TÍTULO: Cuento motor. El rey de los animales.

NIVEL EDUCATIVO: 4 años

OBJETIVOS:

* Controlar la fuerza.
* Favorecer la capacidad de atención y de memorización.
* Potenciar el trabajo en equipo.
* Desarrollar la percepción auditiva.
* Potenciar la socialización.
* Desarrollar el sentido del ritmo
* Potenciar el desarrollo del equilibrio.
* Desinhibirse y divertirse.
* Comprender y asimilar las reglas de los juegos.

METODOLOGÍA:

Nuestra metodología favorece el proceso educativo, basándonos en la **actividad** y el **juego** como principal fuente de desarrollo y aprendizaje para los niños y niñas.

Es una metodología **globalizadora,** ya que los contenidos están relacionados con otros; potencia **el  aprendizaje significativo**, a través de la motivación y de actividades bien estructuradas y claras nuestros alumnos/as van a construir un conocimiento y lo van a relacionar con sus experiencias y vivencias previas. Es una metodología **activa y participativa** donde los niños son los protagonistas y participan en todo momento  en el aprendizaje tanto de forma individual como colectiva creando siempre un ambiente cálido, acogedor y seguro, para que el niño/a adquiera los contenidos propios de su edad a través del afecto,  la confianza, la motivación y el disfrute. Y por supuesto, respetamos  la diversidad, de ahí que nuestra metodología sea **flexible** y se adapte a las distintas  necesidades, intereses, ritmos y estilo cognitivo de los niños/as.

MATERIALES: música, pandero, triángulo, aros, saquitos.

ANÁLISIS DE LA PUESTA EN PRÁCTICA:

Comenzamos con el cuento motor en él cual los niños podrán disfrutar de algunos juegos populares. Al principio se realizarán juegos más movidos y al final un juego más tranquilo para poder volver a la calma.

 Un día, en la selva, el rey de los animales decidió que ya no quería ser rey. Así que guardó la corona y puso la noticia de que el mejor animal del mundo sería el nuevo rey.

Ante la noticia, todos los animales quisieron ser reyes, por lo que comenzaron a compartir para demostrar quién era el mejor.

Comenzaron los pájaros. Se echaron al cielo y les dijeron al resto de los animales que ellos debían ser reyes, puesto que eran los únicos que podían volar.

**Juego “Los pájaros”.**

**Representamos que somos pájaros, volando por el cielo. Al principio, volaremos “ a lo loco” y luego en grupos. Uno de los alumnos del grupo decidirá el rumbo y la forma de volar y el resto de compañeros deberán imitarle y seguirle.**

Después les tocó el turno a los animales del mar, que mantuvieron que debían ser reyes porque sabían nadar muy bien y muy rápido.

**Juego “ Animales marinos”**

**Aparentamos ser peces. Tenemos que desplazarnos por el espacio, primero despacio y después más rápido. Al ritmo del pandero. Hemos cambiado la velocidad varias veces y los animales marinos: cangrejos, delfines, medusas, tiburones…**

Pero los conejos no estaban de acuerdo. Ellos eran más rápidos que los peces, así que idearon una prueba para descubrir cuál de todos ellos era el más veloz.

**Juego “Los conejos a la madriguera”.**

**Realizamos el juego de las sillas, pero con aros que simulan ser las madrigueras de los conejos.**

La noticia de la prueba de velocidad de los conejos llegó hasta el Polo Sur, donde vivían los pingüinos. Ellos también quisieron competir.

**Juego “Carreras de pingüinos”.**

**Se divide a los alumnos en tres grupos y se realiza la carrera de relevos. Los alumnos tenían que desplazarse como pingüinos.**

Había unos animales, que también querían competir, pero no sabían cómo hacerlo, porque vivían bajo tierra y eran ciegos. ¿Sabéis qué animal es? ¡ El topo! Y estaban muy tristes; pero sus primas las ardillas se enteraron y o tardaron en bajar para ayudarles.

**Juego “los topitos”.**

**Los alumnos se ponen en parejas. Unos serán los topos y, los otros, las ardillas que deben desplazar a los topos por el espacio. El que hace de topo va delante y la ardilla no puede hablar, por lo que tendrá que guiar al topo mediante presiones en el hombro de este (si quiere que gire a la derecha, apretará el hombro derecho, y viceversa).**

Por suerte, los patos se dieron cuenta de que todos los animales se estaban volviendo locos por ganar la competición, y fueron a hablar con el rey que yo no quería ser rey. Pero, claro, tenían que llevarse a todos sus hijitos porque no podían quedarse solos. Mamá pata los agarró con una cuerda y se los llevó, pero los patitos querían seguir jugando.

**Juego “Mamá y papá patos”.**

**Uno de los alumnos es “mamá pata” o “papá pato”. En una cuerda, estará mamá/papá pato y en el otro extremo, los patitos. Se trata de que los “padres” desplacen a sus hijos por el espacio.**

Por fin, llegaron al palacio del rey, y le contaron lo que sucedía. El rey, que era muy sabio, decidió hacer una prueba él mismo, para comprobar qué animal merecía ser el rey. Entonces, todos los animales fueron convocados al patio del palacio y allí empezó la auténtica competición.

**Juego “¿Cómo llevarías el saquito?”**

**Hemos dado a cada niño/a un saquito y lo tienen que llevar como lo haría una tortuga, pájaro, canguro, cangrejo…**

Al final, como todos los animales lo hacían tan bien, el rey no pudo decidir cuál de todos tenía que ser el rey, así que creó un gobierno en el que habría un representante de cada especie de animal. Todos los animales se pusieron ten contentos que comenzaron a bailar.

**Juego “El pase-misi de los animales”**

**Se hace el corro del pase-misí. Cuando le toque a un niño/a, tiene que elegir un animal y desplazarse un rato como ese animal.**

BIBLIOGRAFÍA:

 **LIBROS**:

- AUCOUTURIER, B.(2004). Los fantasmas de la acción y la práctica psicomotriz. Barcelona. Graó.

- SUGRAÑES, E.; ANGEL, M.A. (2007). La educación psicomotriz (3-8 años). Cuerpo, movimiento, percepción, afectividad: una propuesta teórico-práctica. Barcelona: Graó.

- A.GARCÍA NUÑEZ y PEDRO P. BERRUEZO (1994), Psicomotricidad y Educación Infantil. Madrid: CEPE.

- LÁZARO, A. (2000). Nuevas experiencias en educación psicomotriz. Zaragoza: Mira editores.

- CAVEDA, J.L. (2001), Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices en educación infantil. Málaga: Ediciones Aljibe.

**REVISTAS**:

- Maestra infantil.

**PÁGINAS WEBS:**

· <http://www.ansares.com.ar/psicomotricidad.htm>

· <http://es.geocities.com/aioneta/>

· <http://www.me.gov.ar/curriform/servicios/publica/unidad/edfisica1/edfisica1p.html>

· <http://www.xtec.es/~ragusti/psicomot/cpsicomt.htm>

· <http://www.educaguia.com/Zonas/Recursos/Recursos.htm>

. <https://lapsicomotricidad.wordpress.com/>

. <https://es.slideshare.net/ROHDE/psicomotricidad-2199809>

. <https://es.slideshare.net/dendalegi/juegos-para-trabajar-la-psicomotricidad>

. <https://es.slideshare.net/azuetacas/fichero-de-juegos-de-psicomotricidad>

.www.orientacionandujar.es