

PROGRAMA PARA REFORZAR FUNCIONES EJECUTIVAS EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS “JUEGO, SIENTO, APRENDO”

Estimados docentes,

El presente programa tiene el propósito de fortalecer las Funciones Ejecutivas en niños de 5 a 6 años a través de actividades configuradas desde ejes lúdico-motriz y cognitivo-emocional. Se recomienda realizar una actividad semanal con 2 sesiones (cada una de mínimo 30 a 45 minutos), desarrollando Fase A y B en una sesión y Fase C en otra.

Es importante partir de la premisa que este programa no es una “receta” que genera cambios inmediatos, sino una estrategia que al fortalecer las funciones ejecutivas puede favorecer desempeños sociales y académicos en los niños.

Parámetros generales e indispensables para el desarrollo de las actividades:

- El docente debe ser mediador y motivador para realizar un trabajo *cooperativo*, el cual se busca que los estudiantes estimulen el éxito de los demás, se escuchen y se presten ayuda para lograr objetivos compartidos.
- Se deben asegurar condiciones de orden, aseo, disciplina y respeto. Las reglas de clase deben ser visibles para los estudiantes. Se debe hacer uso de apoyo visual de normas básicas que se deben cumplir en todas las actividades: levantar la mano para participar, respetar el turno, hacer silencio cuando se requiere, escuchar al profesor(a), respetar y ayudar a sus compañeros.
- Se debe realizar contextualización de la fase A y B antes de iniciar con la C, esto con el objetivo de verificar que los niños recuerdan lo que se trabajó.
- Las instrucciones deben ser claras: Socializar agenda de trabajo y tiempo estimado, esto permite al estudiante y al docente tener control. Brindar instrucciones puntuales de cada paso de la actividad esto permite mantener atención y motivación de la clase. Se deben dar máximo 3 indicaciones relacionadas con la misma tarea a la vez. Ejemplo: En parejas, toman un instrumento y cantan la canción usando el instrumento.
- Las actividades aumentan en complejidad creciente a medida que avanza el programa.
- Fomentar el empleo de estrategias internas para situaciones específicas (p. ej., autoinstrucciones como “piensa antes de actuar” o “hazlo más despacio”).
- Sugerimos que los grupos no sean mayores de 4 integrantes.
- Es importante tener presente que la composición de los grupos no debe ser al azar, el docente debe conformar los mismos teniendo en cuenta los diferentes desempeños (heterogéneos) y personalidades, teniendo en cuenta que no sean siempre los mismos grupos.
- Los recursos deben ser los necesarios y no proporcionarlos en exceso.
- Se deben dar espacios de cooperación, planeación y toma de decisiones.
- Con el objetivo de ejercitar la *Metacognición* la cual implica que los niños lleven a cabo automonitoreo, realicen juicios de aprendizaje y de desempeño; cada niño tendrá una hoja de seguimiento (Ver anexo 1) en la cual hay tres columnas:

Columna 1: Los niños deben referir si la actividad les pareció fácil -normal - difícil coloreando la carita indicada.

Columna 2: Para expresar como se sintieron frente a la actividad deben marcar uno de los personajes de la película intensamente, quienes representan una emoción (tristeza -desagrado - furia- alegría - temor).

Columna 3: Una vez realizada la fase A-B-C, los niños van a escribir brevemente ¿qué aprendieron?

- Para reforzar el trabajo cooperativo se trabaja un formato individual y grupal (ver anexo 2). Los niños deben saber que tiene “*una misión*” y es ganar estrellas cumpliendo el objetivo cooperativo de cada actividad (las cuales van coloreando cuando el docente les indique) y cada vez que completen 5 estrellas recibirán una bandera o medalla.

ACTIVIDADES

Nombre de la Actividad	COLECCIONISTAS (1)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico – motriz, Cognitivo – Emocional	
Funciones Ejecutivas	Control Motriz, Control Inhibitorio, Planeación, Planeación Visoespacial, Memoria de trabajo Visoespacial.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Tono y control postural, coordinación, equilibrio, lateralidad, correr, motricidad fina.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> Reconocimiento de colores y letras.</p> <p><u>Desarrollo social:</u> respuesta a la interacción social, dependencia-independencia.</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Piscina inflable • 50 pelotas de caucho medianas (naranja, verde, amarillo, azul y rojo. 10 de cada una) • Vasos plásticos transparentes 9 onzas, la cantidad requerida es de acuerdo al número de colores que tengan los dulces que se vayan a utilizar. • 50 unidades de pepas de chaquira color Naranja, verde, azul, amarillo y rojo por grupo. • LETRAS: Color Naranja con la palabra AMISTAD, color Verde palabra con la CONFIANZA, color Azul con la palabra COMPAÑERISMO, color Rojo con palabra la AMOR, color Amarillo con la palabra AYUDAR y color Morado con la palabra AGRADECIMIENTO, estas palabras deben ser por cada grupo. Con dimensiones medianas que quepan en los baldes. • 6- Baldes plásticos (naranja, verde, azul, amarillo, rojo y morado) uno de cada color por grupo. • 1 cronómetro. • 1 Pito. 	
Objetivo Cooperativo: Reconocer los valores sociales que favorecen la sana convivencia.	Objetivo de Tarea: Construir palabras reflexivas, por medio de ejercicios prácticos de clasificación y agrupación.	Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad: <u>Control Motor:</u> Organizando los objetos en vasos y baldes permite habilitar motricidad la fina. <u>Control Inhibitorio:</u> Seleccionar los objetos en los colores correspondientes genera el

