

"RELAJACION"

DE CUELLO.- Tritando al hombre que se duerme dando cabezadas.

Cabeza caída. Brazos caídos.

Se controla moviendo la cabeza de los niños.

DE BRAZOS.- Como un sauce llorón.

Brazos caídos flojos. Inclinación del tronco.

Se controla haciendo balancear los brazos suavemente, uno y otro, y ambos a la vez.

DE TRONCO.- El niño sentado en el suelo es balanceado hacia atrás y adelante por dos niños.

Se controla por sí mismo.

DE MANOS.- Codos sobre la mesa, manos caídas como un muñeco de trapo, con movimiento semicircular y arriba y abajo.

Se controla empujando la mano hacia arriba que debe caer como muerta.

## "CONTRACCION Y RELAJACION DE DEDOS"

- ++ Enganchar el índice de una mano con el de la otra.  
Tirar fuerte. Aflojar poco a poco.
- ++ Enganchar los cuatro dedos de una mano con los cuatro de la otra. Tirar fuertemente. Aflojar poco a poco.
- ++ Enganchar cada dedo de una mano con toda la mano contraria.  
Tirar fuerte. Aflojar poco a poco.
- ++ Con el índice y pulgar formar cadena y tirar fuerte.  
Aflojar poco a poco

## "CONTRACCION Y RELAJACION DE MANOS"

- Hacer unio fuerte con el pulgar dentro.  
Aflojar poco a poco.  
Primero con una mano. Después con la otra. Finalmente con las dos a la vez.
- Apretar fuertemente las palmas de los dos manos. Apretar.  
Aflojar poco a poco e ir separando.
- Apretar fuertemente las manos con los dedos entrecruzados.  
Aflojar poco a poco.
- Tomar con la mano derecha la muñeca contraria. Apretar.  
Relajar poco a poco
- Lo mismo cambiando de mano.
- Cogerse los brazos con ambas manos. Apretar fuerte.  
Relajar poco a poco.

## "CONTRACCION Y RELAJACION DE PIERNAS"

- !. El niño sentado en alto con las piernas colgando.
- !. Levanta una pierna y la deja caer.
- !. Levanta suavemente una pierna y la vuelve suavemente.
- !. Levanta ambas piernas y las deja caer.
- !. Levanta suavemente ambas piernas y las vuelve suavemente.

## RELAJACION EN POSICION DE PIE.

- Cabeza caída
- Brazos caídos
- Un solo brazo en penduleo (Tronco ligeramente inclinado)
- Dos brazos en penduleo
- Tronco, por medio de balanceo
- piernas, flexionando poco a poco
- Rodillas, por flexionado lento.
- Todo el cuerpo en sucesión.

## RELAJACION EN POSICION HORIZONTAL

- El niño acostado de espaldas al suelo, cierra los ojos (si quiere), los brazos caidos a lo largo del tronco.
- Se le va relajando miembro por miembro.
- Las piernas se relajan levantandolas y dejándolas caer a plomo.
- El resto del cuerpo se va relajando con palabras tal que así:

Las manos son de algodón, suaves, blandas.....

Los brazos son de mantecquilla ....

-tc.

El ejercicio se realiza hablando muy bajo y moviéndose entre los niños lentamente.

## RELAJACION Y CONTRACCION CAMINANDO

- Ponemos a los niños en marcha (con música, un ritmo, etc) y a una orden establecida de antemano, ellos quedan quietos relajados (sauce) o petrificados (estatuas).
- "Marcha de los gigantes". Los niños caminan de puntillas extendiendo los brazos hacia arriba hasta que agarren el techo.
- Adoptar la posición de sauce y caminar con ella.
- Alternamos (Según orden convenida) "Gigantes" y "Sauces".

## EJERCICIOS DE SILENCIO Y CONTROL DE MOVIMIENTOS.

- Abrir y cerrar una puerta silenciosamente
- Sentarse y levantarse de una silla sin hacer ruido.
- Transportar la sillita sin hacer ruido al levantarla y dejarla.
- Colocar objetos sonoros en una caja sin que se oigan sonar.
- Todos los que se nos ocurran.

## JUEGOS DE INHIBICION

## "El rey del silencio"

El rey está sentado en medio del círculo de los demás subditos.

Llama por señas a uno de ellos que debe venir a sentarse a su lado. Si viene en silencio será su primer ministro. Si hace algún ruido, el rey pone mal gesto y lo manda al sitio.

Llama a otro, así hasta que tenga dos ministros.

Después los manda al sitio.

