TÍTULO: "Adivina quién soy".

NIVEL EDUCATIVO: INFANTIL 5 AÑOS.

OBJETIVOS:

* Desarrollar capacidades de discriminación auditiva.
* Imitar con la ayuda de todo el cuerpo distintos animales del mundo (sonidos, desplazamientos, comportamientos...).
* Ampliar el vocabulario sobre los animales del mundo.
* Participar y disfrutar en los juegos, respetando las normas y fomentando el compañerismo.

METODOLOGÍA:

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

Varios cuentos sobre los animales del mundo, tarjetas de animales realizadas por los alumnos/as y música relajante.

ACTIVIDAD:

Antes de realizar la sesión de psicomotricidad en el patio, trabajaremos en la biblioteca los animales del mundo. Para ello, consultaremos varios libros de animales.

**Actividades previas**:

- ¿Qué sabéis sobre los animales del mundo?

- ¿Qué comen?

- ¿Cómo se desplazan?

- Etc.

- Confección de unas tarjetas con dibujos de animales. Cada tarjeta estará repetida dos veces (adjunto fotos). El alumno/a elaborará una tarjeta sobre el animal que le ha tocado (previamente en la asamblea hemos realizado un sorteo). En ella, dibujará un animal y sus características más importantes. También, aprovecharemos para trabajar el vocabulario específico del tema de los animales.

Una vez concluidas las diferentes actividades relacionadas con los animales del mundo, desarrollaremos la **sesión de psicomotricidad** en el patio, que durará 45 minutos aproximadamente.

"La actividad se realizará de la siguiente manera:  Los alumnos/as se distribuirán en el espacio y les repartiré una tarjeta a cada uno, pidiéndoles que no la enseñen a nadie. A continuación deberán imitar al animal que les ha tocado, haciendo el ruido que hace y moviéndose como si fueran ese animal, hasta que encuentren a su pareja. Cuando todas las parejas se hayan formado les pediré que enseñen las tarjetas y comprueben si están con la pareja correcta".

Para finalizar la sesión de psicomotricidad realizaremos juegos de relajación. La actividad se llevará a cabo con música de fondo.

Juego de relajación: "Somos mariposas": Nos imaginaremos que somos mariposas que estamos bailando con nuestras alas al son de la música. Los niños/as moverán sus brazos suavemente, con los hombros y codos relajados. Se dejarán llevar por la música por todo el patio haciendo como si revolotearán".

ANÁLISIS DE LA PUESTA EN PRÁCTICA:

La valoración de la actividad ha sido muy positiva y satisfactoria, alcanzando todos los objetivos propuestos para la misma.

Los alumnos/as han disfrutado con las diferentes actividades realizadas, aprendiendo a través del juego a relacionarse con sus compañeros/as y a ampliar sus conocimientos sobre los animales del mundo.

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