las agujas.
- Usar reloj de cartón o pizarra magnética para mostrar la posición de las agujas en vez de usar el cuerpo.
- Puede ser quien indique el ritmo del tambor, usando campanitas para la señal de cambio. (participación simbólica).

c. TDHA

- Rutina visual o auditiva clara.
- Usar ritmos cortos y cambios frecuentes para mantener el interés.
- Instrucciones breves y concretas, con apoyo visual o gestual.

20. Juego: Rodando Pelotas

20.1 Duración: 10 minutos

20.2. Espacio: Interior

20.3. Objetivo: Desarrollar la coordinación óculo-manual y trabajo en equipo.

20.4 Material: Pelotas pequeñas de goma espuma.

20.5. Descripción de la actividad:

En parejas, los niños se sientan frente a frente y ruedan la pelota entre ellos usando solo las palmas de las manos. Para variar, pueden intentar usar sólo un dedo o empujar la pelota con el pie.



20.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. TDHA:

- Secuencia clara, usando apoyos visuales, tarjetas con flechas, o colores para señalar turnos.
- Llevar un ritmo estructurado para que no la pasen impulsivamente.

b. TEA:

- Preferible que trabaje con un compañero que ya conozca o un adulto al inicio.
- Usar imágenes o pictogramas con indicaciones, sentarse, esperar, pasar.
- Rutinas previsible: siempre comienza igual, ejemplo cantar hasta 3 antes de rodar la pelota.
- Uso de pelotas con texturas suaves, que no genere rechazo sensorial
- Tener poco contacto visual directo para no causar ansiedad, usar canaleta, rampa, o riel entre ambos.

c. Discapacidad Motora:

- Adaptar posiciones, colocar la pareja a su altura
- Pelotas más grandes o ligeras.
- Rampa o tubas para rodarlas si no pueden usar las manos.

d. Discapacidad Intelectual:

- Enseña paso a paso con ejemplos y repítelo varias veces.
- Usa dibujo o tarjetas que diga me toca, o te toca.
- Asigna compañeras con mayor comprensión o empatía, y la intervención de un adulto para reforzar la acción.

21. Juego: El Circuito del Explorador



21.1. Duración: 10 minutos

21.2. Espacio: Exterior

21.3. Objetivos: Desarrollar la coordinación motriz gruesa y habilidades de equilibrio.

Estimular de la comunicación verbal

21.4. Material: Cuerdas, Aros, Canos, Pequeños bancos, Tabla de madera, Pictogramas e imágenes.

21.5. Descripción de la actividad:

Diseña un circuito con estaciones: caminar sobre una cuerda como una cuerda floja, saltar dentro de aros, agacharse para pasar debajo de una cuerda baja y caminar sobre un banco pequeño. Los niños deben completar el recorrido como exploradores en una aventura.

21.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. TDHA:

- Estaciones bien delimitadas con colores o números visibles.
- Cortes visuales con la acción de cada estación (caminar, agacharse, etc).
- Secuencia breve y clara no más de 3 estaciones al principio.
- Turnos rotativos para que no tengan que esperar mucho.
- Cambios frecuentes al ritmo o introducir nuevos desafíos para ocupar la energía.

b. TEA:

- Anticipación visual del circuito usando pictogramas o fotos.
- Ensayo previo a demostración con un adulto.
- Rutas individuales si hay sobrecarga sensorial (menos ruido, menos niños).

c. Discapacidad Motora:

- Cuerda floja reemplazada por línea ancha en el suelo.
- Aros colocados más separados o reemplazados por marcas de colores para pisar sin saltar.
- Pasar por debajo de una cuerda más alta.
- Asistencia física como andadores, silla de ruedas (mover brazos, tocar marcas con los pies)

d. Trastornos del Lenguaje:

- Instrucciones con gestos, imágenes o pictogramas.
- Demostrar cada acción antes de pedir que las haga.
- Reforzadores verbales sencillos y repetitivos.

22. Juego: Carrera de Zorros y Conejos

22.1. Duración: 10 minutos

22.2. Espacio: Exterior

22.3. Objetivo: Fomentar la velocidad, coordinación y trabajo en equipo.

22.4. Material: Ninguna.

22.5. Descripción de la actividad:

Divida a los niños en dos grupos: zorros y conejos. Las zorras persiguen a los conejos dentro de un área delimitada. Si un zorro atrapa a un conejo, intercambian roles. El juego continúa hasta que todos hayan jugado ambos papeles.



22.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- Apoyos visuales o pictogramas antes del juego, donde se detalle el rol de cada grupo.
- Reduce la zona de juego si es muy amplia para evitar sobrecarga sensorial.
- Tiempo corto del juego y pausas.

a. TDHA:

- Instrucciones claras y repetidas antes de comenzar: no empujar, correr dentro del área.
- Evitar que se aburran o pierdan el foco.
- Asignar pequeños roles extras si no quieren correr.

b. Discapacidad Motora:

- Si está en silla de rueda puede moverse con apoyo o desplazarse lentamente según su posibilidad.
- En vez de correr puede lanzar una pelotita blanda para atrapar a los conejos a distancia.
- Se puede cambiar las reglas del juego.

23. Juego: Las Piedras Salterinas

23.1. Duración: 10 minutos

23.2. Espacio: Exterior

23.3. Objetivo: Desarrollar la coordinación y fuerza en las piernas.

23.4. Material: Piedras grandes y planas o bases de goma.

23.5. Descripción de la actividad:

Coloque las piedras a diferentes distancias en un camino. Los niños deben saltar de una a otra sin tocar el suelo. Puedes aumentar el desafío haciendo que los niños cambien de dirección o salten con un solo pie.



23.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. TEA

- Uso de apoyos visuales: flechas en el suelo, tarjetas en el siguiente movimiento.
- Mantener la estructura predecible del recorrido, repetir varias veces el tramo para afianzar rutina.
- Ofrecer refuerzos positivos.

b. TDHA:

- Mantener el recorrido corto y con metas visibles.
- Incluir pausas activas o estaciones intermedias (ejemplo, aplaudir, contar hasta 3)
- Usar señales visuales claras y recordatorias orales breves.
- Aumentar la variedad del movimiento, un tramo saltando, otro caminando, imitando algún animal.

c. Discapacidad Motora:

- Uso de apoyos: barras, andador, cuerdas, o un acompañante.
- Usar superficies antideslizantes y estables, se puede arrastrar sino puede caminar o desplazarse con apoyo.

d. Discapacidad Cognitiva

- Instrucciones simples y claras.
- Repetir juego con rutina estructurada y pocas variaciones al inicio.
- Reforzar con canciones, cuentos o títeres que den contextos ejemplo "vamos por el puente de colores".

24. Juego: La Cueva del Oso

24.1. Duración: 10 minutos

24.2. Espacio: Exterior

24.3. Objetivo: Desarrollar la fuerza, coordinación y trabajo en equipo, fomentar la imaginación y el juego simbólico, potenciar la atención, la comprensión de consignas y la autorregulación.



24.4. Material: Ninguna.

24.5. Descripción de la actividad:

Definir un área como "la cueva del oso". Un niño será el oso y los demás tratarán de atravesar la cueva sin ser atrapados. Si son atrapados, se convierten en ayudantes del oso. El juego termina cuando todos los niños están en la cueva.

24.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. TEA:

- Consignas claras y visuales: mostrar imágenes del oso, camino, los atrapados.
- Rutina anticipada, primero miramos, luego jugamos, luego descansamos.
- Evitar ruidos excesivos si hay hipersensibilidad sensorial.
- El niño observa y puede participar primero con una ayuda de un adulto o compañero.
- Usar pictogramas o señales para mostrar el turno de moverse.

b. TDHA:

- Reglas breves y repetidas claramente antes de comenzar.
- Dividir el juego en rondas cortas para mantener la atención.
- Permitir movimientos constantes, incluso si no es su turno, puede ser otro papel o rol.
- Reforzamiento positivo inmediato.

c. Trastornos del Lenguaje:

- Utilizar apoyos visuales y gestuales para dar indicaciones.
- Lenguaje corporal o pictogramas para indicar quien corre.
- Jugar primero con modelo o títere.
- Usar frases cortas: "yo corro", "soy oso", "atrape".
- Se evalúa la comprensión más que la expresión.

d. Discapacidad Cognitiva:

- Mantener estructura simple 1 y 2 reglas a la vez.
- Necesitan de más tiempo para entender y responder.
- Incorporar música o ritmo.
- Usar pictogramas de roles.

25. Juego: Atrapando Mariposas

25.1. Duración: 10 minutos

25.2. Espacio: Exterior

25.3. Objetivo: Desarrollar la agilidad, la coordinación óculo-manual y el ritmo.

25.4. Material: Cintas de colores o pañuelos pequeños.

25.5. Descripción de la actividad:

Los niños se colocan cintas en los brazos o la cintura como si fueran "mariposas". Otros niños intentan atraparlas corriendo y tocándolas suavemente. Cuando atrapan una, intercambian roles.

25.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. TEA:

- Mostrar modelo visual o corporal, como se juega indicar como se debe tocar.
- Usar apoyos visuales para los roles.
- Si tiene hipersensibilidad táctil, permitir solo ser mariposa o mantener distancia o usar peluche o títere en lugar de contacto físico directo.

b. TDHA:

- Reglas claras y repetidas antes del juego.
- Rondas cortas y descanso entre medias.
- Usar límites físicos claros: cuerdas o conos.
- Ofrecer turnos activos y reforzar positivamente.

c. Trastornos del Lenguaje:

- Explicar con gestos y palabras simples.
- Reforzar comprensión con demostraciones en lugar de solo hablar.
- Usar frases repetitivas o rimas durante el juego.
- Dar oportunidad de usar gestos o expresiones faciales para comunicarse durante el juego.

d. Discapacidad Cognitiva

- Apoyo visual y repeticiones de instrucciones.
- Juego con estructuras fijas.
- Evitar el cambio constante de roles para no evitar confusión.
- Jugar con compañero guía.