Nombra a su sucesor y sigue el juego.

NOTA: El rey puede llevar una capa roja y corona.

El primer ministro puede vestir capa azul.

"¿Quién es?"

*Situación, observación, inhibición  
(estímulo táctil)*

Los niños están sentados en círculo.

A una señal todos cierran los ojos

La maestra toca a uno en el hombro

Este se esconde

La maestra da otra señal

Los niños abren los ojos

En total silencio miran quien falta

El que primero cree saberlo se pone en pie (!en silencio)

Dice en voz baja el nombre.

## JUEGOS DE INHIBICION

"La sonrisa"

*Inhibición y atención*

Los niños formados en círculo

Uno posee la sonrisa

Los demás están serios

El que tiene la sonrisa la coge en la mano y la envía a otro

El que cree que la recibe sonreirá

Si se equivoca sale del juego

NOTA: Se pueden hacer bobadas para que todos rían y pierdan.

## EQUILIBRIO CINETICO

## JUEGOS

## "Los leones del circo".

Se colocan los cajones en círculo como en los circos.

Un niño es el domador, y les hace subir a los cajones.

El domador tiene una varita.

El domador les hace hacer diversos ejercicios de equilibrio.

Los leones se pueden bajar de los cajones y correr por la jaula.

Pero si el domador los toca con la varita cuando están en el suelo, pasan ellos a ser domadores.

## EJERCICIOS DE INHIBICION EN MARCHA

- Marchar a su aire por la sala sin hacer ruido.
- Marchar a su aire y pararse cuando se oiga un sonido
- Marchar a su aire y caerse cuando se oiga un sonido
- Marchar de puntillas a diferentes ritmos. Parar a una orden.
- Marchar a ritmo muy lento
- Marchar a ritmo muy rápido.
  
- Y todas las variaciones que nuestra gran imaginación ponga a disposición.

## JUEGOS DE INHIBICION

## "El negro Juan"

Se trazan dos líneas paralelas separadas 10 o 15 m.

Los niños se colocan a uno y otro lado de las líneas.

En medio se coloca uno de ellos.

El del medio grita "Negro Juan" tres veces.

En ese momento todos los niños deben ir a la parte opuesta.

El del centro debe cazar a alguno.

El **cazado** se une al del centro y le ayuda.

El del centro puede engañar diciendo cualquier cosa.

El niño que vaya a cruzar sin haber dicho "Negro Juan" pasa al centro.

Así hasta que se acaban los niños o llega la hora de salir.

## JUEGOS DE INHIBICIONES

## "El guardia y los automóviles"

- Todos los niños son coches, menos el guardia.
- Los coches van como locos a su aire.
- El guardia tiene un pito.
- Cuando quiere, el guardia toca el pito.
- Cuando toca el pito, todos deben frenar.
- El que no frene está averiado y se va al garaje.
- Así hasta que la ciudad quede sin coches.

NOTA: No es aplicable en el caso de coches, guardias, ciudades y pitos de verdad.

## JUEGOS DE INHIBICION

## "Pobre gatito"

- Los niños en círculo en cuclillas o de rodillas.
- Uno en el centro es "El pobre gatito".
- El "Pobre gatito" se acerca a uno y le maulla y le pone cara de lástima, le sonríe etc.
- Este niño debe acariciar el lomo del gatito tres veces, diciéndole "pobre gatito".
- El resto de niños puede reírse.
- Si el acariciador se ríe, pierde.

## JUEGOS DE INHIBICION

## "La orquesta"

- Los niños eligen un instrumento fácil de imitar.
- Se forma una orquesta con movimiento y sonido.
- Hay un director de orquesta.
- En un momento señala a un niño.
- Todos los demás cesan en su tocar.
- El solo sigue tocando.
- El director cambia, señalando a otro, que rápidamente se pone a tocar su instrumento.
- Sigue toda la orquesta.
- Etc.
- Pierde el que se equivoque.

## EJERCICIOS DE INMOVILIDAD

- Inmovilizamos progresivamente cada una de las partes del cuerpo, estando sentados, estando de pie...
- Hacemos movimientos con algún miembro inmovilizado.
- Los mismos ejercicios en marcha.

## INMOVILIDAD DE UNA PARTE DEL CUERPO EN MARCHA

- Caminar llevando una vela encendida sin que vacile la llama.
- Caminar llevando una campanilla sin que tintinee.
- Transportar una cuchara con arroz, azúcar, un huevo...
- Caminar con una botella y un vaso en una bandeja.
- Caminar con ellos llenos.
- Caminar con un vaso sobre la palma de la mano.
- Caminar con una pulsera de campanillas sin que suene.