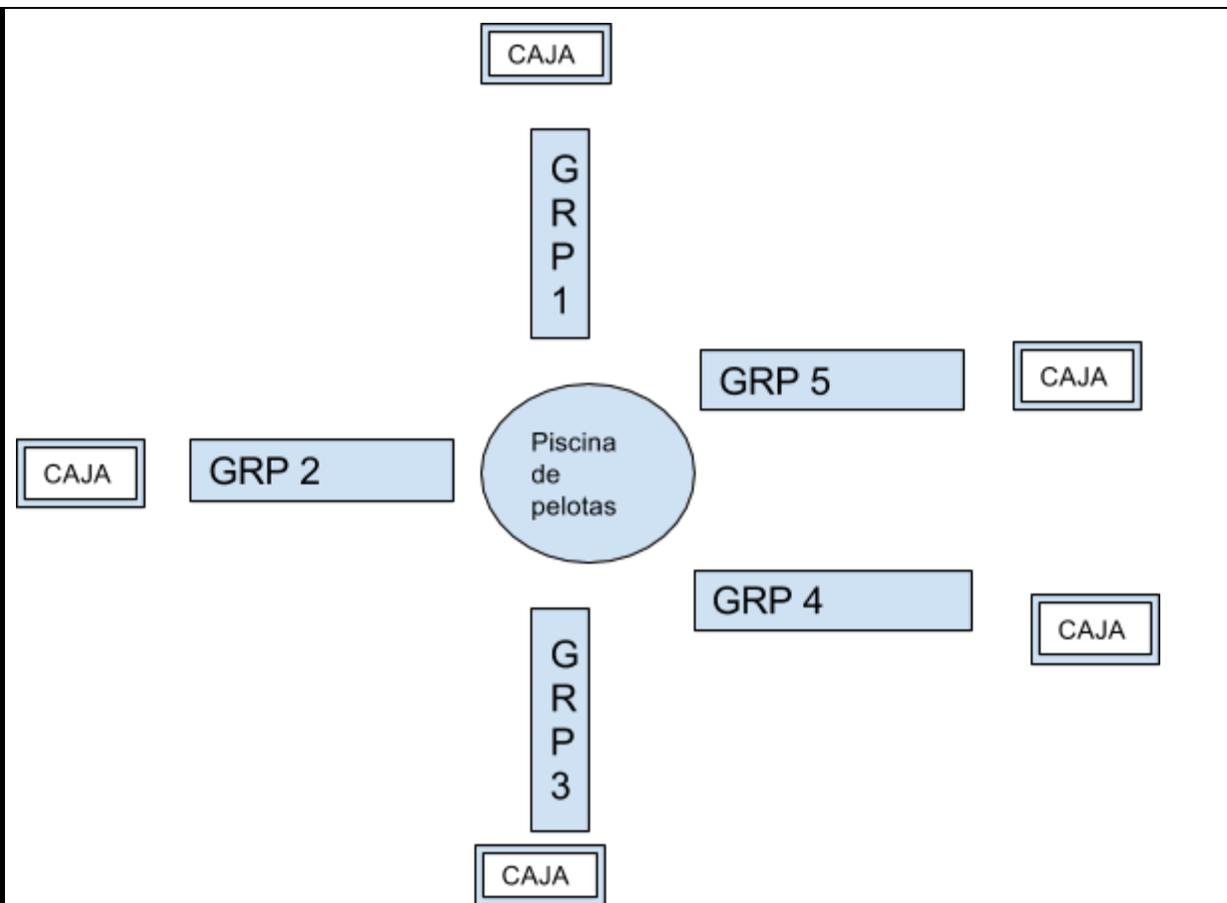
		<p>control de acciones inadecuadas para cumplir el objetivo de cada Fase.</p> <p><u>Planeación:</u> organizar las letras para formar las palabras permite anticipar las consecuencias posibles a las acciones que se desarrollen. Además también requiere la selección y secuenciación de esquemas de acción para resolver el problema de armar las letras, este proceso favorece la <u>Planeación Visoespacial.</u></p> <p><u>Memoria de trabajo Visoespacial:</u> El proceso de clasificación en sus diferentes modalidades en cada fase, favorece la direccionalidad de los movimientos, la planificación y ejecución de tareas espaciales.</p>
--	--	---

DESCRIPCIÓN DETALLADA

El salón se divide en 5 grupos: Cada grupo debe tener un nombre con el objetivo que cada grupo esté compuesto por máximo 5 estudiantes.

FASE A:

Disposición del ambiente: La actividad puede realizarse en un sitio abierto en el cual se debe ubicar la piscina inflable con pelotas. Los grupos deberán hacer filas alrededor de la piscina y detrás del último integrante debe ubicarse una caja o cestilla por cada fila.



Reglas de Juego:

- Respetar a los compañeros
- No puede haber contactos físicos bruscos a fin de obtener las pelotas
- No se pueden esconder las pelotas.
- El profesor asigna el color de las pelotas que deben coleccionar.
- No se puede cambiar el orden de la fila
- No se puede girar de su posición para entregar la pelota a su compañero
- La pelota debe rotar por cada integrante del grupo.
- El grupo ganador será el que colecciona todas las pelotas en el menor tiempo posible.

Dinámica: A cada equipo se le asignará un color, para que el grupo colecciona las pelotas del color asignado en la caja que tendrán al final de la fila de cada equipo, el integrante que está más próximo a la piscina deberá coger una pelota del color asignado y deberá pasarla a su compañero de atrás con las manos hacia arriba girándolas por encima de su cabeza.

FASE B:

Disposición del ambiente: Se puede realizar la actividad en un sitio cerrado, deben ubicar las mesas pegadas creando una fila de mesas, en estas se debe ubicar los vasos de cada grupo y al frente las 50 pepas de chaquiras de cada grupo.

FASE C:

Disposición del ambiente: Se puede realizar la actividad en un sitio abierto, deben ubicar 6 baldes de cada grupo y al frente las letras de su respectivo color que conformen las 6 palabras.

Reglas de Juego:

- El juego inicia una vez el profesor lo indique con el pito. El integrante que ejecute acciones fuera del tiempo serán penalizados restando puntos.
- Sólo debe utilizarse una sola mano (derecha o izquierda según su preferencia), la otra debe ubicarse en la espalda.
- El docente debe controlar el tiempo.
- Todo el equipo participará en el ejercicio de clasificar.
- Tendrá los equipos max. 100 segundos para clasificar las letras de cada color en su balde respectivo.
- Solo se indicará que son valores morales que sirven para el trabajo cooperativo. No se debe indicar que palabra componen cada color.
- Los puntajes para el balde de letras será de la siguiente forma:

De 40" a 60"= 100 puntos.

de 61" a 80"= 80 puntos.

80" a 100"= 60 puntos.

- Cada palabra organizada equivale a 15 puntos

Dinámica: Este ejercicio debe ser realizado en equipo, todos los integrantes podrán clasificar las letras según corresponda el color en cada balde, una vez haya pasado el tiempo de clasificación, todo el equipo tendrá 10 minutos para organizar las letras y crear las palabras que componen cada balde.

TABLA DE PUNTAJES

Grupo No.	Valor Amarillo	Valor Azul	Valor Naranja	Valor Verde	Valor Rojo	Valor Morado
1						
2						
3						
4						

5						
---	--	--	--	--	--	--

Nombre de la Actividad	NUESTRO MEJOR SALUDO (2)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico – motriz Cognitivo – Emocional	
Funciones Ejecutivas	Control Motriz, Memoria de Trabajo, Planeación, Control inhibitorio	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> coordinación motora, salta, corre y gira con facilidad, reconoce lateralidad.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> Identifica numeración, discrimina, reconoce y señala esquema corporal, ordena secuencias.</p> <p><u>Desarrollo Social:</u> Reconoce compañeros de grupo, reconoce figuras de autoridad, sigue instrucciones. manifiesta actitud de participación en juegos grupales.</p>	
Duración	1 Sesión	
Recursos	Proyección de Voz	
Objetivo Cooperativo: Establecer acciones conjuntas	Objetivo de Tarea: Evitar errores en saludos propuestos por el grupo con pautas asignadas por el docente.	Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad: <p><u>Control Motriz:</u>Direccionar sus movimientos para que sean coordinados con los de los demás</p> <p><u>Memoria de trabajo:</u> Adquiere la información de las instrucciones que debe seguir una vez pertenezca a un equipo. Retiene la información y la evoca realizando los movimientos con sus compañeros.</p> <p><u>Control Inhibitorio:</u>Discriminan qué ejercicios son los que deben ejecutar dependiendo al equipo que pertenecen.</p> <p><u>Detección de Riesgo:</u>Inhibir sus acciones a fin de evitar ser eliminado del grupo, genera tomar decisiones de sus acciones dependiendo del valor que le a la importancia de participar del juego y darle un valor emocional a ser ganador o ser parte de un equipo ganador.</p> <p><u>Memoria de trabajo-visoespacial:</u> La tarea cognitiva-conductual de gritar al mismo tiempo el nombre del equipo y hacer los movimientos señalados por el profesor al mismo tiempo y de manera coordinada fomenta la capacidad de</p>

		planificar y ejecutar los movimientos corporo-espaciales.
--	--	---

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: Espacio abierto en caso que no se pueda acceder, realizar la actividad en un espacio cerrado de mínimo 5x 5 m².