SECCIÓN II

Juegos para niños de 4 años



31

Yodanis al. Insites

1.4. Material: Aros de colores, Cuerdas, Pelotas pequeñas y Premio simbólico.

1.5. Descripción de la actividad:

Preparación del espacio: Se debe crear un camino con aros (para saltar), cuerdas (para caminar en equilibrio) y pelotas (para recoger y transportar) formar equipos de 3 o 4 niños en el cual deberán saltar dentro de las aros según la indicación (ambos pies, un pie, de puntillas) caminar por la cuerda sin salirse, recoger una pelota y pasársela al compañero sin dejarla caer. Completar el recorrido y cambiar roles en el equipo, el grupo más creativo o que complete más veces el recorrido gana un reconocimiento simbólico.



1.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- *Discapacidad motora:* Usar un carrito o apoyo de compañeros.
- *Discapacidad visual:* Añadir sonidos o texturas en el camino.
- *Déficit de atención:* Dar indicaciones claras y en pasos cortos.

2. Juego: El Camino del Monstruo: Atrapa Pelotas

2.1. Duración: 20-25 minutos

2.2. Espacio: Interior

2.3. Objetivos:



32

Yodanis al. Insites

- Desarrollar la coordinación motriz gruesa y el equilibrio.
- Fomentar la precisión en el lanzamiento de pelotas y mejorar la capacidad de seguir instrucciones de movimiento en diferentes direcciones.

2.4. Material: Alfombra/cartulina negra, Huellas de monstruo (cartulina o pegatinas), Pelotas pequeñas y Canasta o recipiente (simulando la boca del monstruo)

2.5. Descripción de la actividad:

En el piso del aula, se coloca una alfombra negra con huellas de monstruos en diferentes direcciones. Los niños deben caminar sobre las huellas, siguiendo las instrucciones para colocar los pies en la dirección indicada (adelante, atrás, lado izquierdo, lado derecho).

Al llegar al final del recorrido, el niño debe lanzar las pelotas dentro de la canasta (simulando la boca del monstruo). Luego, el niño regresa al inicio por el mismo camino y repite la actividad.

2.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- Discapacidad visual: Utilizar sonidos (como campanas o timbres) para guiar el recorrido.
- Discapacidad motriz: Ofrecer apoyo físico durante el recorrido y usar apoyos estables para los niños que lo necesiten.

3. Juego: Construyendo torres con vasos

3.1. Duración: 15 minutos

3.2. Espacio: Interior

3.3. Objetivos:

- Fomentar la coordinación motriz gruesa y fina.
- Mejorar la capacidad de trabajo en equipo y la organización en grupos



- Desarrollar la percepción espacial a través del orden de los vasos.

3.4. Material:

- Vaso plástico para cada niño (uno por niño).
- Mesa o superficie plana.
- Pista de inicio (opcional).

3.5. Descripción de la actividad:

El juego se organiza haciendo dos filas de niños. Cada niño tiene un vaso que debe llevar a la mesa de su grupo, colocando el vaso en el lugar indicado para formar una torre. Los niños deben respetar el orden y la altura de los vasos para construir la torre correctamente. Después de colocar su vaso, el niño regresa al inicio para dar paso al siguiente compañero, repitiendo el proceso hasta completar la torre. El objetivo es que cada grupo arme una torre de vasos correctamente antes que el otro equipo, lo cual fomenta la cooperación y el trabajo en equipo.

3.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- Movilidad reducida: Grupos más pequeños y mesas accesibles.
- Discapacidad visual: Vasos con texturas o colores diferenciados. Instrucciones claras.
- Niños con dificultades auditivas: Señales visuales para indicar el inicio o el tiempo.

4. Juego: El desafío de la cuerda mágica

4.1. Duración: 12-15 minutos o hasta que pierdan interés.

4.2. Espacio: Interior o exterior.

4.3. Objetivos:

- Fomentar la conciencia del esquema corporal a través de movimientos que involucran todo el cuerpo.
- Desarrollar la coordinación motora gruesa y el equilibrio dinámico y estimular la



concentración y la lateralidad (uso de ambos lados del cuerpo).

4.4. Material: Cuerda larga, conos o marcadores, Pelotas de goma y Música rítmica (opcional).

4.5. Descripción de la actividad:

Coloque una cuerda en zigzag en el suelo y ponga conos y pelotas a los lados como obstáculos. Los niños deben caminar sobre la cuerda, sintiendo el equilibrio de su cuerpo.

Mientras caminan, sostendrán una pelota y deberán pasarla de una mano a otra, girar sobre los conos y saltar al ritmo de la música. Esto ayudará a que tomen conciencia de cómo se mueven sus piernas, brazos y torso. Para aumentar la dificultad, pueden repetir el recorrido con los ojos semicerrados o hacer pausas guiadas por sonidos. Un compañero puede ayudar a guiar a los niños si lo necesitan, promoviendo el trabajo colaborativo.

4.7. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- Discapacidad motora: Usa cuerdas más anchas o marcas visibles para facilitar el equilibrio.
- Dificultades visuales: Añade estímulos sonoros en los obstáculos.

- Un espejo o superficie reflejante.
- Un diagrama o imagen del cuerpo humano (opcional)
- Música o ritmo divertido (opcional)

5.5. Descripción de la actividad:

Comienza mostrando a los niños una imagen o Diagrama del cuerpo humano y pídeles que identifiquen las diferentes partes del cuerpo, como la cabeza, los brazos y las piernas. Luego, invite a los niños a ponerse frente a un espejo y señalar las partes de su cuerpo que reconocen. Si es necesario, ayude al niño a identificar otras partes del cuerpo, fomentando la interacción y el aprendizaje. Después, ponga música divertida y guíe a los estudiantes a mover diferentes partes de su cuerpo al ritmo de la música, pidiendo que muevan los brazos, salten con las piernas o giren la cintura. Esta actividad les permitirá explorar su cuerpo de manera divertida y aumentar su conciencia corporal mientras se divierten.

5.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- Discapacidad visual: Utiliza un diagrama en relieve o con texturas del cuerpo humano.
- Discapacidad motriz: Adapta la actividad usando un espejo de juguete que puedan mover con la mano o la boca.

5. Juego: Conociendo mi cuerpo

5.1. Duración: 5 minutos

5.2. Espacio: Interior o exterior

5.3. Objetivos:

- Reconocer y nombrar las diferentes partes del cuerpo.
- Desarrollar la conciencia corporal y la coordinación motriz, fomentando la curiosidad e interés por el propio cuerpo.

5.4. Material:



6. Juego: Pistas corporales: Encuentra tu Cuerpo

6.1. Duración: 10-15 minutos.

6.2. Espacio: Interior o exterior.

6.3. Objetivo: Reconocer la posición y función de las partes del cuerpo mediante pistas y movimientos.

6.4. Material:

- Tarjetas con dibujos o palabras de las partes del cuerpo.
- Música animada.

6.5. Descripción:



Primero, se reparten las tarjetas a cada niño, cada una con una parte del cuerpo diferente. Luego, se pone música animada para que los niños se muevan libremente por el espacio. En momentos aleatorios, la música se detiene y la maestra nombra una parte del cuerpo. Los niños que tengan la tarjeta correspondiente deben mostrarla y tocar esa parte de su cuerpo, mientras los demás los observan y también tocan esa parte en sí mismos. La música continúa hasta que todos los niños hayan tenido la oportunidad de participar.

6.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- Discapacidad motora: Permitir que los niños se desplacen a su propio ritmo y apoyar en los movimientos según sea necesario.
- Discapacidad visual: Acompañar el juego con indicaciones auditivas claras, o trabajar en parejas para que otros niños puedan ayudarlos.
- Discapacidad intelectual: Usar imágenes más grandes y claras en las tarjetas o incluir ayuda verbal adicional para reforzar la actividad.

7. Juego: El Puente Humano.

7.1. Duración: 10 a 15 minutos.

7.2. Espacio: En el salón de clase.

7.3. Objetivos:

- Desarrollar la motricidad fina gruesa
- Incrementar la interacción social, respetando los turnos.

7.4. Material: Humano (los niños niñas)

7.5. Descripción de la actividad:



Los niños se colocan en parejas, uno hace el puente manteniéndose en posición de cuatro patas. Su compañero debe pasar por debajo del puente sin tocarlo, luego intercambian roles. Podemos variar las dinámicas pidiendo que se arrastren o lo hagan con los ojos cerrados.

7.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad Intelectual:

- Reforzar la secuencia con pictogramas.
- Utilizar lenguaje sencillo y repetir la consigna.
- Brindar ayuda directa o por imitación.

b. Discapacidad visual:

- Utilizar acompañamiento verbal claro. Incluir sonidos guía o contacto físico asistido.

c. Trastorno del Espectro Autista:

- Anticipar la actividad con apoyos visuales.
- Evitar contacto físico inesperado. Permitir observar antes de participar.

8. Juego: Camino Sensorial.

8.1. Duración: 10 a 12 minutos.

8.2. Espacio: Dentro del aula de clase

8.3. Objetivo: Estimular la motricidad fina gruesa, y la percepción táctil.

8.4. Material: Cartón, Papel lijo, Alfombra, Telas con texturas: lana, algodón, otras texturas.

8.5. Descripción de la actividad:

Creamos un camino en el suelo del salón de clase usando los materiales de diferentes texturas. Los niños avanzan descalzos o con medias caminando sobre las texturas, van percibiéndolas. Se



puede incluir saltos o avanzar en cucullas para variar.

8.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad Intelectual:

- Explicar cada textura antes de usarla.
- Supervisar en pequeños grupos.

b. Discapacidad Visual:

- Permitir explorar primero con las manos.
- Acompañamiento físico guía con cuerda.

c. T.E.A.:

- Permitir usar medias si hay hipersensibilidad.
- Anticipar con imágenes lo que se va a sentir.

9.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad Intelectual:

- Repetir la consigna.
- Mostrar con ejemplo lo que se va a realizar.
- Usar pelotas grandes y ligeras.

b. Discapacidad Visual:

- Guiar con contacto físico al niño o niña si es necesario.
- Indicar verbalmente quien pasa y quien recibe la pelota.

c. TEA:

- Utilizar pictogramas para explicar el turno de cada niño o niña.
- Validar si el niño o la niña desea participar en grupo o en dúo.