## EQUILIBRIO ESTÁTICO

- 1.- De pie manos a los costados  
De pie manos atrás  
Con pies juntos y con pies separados.
- 2.- De pie sobre un ladrillo de 10x15x30 con manos a los lados atrás, en la cintura, en los hombros, en la cabeza.
- 3.- Arrodillarse con apoyo de las manos  
Levantarse con el mismo apoyo.
- 4.- Arrodillarse con una mano atrás.  
Levantarse.
- 5.- Arrodillarse sin apoyo  
Levantarse sin apoyo.
- 6.- Arrodillarse con una sola rodilla y apoyo de manos  
Levantarse
- 7.- Arrodillarse con una sola rodilla y una sola mano.  
Levantarse.
- 8.- Arrodillarse con una sola rodilla y sin apoyo

## EQUILIBRIO ESTÁTICO

- 9.- Flexionar el tronco en ángulo recto, rodillas tensas, sin moverse.
- 10.- Ponerse de puntillas apoyados con dos manos en una silla.
- 11.- Ponerse de puntillas apoyados con una mano en una silla.
- 12.- Ponerse de puntillas apoyados con la punta de los dedos de la mano en una silla.
- 13.- Ponerse de puntillas sin apoyo.
- 14.- Mantenerse sobre un pie, con el otro flexionado hacia atrás.
- 15.- Mantenerse sobre un pie, con el otro flexionado hacia atrás en marcha lenta.
- 16.- Mantenerse sobre un pie, y hacer ejercicios con la otra pierna.
- 17.- Hacer el avión.

## EQUILIBRIO CINETICO

## "Marchas".

- 1.- Marchar sobre un camino marcado de 30 cm. y 3 m.  
Hacer el camino mas estrecho. Hasta 15 cm.
- 2.- El mismo ejercicio, pero de forma que el camino forme figuras (Cuadrado, Rombo, zig-zag etc.)
- 3.- Marchar dentro de un círculo de 2 m. de diámetro lo más posible pegados a él.
- 4.- Marchar por fuera.

NOTAS: Estos ejercicios se pueden hacer marcando un ritmo.

## JUEGOS DE EQUILIBRIO CINETICO.

## "Los conejitos"

Se traza un círculo amplio.

En el centro se coloca una "zanahoria "

Los conejitos dan vueltas alrededor del círculo, sin pisarlo.

A una orden convenida, los conejitos entran corriendo a por la zanahoria.

NOTA: Vale engañar haciendo otras señales.

## JUEGOS DE EQUILIBRIO CINETICO

## "El bosque del ogro"

Se dibuja un cuadrado de 3x3 m.

Los niños caminan por fuera de él

En el centro está el ogro que quiere atraerlos prometiéndoles cosas.

El que entre en el cuadrado, voluntaria o involuntariamente puede ser atrapado por el ogro.

Los niños pueden entrar y salir corriendo del bosque sin dejarse atrapar.

Cuando alguien sea atrapado, para a ayudar al ogro.

## EQUILIBRIO CINETICO MARCHAS Cont.

- 1.- Marchar sobre un círculo, óvalo, cuadrado, triángulo, rombo línea ondulada, en estrella...
- 2.- Marchar en línea recta 2 m: colocando un pie delante del otro.
- 3.- Marchar en igual forma sobre un círculo y un óvalo
- 4.- Marchar hacia delante y a una orden, hacerlo hacia atrás.
- 5.- Marcha lateral
- 6.- Marcha con cruce lateral. El pié izquierdo cruza por delante del derecho.
- 7.- Marcha con cruce por detrás. El pié izquierdo cruza por detrás del derecho.

## EQUILIBRIO CINETICO MARCHAS

## JUEGO

## "El tren".

- Los niños se colocan en filas paralelas de cinco o seis.
- El primero hace de locomotora.
- A una señal se pone en marcha.
- Da una vuelta alrededor de la fila.
- Al pasar por cabecera de línea el segundo se engancha.
- Dan una vuelta.
- Al pasar por cabecera, se engancha el tercero.
- Cuando todos se han enganchado, el tren se pasea.

NOTA: La muñeca debe llevar el movimiento de una biela con el brazo derecho, y todos se engancharán a ese movimiento.

## EQUILIBRIO CINETICO. MARCHAS.

## EJERCICIOS CON LADRILLOS.

- Todos los ejercicios que hemos realizado con calles los hacemos ahora, formando las calles con ladrillos.
- También pueden pasar a caminar por encima de los ladrillos.