Reglas del juego:

- Todos los estudiantes deben participar.
- En cada número asignado por el docente los integrantes de los equipos deben rotar, no pueden existir equipos parecidos entre cada equipo creado.
- El saludo debe ser entre el equipo pero debe ser presentado al docente y resto de compañeros de salón.
- En los movimientos pueden tener contacto las partes de su cuerpo con las partes del cuerpo de sus compañeros o con las propias, estos movimientos deben ser coordinados mientras nombran el nombre del equipo.
- Podrán hacer un ejercicio para explicar y enseñar la dinámica del juego.
- Será eliminado el equipo que no cumpla moviendo todas las partes del cuerpo solicitadas por el docente.
- Será eliminado el grupo que no coordine los movimientos de sus saludos.

Dinámica: Todo el grupo debe rotar por un espacio amplio y debe imitar según un personaje que el docente dirá, puede jugar con animales: “imitar un gato, perro, vaca, pato” personajes fáciles de imitar y que no implique ridiculizar el comportamiento.

FASE A:

- El docente informa al grupo que todos a la VOZ DE TRES los estudiantes deben reunirse en grupos de 3
- Una vez estén agrupados los equipos tendrán 60 segundos para hacer un saludo en el que griten el nombre del equipo y a la vez realicen el movimiento de cogerse:
 1. Codo derecho
 2. Nariz Oreja

El ejercicio debe ser realizado por el profesor antes de crear los grupos, para que los niños vean el ejercicio.

- El docente verifica el saludo y descompone los equipos hace que roten todos por todo el espacio con la misma dinámica de imitar un personaje y a la VOZ DE TRES se deben hacer nuevo equipos de 4 con la misma cantidad de tiempo para gritar el

nombre de su equipo realizando los siguientes movimientos:

1. Rodilla Izquierda
2. Hombro izquierdo de su compañero de la derecha.

El ejercicio debe ser realizado por el profesor antes de crear los grupos, para que los niños vean el ejercicio.

- El docente verifica el saludo y descompone los equipos hace que roten todos por todo el espacio con la misma dinámica de imitar un personaje y a la VOZ DE TRES se deben hacer nuevo equipos de 3 con la misma cantidad de tiempo para gritar el nombre de su equipo realizando los ejercicios creados para equipos de 3.
- El docente informa al grupo en general que a la VOZ DE TRES los estudiantes deben volver a reunirse en grupos de 4 y repetir el ejercicio.

FASE B:

- Todo el grupo debe rotar por un espacio amplio y debe imitar según un personaje que el docente dirá, puede jugar con animales: “imitar un gato, perro, vaca, pato” personajes fáciles de imitar y que no implique ridiculizar el comportamiento.
- Esta vez los grupos deberán conformarse a la VOZ DE TRES en 5 integrantes, tendrán 40 minutos para crear el nombre del equipo y deben componer un saludo entre ellos en el que participe:

1. El estómago
2. El hombro derecho
3. La rodilla izquierda.

El ejercicio debe ser realizado por el profesor antes de crear los grupos, para que los niños vean el ejercicio

- Se repite el ejercicio, el docente cambia el número de personas para organizar nuevos equipos esta vez con 6 integrantes, realizando un saludo con:

1. Manos a la cintura
2. Codo Izquierdo
3. Oreja derecha

- El docente verifica el saludo y descompone los equipos hace que roten todos por todo el espacio con la misma dinámica de imitar un personaje y a la VOZ DE TRES se deben hacer de nuevo equipos de 3 con la misma cantidad de tiempo para gritar el nombre de su equipo realizando los movimiento que se asignaron a este número de grupos.
- En seguida se realiza el ejercicio con grupo 5 y grupos 6 y se rota el ejercicio siendo al azar los ejercicios a fin de memorizar la dinámica de cada conformación de grupos.

FASE C:

- El docente repite el ejercicio nombrando un animal u objeto para que los equipos se desintegran y repite alguno de los números nombrados para que repitan de equipo, nombre y secuencia de ejercicios.
- Si no se logra realizar la actividad en la misma sesión se repasa una vez los ejercicios de la Fase A y B. Luego se deberán conformar a la VOZ DE TRES, grupos de 10 para crear el número del equipo, realizando los siguientes movimientos, coger consecutivamente:

1. Brazo Izquierdo.
2. Estómago
3. Codo Derecho.
4. Nariz.
5. Rodilla Derecha.

Para la planeación de ensayar el saludo y gritar el nombre de su grupo tendrán 60 segundos.

- El docente repetirá el ejercicio una vez y luego deberá rotar el ejercicio con las dinámicas de la FASE A y B, pero reduciendo el tiempo de planeación para la ejecución de la actividad.
- La meta es que al final todo el salón termine siendo un solo equipo que tenga un nombre y saludo con los movimientos asignados de la Fase C.

Nombre de la Actividad	JUGANDO EN EL BARCO (3)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico-motriz, cognitivo-emocional	
Funciones Ejecutivas	Memoria visoespacial, Control motriz, Control inhibitorio, planeación.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Coordinación y control corporal, equilibrio (conservan equilibrio en punta de pies por 10sg. o más), lateralidad.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> función simbólica, atención sostenida, establecimiento de relaciones espaciales.</p> <p><u>Desarrollo social:</u> Compartir juegos, reconocimiento de sentimientos y emociones de los demás.</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	<p>Fase A:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Platillo de Educación física o platos desechables. • Pito. <p>Fase B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrumento musical (opcional) <p>Fase C:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pliegos de papel craft o periódico (1 por cada grupo) • Hojas tamaño oficio (pueden ser recicladas) • Imagen de tesoro o un paquete de dulces. 	
Objetivo Cooperativo: Cuidar nuestro cuerpo y el de los demás durante la actividad.	Objetivo de Tarea: Realizar actividades perfeccionando control corporal, equilibrio y desplazamientos.	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Memoria visoespacial:</u> Se ejercita a través de las actividades que implican desplazamientos, planificación y ejecución de tareas que implican equilibrio y direccionalidad de movimientos.</p> <p><u>Control Motriz:</u> En la medida que se piden acciones de movimiento complejas como desplazamiento en un pie y trabajo grupal de ubicarse en el barco y posteriormente atravesar el puente.</p> <p><u>Control Inhibitorio:</u> Seguimiento de instrucciones, atención a las palmas, sonidos de diferentes ritmos y control de respuestas impulsivas para lograr los objetivos propuestos en la diferentes fases.</p> <p><u>Planeación:</u> Función que se pone en práctica en el momento en que tienen que generar una estrategia para hacer el ejercicio grupal del barco y tesoro.</p>

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar preferiblemente en un espacio abierto o dentro del aula amplia de tal forma que los niños tengan posibilidad de movimiento. Esto aplica para las tres fases.

Reglas del juego:

- Movilizarse con precaución.
- Hacer buen uso del material.

Fase A: Se realizarán actividades de equilibrio: Primero se les pedirá que se apoyen sobre los dos pies y pongan un platillo de educación física (sino no cuentan con el mismo se puede construir con materiales disponibles) sobre su cabeza y mantengan el equilibrio mientras cuenta hasta 10. Posteriormente se les pide que se apoyen en el pie derecho con los brazos extendidos y la pierna izquierda flexionada y cuenten hasta 10. Por último se les pedirá que se apoyen en el pie izquierdo con los brazos extendidos y la pierna derecha flexionada y cuenten hasta 10.

Cuando el grupo logre realizar exitosamente la actividad, se puede pasar a otros movimientos de equilibrio con el platillo puesto sobre la cabeza:

1. Caminar de manera libre por el espacio, se deben detener al sonido del pito o las palmas.
2. Correr de manera libre por el espacio, se deben detener al sonido del pito o las palmas.
arrastrarse
3. Dar vueltas sobre su propio eje durante 10 sg. girando hacia la izquierda, descansa y luego se hace hacia la derecha.