9. Juego: Pasando la pelota con los pies.

9.1. Duración: 10 minutos

9.2. Espacio: Interior del salón de clase.

9.3. Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz fina, la fuerza en las piernas, la socialización y el respeto del turno.

9.4. Material: Pelotas

9.5. Descripción de la actividad:

Los niños se sientan en el suelo del salón de clase formando un círculo o una fila. El primer niño sostiene la pelota con los pies y debe pasarla al compañero o compañera sin usar las manos. El juego continúa hasta que llegue al último compañero. Podemos hacerlo más desafiante usando un cronómetro.



10. Juego: El Tren Del Cuerpo.

10.1. Duración: 10 minutos.

10.2. Espacio: En el salón de clase o área externa.

10.3. Objetivos: Reconocer las partes del cuerpo y, Fomentar el trabajo en equipo; y el seguimiento de instrucciones.

10.4. Material: Ninguno.

10.5. Descripciones de actividades:

Formar un tren alineado con los niños y niñas del salón de clase o área externa. Ellos deben sostenerse por las hombros de cada uno. La maestra indicará que el tren debe avanzar tocándose diferentes partes del cuerpo, por ejemplo: Tocarse la cabeza, tocarse las piernas, etc.



10.6 Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad motora

- El estudiante en silla de ruedas debe ir adelante del tren.

b. Discapacidad Intelectual

- Nombrar y mostrar las partes del cuerpo antes de la acción.
- Para que el niño o la niña capte mejor la instrucción del juego.

c. Discapacidad Visual

- Ofrecer una cuerda como guía.
- Dar instrucciones verbales precisas.

d. TEA

- Evitar contacto físico si no lo toleras.
- Usar arcos o cuerdas para mantener distancia.

ranas, caminar como perro. El docente delimita el área de la carrera con los marcadores o las cintas. Los niños deben imitar el movimiento del animal que la maestra indique, hasta llegar al final de la carrera. Los niños pueden ir nombrando las partes del cuerpo que utilizan.

11.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad Intelectual:

- Mostrar con imágenes o mímicas como se mueve cada animal.
- Las imágenes deben de ser grandes y coloridas.

b. Discapacidad Visual:

- Delimitar zonas con cuerdas gruesas donde vayan a realizar el juego.
- Incluir sonidos representativos de los animales que los niños y niñas conozcan.

c. TEA:

- Presentar el orden de animales de antemano.
- Usar apoyo visual, tarjetas o dibujos.
- Permitir elegir el animal a imitar.

11. Juego: La Carrera de los Animales.

11.1. **Duración:** 15 minutos.

11.2. **Espacio:** Salón de clase o patio.

11.3. **Objetivos:**

- Fomentar la conciencia corporal.
- Desarrollar la motricidad fina y gruesa.
- Favorecer la imaginación y la imitación.

11.4. **Materiales:** Marcadores o cintas para delimitar.

11.5. **Descripción de las actividades:**

Se explica a los niños que se va a realizar una carrera imitando diferentes animales, por ejemplo: saltar como



12. Juego: Lanzamiento con pelotas.

12.1 **Duración:** 30- 40 minutos

12.2. **Espacio:** Aula amplia, salón de usos múltiples o patio.

12.3. **Materiales:** Pelotas grandes y pequeñas, Ara, Canasta grande o goma de carro vieja.

12.4. **Objetivo:** Estimular la coordinación visomotriz, motricidad gruesa y puntería.

12.5. **Desarrollo de la actividad:**

Se invita a los niños y niñas a formar un grupo pequeño y sentarse en el suelo, formando un círculo alrededor de un ara, una canasta grande o una goma de carro vieja. Se les presentan pelotas de



diferentes tamaños, permitiéndoles explorarlas libremente por unos minutos. Esta fase inicial les da la oportunidad de familiarizarse con los materiales a través del juego espontáneo.

Finalizado este tiempo, se les explica que intentarán encestar las pelotas, primero las grandes y luego las pequeñas, dentro del aro o recipiente. Para que comprendan mejor la dinámica, se realiza una demostración con ambos tipos de pelotas. Luego, cada niño y niña tiene la oportunidad de lanzar, intentando hacer puntería. Durante toda la actividad se ofrece apoyo personalizado y se repite la acción las veces necesarias para garantizar la participación y disfrute de todos.

12.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad Intelectual:

- Utilizar pelotas grandes, livianas, de colores vivos.
- Demostraciones claras y repetidas del objetivo.
- Uso de lenguaje sencillo: "Tira la pelota dentro".
- Refuerzo positivo verbal tras cada intento.

b. Discapacidad Visual:

- Pelotas con sonido (cascabel, bolsas con semillas).
- Explicar la ubicación del aro mediante referencias auditivas y guía física.
- Colocar al niño o niña cerca del aro.

c. TEA:

- Presentar con pictogramas: paso 1 "tomar pelota", paso 2 "lanzar".
- Espacio personal delimitado con cinta adhesivo o tapete.
- Permitir rutinas previas: "primero mirar, luego lanzar".

13. Juego: Baile de las estatuas.

- 13.1. **Duración:** 30- 45 minutos.
- 13.2. **Espacio:** Aula, salón amplio o espacio designado para actividades grupales.
- 13.3. **Materiales:** Radio o parlante con músicaailable (con pausas grabadas o una persona que controle la reproducción)
- 13.4. **Objetivo:** Estimular la coordinación motora, la atención, el control del cuerpo y el ritmo.

13.5. Descripción de la actividad:

Los niños y las niñas se reúnen en un lugar específico del aula. Se prepara el radio con músicaailable y se les explica que jugarán al "baile de las estatuas", un juego donde



podrán moverse, cantar y bailar libremente. Sin embargo, cada cierto tiempo, la música se detendrá de forma sorpresiva, y todos deberán quedarse completamente quietos, como estatuas, en la posición en la que se encontraban.

Antes de comenzar, se modela cómo se debe jugar, mostrando cómo moverse durante la música y cómo quedarse inmóvil al detenerse. Durante el desarrollo, se incorporan movimientos como vueltas, saltos y levantar brazos y piernas para enriquecer la actividad. También se propone caminar al ritmo de la música: si es lenta, se camina despacio; si es rápida, se acelera el paso.

13.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad Intelectual:

- Usar canciones con repeticiones y ritmos marcados.
- Instrucciones concretas: "Baila y para cuando se detenga la música".
- Modelar el juego varias veces.

b. Discapacidad Visual:

- Describir verbalmente los movimientos esperados: "Vamos a saltar", "ahora quietos".
- Colocar al niño cerca del adulto o guía para orientación.
- Añadir sonidos guía en las pausas (campana suave).

c. TEA:

- Anticipar cambios con un reloj de arena o tarjeta visual de "música = moverse / silencio = quietos". Evitar cambios bruscos de música.
- Anticipar cambios con un reloj de arena o tarjeta visual de "música = moverse / silencio = quietos". Evitar cambios bruscos de música.
- Permitir usar auriculares si hay hipersensibilidad sonora. Permitir usar auriculares si hay hipersensibilidad sonora.

14. Juego: El espejo mágico.

14.1. **Duración:** 20 a 30 minutos

14.2. **Espacio:** Aula tranquila con espejo o sala de estimulación

14.3. **Materiales:** Espejo grande, Pelotas, Títeres, Táctils u otros objetos pequeños, Colchoneta (si es necesario)

14.4. **Objetivo:** Estimular la conciencia corporal, la imitación, la expresión facial y la coordinación motriz.

14.5. Desarrollo de la actividad:

Se invita al niño o a la niña a jugar frente al espejo. Se le muestra su reflejo y se le anima a moverse y hacer muecas, experimentando con su rostro y



expresando diferentes emociones. A medida que se va familiarizando con su imagen, se le propone representar sentimientos como alegría, tristeza o enojo mediante gestos. Luego, el adulto se sienta frente a él o ella y le explica que ahora jugarán a que uno será el espejo del otro. El adulto comienza imitando los movimientos del niño, y luego intercambian roles. El niño o la niña deberá imitar lo que hace el adulto. Se comienza con movimientos simples y lentos, incrementando de a poco la velocidad y complejidad, sin exigir movimientos que el niño no pueda realizar.

Para enriquecer el juego, se incorporan objetos como pelotas, titeres o tácticas. Cada uno toma un objeto igual y lo utiliza durante la actividad, integrándose en las movimientas para estimular la creatividad y la coordinación.

14.5. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad Intelectual:

- Empezar con movimientas simples: aplaudir, levantar manos.
- Imitar con ayuda si es necesario.
- Reforzar verbalmente cada logro.

b. Discapacidad Visual:

- Utilizar movimientas con sonido (palmadas, pisadas).
- Describir la acción: "Ahora levantamos el brazo".
- Utilizar objetos táctiles: pelotas suaves, titeres.

c. TEA:

- Ofrecer turno para observar antes de imitar.
- Indicar claramente roles: "Tú haces, yo imito" y luego "Yo hago, tú imitas".
- Usar secuencia visual con pictogramas o tarjetas.

15. Juego: Simón Dice.

15.1. Duración: 15 a 20 minutos

15.2. Espacio: Aula amplia, patio o salón de usos múltiples.

15.3. Materiales: Tarjetas con imágenes de partes del cuerpo (opcional), Muñecos o láminas ilustrativas (para apoyo visual), Reproductor de sonidos o música suave (opcional para adaptaciones)

15.4. Objetivo: Reconocer y nombrar las partes del cuerpo a través de una actividad lúdica que estimula la motricidad y la atención.

15.5. Descripción de la actividad:

El docente reúne a los niños en un



espacio amplio y les explica las reglas del juego. Cada vez que diga una acción precedida por la frase "Simón dice...", los niños deben ejecutar el movimiento correspondiente. Por ejemplo: "Simón dice: tócate la cabeza". Si el docente menciona una acción sin decir "Simón dice" y algún niño realiza la acción, ese niño, según la modalidad tradicional, queda eliminado del juego.