## EQUILIBRIO CINETICO

## EJERCICIOS SOBRE CAJONES BAJOS.

Cajones: 25x20x30

- Realizamos todo tipo de equilibrios encima de los cajones.
- Pasamos de uno a otro, una vez separados estos.  
(Los separaremos cada vez más).

## EQUILIBRIO CINETICO

## JUEGOS

## "El río"

Se traza un río de 1,50 a 3 metros de ancho.

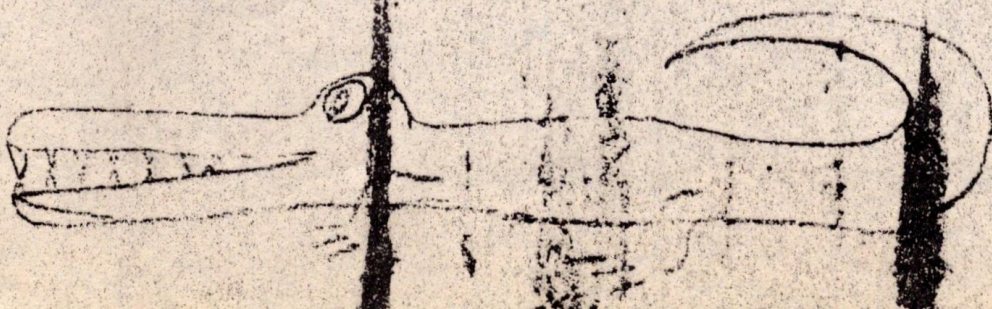
Es conveniente pintarlo de azul.

Los niños, divididos en dos grupos, tienen que atravesar el río sin mojarse.

Para ello cuentan con tres ladrillos, que irán colocando a lo ancho del río a medida que van pasando.

Una vez llegado a la otra orilla, el niño de aquella, lo atraviesa hacia aquí.

Gana quien menos se moje, o se caiga.



## EJERCICIOS DE PERCEPCION SONORA.

Silencio absoluto.

Escuchar: -tic-tac

palmas suaves (con guantes) de más débil a más ~~XXXXXX~~  
Fuerte y viceversa.

-Compas marcado en el suelo con los dos pies juntos  
de suave a fuerte.

Etc.

Reconocer si el ritmo es Rápido, Lento o Regular en p<sup>ri</sup>mas  
pendero hierro pies etc.

Utilizar la voz: Alta, baja etc.

EJERCICIOS DE DISCRIMINACION DE SONIDOS (Reconocimiento de los ruidos característicos de las acciones)

Realizar varias acciones haciendo que presten atención al ruido que se hace con cada una de ellas.

- Abrir y cerrar una puerta
- Rasgar una hoja de papel
- Botar una pelota
- Dar cuerda a un reloj despertador
- Arrastrar una silla
- Dar vueltas a las hojas de un libro o revista
- Hacer sonar instrumentos

A continuación, los niños se vuelven de espaldas y se realiza cualquiera de estas acciones que han de reconocer por el sonido característico.

EJERCICIOS DE RECONOCIMIENTO DEL SONIDO DE DIVERSOS OBJETOS Y MATERIALES.

Vidrio

Madera

Plástico

Etc.

Producir el sonido característico de cada materia u objeto a la vista del niño, diciendo el nombre de la materia o el objeto.

- Fuera de la vista del niño, repetimos los sonidos y él debe identificar la materia o el objeto.

Variación: asociar a cada sonido un ruido onomatopéyico que el niño debe pronunciar al oír el sonido producido.

## EJERCICIOS DE MEMORIA AUDITIVA

- Producimos dos sonidos bien diferenciados, a la vista del niño.

- A continuación, sin que el niño lo vea, producimos uno de esos sonidos y el niño debe reconocer cual es.

- Vamos aumentando de dos sonidos a tres; a cuatro; etc.

Variación: el niño, en vez de decir cual es el sonido que se produce debe decir el que falta. (O los que faltan)

## EJERCITACION PROGRESIVA DE LA MEMORIA AUDITIVA

- Decir un número ..... el niño lo repite

- Decir dos números..... el niño los repite al mismo ritmo

- Decir m números..... el niño los repite al mismo ritmo.

Este ejercicio primero es a ritmo lento y se va aumentando progresivamente.

Variación: El mismo ejercicio con nombres de colores, animales etc.

## ATENCIÓN Y MEMORIA PROGRESIVA DE ORACIONES.

Recitamos una frase de 8 sílabas

- El niño la debe repetir
- El niño debe contestar a preguntas sobre el contenido de la frase.