Fase B: Los niños deben avanzar en el pie derecho al ritmo del sonido (aplausos, instrumento musical o música) según la frecuencia de lento, rápido y muy rápido y cuando deje de sonar se deben detener y permanecer inmóviles (quedar estatuas) el que lo logre estar quieto 10 sg. se le asignará un compañero al cual debe apoyar, una vez estén todos en parejas deben tomarse de gancho e ir haciendo caballitos (alternando los pies) al ritmo del sonido (aplausos, instrumento musical o música) según la frecuencia de lento, rápido y muy rápido, si el docente los toca deben quedar estatuas y sentarse a los 10 sg. El juego termina cuando el docente los haya tocado a todos.

Nota: deben delimitar el espacio por donde pueden desplazarse los niños durante la actividad.

Fase C: En esta fase se organizarán por grupos de 4 niños los cuales se ubicaran alrededor del pliego de papel periódico o craft (el cual será el barco donde todos deben subir para evitar

ahogarse) e irán girando alrededor del pliego al ritmo de las palmas, instrumento o música cuando dejen de sonar los cuatro integrantes deben estar dentro del pliego, luego se dobla el pliego de tal forma que el tamaño del barco queda reducido a medio pliego y se hace la misma dinámica. El grupo que lo logre se dividirá en los grupos que evidencien más dificultad para que les ayuden a generar la estrategia y pueden realizar exitosamente la actividad todos los grupos.

Posteriormente se les explicará que todos deben desplazarse de sus barcos al tesoro para eso recibirán hojas tamaño oficio (una cantidad que no sea suficiente para construir un puente continuo, es decir, el recurso tiene que ser limitado) y ellos deben organizar las hojas de tal forma que todos los integrantes logren pasar el puente. Se les dará un tiempo 2 min. aproximadamente para que individualmente piensen como lo harían, se escuchan opiniones para que el docente pueda retroalimentar y se para todos más claro que se debe lograr y posteriormente un tiempo de 5 min. para que en grupo generen una estrategia y después deben ejecutar su plan para llegar al tesoro usando el puente que van a construir. Deben tener en cuenta:

- Todos los integrantes deben cruzar el puente sin caerse (es decir sin salirse del camino realizado con las hojas).
- Si algún integrante del grupo se cae cruzando el puente debe pasar al final de la fila para volver a intentarlo.
- Si se genera alguna crítica o discusión entre los grupos perderán una de las hojas que se les dio para construir su puente.



Nombre de la Actividad	CINTAS Y ENSALADAS (4)
Eje(s) de trabajo	lúdico - motriz, cognitivo – emocional
Funciones Ejecutivas	Control motriz, Memoria de Trabajo: visual y visoespacial, Planeación.
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> tener habilidades de motricidad gruesa: control de postura, correr, saltar, coordinación y equilibrio.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> capacidades de categorización, clasificación, atención.</p> <p><u>Desarrollo Social:</u> seguimiento de instrucciones.</p>
Duración	2 sesiones
Recursos	<p>FASE A:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 7 cintas todas deben ser de diferente color y tamaño tanto de largo como de ancho <p>FASE B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las 4 cintas que hayan sido utilizadas en la fase A • 4 fichas de diferente color en una bolsa • Fichas en forma de pescado decoradas del color que se hayan hecho las fichas de la bolsa. (Se deben hacer dos pescados por cada estudiante) <p>FASE C:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Fichas de asignación de objetivo:</i> fichas de de ensalada, el respaldo debe ser de un solo color cumpliendo las mismas especificaciones en todas las fichas, con medidas aprox. de 20 x 10 cada ficha debe tener un diagrama de una ensalada de frutas y otra con ensalada de verduras, la cantidad de fichas dependerá del número de grupos equitativamente. ejemplo si son 4 grupos deberán realizar 4 fichas de ensaladas, 2 de frutas y 2 de verduras. • <i>Fichas de emparejamiento:</i> el respaldo debe estar enumerado, los números deben ser grandes y deben cumplir las mismas especificaciones (igualdad en color, tamaño, fondo y forma del número, con medidas aprox. de 15 x 15 cm. Las fichas pueden contener frutas o verduras iguales para todos los grupos, lo que debe variar son los colores del fondo del diagrama o el color del alimento; además el juego debe tener 10 fichas distractoras, estas fichas deberán ser alimentos que

	<p>no corresponden a ninguno de los dos menús pero que sí hacen parte de la categoría de alimentos (pescado, arroz, arepas, espaguetis, etc.) además tendrá 5 comodines que tendrán la siguiente información:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ganaste una pareja de ingredientes. 2. ayúdale al compañero que menos parejas tiene, sede tu turno. 3. Demuestra un acto solidario dentro del juego. 4. Apoya al compañero con el que menos te hablas en clase. 5. apoya al compañero que menos parejas ha obtenido regalándole una pareja de ingredientes de las tuyas. <p>Ingredientes posibles</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. manzanas 2. papaya 3. coco 4. banano 5. sandia 6. cerezas 7. melón 8. piña 9. uvas 10. lechuga morada 11. lechuga verde 12. tomate 13. cebolla 14. pepino cohombro 15. rábano 16. pimentón 17. espinaca 18. remolacha 19. repollo 20. queso 21. miel. <ul style="list-style-type: none"> • tres vallas de atletismo que queden a una altura de aproximadamente 80 cm. • cinta de 10 cm de ancho y 1 m de largo . 	
<p>Objetivo Cooperativo:</p> <p>Generar sentimientos de pertenencia a un equipo para lograr las metas propuestas.</p>	<p>Objetivo de Tarea:</p> <p>Pasar los obstáculos y realizar parejas de frutas.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Control Motriz:</u>El reconocimiento de los movimientos del cuerpo para lograr pasar los obstáculos propuestos en cada fase, hace que se ejercite la planeación y ejecución de sus movimientos corporales .</p>

		<p><u>Memoria de Trabajo: visual:</u> por medio de estrategias que el estudiante logre elaborar por sí mismo para lograr la capacidad de retener la información que tiene cada ficha y recuperarla después de pasar por la carrera de obstáculos entrena esta función ejecutiva.</p> <p><u>Memoria de trabajo visoespacial:</u> El reconocimiento del trayecto de los obstáculos, genera fortalecimiento de planificación y ejecución de sus movimientos de acuerdo al espacio, el ensayo continuo en el circuito de obstáculos genera igualmente refuerzos en la memoria de trabajo visoespacial.</p> <p><u>Planeación:</u> Los ejercicios en fase A y B, fortalecen la habilidad de ubicación necesaria para cumplir la misión, además permite una adecuada comprensión e identificación de las condiciones más relevantes para ejecutar las tareas de las 3 fases.</p>
--	--	--

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: Lo óptimo es un espacio abierto, en caso de no poder adecuar la actividad a estas características se puede reducir a un salón que tenga el espacio central despejado

Reglas del juego:

- Cada cinta superada será un logro, en caso que se salga de la línea deberá salirse de la fila y volver a empezar pero desde la cinta que no ha podido superar.
- Los estudiantes que vayan superando la prueba se volverán jueces vigilando que las reglas se cumplan.
- El salón cumplirá el objetivo cuando todos hayan podido pasar las 7 cintas.
- Todos los estudiantes deberán participar del juego para que el grupo esté activo en el juego