El juego continúa hasta que quede un solo ganador. Sin embargo, la dinámica puede adaptarse para que todos sigan participando sin eliminaciones, dependiendo del grupo. Durante el desarrollo, se pueden incluir distintas partes del cuerpo como la cabeza, los hombros, la nariz, las rodillas, entre otras, fomentando el reconocimiento corporal de forma divertida y participativa. Esta actividad ayuda a que el niño reconozca las partes de su cuerpo en actividades motrices.

15.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad Intelectual:

- Empezar con 3 comandos máximo y aumentar gradualmente.
- Usar muñecos o imágenes que señalen partes del cuerpo.

b. Discapacidad Visual:

- Tocar suavemente las partes del cuerpo al nombrarlas.
- Usar sonidos asociados a cada parte si es posible.

c. TEA:

- Eliminar el sistema de eliminación del juego (no se sale si se equivoca).
- Incluir tarjetas con imágenes y palabras para anticipar la acción

16. Juego: Lo que hace el rey lo hace la mona.

16.1. Duración: 15 a 20 minutos

16.2. Espacio: Aula amplia, patio o sala de psicomotricidad.

16.3. Materiales: No se requieren materiales específicos, aunque pueden usarse tarjetas con ideas de movimientas para apoyar a los niños que lo necesiten.

16.4. Objetivo: Adecuar las propias movimientas a las de un compañero, favoreciendo la coordinación, el ritmo y la atención compartida.

16.5. Descripción de la actividad:

Los niños se colocan en una fila, uno detrás del otro. El primer niño de la fila



será el "rey" y comenzará a realizar distintos movimientos con su cuerpo: saltos, giros, palmadas, movimientos de brazos, etc. El resto del grupo, colocada detrás, debe imitar esos movimientos lo mejor posible. Luego de unos momentos, el docente dice en voz alta: "¡Cambio!", y el niño que estaba al frente debe correr hacia el final de la fila, mientras la siguiente toma su lugar como nuevo líder.

La dinámica continúa, permitiendo que todos los niños pasen por el rol de líder y de imitador. Es una actividad dinámica, divertida y que requiere atención y sincronización con el grupo.

16.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

a. Discapacidad Intelectual:

- Empezar con movimientos simples y repetidos.
- Permitir imitación sin presión por velocidad.
- Cambiar de rol con apoyo verbal.

b. Discapacidad Visual:

- Describir cada movimiento en voz alta.
- Hacer contacto físico suave para guiar si es necesario.

c. TEA:

- Permitir que el niño/a elija si quiere liderar o seguir.
- Usar señal visual para el cambio de rol ("ahora tú lideras").

17. Juego: El túnel mágico.

17.1. Duración: 20 minutos

17.2. Espacio: Amplio, seguro y libre de obstáculos (idealmente en salón de psicomotricidad o patio).

17.3. Materiales: Túnel de tela o cajas grandes, Aros, colchonetas.

17.4. Objetivo: Trabajar la coordinación, orientación espacial y equilibrio.

17.5. Descripción de las actividades:

Los niños deben atravesar un túnel gateando, luego pasar por aros colocados en el piso y finalmente llegar a una colchoneta donde realizan un salto o movimiento libre.



El objetivo es trabajar la coordinación, orientación espacial y equilibrio.

17.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Discapacidad Motora:** Si un niño utiliza silla de ruedas o tiene movilidad reducida, se puede adaptar el circuito con una lona o superficie suave para pasar por encima, o permitir que explore los obstáculos con ayuda.
- **Discapacidad Visual:** Se puede utilizar texturas, guías en relieve o acompañamiento verbal para orientar el recorrido.
- **Discapacidad Cognitiva:** Ofrecer demostración previa, rutinas simples y reforzar con apoyos visuales (fotos/pictogramas).

18. Juego: Salta ranita.

18.1. Duración: 15 minutos

18.2. Espacio: Área libre de muebles, con espacio suficiente para formar un camino de "charcos".

18.3. Objetivo: Estimular la coordinación motriz, el equilibrio dinámico y la atención a consignas.

18.4. Materiales: Alfombras de colores o cartulinas, Dibujos de ranas o números.

18.5. Descripción de la actividad:

Se colocan "charcos" (papeles o alfombras) en el suelo formando un camino. Los niños deben avanzar saltando de uno en uno como ranas. Se



puede agregar una consigna verbal ("salta hasta el número 3" o "al charco rojo").

18.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Discapacidad Motora:** Permitir desplazamiento caminando o en silla de ruedas si no pueden saltar. Utilizar sonidos o apoyos táctiles para marcar los pasos.
- **Discapacidad Auditiva:** Acompañar con instrucciones visuales, gestuales o pictogramas.
- **Discapacidad Cognitiva:** Reforzar consignas con ejemplos visuales o ayuda del docente/acompañante.

19. Juego: Atrapa globos.

19.1. **Duración:** 20 minutos

19.2. **Espacio:** Lugar cerrado sin corrientes de aire, con amplitud para moverse y evitar golpes.

19.3. **Objetivo:** Desarrollar la coordinación óculo-manual, la agilidad y el control corporal.

19.4. **Materiales:** Globos inflados, Conos o cajas.

19.5. Descripción de la actividad:

Los niños lanzan globos al aire y deben atraparlos o llevarlos a un recipiente sin que se caigan. Esto mejora la coordinación óculo-manual y la agilidad.

19.6. Adaptaciones para Necesidades



Educativas Especiales (NEE):

- **Motora:** Permitir usar ambas manos o ayudarse con una red o ara. Se puede jugar sentado.
- **Visual:** Usar globos grandes de colores contrastantes y guías táctiles hacia el recipiente.
- **Cognitiva:** Ofrecer un turno individual o por parejas. Simplificar la consigna ("lleva el globo al cesto").

20. Juego: Tortugas veloces.

20.1. **Duración:** 15 minutos

20.2. **Espacio:** Libre, sin obstáculos, preferentemente con piso suave o alfombrado.

20.3. **Objetivo:** Favorecer el control corporal, la atención y la percepción del ritmo.

20.4. **Materiales:** almohadones, música, espacio libre

20.5. Descripción de la actividad:

Los niños deben desplazarse lentamente como tortugas (o gatas o arrastrándose) al ritmo de una música suave, y detenerse cuando esta se apaga. Promueve el control del cuerpo y la atención.

20.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):



- **Discapacidad Motora:** Quien no pueda desplazarse por el suelo puede simular el juego con movimientos lentos de brazos o cabeza desde una silla.
- **Discapacidad Sensorial:** Adaptar la música con vibraciones o luces para niños con hipoacusia o sordera.
- **Discapacidad Cognitiva:** Acompañar con señales visuales o rítmicas para indicar cuándo parar y cuándo avanzar.

SECCIÓN III

Juegos para niños de 5 años



1. Juego: Lanzadores en Acción.

- 1.1. **Duración:** 10-15 minutos.
- 1.2. **Espacio:** Espacio Seguro y Amplio.
- 1.3. **Objetivo:** Desarrollar la coordinación visomotora, puntería, atención y participación grupal en un ambiente de juego sano.
- 1.4. **Materiales:** Cartón, Tubos de cocina (base de lanzamiento), Cartulina de colores, Témperas, Silicón, Aros de cartón.



1.5. Descripción de la actividad:

Coloca el tubo de cocina como base fija en el suelo, decorado con témperas. Entrega a cada niño varios aros elaborados con cartón decorado. Los niños deberán lanzar los aros tratando de encestar los aros en la base. Puedes contar los aciertos o jugar por turnos como competencia sana. Se puede reforzar la motricidad con desafíos como lanzar con una mano o desde diferentes distancias.

1.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Para niños con dificultades motoras:** El lanzamiento se realiza más cerca o desde una silla, usar aros grandes y ligeros para facilitar el agarre y el lanzamiento.
- **Para niños con discapacidad visual:** Aros con sonidos: Agregar cascabeles o cintas sonoras para facilitar la orientación auditiva. Descripciónes verbales: Guía al niño con frases como "apunta hacia el frente" o "un poco a la izquierda".
- **Para niños con déficit de atención:** Rutinas visuales: Utiliza pictogramas o tarjetas con instrucciones paso a paso. Tiempo por turnos cortos: Límite cada ronda y usa relojes visuales para anticipar el cambio de actividad.

2. Juego: Caja de Tapillas Mágicas.

2.1. Duración: 10-15 minutos

2.2. Espacio: Aula de clase

2.3. Objetivo: Estimular la concentración, percepción visual, motricidad fina, equilibrio y resolución de problemas.

2.4. Materiales: Caja de cartón gruesa, Palos de brocheta (formando rejillas o laberintos), Tapas de botellas de diferentes colores y tamaños, Bolitas de colores o esferas pequeñas, Pinturas o papel decorativo.

2.5. Descripción de la actividad:

Arma una caja con agujeros atravesados por palos, formando caminos. Coloca las tapillas y bolitas dentro. Los niños deben



mover las tapillas por entre los palos o clasificarlas por color/tamaño. Introduce desafíos como pasar una tapilla de un extremo a otro sin dejarla caer. Refuerza la actividad con juegos de conteo o clasificación por forma o color.

2.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Para niños con dificultades motrices finas:** Tapas grandes y manipulables; Usa materiales livianos y de fácil agarre. Apoyos visuales: Dibujos grandes o texturas para identificar el camino correcto.
- **Para niños con baja visión:** Colores contrastantes y sonidos: Usa tapas de colores brillantes, algunas con sonido (campanas, papel rugoso). Apoyo verbal: Describe cada paso con claridad y repítelo cuando sea necesario.
- **Para niños con déficit de atención:** Pasos breves y repetitivos: Divide el juego en objetivos pequeños: "pasa una tapa roja", luego "una azul". Ambiente estructurado: Espacio sin distracciones y turnos organizados. Motivación constante: Usa música suave o recompensas simples por cada intento logrado.