Ejemplo: Juana tiene un gato.

¿Quién tiene un gato?

¿Que animal tiene Juana?

Recitamos una frase de 13 sílabas.

- El niño realiza el mismo ejercicio.

Vamos aumentando el número de sílabas y repetimos el ejercicio.

## ATENCIÓN Y MEMORIA PROGRESIVA EN CUENTOS Y NARRACIONES.

El ejercicio es semejante al de frases.

Únicamente que las frases forman parte de un todo que es un cuento.

A cada frase se para la narración y se hacen preguntas según la ficha XXIV.

Así se termina el cuento.

Cuando lo sepan bien, ellos deben contarlo procurando que el vocabulario se recuerde.

Variación: Cuando ya dominan bien el cuento, se vuelve a contar, pero introduciendo errores, que los niños deben "cazar".

## ATENCIÓN Y MEMORIA PROGRESIVA EN MELODÍAS.

- Hacemos escuchar al niño una melodía sencilla y le decimos su nombre. (Repetimos varias veces)
- Hacemos oír al niño otra melodía (Otro día) y le decimos su nombre.
- Hacemos escuchar al niño las dos melodías seguidas diciéndole el nombre (Recordándole, más bien).
- Y así vamos encadenando melodías, siempre en el mismo orden.
- Al cabo del tiempo, el niño al oír los primeros compases, debe reconocer la melodía.

Aplicación: Al aprendizaje de canciones sencillas.

(Melodía recordada y frases recordadas).

## EJERCICIOS DE COORDINACION AUDITIVO-MOTRIZ

diferenciación de la intensidad del sonido por repetición.

- Dar un golpe fuerte en un tambor
  - Repiten en la mesa (o con palmas)
- Dar un golpe suave en un tambor
  - Repiten en la mesa ( )
- Dar un golpe fuerte y otro suave
  - Repiten en la mesa ( )
- Dar dos golpes muy fuertes
  - Repiten
- Dar dos golpes muy suaves
  - Repiten
- Dar tres golpes muy fuertes
  - Repiten
- Combinar fuerte, debil fuerte
  - Repiten
- Etc.

EJERCICIOS DE ATENCION Y COORDINACION  
AUDITIVO-MOTRIZ Y MEMORIA.

Asociar una acción a un número, un color o un nombre determinado.

Que el niño repita lo que debe hacer antes de comenzar con el ejercicio.

- Al nombrar el número 1 debeis levantaros.

Yo nombro varios números y entre ellos el 1.

- Varias consignas juntas: con el 1 os levantais, con el 5 dais palmas... etc.

- Los mismos ejercicios con colores.

EJERCICIOS DE COORDINACION AUDITIVO-MOTRIZ DURANTE UNA  
NARRACION.

- Con el cuento de caperucita.

"Al oír la palabra "Caperucita", dar una palmada

"Al oír la palabra "Sombrero", Tocarse la cabeza

"Al oír la palabra "Abuelita", Imitar las gafas

"Al oír la palabra "Enferma", poner las manos en señal de  
dormir

"Al oír la palabra "Comida", Realizar el gesto de comer

Etc.

- Primero damos una sola orden: Con "Caperucita", dar una  
palma.

y contamos el cuento completo.

- La siguiente vez lo recitamos con dos órdenes.

- Etc.

## ACTIVIDADES LUDICAS. JUEGOS.

## "EL ZOOLOGICO" (Discriminación Auditiva)

Los jugadores forman parejas y eligen un animal cuyo grito sepan imitar.

A uno de ellos se le vendan los ojos. Al otro no.

Los de los ojos vendados se colocan en un lugar de la habitación. Los otros en la otra, y sin oírse, lanzan el grito que han elegido.

Los de los ojos vendados deben andar hasta encontrar a su pareja.

Quien antes encuentre a su "animal", ha ganado.

Variante: Se le vendan los ojos a los dos componentes de la pareja y se les revuelve por la habitación. deben encontrarse, lanzando ambos el sonido elegido.

## ACTIVIDADES LUDICAS. JUEGOS

## "LA PAJARERA" (Atención y memoria auditiva)

Los niños se sientan en círculo y se eligen un pájaro. El director del juego (Maestro) cuenta una historia en que aparezcan los nombres de los pájaros elegidos.

Cada vez que un niño oye el nombre de su pájaro, se levanta y aletea un poco. Y se sienta. Sigue la narración.