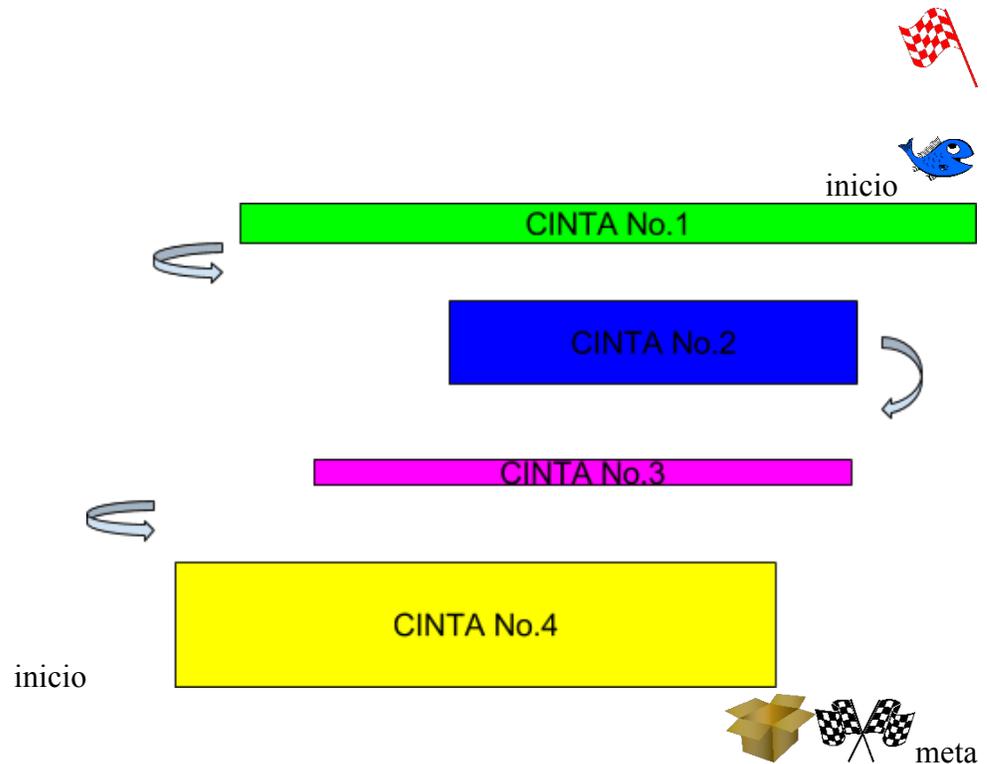
FASE A:

Ubicar en el piso 7 cintas, deben estar ubicadas a 50 cms de distancia una de la otra. La idea es que se vaya complejizando el paso por la cinta en términos distancia (largo) y medidas de ancho.

La misión consiste en que todos los estudiante pasen por encima de cada cinta sin que se salga de ésta, La meta es pasar todas las cintas sin salirse de ella.

FASE B:

Ubicar las 4 cintas en el piso, el salón será dividido en 4 grupos, un integrante de cada grupo deberá sacar una ficha de color al azar, con esto cada grupo reconocerá el color de los pescados que deben coger en la línea de inicio.



La misión será recoger un pescado del color que se le correspondió al grupo y cada estudiante deberá empezar la tarea de pasar por las cintas sin salirse de estas con el pescado en la mano, al terminar las cintas deberán dejar el pescado en la caja de meta. El grupo que logre recoger el mayor número de pescados será el ganador.

FASE C:

Disposición del ambiente: Lo óptimo es un espacio abierto, en caso de no poder adecuar la actividad a estas características se puede reducir a un salón que tenga el espacio central despejado para colocar las vallas y la cinta, si el salón es pequeño se puede minimizar el número de vallas o espacio entre cada una.

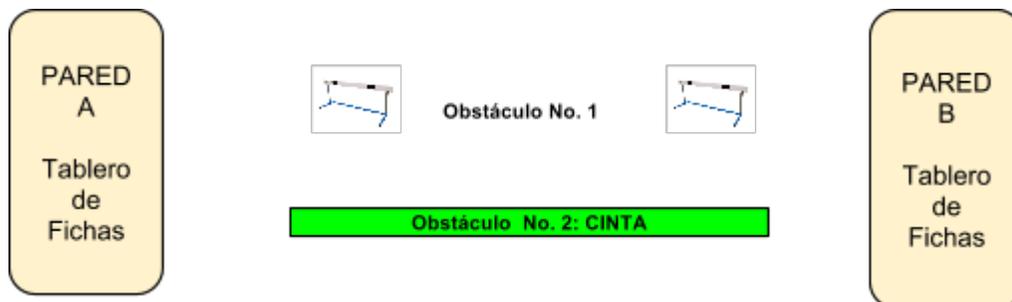
Reglas del juego:

- Se deben realizar tres grupos con aprox. 4 estudiantes, todos deben ser participantes activos.
- Los turnos serán rotativos entre los estudiantes y todos los estudiantes deben participar uno a la vez, solo tienen un turno por ronda, en caso que acierten consiguiendo la pareja podrán seguir participando hasta fallar, en cada turno deberá participar un solo estudiante

y se turnaran

- El participante que no logre superar alguno de los dos obstáculos perderá el turno y las fichas descubiertas deberán cubrirse para el grupo que siga en turno.
- El participante que logre encontrar pareja deberá salir del ejercicio, podrá ayudar a su grupo pero no hacer el circuito, sólo podrá repetir participación siempre y cuando todos ya hayan descubierto una pareja y aún quedan fichas por descubrir. Su participación repetida debe estar en consenso por el grupo.
- Los grupos ganadores serán quienes consigan mínimo una pareja, la diferencia estará en quienes logren obtener todas las parejas de los ingredientes propuestos para la ensalada.
- El docente debe ser el jurado del juego supervisando que las reglas se cumplan.
- Todos participantes también podrán observar el juego y hacer seguimiento que las reglas se cumplan.

Dinámica: Se realizará un juego de emparejamiento, cada equipo tendrá el reto de conseguir el mayor número de parejas en ingredientes para preparar el menú que le haya correspondido (ensalada de verduras o frutas). Para esto, cada grupo escogerá una carta al azar ésta tendrá un diagrama de la ensalada que le correspondió, por tanto el reto será conseguir el mayor número de parejas. Para obtenerlo deberán empezar en la pared “A”, allí escogen una ficha la observarán máximo 5 seg; luego deberán ir a la pared “B” para esto deberán pasar por el obstáculo #1 saltar las dos vallas de atletismo cuando llegue a la pared “B” escogerá una ficha y si ésta es igual a la que observó en la pared A, deberá coger la ficha, devolverse por el obstáculo # 2 en el que pasará por una cinta, de las utilizadas en las anteriores fases., si logra pasar los obstáculo y las parejas son idénticas. será una pareja ganada para el equipo



Nombre de la Actividad	CRUZANDO EL RÍO(5)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico-Motriz, cognitivo emocional	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo visoespacial, control motriz, control inhibitorio, procesamiento de riesgo-beneficio, planeación, flexibilidad mental.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Coordinación y control corporal (saltar, correr, movimientos de alternando los pies), equilibrio, lateralidad.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> Atención, solución de problemas, relaciones espaciales, memoria, comprensión de instrucciones complejas.</p> <p><u>Desarrollo social:</u> imitación y juego grupal.</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	Fase A-B-C: <ul style="list-style-type: none"> • Aros (mínimo 30) • Tiza o señalización que indique donde está quebrado el puente. 	
<p>Objetivo Cooperativo: Ayudar a mis compañeros así no sean mis amigos para que todos logren realizar las actividades.</p>	<p>Objetivo de Tarea: Fortalecer habilidades de control corporal, coordinación y planeación.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Memoria de trabajo visoespacial:</u> Se activa durante toda la actividad los niños deben ya que los niños deben realizar movimientos espaciales que implica memorizar caminos.</p> <p><u>Control motriz:</u> Para poder lograr llegar a la meta del puente está quebrado los niños deben planear, organizar y ejecutar movimientos secuenciales.</p> <p><u>Control inhibitorio:</u> Los niños requieren regular respuestas impulsivas ya que hay condiciones claras para atravesar el puente, además tienen que regularse y poner atención.</p> <p><u>Procesamiento de riesgo-beneficio:</u> De una fase a otra tiene que detectar cambios en el ambiente (características del puente) e identificar que señal implica riesgo de caer en un aro que indica que el puente está quebrado y cual señal indica que es seguro y les ayuda a cruzarlo.</p> <p><u>Planeación:</u> Tienen que analizar la</p>

situación y pensar anticipadamente cual es el mejor camino para poder llegar a la meta.