3. Juego: Caritas, Texturita.

3.1. Duración: 10-15 minutos

3.2. Espacio: Aula de clase.

3.3. Objetivo: Desarrollar la expresión emocional, la motricidad fina y la percepción sensorial, usando diferentes texturas para crear rostros que reflejan lo que a cada niño le gusta o siente.

3.4. Materiales: Cartulina o cartón reciclado (bases de las caritas), Retazos de tela (suave, áspera, esponjosa, rugosa, etc.), Algodón, papel crepé, papel aluminio, fieltro, esponja, Pegamento en barra o silicona fría, Tijeras con punta redonda, Lápices de colores, crayones o marcadores. Imágenes o tarjetas con emociones y gustos infantiles (carros, animales, comida, etc.)



3.5. Descripción de la actividad:

Cada niño recibe una plantilla con la forma de una carita en cartón. Conversamos con los niños sobre cosas que les gustan: colores, animales, personajes, texturas (algo suave, algo rugoso, etc.). Usando los materiales disponibles, cada niño decora su carita con texturas que representan lo que le gusta. Se les motiva a agregar una emoción en la cara (alegre, triste, sorprendido, etc.). Al final, cada niño presenta su carita y explica qué cosas incluyó.

3.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Para niños con dificultades motoras:** Usar tijeras adaptadas o permitir rasgar con las manos. Pegar con pegamento en barra. Asistir manualmente si es necesario, respetando su ritmo.
- **Para niños con discapacidad visual:** Priorizar texturas muy diferenciadas. Describir cada material en voz alta: "esto es suave como una nube, esto es rugoso como una lija".
- **Para niños con déficit de atención:** Dividir el tiempo en tres pasos: a) elegir materiales, b) armar carita, c) mostrar su creación. Refuerzos positivos inmediatos: "¡Qué buena elección hiciste!"

4. Juego: Rompecabeza de tapillas.

4.1. Duración: 10-15 minutos

4.2. Espacio: Aula de clase.

4.3. Objetivo: Desarrollar la capacidad motriz fina, la coordinación ojo-mano, la memoria visual, el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la percepción espacial.

4.4. Materiales: Tapas de colores, Cartón, Silicón frío o pegamento.

4.5. Descripción de la actividad:

Coloque las tapas de colores y tamaños según la forma del cartón. Invite al niño al niño a formar la figura realizada con el rompecabezas.



4.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Para niños con dificultades motoras:** Adaptaciones en tamaño y agarre: Usar tapillas grandes o con texturas que faciliten la manipulación. Permitir el uso de pinzas grandes o las manos según capacidad. Tablero ligeramente inclinado para mayor comodidad.
- **Para niños con discapacidad visual:** Material contrastante y táctil. Colores fuertes para facilitar la percepción visual. Tapas con relieves o diferentes texturas. Acompañar con descripciones orales: "Esta tapa es grande y rugosa".
- **Para niños con déficit de atención:** Tiempo estructurado y juego en partes: Dividir la actividad en zonas del rompecabezas: primero una esquina, luego el centro, etc. Reforzar con pequeñas pausas activas. Usar música suave para mantener el enfoque.

5. Juego: Estatuas Bailarinas: Tócate.

5.1. Duración: 15 minutos

5.2. Espacio: Seguro y amplio para moverse libremente.

5.3. Objetivo: Ayudar a los niños a identificar y reconocer las partes de su cuerpo mientras se divierten bailando y mejoran su coordinación motriz y atención.

5.4. Materiales: Música alegre (canciones infantiles con ritmo activo y repetitivo), Reproductor de sonido, Espacio libre de obstáculos

5.5. Descripción de la actividad:

Reúna a los niños en un espacio amplio y seguro. Explique la dinámica: cuando suene la música, todos deben bailar libremente. Cuando la música se detenga, el adulto debe decir en voz alta: ¡Tócate la nariz! ¡Tócate los codos! ¡Tócate la barriga!



Las niñas deben quedarse inmóviles como estatuas, tocando la parte del cuerpo indicada. Repetir la secuencia varias veces, variando el ritmo de la música y las partes del cuerpo.

5.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Para niñas con dificultades motrices:** Movimientos libres y adaptadas: Permitir que el niño se exprese a su manera: sentado, moviendo solo brazos o cabeza. Dar más tiempo para reaccionar al detener la música. Celebrar la intención de participación más que la precisión del movimiento.
- **Para niñas con discapacidad visual:** Apoyo auditivo claro: Dar instrucciones con tono claro y pausado; "¡Tócate la nariz!". Usar nombres o sonidos asociados a cada parte del cuerpo, por ejemplo: "Tócate la nariz – ¡achís!".
- **Para niñas con déficit de atención:** Juego dinámico con reglas breves: Hacer rondas cortas (1 a 2 minutos por canción). Dar refuerzos positivos inmediatos: "¡Muy bien!", "¡Excelente atención!". Usar canciones que marquen bien los cambios (inicio/parada).

6. Juego: Transformémonos en animales del bosque.

6.1. Duración: 15 minutos

6.2. Espacio: amplio y seguro para moverse.

6.3. Objetivos: Fomentar la expresión corporal y la creatividad a través de la imitación de animales. Desarrollar habilidades motoras gruesas y coordinación.

6.4. Materiales: Opcional: Tarjetas con imágenes de animales, música ambiental suave (sonidos de bosque).



6.5. Descripción de la actividad:

Se reúne al grupo en un círculo. El docente invita a las niñas a imaginar que están en un bosque mágico. Se les explica que se convertirán en animales y explorarán el bosque. El docente va nombrando y representando diferentes animales, mientras las niñas las imitan:

- Mariposa: Agitan los brazos suavemente como alas y caminan despacio.
- Conejo: Saltan con las piernas juntas y las manos en la cabeza simulando orejas.
- Elefante: Caminan lentamente balanceando los brazos como trompa.
- Serpiente: Se deslizan suavemente por el suelo o caminan haciendo ondulaciones con el cuerpo.

Cambiar el ritmo (rápido/lento). Añadir sonidos de los animales. Las niñas forman un círculo nuevamente y comparten cuál fue su animal favorito. Se realiza una actividad de relajación breve: las animales del bosque "duermen" (las niñas se acuestan en el suelo, respiran profundamente y escuchan sonidos relajantes). Demuestran coordinación y creatividad en la actividad. Expresan sus emociones y preferencias al final de la actividad.

6.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Discapacidad motora:** Permitir movimientos desde el lugar (agitar brazos como alas, mover cabeza como un búho). Ofrecer apoyo físico si es necesario a un asistente.
- **Trastorno del espectro autista (TEA):** Mostrar previamente una secuencia visual de la actividad. Ofrecer audífonos si hay sensibilidad a la música. Permitir observar antes de participar.
- **Déficit de atención:** Mantener frases cortas y claras. Usar gestos visuales para reforzar las instrucciones. Cambiar de animal cada 1-2 minutos para mantener el interés.

7. Juego: Cuadro a Ciegas.

7.1. Duración: 10-15 minutos.

7.2. Espacio: Interior o exterior, preferiblemente un área delimitada y segura.

7.3. Objetivos:

- Desarrollar la coordinación y percepción espacial.
- Fomentar el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.
- Promover la confianza entre los participantes.



7.4. Material: Un pedazo de cuerda larga (alrededor de 23 metros por equipo). Vendajes para cubrir los ojos de los participantes (pueden ser pañuelos o trozos de tela).

7.5. Descripción de la actividad:

Divide a los niños en grupos de seis integrantes. Vende los ojos de todas las participantes y entréguele una cuerda al azar, asegurándose de que no la tomen de los extremos. Explique que el objetivo es formar un cuadrado casi perfecto con la cuerda, mientras todos permanecen con las ojos vendados.

Antes de comenzar, da las siguientes reglas: Ningún participante puede quitarse la venda. Pueden comunicarse verbalmente para coordinarse, pero no pueden saltar la cuerda. Gana el equipo que forme el cuadrado más preciso en el menor tiempo posible. Una vez listos, inicia la actividad y mide el tiempo. Al finalizar, retira las vendas para que cada grupo pueda observar su cuadrado y comparar resultados.

7.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Discapacidad motora:** se puede asignar un rol diferente dentro del equipo, como ser el encargado de supervisar la forma del cuadrado (sin estar vendado).
- **Dificultad auditiva:** se pueden establecer señales táctiles o visuales (como un toque en la cuerda para indicar que deben detenerse o moverse).

8. Juego: El tren de formas.

8.1. Duración: 15 minutos

8.2. Espacio: Amplio y seguro para moverse

8.3. Objetivos: Identificar y clasificar formas geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) mediante una dinámica lúdica de asociación y movimiento.

8.4. Materiales: Vagones grandes de cartón (o alfombras de colores) con una figura geométrica dibujada (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo).

Formas geométricas móviles (flechas de goma EVA, cartón o fieltro), Locomotora decorativa o simbólica (puede ser una caja decorada). Música alegre (opcional).

8.5. Descripción de la Actividad:



Mostrar las formas geométricas. Conversar con preguntas: "¿Cuál es esta figura? ¿Dónde la has visto?" "¿Qué forma tiene una pelota? ¿Y una ventana?". Dispersar las figuras por el espacio.

Se explica que deben buscar una figura, nombrarla y luego subirse al vagón del tren que tenga la misma forma. Al sonar una señal o música, el tren se mueve en fila recorriendo el espacio.

Repetir varias rondas cambiando las formas y los roles. Reunir a los niños y preguntar: "¿Qué forma te tocó?" "¿Fue fácil o difícil encontrar tu vagón?" Reforzar el nombre de las figuras y felicitar su participación.

8.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Discapacidad motora:** Usar figuras más grandes y colocar los vagones más cerca para reducir desplazamiento. Permitir moverse en silla o con ayuda.
- **TEA o lenguaje retrasada:** Mostrar tarjetas visuales con la figura y su nombre. Usar apoyo visual con pictogramas. Repetir instrucciones con lenguaje claro y pausado.
- **Déficit de atención:** Dar instrucciones de una en una. Participar en equipos pequeños para reducir distracciones.