Cuando se nombra la palabra "Cavilán", que nadie ha elegido, todos los niños se deben tapar los ojos y lanzar un grito de terror.

Cuando se diga la palabra pajarera, todos los niños se levantan y aletean.

Quién se equivoque, va saliendo del círculo del juego.

## ACTIVIDADES LUDICAS. JUEGOS

## "JUANA FUE DE COMPRAS" (Atención y memoria auditiva)

Los jugadores se colocan en círculo. El director de juego comienza el recitado: "Juana ha ido de compras y se ha comprado un lindo vestido". Todos los niños repiten la oración a la vez que hacen el gesto de vestirse.

El director sigue: y también unos zapatos. Los niños deben repetir las dos frases seguidas, haciendo el gesto de vestirse y de ponerse los zapatos.

Y también unos guantes.

Y así sucesivamente.

Quién se equivoque va saliendo del juego.

## EJERCITACION DE LA MEMORIA VISUAL

Recordar el objeto que falta.

Presentamos al niño varios objetos.

Le decimos que los nombre.

Tapamos los objetos y quitamos uno.

Los destapamos

Pedimos al niño que diga cual es el que falta.

Comenzamos con pocos objetos. Y vamos quitando uno, dos...

Seguimos con más objetos cada vez.

20

## EJERCITACION DE LA MEMORIA VISUAL

Recordar la tarjeta de color que falta.

El ejercicio es igual que el de la ficha XXXIII pero con tarjetas de diferentes colores.

## EJERCITACION DE LA MEMORIA VISUAL

En un cuadrado de 30X30 cm. se colocan dos pequeños objetos iguales.

Se hace que el niño los observe bien.

Se retiran los objetos y se pide al niño que los coloque tal y como estaban antes.

Vamos aumentando gradualmente de número de objetos.

Variación: Ahora los objetos tienen sentido y vamos formando por ejemplo, un pueblo, con casitas, iglesia etc.

Lo desmantelamos y pedimos que el niño lo vaya rehaciendo según estaba. (Conservamos el trazado de caminos, puentes etc. que sirvan de guía al niño.

## EJERCITACION DE LA MEMORIA VISUAL

a) Presentar una tarjeta con el dibujo de algo.

Guardamos la tarjeta y mostramos un mural en que aparece la figura de la tarjeta. El niño debe reconocerla y decir donde está.

b) El mismo ejercicio mostrando dos tarjetas. Tres. Etc.

c) Mostrar una tarjeta con una sola figura. Hacerla observar atentamente.

Entregamos después al niño un montón de tarjetas entre la que está la que le hemos mostrado. El niño debe reconocerla.

El mismo ejercicio mostrando dos tarjetas. Tres. Etc.

d) Mostrar un mural con varias figuras.

Entregar al niño varias tarjetas con figuras de las que aparecen en el mural.

Sobre una superficie en blanco el niño debe colocar las tarjetas en la misma posición en que aparecen los dibujos en el mural.

## EJERCITACION DE LA MEMORIA VISUAL

Presentar parejas de objetos diferentes (Sin relación entre ellos) al niño y hacer que se quede bien con las parejas nombrándolas varias veces.

Deshacemos las parejas y revolvemos los objetos.

Entregamos uno al niño y pedimos que entre todos los demás seleccione el que formaba pareja con él.

Comenzamos con pocos objetos para ir aumentando poco a poco el número de ellos.

Variación: Una vez formadas las parejas intercambiamos dos objetos de pareja.

El niño debe reconocer cuales se han intercambiado y colocarlos de nuevo en pareja como estaban antes.

NOTA: Todo el ejercicio se puede realizar con tarjetas de colores.

ATENCIÓN, PRECISIÓN EN EL RECUERDO Y  
MEMORIA VISUAL.

Mostramos una tarjeta que representa a un objeto cualquiera en un color cualquiera con varios detalles.

Hacemos que el niño la observe bien.

La ocultamos y pedimos al niño que nos cuente todo lo que recuerde del objeto de la tarjeta.

En un principio los detalles serán simples, para ir aumentando en cantidad y dificultad.

Si el niño no recuerda bien podemos ayudarlo con preguntas.

## EJERCICIOS DE IMITACION DE ACTITUDES

- Mostramos al niño un pañuelo rojo  
un cochecito  
una pelota  
Etc.

Le damos las siguientes órdenes:

Caminar cuando aparezca el pañuelo  
Cerrar los ojos " " " cochecito  
Agacharse " " " " " pelota  
Etc.

Damos una sola orden al principio y vamos aumentando .