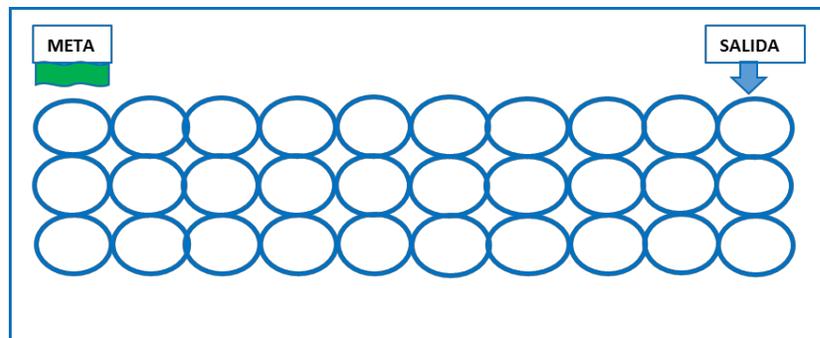
Flexibilidad mental: Se ejercita en el momento en que su estrategia falla y tienen que analizar y ejecutar otras acciones que les permitan cumplir con el objetivo (atravesar el puente).

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar preferiblemente en un espacio abierto. En el cual se deben ubicar los aros en tres hileras de 10 aros cada una, este será el puente.

Reglas del juego:

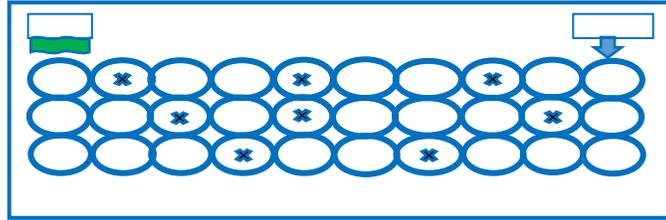
- Animar a todos los compañeros para que logren el objetivo.
- En caso de caer en un aro donde el puente está quebrado el niño debe pasar al final de la fila esto con el propósito que pueda observar como lo hacen sus compañeros y revisar su estrategia.



Fase A: Los niños deben pasar por todos los aros, inicialmente pueden pasar por el mismo dos veces, pero luego deben pasar por todos sin repetir, alternando los pies desde el punto de salida a la meta, también lo pueden hacer a 2 pies.

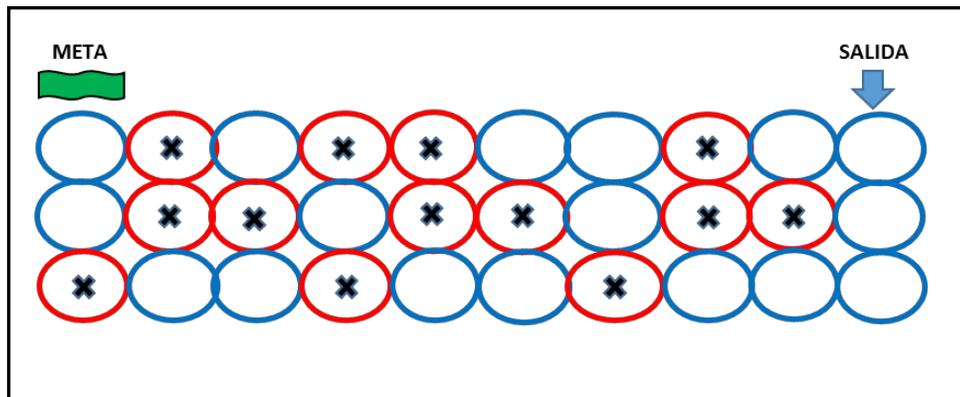
Nota: Si el grupo es muy grande se pueden ubicar 2 salidas y dos metas para que todos pasen con mayor agilidad.

Fase B: Los niños deben pasar por los aros saltando en un solo pie, primero derecho, luego izquierdo y encontrarán algunos obstáculos los cuales deben evadir para llegar a la meta. Todos los niños deben realizar la actividad.



Fase C: Para señalar donde está quebrado el puente se puede poner aros de otro color o poner una “x” con tiza u otro tipo de señalización y donde se encuentre esta señalización es donde el **puente está quebrado** y por allí no pueden pasar para llegar a la meta (ver imagen) Se organizan los equipos de mínimo 3 – máximo 5 integrantes, **el puente está quebrado:** según la gráfica que encontramos a continuación y se les explica que donde está la señalización el no pueden pisar porque se caen del puente, entonces desde el punto de salida (flecha) deben ir hasta la meta saltando en un pie y si pisan donde está quebrado deben regresar a la fila al final lo cual les permitirá observar a los compañeros que lo van logrando y generar las estrategias.

Nota: Los grupos se deben ubicar alrededor del puente de manera que todos puedan observar, cada grupo pasaba desde un punto distinto, lo que implicaba una nueva estrategia.



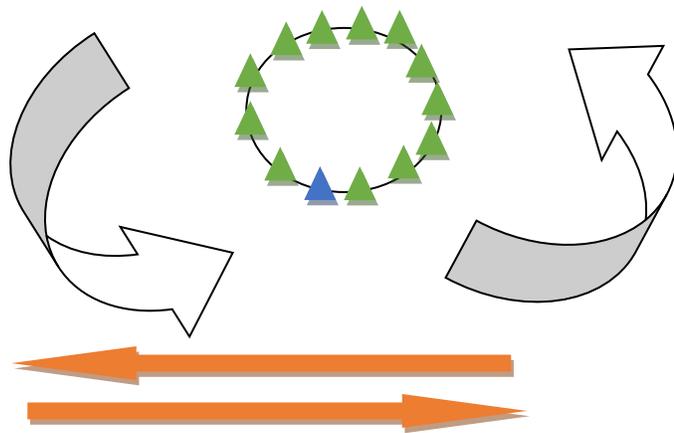
Nombre de la Actividad	JUEGO DE OBSTACULOS (6)	
Área(s) de trabajo	Lúdico-motriz, cognitivo emocional	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo visual, viso espacial, verbal; Control motriz; Procesamiento riesgo beneficio; Secuenciación inversa; Planeación; Flexibilidad mental	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Tono y control postural, motricidad gruesa, lateralidad.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> Memoria de trabajo visoespacial, atención, concentración, orientación, reconocimiento de colores</p> <p><u>Desarrollo -social:</u> Juego en grupo, atención</p>	
Duración	Dos sesiones	
Recursos	<p>Fase A – B –C:</p> <p>➤ Colchonetas, aros, conos, cartulina o papel iris de varios colores recortados en pedazos</p>	
<p>Objetivo Cooperativo: Ayudar al otro a realizar los movimientos cuando sea requerido.</p>	<p>Objetivo de Tarea: Lograr realizar los movimientos en ambientes diferentes con todo el grupo.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Memoria de trabajo:</u> Se observa en el momento en que aprenden una canción.</p> <p><u>Control Motriz:</u> Cuando el niño en la fase B adquiere el movimiento de tal manera que lo puede realizar sobre obstáculos.</p> <p><u>Control Inhibitorio:</u> En el momento en que deben realizar los movimientos de acuerdo al sonido y cuando deben pasar por obstáculos sin que estos sean tocados.</p> <p><u>Secuenciación inversa:</u> en el momento en que el movimiento es realizado hacia atrás.</p> <p><u>Detección y selección de riesgo:</u> En los momentos donde al no hacer el movimiento de acuerdo a la instrucción deben devolverse</p> <p><u>Planeación:</u> en el momento en que deben planear en equipo un movimiento de acuerdo al instrumento.</p> <p><u>Flexibilidad mental:</u> cuando el ambiente se modifica en la fase C.</p>