9. Juego: Decoramos la madriguera del erizo.

9.1. Duración: 15 minutos

9.2. Espacio: Seguro para moverse

9.3. Objetivos: Desarrollar la motricidad fina mediante el uso de pinzas, pegado y manipulación de elementos pequeños, fomentando la creatividad y la conexión con el entorno natural. Con este objetivo se cumple el desarrollo de las áreas Pensamiento lógico-matemático, Motricidad fina, Lenguaje verbal y no verbal, desarrollo personal y social.

9.4. Materiales: Siluetas impresas de erizos (una por niño), Hojas secas pequeñas, ramitas, algodón, papel arrugado, piedritas pequeñas, lentejas, etc., Pegamento en barra o cola fría con pincel, Pinzas de depilar o de madera para manipular, Toallitas húmedas o trapos para limpieza de manos.

9.5. Descripción de la Actividad:



Se inicia la actividad conversando con los niños sobre el erizo y su madriguera. Se muestra una imagen del animal y se dice: "Hoy vamos a ayudar al erizo a decorar su madriguera, con cosas del bosque.". Entregar a cada niño la silueta del erizo y los materiales en pequeños recipientes. Los niños deberán usar pinzas para tomar los elementos y pegarlos en la hoja, decorando la madriguera del erizo.

Se puede sugerir pegar hojas como camas, ramitas como paredes, algodón como nubes, etc. Estimular a describir lo que están haciendo mientras trabajan. Observar las creaciones y permitir que los niños las muestren al grupo. Preguntar: "¿Qué fue lo que más te gustó pegar?", "¿Qué usaste para decorar?". Es importante reforzar el esfuerzo realizado por el estudiante.

9.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Discapacidad motora leve:** Permitir usar los dedos en vez de pinzas si la coordinación es limitada. Usar materiales más grandes y fáciles de tomar (pompones, bloques de espuma).
- **Trastorno del espectro autista (TEA):** Preparar al niño para la actividad con anterioridad. Entregar muestra visual del trabajo terminado. Permitir realizar la actividad en un espacio más tranquilo si es necesario.
- **Déficit de atención:** Preparar los materiales en orden sobre la mesa para evitar distracción. Dividir el trabajo en pequeñas instrucciones: "Primero pon las hojas", "ahora pon las ramitas".

10. Juego: La carrera de los animales.

10.1. Duración: 15 minutos.

10.2. Espacio: Seguro para moverse.

10.3. Objetivo: Fomentar la actividad física y la imaginación en niños de 4 a 5 años.

10.4. Materiales: Imágenes o figuras de animales (por ejemplo, perro, gato, conejo, etc.)

10.5. Descripción de la actividad

Coloque las imágenes o figuras de animales en diferentes lugares del área de juego. Luego explique a los niños que deben correr hacia la imagen o figura de animal que se les indique. Cuando se dé la señal, los niños corren hacia la imagen o figura de animal indicado. Cuando lleguen a la imagen o figura, deben imitar



al animal (por ejemplo, ladrar como un perro, maullar como un gato, etc.). Después de 10-15 minutos, se reúne a los niños y se les pregunta qué animal les gustó más.

10.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Discapacidad motora:** Se puede adaptar el juego para que los niños puedan participar en silla de ruedas o con apoyo.
- **Discapacidad visual:** Se pueden utilizar sonidos o texturas para indicar la ubicación de los animales.
- **Discapacidad auditiva:** Se pueden utilizar señales visuales (como gestos o imágenes) para indicar la señal de inicio y la ubicación de los animales.
- **TEA:** Se pueden utilizar pictogramas o símbolos para comunicar las instrucciones y reglas del juego.

11. Juego: El juego del espejo.

11.1. Duración: 10 minutos

11.2. Espacio: Aula amplia o patio

11.3. Objetivo: Mejorar la coordinación motriz y fomentar la conciencia corporal en los niños.

11.4. Materiales: Ninguna, solo la participación del niño

11.5. Descripción de la actividad:

Se realiza en parejas, ambos niños se colocan frente a frente, uno de ellos adopta el rol de líder realizando movimientos corporales lentos, tales como levantar los brazos, girar la cabeza o mover las piernas. El compañero, que actúa como su reflejo, debe imitar exactamente los movimientos, como si se tratara de un espejo. Luego de unos minutos, los roles se invierten. Esta dinámica promueve la atención, la observación y el control corporal de una manera lúdica y cooperativa.



11.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Discapacidad motora:** Permitir movimientos sencillos adaptados según la movilidad del niño. El compañero puede imitar solo las partes del cuerpo que el niño pueda mover, fomentando la empatía y el respeto por la diversidad.
- **Discapacidad visual:** Utilizar contacto físico guiado o verbalizaciones claras ("estoy levantando mi brazo derecho") para facilitar la imitación. Puede usarse música suave para marcar el ritmo de los movimientos.
- **TEA:** Brindar instrucciones claras y anticipadas con demostraciones visuales. Trabajar con un compañero familiar o adulto de apoyo para reducir la ansiedad y fomentar la participación.

12. Juego: Caminando por el camino mágico.

12.1. Duración: 15 minutos.

12.2. Espacio: Pasillo, patio o aula con espacio libre.

12.3. Objetivo: Desarrollar el equilibrio y la orientación espacial en los niños.

12.4. Materiales: Cinta adhesiva, Cuerda.

12.5. Descripción de la actividad:

Se traza una línea recta o curva en el suelo utilizando cinta adhesiva, cuerda o una alfombra larga. Los niños deben caminar sobre esta línea sin salirse, manteniendo el equilibrio. La dificultad puede aumentarse haciéndolos caminar de puntillas, sobre las toallas o incluso con los ojos vendados (bajo supervisión y guía). Esta actividad estimula la concentración y mejora la coordinación general del cuerpo.



12.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Discapacidad motora:** Usar una línea más ancha o con textura (como una alfombra gruesa) para facilitar el paso. Ofrecer apoyo físico o ayudas técnicas (andadores, bastones).
- **Discapacidad visual:** Colocar cuerdas o materiales con textura sobre el camino para que puedan guiarse con los pies. También se puede usar guía física o un compañero para asistir.
- **TEA:** Marcar claramente el inicio y final del camino. Usar señales visuales (flechas, colores) y permitir repeticiones para generar confianza.

13. Juego: Armamos el Cuerpo.

13.1. Duración: 20 minutos

13.2. Espacio: Aula o sala de Psicomotricidad

13.3. Objetivo: Reforzar el conocimiento del esquema corporal

13.4. Materiales: Figuras, Cartulina, Marcadores.

13.5. Descripción de la actividad:

Se utilizan figuras en cartulina que representan diferentes partes del cuerpo humano, como brazos, piernas, cabeza, manos y pies. En el suelo se dibuja una silueta humana de gran tamaño y los niños deben colocar las piezas en el lugar correcto, armando así un cuerpo completo. La actividad puede complementarse mencionando el nombre y función de cada parte mientras se coloca. Esto facilita la identificación y localización de las distintas partes del cuerpo en uno mismo y en los demás.



13.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Discapacidad motora:** Utilizar piezas grandes, ligeras y con velcro para facilitar la manipulación. Se puede realizar la actividad en mesa para mayor control.
- **Discapacidad visual:** Incluir texturas en las figuras para diferenciar partes del cuerpo. Dar descripciones verbales durante el armado.
- **TEA:** Proporcionar un ejemplo visual clara. Se puede trabajar por turnos con apoyo de un adulto o compañero para estructurar la actividad.

14. Juego: Pintamos con el Cuerpo.

14.1. **Duración:** 25 minutos

14.2. **Espacio:** Aula de arte, patio o espacio protegido con material para evitar manchas.

14.3. **Objetivos:** Identificar y reconocer las partes del cuerpo. Estimula la creatividad y la expresión corporal.

14.4. **Materiales:** Pinturas de colores no tóxica, Papelógrafos

14.5. **Descripción de la actividad:**

Se les proporciona a los niños pintura no tóxica y una hoja de papel grande colocada en el suelo o en la pared.

Usando sus manos, pies, codos o incluso la nariz, los niños pueden hacer trazos y dibujos libremente. Esta actividad favorece la exploración sensorial y el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, además de fortalecer la autoestima mediante la expresión artística.

14.6. **Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):**



- **Discapacidad motora:** Proveer adaptaciones como pinceles con mango ancho o facilitar el uso de partes del cuerpo que pueda mover libremente.
- **Discapacidad visual:** Utilizar pinturas con aroma o texturas (arena, arroz). Acompañar con descripciones verbales del proceso y guía manual.
- **TEA:** Ofrecer un espacio individual si se necesita. Respetar los límites sensoriales del niño (puede usar guantes si no le gusta la pintura en la piel).

15. Juego: Hacer formas con plastilinas, para luego recortarlas.

15.1. **Duración:** 20 minutos.

15.2. **Espacio:** Dentro del aula, sentado en sus respectivos asientos.

15.3. **Objetivo:** Desarrollar las habilidades motoras necesarias para realizar tareas de precisión.

15.4. **Materiales:** Tijeras, Plastilina de colores.

15.5. **Descripción de la actividad:**

En esta actividad, los niños comenzarán tomando plastilina de diferentes colores para hacer formas, como círculos, cuadradas o cualquier figura que deseen crear. Luego, con mucha cuidado, tomarán las tijeras para recortar sus figuras de plastilina. A medida que manipulan la plastilina y recortan, desarrollan habilidades de motricidad fina, como la precisión y el control de los dedos al usar las yemas del índice, el corazón y el pulgar. Al final de la actividad, cada niño podrá mostrar sus figuras recortadas y luego



pegar las formas en una hoja, haciendo un dibujo simple, como un sol, una casa o un animal, con las figuras que crearon.

15.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **TEA:** Usar apoyos visuales claros (paso a paso), anticipación de la actividad y evitar cambios bruscos. Espacio personal definido para trabajar sin distracciones.
- **Discapacidad motora:** Plastilina más blanda, herramientas adaptadas (cortadores grandes, rodillos anchos), apoyo en el agarre.
- **Discapacidad intelectual:** Modelada paso a paso, consignas simples y repetidas, menos formas por actividad.
- **TDAH:** Actividad dividida en partes breves (hacer forma – recortar – pegar), descansos cortos entre pasos.