VARIACIONES: Mostramos tarjetas de colores y una sin color cuando aparezca esta, el niño debe decir !Nada!.

Mostramos entre las tarjetas de colores, una con la imagen de un animal. El niño debe saltar al verla.

## ACTIVIDADES LUDICAS- JUEGOS

Ejercicio de SILENCIO=OBSERVACION=INHIBICION=MEMORIA VISUAL  
ESTIMULO TACTIL=SONORO.

## "EL JUGADOR ESCONDIDO"

Los jugadores estan en círculo en el suelo. Todos cierran los ojos a una orden. El director toca el hombro de uno de ellos, y este en silencio abandona la clase.

A la segunda orden todos abren los ojos y deben nombrar al que se ha ido fuera.

Bana quién primero lo diga.

VARIACION: Cuando el niño ha salido fuera, uno de los de dentro cambia de sitio o se esconde en el aula.

El de fuera, al entrar, debe reconocer a quien se ha cambiado o se ha escondido.

## ACTIVIDADES LUDICAS=JUEGOS

Ejercicio de ATENCION=OBSERVACION=MEMORIA VISUAL= ESTIMULO  
TACTIL.

## "EL INSPECTOR"

Se dividen los niños en dos bandos, frente a frente.

De cada bando sale un niño y se colocan frente a frente, observandosen bien en todos los detalles, durante un tiempo.

Ahora se dan la vuelta y se cambian de vestimenta, de peinado etc. ayudados por los niños de su bando.

A una señal se vuelven a enfrentarse y deben reconocer todos los cambios que ha habido.

Se puntua por aciertos y errores.

NOTA: El juego comienza con pocos cambios para ir aumentando.

## ACTIVIDADES LUDICAS=JUEGOS

Ejercicio de ATENCION=ESTIMULO VISUAL=COORDINACION VISOMOTRIZ

## "LA VARITA MAGICA"

Se traza un círculo en el suelo, alrededor del cual se colocan los niños.

En el centro se coloca el conductor del juego (Maestro) con una varita mágica (De bruja).

Según mueva la varita a derecha, a izquierda, arriba, abajo etc. según un código convenido, los niños realizarán acciones de caminar a derecha, a izquierda, arriba brazos, agacharse etc.

Cuando suelte la varita todos deben correr a esconderse en el lugar determinado como "casa".

A quién coja sale del juego o hace de bruja.

## EJERCITACION DE LA PERCEPCION TACTIL

Ejercicios previos:

-Reconocimiento de cualidades: Liso-Rugoso  
Aspero-Suave  
Duro-Blando

Educación del sentido del peso: Pesado- Liviano

Educación del sentido térmico: Caliente-Frío

## APLICACIONES:

Hacemos series de objetos (Piedra y papel). Los entregamos al niño para que digan sus propiedades.

Aumentamos el número de objetos y repetimos.

Realizamos el mismo ejercicio teniendo el niño los OJOS VENDADOS.

VARIACION: Entregamos al niño parejas de objetos para que los reconozca bien. Después tapamos los ojos al niño y le entregamos un objeto. Debe encontrar entre los demás el que hace pareja con él.

## PERCEPCION TACTIL

## JUEGOS.

## "LA ARDILLA Y LA NUEZ"

Los niños se colocan en círculo separados como un metro. Colocan las manos atrás abiertas y van recibiendo de uno que hace de ardilla varios pequeños objetos (que se cogen bien con la palma de la mano).

El que recibe la nuez debe correr detrás de la ardilla. Si no le coge, pasa a hacer de ardilla.

NOTA: Todos los niños han tocado y reconocido los objetos que portará la ardilla.

## PERCEPCION TACTIL

## JUEGOS.

## "EL GOLPE ESPERADO"

Se colocan todos los niños formando un círculo amplio y uno de ellos en medio, que se tapaná los ojos con una mano y colocará la otra extendida detrás de la espalda.

Un niño se adentra en el círculo y golpea en la mano del que está en el centro.

Puede hacerlo suave o fuerte.

Si el golpe es suave, el niño del centro no se mueve.

Si el golpe es fuerte, el niño del medio debe correr pa a atrapar al niño que le dió, antes de que llegue a su sitio.

Si lo coge, este ocupará el lugar en el centro.

## MEMORIA MOTRIZ

## Ejercitacion

El maestro coloca a los niños en una determinada posición.  
(Un solo brazo primero, el otro después, una pierna etc.)  
Se mantiene la postura durante un par de segundos y se manda volver a posición normal.

Ahora pedimos que los niños se coloquen en dicha posición sin el modelo del maestro.