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar preferiblemente en un espacio abierto o dentro del aula asegurándose de ubicar los puestos alrededor de tal forma que los niños tengan posibilidad de movimiento.

Fase A: Canción: “Salta, salta, salta. Corre, corre, corre, nada, nada, nada hacia atrás y vuelve a empezar”. todos estarán ubicados en un círculo donde inicialmente aprenderán la canción y seguirán los movimientos que la misma indica en el lugar donde están ubicados (primero el docente los realizara y luego los niños cantaran y se moverán de manera independiente alrededor del lugar).

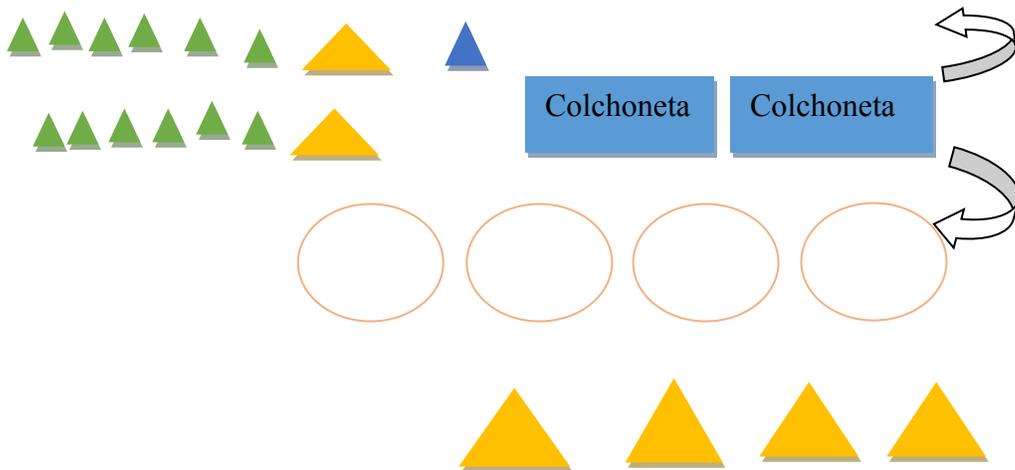
Se formaran grupos de 4 y cada grupo propondrá un movimiento para cada instrumento que será tocado por el docente mientras todos lo realizan inicialmente hacia adelante y luego hacia atrás. Ejemplo Pandera: correr, tambor: gatear.



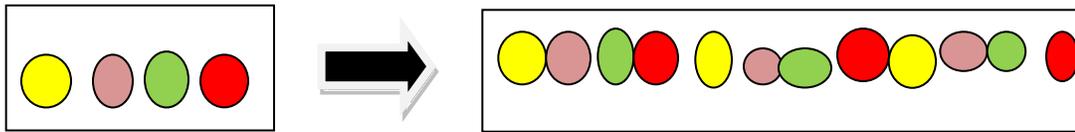
Fase B: Esta vez realizaran los mismos movimientos pero sobre obstáculos hacia adelante y hacia atrás en una superficie plana. En este caso, será sobre aros (mínimo 8), conos (mínimo 8) y colchonetas (mínimo 2); estos pueden ser tocados inicialmente, pero luego habrá mayor precisión del movimiento por lo tanto aunque lo hagan despacio, no deben ser tocados; de lo contrario volverán a empezar.

- Habrán cuatro filas detrás de 4 conos, para que, al sonido del pito el primero de cada fila salga para pasar sobre los siguientes obstáculos: aros, colchonetas ó conos. En esta actividad el docente mostrara en una hoja de 4 colores, cada color de papel estará sobre el piso para que el niño coja los que observó y los traiga al grupo.
- Luego, el docente mostrara una secuencia de colores para que el grupo la arme, cuatro diferentes por cada grupo. Volverá a iniciar el juego de nuevo, haciendo el circuito con otros elementos y otra secuencia de colores, por ejemplo podría mostrarle los colores de antes con otra secuencia

Ejemplo: en la hoja que muestra el docente están los colores: amarillo, rosa, verde y rojo y la secuencia es la misma para cada grupo, pero cada niño traerá los cuatro colores de tal forma que debe recordarlos. Cuando hayan pasado todos, el grupo debe armar la secuencia dependiendo de la cantidad de niños que hayan por grupo. Si hay 5 niños entonces la secuencia será de 4 colores, y la secuencia será de 20 fichas de colores en total.

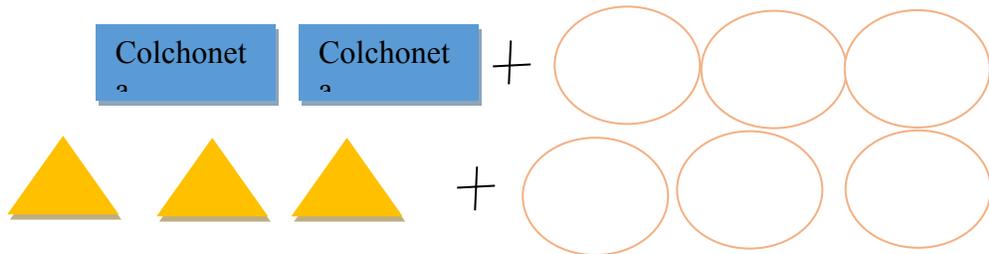


Secuencia



Cada niño debe regresar por donde indican las flechas, e irá a ubicarse detrás del grupo.

c. Luego de pasar sobre cada obstáculo, se propone hacerlo con dos seguidos.



Fase C: En grupos de 4 niños, cada grupo planeará un nuevo movimiento a través de

obstáculos (aros, conos, colchonetas) sobre una superficie inclinada. Inicialmente se dará un minuto para que cada uno piense en un movimiento, y luego se reunirán todos en el grupo para compartir sus ideas y realizar el circuito de movimientos usando los elementos que el docente les dé. Cada grupo mostrara a los otros el circuito de movimientos que planeó para que, los otros equipos lo realicen trabajando en equipo, es decir, todos deben estar pendientes de que cada uno realice el ejercicio. Para esta actividad un líder de cada equipo (escogido por el grupo), tocará el instrumento mientras los otros van pasando.

En caso de que alguno no logre hacer el movimiento, deberán ayudarlo a lograrlo .