16. Juego: El monstruo come palabras.

16.1. Duración: 20 minutos.

16.2. Espacio: Dentro del aula.

16.3. Objetivos:

- Desarrolla la conciencia fonológica y silábica
- Fomentar el reconocimiento y formación de palabras.
- Mejora la matricidad fina y coordinación viso espacial.

16.4. Material: Papel o cartón, Marcadores o lápices, Tijeras, Pegamento, Tarjetas o papelitos, Un recipiente o bolsa, imágenes o dibujos.

16.5. Descripción de la actividad:

Se creará el monstruo, puedes crear un monstruo de papel, cartón o incluso un títere que se convierta en el "Monstruo Come Palabras". Prepara las palabras. Escribe palabras en tarjetas o papelitos para que el monstruo pueda "comer".



Lee y alimenta al monstruo: Los niños leen las palabras y luego "alimentan" al monstruo con tarjetas o papelitos. Crea historias: Puedes pedir a los niños que creen historias utilizando las palabras que el monstruo ha "comido".

16.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **TEA:** Uso de estructura clara y pictogramas.
- **Discapacidad motriz:** Ayuda para manipular tarjetas.
- **Dificultad atencional:** Tiempos más cortos, títere para el foco visual.
- **Discapacidad intelectual:** Foco en asociación visual menos opciones.

17. Juego: Creo mi instrumento y hago mi sonido.

17.1. Duración: 20 minutos.

17.2. Espacio: Dentro del aula.

17.3. Objetivo: Fomentar la creatividad y la expresión sonora construyendo un instrumento musical simple con materiales reciclables.

17.4. Material: Tubos de cartón (de papel higiénico o cocina), Latas pequeñas con tapa, botellas plásticas, Cajas pequeñas, Arroz, perlas, Lentejas (para sonido), Cinta adhesiva, Gomas, Lana, Pegamento, Papel de colores, Marcadores, Stickers para decorar.



17.5. Descripción de la actividad:

En esta actividad cada niño elige su base (botella, tubo o caja). Llena el recipiente con semillas o materiales sonoros. Lo cierra con cinta o tapas y lo decora a gusto con colores, papel y pegatinas. Se anima a experimentar: ¿Qué suena más fuerte? ¿Qué suena suave?

17.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **TEA:** Apoyo visual, evitar sobrecarga sensorial.
- **Discapacidad motriz:** uso de soportes para las manos, goma preaplicada, menas pepas.
- **TDAH:** fraccionar la actividad en pasos cortos, dar descansos entre partes.
- **Discapacidad intelectual:** guía visual paso a paso, frases simples.

18. Juego: El mapa del cuerpo explorador.

18.1. Duración: 30 minutos.

18.2. Espacio: Aula amplia o espacio abierto donde los niños puedan moverse libremente.

18.3. Objetivo: Reconocer y nombrar las partes del cuerpo mediante la exploración creativa, desarrollando conciencia corporal y trabajo en equipo.

18.4. Material: Un lienzo grande o papel kraft para cada grupo de niños, Rotuladores, crayones o témperas, Pequeños espejos, Accesorios de exploradores: gorras, lupas (pueden ser de juguete), y una Brújula (opcional), Pegatinas o cintas adhesivas para marcar las partes del cuerpo.



18.5. Descripción de la actividad:

Los niños comienzan la actividad observando las partes de su cuerpo con pequeñas espejos, tocando y nombrando partes como la cabeza, los brazos, las manos, las

piernas y los pies. Luego, se dividen en pequeños grupos y cada grupo recibe un gran papel o lienzo donde dibujan la silueta de un compañero. Mientras lo hacen, deben identificar y marcar las partes del cuerpo, usando dibujos simples, palabras o símbolos divertidos como círculos, estrellas o flechas. Una vez que cada grupo termina su "mapa del cuerpo", se reúnen en un círculo. En esta parte, cada niño señala las partes de su dibujo mientras las menciona en voz baja, como si estuvieran compartiendo un gran secreto de exploradores.

Al final, todos celebran su trabajo, compartiendo lo aprendido de manera divertida y colaborativa.

18.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Discapacidad Visual:** Uso de pictogramas, tarjetas grandes y contrastes visuales.
- **Discapacidad Motora:** Posiciones cómodas (sentadas, con apoyos posturales si es necesario), manipulación asistida si hay dificultades de movimiento.
- **Discapacidad Sensorial:** Uso de texturas suaves, sonidos suaves y ritmo pausado para niños con hipersensibilidad.
- **Discapacidad Cognitiva:** Repetir instrucciones con frases cortas y apoyo gestual.
- **Lenguaje:** Aceptar respuestas no verbales (señalar, imitar) y reforzar con palabras.

19. Juego: Dibujo libre con consignas de color.

19.1. Duración: 20 minutos.

19.2. Espacio: Dentro del aula.

19.3. Objetivo: Creatividad dirigida.

19.4. Material: Tarjeta de colores, Lápiz de colores, Témperas.

19.5. Descripción de la actividad:

Durante 20 minutos, los niños realizarán un dibujo libre dentro del aula, pero siguiendo algunas instrucciones creativas relacionadas con los colores. Usarán lápices de colores, témperas y tarjetas de colores para guiarse. Se les propondrán consignas divertidas como: pintar el sol de amarillo, hacer una flor azul y otra roja, colorear su animal favorito con colores locos, y dibujar una casa de color café.



Esta actividad busca estimular la creatividad de forma dirigida, permitiéndoles expresarse mientras siguen indicaciones específicas que los desafían a usar su imaginación dentro de ciertos límites.

19.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Consignas visuales y auditivas:** Acompañar cada consigna verbal con una imagen clara y sencilla. Por ejemplo, mostrar una tarjeta con un dibujo del sol amarillo al decir: "Pintamos el sol de amarillo".
- **Apoyo:** Se reforzarán las consignas con imágenes y repeticiones verbales. Se ofrecerá apoyo individual a los niños que lo necesiten, guiándolos en el uso de lápices y témperas. También se dará más tiempo para completar el dibujo y se adaptarán las instrucciones según el ritmo de cada niño.

20. Juego: El Laberinto de la Serpiente.

20.1. Duración: 10-15 minutos.

20.2. Espacio: Interior

20.3. Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz gruesa, el equilibrio y la capacidad de orientación en el espacio.

20.4. Materiales: Cinta adhesiva, Conos o marcas (pueden ser cualquier objeto pequeño que marque las puntas).

20.5. Descripción de la actividad:

Coloque varias marcas o conos en el suelo, formando un recorrido que los niños deben seguir. Las marcas pueden estar separadas o distancias que desafíen a los niños a mantener el equilibrio. Los niños deben caminar por el recorrido sin caerse, imitando a una serpiente que se mueve en zigzag (puedes agregar sonidos como "sssss"). Si lo hacen bien, pueden pasar a hacerlo más rápido o agregar saltos entre las marcas. Se



puede aumentar la dificultad añadiendo más curvas o haciendo que los niños tengan que saltar de un lugar a otro.

20.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **Discapacidad Motora:** Menos distancia/marcas más grandes, camino más ancho, apoyos (pared, cuerda, mano), texturas en el suelo, sin saltos, secciones cortas, adaptar para ayudas técnicas.
- **Trastorno del Espectro Autista (TEA):** Anticipar cambios, apoyos visuales, espacio predecible, espacio de calma, flexibilidad en la participación, centrarse en el movimiento.
- **TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad):** Instrucciones claras y breves, recorrido corto al inicio, turnos rápidos, refuerzo positivo inmediato, incluir variedad sensorial, tiempo límite por ronda.

21. Juego: Estatuas musicales.

21.1. Duración: 10 minutos

21.2. Espacio: Interior.

21.3. Objetivos:

- Desarrollar el control del cuerpo.
- Estimular la creatividad y la expresión corporal.
- Trabajar la escucha activa.

21.4. Material: Reproductor de música

21.5. Descripción de la actividad:

Se reproduce música y los niños deben moverse libremente por el espacio siguiendo el ritmo. Cuando la música se detiene, deben quedarse inmóviles como estatuas en la posición en la que se encuentren. El profesor puede añadir desafíos, como pedir que formen estatuas con emociones (felicidad, miedo) o en posiciones específicas.

21.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):



- **TDHA (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad):** Periodos de música más cortos y pausas más frecuentes, señales visuales para parar que puede ser una tarjeta roja, estatuas con un propósito, permitir micro - movimientos, refuerzo positivo inmediato.
- **Trastorno del Espectro Autista (TEA):** Rutina visual clara: que puede ser un tablero visual con imágenes o pictograma, advertencia antes de parar la música, música predecible y preferida, espacio personal definido, opciones de estatuas, permitir el uso de auriculares con cancelación de ruido.
- **Discapacidad Motora:** Priorizar el movimiento posible, variedad de posiciones para las estatuas: sentada, de pie con apoyo, o en su silla de ruedas, ayuda física y modelado, Música con ritmos adaptables, materiales de apoyo.

22. Juego: Clasificación de Objetos por Colores.

22.1. Duración: 20 minutos.

22.2. Espacio: reducido

22.3. Objetivo: Desarrollar la percepción visual, la atención y la clasificación.

22.4. Materiales: Cajas o recipientes de colores (rojo, azul, amarillo, verde), Objetos de distintos colores (bloques, tapas, pompones), Guantes de agarre (si hay dificultades matrices), Tarjetas con pictogramas (si hay necesidades de apoyo visual).

22.5. Descripción de la actividad:

Preparación del Espacio: Vamos a colocar



las cajas de colores en el suelo o sobre una mesa, una al lado de la otra. Asegúrese de que cada caja esté bien visible y que los colores sean fáciles de identificar. (Imagina aquí una foto o pictograma de las cuatro cajas de colores colocadas en fila).

