



Sugerencias de actividades

Estructuración espacial

- Análisis del movimiento. En un primer momento, ir con los niños y niñas a la sala de música y hacerles observar los movimientos que, jugando, hacen con el propio cuerpo. En otra ocasión, observar y analizar cómo soluciona algún artista el tema del movimiento. Pedir a un alumno puede adopte una determinada posición y que los demás lo observen. Pasar un video y ver cómo se mueven las personas, qué posiciones adoptan, comentarlas...

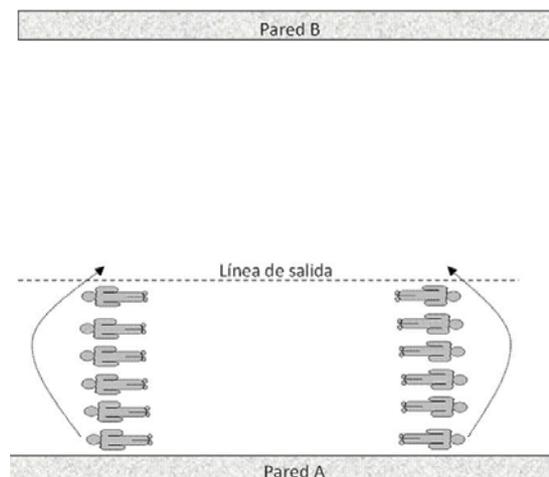
- Realizar con alambre figuras humanas. Para que los alumnos tomen conciencia de las proporciones, deben calcular que el tronco es tres veces más grande que la cabeza; y las piernas, cuatro. Pueden observar el lugar donde están las articulaciones, cubrir el alambre con papel de aluminio o sostener la figura sobre una base de barro, como se muestra en la fotografía.



Con las figuras, se puede hacer una exposición en una sala o en el pasillo de la escuela.

- Organizar a los alumnos en grupos de seis. Cada grupo debe hacer una fila agarrándose diferentes partes del cuerpo: la mano derecha de uno toma la izquierda del otro, y la mano derecha de éste toma un pie de otro, una mano toma una oreja... Después se hace una carrera con los diferentes grupos.

- Dos equipos se sitúan cada uno en una de las paredes opuestas de un patio. Los jugadores de cada equipo se colocan boca abajo, formando una fila, paralelos a la línea de salida, a la distancia de un metro uno de otro. A una señal, el jugador que se encuentra tocando la pared se levanta y, saltando por encima de sus compañeros, va a situarse delante del último compañero de la fila. Una vez allí, da un grito, y el del otro extremo se levanta, corre y va a situarse delante del último. Y así sucesivamente. Gana el equipo que llega primero a la pared opuesta al punto de salida. Variantes: poner los dos pies entre jugador y jugador; más separación entre los que están en el suelo; correr en un solo pie o haciendo eses...





Sugerencias de actividades

Estructuración espacial

- Hay palabras que son reversibles porque se pueden leer en posición normal y giradas 180°.

VICTORIA

O la siguiente frase, que se lee igual de izquierda a derecha, que de derecha a izquierda:

DÁBALE ARROZ A LA ZORRA EL ABAD.

- Un alumno, con los ojos vendados, toca a un compañero que está como estatua. Luego adopta la misma posición que la estatua. Se quita la venda de los ojos y comprueba cómo quedó.
- Un niño se coloca de espaldas delante de los demás. Con el dedo «escribe» palabras en el aire. Los demás tienen que «leer» las palabras escritas.
- Adivina qué signos van al principio y al final de la serie (ponemos la solución debajo de la serie; se trata de unas letras y de unos números reflejados sobre sí mismos). Se podrían obtener otras series reflejando por simetría cada letra respecto a una recta horizontal que la subraya.

_ 8 X ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ _
AA GG

- Se forman cuatro o cinco grupos de tres niños y niñas. En cada grupo se vendan los ojos de sus integrantes, que se toman del brazo. Se distribuyen los grupos por el espacio del aula. También se distribuyen por el aula otros niños que permanecen quietos con los ojos sin vendar. A una señal, los grupos de los que tienen los ojos vendados se pasean por el aula y, cuando chocan con un compañero que no lleva los ojos vendados tienen que conducirlo por el aula, tocándolo solo con un dedo.