NOTA: Muchas variaciones.

## MEMORIA MOTRIZ

## Ejercitacion

Ejercicio semejante al de la ficha 46 pero con movimientos circulares de los brazos.

- Horizontalmente
- Verticalmente
- De fuera a dentro
- De dentro a fuera
- Con un solo brazo
- Con los dos

Etc.

PSICOFUNCIONAL

48

MEMORIA MOTRIZ

Ejercitacion

-Diversos ejercicios de extensión de brazo delante, al costado  
abajo etc.

-Dar orden de ejecutar una serie de dos a un estímulo con-  
venido.

Aumentamos a serie de tres.

Etc.

PSICOFUNCIÓNAL

ORIENTACION EN EL ESPACIO

"ARRIBA"

- Mirar y señalar arriba
- Nombrar lo que allí vea
- Responder: ¿Dónde está el techo?  
¿Dónde está la lámpara?  
¿Dónde está el cielo?  
¿Dónde está el avión?
- Mover el brazo, una pierna, un bastón, la cabeza... hacia arriba.
- Arrojar una pelota hacia atrás con ambos brazos.
- Despedirse agitando un pañuelo en alto
- Buscar un avión en el cielo.

"ABAJÓ"

- Los mismos ejercicios

## ORIENTACION EN EL ESPACIO

## "ATRAS"

- Enseñamos este conceptos por oposición al de delante. Así pues diremos al niño que todo lo que ve se da media vuelta a la cabeza, está detras.
  - Ejercicios semejantes a los de "Delante"
  - Ejercicios mezclando: arriba, abajo, delante, detras.
  - Con una mano escondida detras de la espalda realizar varios ejercicios con la mano derecha.
- Cambiar de mano. Realizar otros ejercicios así.
- Llegar a que el cambio de mano sea rápido.

## ORIENTACION EN EL ESPACIO

## "DELANTE"

- Todo lo que veas, está delante tuyo.
- Cuidamos de que el niño no gire la cabeza.
- Le preguntamos por objetos que estando delante de él no haya nombrado.
- Da media vuelta y le decimos que ahora todo lo que ve está delante suyo.
  - Etc.
  - Mezclamos los conceptos: Señala hacia arriba, abajo, delante... etc.
  - Dar palmas: arriba, arriba, arriba. Abajo, abajo, abajo. Delante, delante, delante.
  - Dar palmas: arriba, abajo, arriba, delante, delante,... etc

## ORIENTACION EN EL ESPACIO CON RELACION A UNO MISMO.

## "ARRIBA ABAJO"

- Manos arriba de la mesa

Manos abajo de la mesa.

- Arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, arriba, abajo etc.  
aumentando el ritmo.

- Nos paramos en un momento y preguntamos: ¿Donde están las manos?.

- Etc.

## "SUBIR BAJAR"

- Ejercicios semejantes con un banquito y si se puede con una pequeña escalera (Subir, Bajar)

## ORIENTACION EN EL ESPACIO

## "COSTADO"

- Levantar los brazos y explicar que indican los brazos.

- Levantar un solo brazo, extender el índice en actitud de señalar y girar la cabeza hacia allí.

- Nombrar todo lo que vean.

- Proceder igual con el otro brazo.

- Girar la cabeza sin levantar ya los brazos y nombrar lo que vean.

- Palmear a un costado y a otro, haciendo vaiven con el cuerpo.

- Mezclar en ejercicios: arriba, abajo, delante, detras, costados.

NOTA: Aún no decimos nada de DERECHA y IZQUIERDA .



## LOS OBJETOS EN EL ESPACIO Y SUS RELACIONES ENTRE SI

Colocar varios objetos según las órdenes de la maestra:

Cerca de la mesa

Debajo de la ventana

Todos juntos

Todos separados

En dos montones

Etc.

La maestra coloca varios objetos juntos, cerca, lejos, separados etc. y pide que los niños digan lo que ella ha hecho

## LOS OBJETOS EN EL ESPACIO Y SUS RELACIONES ENTRE SI

Definir la situación de los objetos del aula:

El cuaderno encima del pupitre

El papel ra debajo de la pizarra

La ventana cerca de la puerta

La silla detras de la mesa

Etc.

Ordenar la colocación de un objeto, con relación a otro:

La pelota encima de la mesa

La pelota debajo de la mesa

encima de la silla

Etc.

Ordenar la colocación de dos objetos, con relación a otro:

El cuaderno encima del pupitre y la pelota debajo

El cuaderno debajo del pupitre y la pelota encima