Presentación de los Objetos: Luego, vamos a poner todas las objetos de colores (bloques, tapas, pompones) en una pila, justo en el centro, cerca de las cajas. (Imagina aquí una foto o pictograma de una pila desordenada de objetos de colores).

La Regla del Juego: ¡La regla es muy simple! Debemos tomar cada objeto y ponerlo dentro de la caja que tiene el mismo color.

- Si el objeto es rojo, va en la caja roja.
- Si el objeto es azul, va en la caja azul.
- Si el objeto es amarillo, va en la caja amarilla.
- Si el objeto es verde, va en la caja verde. (Imagine aquí una foto o pictograma de una flecha que va de un objeto rojo a la caja roja, y así con los otros colores).

Demostración Práctica: Cómo tomar un objeto y colocarlo en la caja del mismo color. Ahora, te voy a mostrar cómo se hace, paso a paso:

Paso a: Identificar el Objeto y su Color. "Mira este objeto... ¡Es rojo!" (Imagina aquí una mano señalando un bloque rojo de la pila de objetos. Al lado, un pictograma de un ojo mirando el bloque rojo).

Paso b: Encontrar la Caja del Mismo Color. "Ahora, busca la caja que también sea roja. ¿La ves? ¡Ahí está!" (Imagina aquí una mano señalando la caja roja. Al lado, un pictograma de un ojo buscando entre las cajas de colores).

Paso c: Tomar el Objeto y Colocarlo. "Con cuidado, vamos a agarrar el objeto rojo..." (Imagina aquí una mano agarrando el bloque rojo. Si se usan guantes de agarre, que la imagen los muestre).

22.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **TDHA (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad):** Fragmentar la tarea, establecer límites de tiempo cortos, variedad de texturas y formas, refuerzo Frecuente, movimiento incorporado.
- **TEA (Trastorno del Espectro Autista):** Rutina visual clara, materiales Consistentes, anticipación y transiciones, opción de juego paralelo, reducir estímulos distractores.
- **Discapacidad Motora:** Guantes de agarre, objetos fáciles de manipular, posición cómoda, cajas a su alcance, pinzas adaptadas

Repetir con otros animales. Ejemplo: serpiente (arrastrarse), elefante (pasos pesados), gato (gatear). Cierre con relajación o canción.

23.6. Adaptaciones para Necesidades Educativas Especiales (NEE):

- **TDHA (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad):** Periodos cortos de actividad, incorporar movimientos variados, cambios de ritmo, participación activa en la elección, guía verbal y visual.
- **TEA (Trastorno del Espectro Autista):** Anticipación y estructura visual, demostraciones claras y consistentes, opción de participación, reducción de estímulos, refuerzo social específico.
- **Discapacidad Motora:** Enfocarse en movimientos adaptados, materiales al alcance, apoyo físico, posiciones variadas, enfoque en partes del cuerpo.

23. Juego: Imitamos Animales (Juego de Movimiento).

23.1. Duración: 15-20 minutos.

23.2. Espacio: Interior o exterior.

23.3. Objetivo: Fomentar la motricidad gruesa, la imitación y la expresión corporal.

23.4. Materiales: Imágenes o títeres de animales, Música suave, Alfombra antideslizante.

23.5. Descripción de la actividad:

Se inicia con una canción o saludo. Luego se muestra la imagen de un animal. La docente demuestra cómo se mueve, salta como un conejo mientras lo nombra. Ahora invita al niño a imitar. Ofrezca asistencia si es necesario.



Consideraciones finales



previene posibles dificultades en el aprendizaje académico y fortalece la regulación emocional y la autoestima.

Asimismo, la implementación de estrategias adaptativas orientadas a la diversidad funcional asegura que el derecho al desarrollo integral sea inclusivo y equitativo.

Se reafirma que la participación activa del entorno adulto —familias y profesionales— es el catalizador indispensable para transformar el movimiento en una experiencia de aprendizaje significativa.

En suma, invertir en la estimulación psicomotriz desde las edades tempranas es garantizar un crecimiento armónico y saludable, donde el cuerpo se reconoce como el principal mediador para la comprensión del mundo y la interacción social positiva.

1. A manera de cierre

El estudio del desarrollo infantil temprano permite inferir que la psicomotricidad y la expresión corporal no deben ser interpretadas como simples actividades recreativas, sino como pilares fundamentales de la arquitectura cerebral y emocional del infante.

El movimiento se constituye como el primer sistema de comunicación y exploración del ser humano, estableciendo una conexión intrínseca entre la maduración neurológica, la gestión afectiva y la adquisición de capacidades cognitivas superiores.

A través de la promoción sistemática del juego corporal y la interacción lúdica con el entorno, se facilita la construcción del esquema corporal, el cual actúa como la base sobre la cual se estructura la personalidad y la autonomía del individuo.

De esta manera, la integración de habilidades como la coordinación visomotora, la orientación espacial y el equilibrio dinámico no solo optimiza el control físico, sino que

REFERENCIAS

- Berrueta, P.P. (1996). La psicomotricidad en España: de un pasado de incompreensión a un futuro de esperanza. *Psicomotricidad. Revista de Estudios e Experiencias*, volumen 2, número 53 (57-64)
- Biasca, A. (2011). *Expresión corporal y psicomotricidad: Con ejercicios prácticos* (Vols. 1-2). Grupo Océano.
- Carrillo-Bejarano, M., Acosta-Ortiz, N. F., Acosta-Parades, V. I., & Acosta-Torres, M. A. (2025). Un paso al desarrollo de la psicomotricidad y expresión corporal en educación inicial. Editorial UTH. <https://repositorio.uth.edu.ec/handle/223456789/17254>
- García-Núñez, J. A. *Psicomotricidad y Educación Infantil*. Madrid, CEPE, 1994
- LE BOULCH, J. (1981). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento a los seis años*
- Llana Linares, M., & Sánchez Rodríguez, J. (2003). *Psicomotricidad y necesidades educativas especiales*. Ediciones Añibe.

Madrid: Dañate.

Mendilara Rivas, J. (2008). *La psicomotricidad educativa: Un enfoque natural*. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2), 199-220.
<https://www.redalyc.org/pdf/774/77414780012.pdf>

Ministerio de Educación de Ecuador (MIMEDUC). (2014). *Currículo Educación Inicial*.
<https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-inicial/>

Molina-Cavallas, M. L., & Palma-Villavicencio, M. (2022). *Desarrollo de la expresión corporal en tiempos de pandemia a través de manual de actividades*. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun*, 6(11), 104-118.
<https://doi.org/10.46322/yachasun.v6i11.104>

Ortiz, D. S. (2021). *La psicomotricidad: Lazos entre teorías y prácticas*. Editorial Noveduc.

Sánchez García, A. (2020). *La psicomotricidad en el desarrollo integral del niño*. *Revista Uniandes* Episteme, 7(1).
<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimw/article/view/1838>

Schüco, M. (2011). *Manual de psicomotricidad, ritmo y expresión corporal* (1ra ed.). Wolters Kluwer.

Vayer, P. (2011). *Equilibrio Corporal: un abordaje dinámico dos problemas de actitud y de comportamiento*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984

Vázquez, T. C. V., Herrera, D. G. G., Encalada, S. C. O., & Álvarez, J. C. E. (2020). *Estrategias didácticas para trabajar con niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA)*. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KIONOMIA*, 5(1), 589-612.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7424424>

RESOLUCIÓN



RED INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN GALILEO ECUADOR
RESOLUCIÓN N° REDIGEC 2025-029
ASAMBLEA EXTRAORDINARIA N° 028

La Red Internacional de Investigación Galileo Ecuador, registrada bajo el Nro. SENESCYT-REG-RED-22-0262, es uno de los atribuciones que le confiere los artículos 3 y 5 de su estatuto:

CONSIDERANDO

Que en el plan anual de funcionamiento de REDIGEC, se contemplan las funciones propias de las actividades de investigación como estrategia para el cumplimiento de su objeto social.

CONSIDERANDO

Que se ha solicitado el proceso de arbitraje por pares de expertos, mediante la técnica doble ciego, de acuerdo a los estándares internacionales que rigen la materia al igual que: proyecto de investigación / Producto(s) educativo(s)-investigativo(s) / Prototipo(s) / Proyectos de investigación o de naturaleza editorial; título: **MANUAL DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL Y PSICOMOTRICIDAD**

CONSIDERANDO

Que el Grupo de Investigador "PDCA", "Educación" y "Psicología", con competencias en el caso, presentaron ante la instancia de la Coordinación Académica el informe técnico pertinente y el mismo recomendó la aprobación para publicación con aval de arbitraje, fundamentado en la producción, producción y difusión investigativa, desde la rigurosidad científica.

CONSIDERANDO

Que es atribución de esta instancia evaluar las recomendaciones de los unidades operativas que conforman REDIGEC y en todos sus capítulos interseccionales, en relación a los procesos de arbitraje por pares de expertos, mediante la técnica doble ciego en correspondencia a los estándares internacionales que rigen la materia a: proyectos de investigación / Producto(s) educativo(s)-investigativo(s) / Prototipo(s) / Proyectos de investigación o de naturaleza editorial; de instancias académicas o científicas que así lo soliciten y de acuerdo a la disponibilidad de grupos de investigación asociados a este red que poseen las condiciones académicas pertinentes entre sus miembros asociadas.

CONSIDERANDO

Que la Red Interseccional de Investigación Galileo Ecuador, ha sido creada para la cooperación científica y tecnológica en el cumplimiento de su objeto social.

RESUELVE

ARTÍCULO 1. Aprobar y acompañar la aprobación académica por pares de los Grupos de Investigación con competencia, en favor del desarrollo, investigación y publicación del prototipo **MANUAL DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL Y PSICOMOTRICIDAD**. Así mismo, la publicación **ON LINE** en el sitio web institucional.

ARTÍCULO 2. Comunicarse a la institución solicitante. De su conocimiento y fines pertinentes.

Daño y firmado en Guanoqui, Ecuador, a los tres días del mes de noviembre de dos mil veintidós.