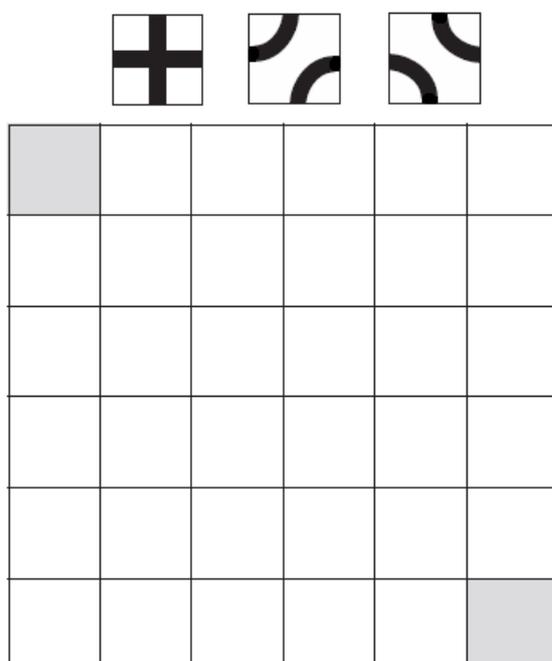
Si un alumno que no lleva los ojos vendados pierde contacto con los que los llevan, tiene que permanecer quieto donde se encuentra hasta que le toque de nuevo otro grupo o el mismo que le había guiado. El juego debe realizarse en silencio. Cambiar los papeles de vez en cuando.

Sugerencias de actividades



Estructuración espacial

- Tomar una cuerda de unos dos metros y tensarla a la altura de la cabeza de los niños, como si se tratara de una red de voleibol. Dos equipos intentan hacer pasar por encima de la cuerda un globo, solamente soplando. Gana el que lo hace en menos tiempo. Una variedad del juego consiste en que los jugadores estén sentados en el suelo, sin poder levantarse.
- Se necesita un trozo largo de papel de envolver o *kraft*. Un grupo de niños tiene que envolverse dentro sin que el papel se rompa. O también, haciendo una fila de cuatro o cinco jugadores, tienen que cambiar de posición con el papel encima de la cabeza. El que está detrás de la fila va a situarse delante y los demás van retrocediendo. El papel no puede desplazarse.
- Juego para dos jugadores. Sólo se necesita una hoja de papel, en la que se ha dibujado una cuadrícula de seis por seis cuadrados, y un lápiz para cada jugador. El primero escoge uno de los tres símbolos que se representan y lo dibuja en el ángulo superior izquierdo –en realidad son solo dos símbolos, porque los más parecidos son la misma figura girada–. El siguiente jugador tiene que dibujar a su vez uno de los tres símbolos de forma que continúe el camino empezado. Y así alternativamente se sigue, continuando siempre el camino que el otro acaba de dibujar. Gana quien dibuja un símbolo en el ángulo inferior derecho o quien acorrarla al otro obligándole a dibujar una figura sin continuidad. Ya sea en uno de los lados o en el interior.

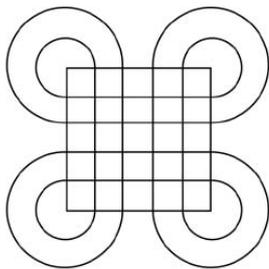




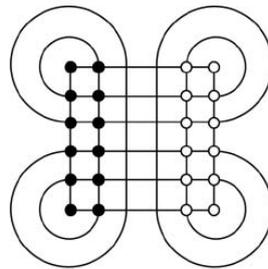
Sugerencias de actividades

Estructuración espacial

- Proponer a los alumnos que preparen una excursión. Que elaboren el itinerario y las características: duración, material que hay que llevar, puntos de interés, presupuesto, sitios que se pueden visitar... Pueden pedir información. Que conozcan los sitios que quieren visitar y todo lo que se podrá ver. Que lo sitúen en un mapa.
- Esconder en un rincón de la clase una fuente de olor. Tres o cuatro niños, con los ojos vendados, intentan descubrir de dónde viene proviene dicho olor.
- Los alumnos se desplazan por un espacio procurando ocuparlo todo. A una señal del director del juego, ocupan sólo la mitad. Luego, la mitad de la mitad... Y así se va reduciendo el espacio. Cuando los alumnos ocupen el mínimo espacio posible, éste se amplía. Luego se vuelve a ampliar hasta ocupar el espacio inicial.
- Para jugar al Surakarta –juego popular de Java– se necesita un tablero (A) y doce fichas de color distinto para cada jugador. Se colocan las fichas tal como se indica en el tablero B. Por turno, los jugadores mueven las fichas e intentan capturar las fichas del otro jugador. En el movimiento en que no se captura, los jugadores mueven su ficha una posición, en cualquier dirección –vertical, horizontal o diagonal; adelante o atrás (Figura 1)–. En este movimiento no se puede entrar en las líneas curvas. En el movimiento de captura, la ficha tiene que moverse por una línea curva libre de otras fichas y, siguiendo la línea, avanzando incluso más de una posición, ir hasta encontrar una ficha contraria, que se sacará del tablero. Gana el que captura todas las fichas contrarias.



TABLERO A



TABLERO B

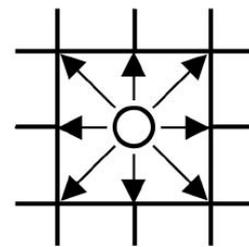
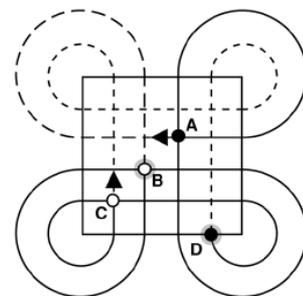


FIGURA 1

Observe dos ejemplos de capturas expresados en el tablero C. En el ejemplo de la primera captura, la ficha A avanza por la línea discontinua y se coloca encima de la ficha B, que es capturada y, por tanto, retirada. En el segundo ejemplo de captura, la ficha C se desplaza por la línea discontinua, da dos vueltas y se coloca encima de la ficha D, que se retira. Se podrían haber puesto otros ejemplos de captura, en los que la ficha circularía por más de dos curvas.



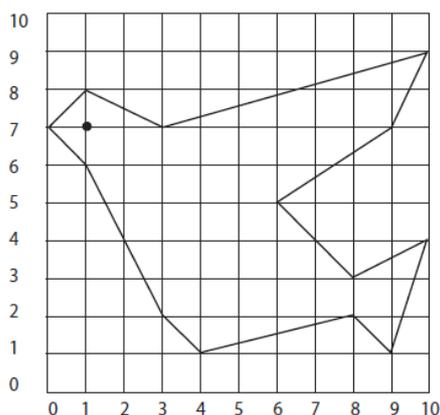
TABLERO C

Sugerencias de actividades



Estructuración espacial

- El grupo forma un círculo amplio –conviene marcar el círculo en el suelo para no salirse–. Se coloca una botella de plástico en el centro, o un cono u otro objeto que represente una torre. Un alumno, dentro del círculo, es el caballero que defiende la torre del castillo. Los demás se van pasando una pelota. Cuando uno de ellos lo cree oportuno, la lanza contra la torre para derrumbarla. Si el caballero toma la pelota, el que lo ha lanzado será ahora el caballero y se coloca en el centro del círculo para defenderla. Si el que ha lanzado la pelota derrumba la torre, gana la partida.
- Dar a cada niño y niña un papel cuadriculado. Tienen que dibujar en él las coordenadas –una línea de abscisas y otra de ordenadas–. Cada línea se numera de 0 a 10 –o más, si hace falta–. La maestra dicta una figura. Por ejemplo: “Marquen un punto en 7-0, otro en 8-1...”. Luego los anima a que unan los puntos hasta formar un dibujo. Una variante consiste en introducir las nociones de los puntos cardinales, por ejemplo: “cinco cuadros en dirección Sur; tres en dirección Oeste...”.



- Los niños y niñas se colocan de dos en dos. Uno está con los ojos vendados y el otro le da órdenes para que se desplace. Por ejemplo: “Da dos pasos a la izquierda; tres adelante; da media vuelta y da tres pasos más hacia atrás...”.