Nombre de la Actividad	CREADORES DE PALABRAS (7)
Eje(s) de trabajo	Lúdico-motriz, cognitivo emocional.
Funciones Ejecutivas	Control Motriz, Memoria Visoespacial, Control Inhibitorio, Detección de Riesgo, Planeación, Flexibilidad mental
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> control de postura, tronco y cabeza, coordinación ojo - mano, cálculo de distancia y seguimiento visual.</p> <p><u>Desarrollo cognitivo:</u> Conocimiento de lecto-escritura, clasificación.</p> <p><u>Desarrollo social:</u> hábitos de escucha activa y toma de decisiones grupales</p>
Duración	2 sesiones
Recursos	<p>FASE B: Por grupo: Tarros (De leche en polvo, con tapa, con altura aprox, de 10 a 15 cm) Hojas con letras y vocales en mayúscula en tamaño media carta, para pegar en los tarros 1 - Tijeras 1- Colbón 2- pinceles Temperas o Vinilos de diversos colores</p> <p>FASE C: Tarros colores con letras (creados en Fase B) 3 Pelotas mediana preferiblemente de goma deben cumplir las mismas características. 1 cinta adhesiva roja 1 pito para docente 1 pliego de papel periodico blanco, crafff o cartulina 1 marcador grueso por grupo 1 marcador para docente</p> <p><i>Cantidad:</i> Se espera que para un grupo de 20 niños halla tres juegos del abecedario completo + tres juegos de vocales</p>

	<p>completo + tres tarros pintados de rojo + tres verdes + tres naranjas + 5 comodines.</p> <p>El comodín dentro del tarro debe tener un papel el cual tendrá el siguiente contenido:</p> <p>Comodín No. 1- Nombre del Profesor Comodín No. 2- Ganaste una palabra... ¿Cuál es la cualidad más chévere que tiene el profesor?...pídele el favor al profe que te la escriba en tu cartelera. Comodín No. 3 - Ganaste una palabra ¿Quién es el estudiante más solidario del salón?...anota el nombre de ese súper compañero en tu cartelera. Comodín No. 4 - Hoy eres el mejor compañero entre el grupo, regala dos palabras al grupo que más lo necesiten hasta el momento. Comodín No. 5- Ganaste una palabra¿Cuál es la emoción que más le gusta al grupo?, anótala en tu cartelera.</p>	
<p>Objetivo Cooperativo:</p> <p>Trabajar en equipo para consensuar qué palabras podrán construir de acuerdo a la temática de la actividad</p>	<p>Objetivo de Tarea:</p> <p>Crear el mayor número de palabras.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p>Control Motriz: El lanzamiento de la pelota hacia los tarros de letras.</p> <p>Memoria Visoespacial: Planificar sus movimientos, velocidad y fuerza que requiere la pelota para derribar tarros que se encuentran a 5 m. de distancia.</p> <p>Control Inhibitorio: Regular su comportamiento evitando realizar acciones que incumplan las reglas del juego, participando activamente en el cumplimiento del objetivo.</p> <p>Detección de Riesgo: No sobrepasar la señal de lanzamiento, identificar que hay tarros que al ser derribados afectarán su rendimiento en el cumplimiento del objetivo.</p> <p>Planeación: identificar letras o vocales que necesitan derribar para la creación de palabras deseadas.</p> <p>Flexibilidad mental: reorganizar las letras y vocales para la creación de nuevas palabras.</p> <p>1-Planear y organizar sus movimientos para derribar los tarros deseados permite desarrollar control motriz.</p>

- | | | |
|--|--|---|
| | | <p>2- Fortalece percepción y movimientos que implican reconocimiento del espacio.</p> <p>3- Se controla impulsos, se realiza seguimiento de instrucciones.</p> <p>4- Favorece fluidez verbal.</p> <p>5- Aprende a negociar ideas</p> <p>6. Reconoce que ayudar a los demás es un acto agradable para el grupo.</p> |
|--|--|---|

DESCRIPCIÓN DETALLADA

FASE A:

Se reúne todo el grupo en mesa redonda (salón cubierto) o todos sentados en círculo en el piso (espacio abierto) y el profesor tomará la vocería para hablar sobre la amistad generando estrategias para que los estudiantes participen de manera activa, para ello el profesor podrá:

- Preguntar cuáles son sus amigos
- Preguntar qué películas habla sobre los amigos
- Preguntar qué súper -héroes son amigos
- Cuáles son las características de los amigos
- Contar historias o cuentos infantiles sobre la amistad
- Preguntar qué emociones se experimentan en la amistad

FASE B:

En grupos de tres estudiantes se debe elaborar los tarros para la fase C, los grupos deben distribuir las tareas de la siguiente manera: un estudiante debe recortar las letras (utiliza hojas de letras y tijeras), otro debe pegar las letras en los tarros (utiliza las letras recortadas, colbòn y pincel), y el último integrante debe pintar mínimo tres tarros (utiliza vinilos y pincel).

Nota: la asignación de letras y colores de los tarros debe ser asignada por el docente de acuerdo a la cantidad de letras, vocales y tarros de colores que se necesitan para la Fase C

FASE C:

Disposición del ambiente: En una zona plana, se debe organizar los tarros en 6 grupos equitativamente y organizarlos en forma de pirámide, cada grupo debe contener letras vocales, tarros de colores y comodines en orden aleatorio. A distancia de 5 metros se debe colocar en el piso una cinta color roja frente a cada pirámide. Además se debe ubicar un sitio para cada grupo en el que estará el pliego de papel y el marcador.

Reglas del juego:

- Se debe organizar el equipo en tríos.
- Los estudiantes deben participar equitativamente en toda la actividad
- Los estudiantes solo podrán utilizar el marcador para escribir las palabras.

- La persona que lancé el balón no podrá pisar la cintilla roja, en caso de hacerlo perderá el turno y tendrá la oportunidad de asignarlo a otro grupo
- El tarro naranja significa que debe regalarle una letra o vocal al grupo que menos letras haya conseguido hasta el momento.
- El tarro verde significa intercambiar una vocal y una letra con dos grupos de libre elección.
- El tarro rojo significa pedir una vocal al grupo que más tarros tiene.
- Los comodines deben cumplirse
- No es necesario utilizar todas las letras y vocales obtenidas
- las palabras debe estar compuestas por más de una sílaba (no se permiten palabras como: si, no, ya)
- Las letras y vocales solo sirven por una, por ejemplo para la palabra amistad deberán tener dos “a”
- Todos los tarros pueden ser utilizados para crear el mayor número de palabras relacionadas a la amistad.
- Entre los tríos el lanzamiento de la pelota debe ser rotativo de forma organizada.
- Cuando el comodín que tenga el nombre del profesor, éste deberá pasar por cada cartelera colocando el monosílabo “to”, con este monosílabo los estudiantes deberán colocar palabras que inicien por “to” utilizando las letras y vocales que han obtenido.

Dinámica: Un integrante de cada grupo debe ubicarse detrás de una cinta roja frente a una pirámide de tarros, al sonido de pito deberán lanzar la pelota con el objetivo de derribar tarros, (su ubicación frente a la pirámide será a libre elección de los estudiantes) una vez lancen la pelota deben parar el juego, el docente reúne todo el grupo y explicará que las letras y vocales que derribaron deberán ser utilizadas para crear palabras relacionadas con el trabajo cooperativo y la amistad igualmente se explica que significa el color de los tarros. Una vez tienen la explicación los estudiantes deberán llevar los tarros derribados a su cartelera correspondiente, y se organizan por turnos, el grupo que menos tarros tiene será el primero en comenzar y el grupo que más tarros obtuvo será el último en turnos; organizado los turnos cada grupo podrá escoger a cuál de las seis pirámides le quiere lanzar la pelota y así sucesivamente, cada vez que derrumben tarros serán llevados a la cartelera, mientras les toca el turno podrán ir organizando palabras y las podrán ir escribiendo en la cartelera.

Cuando todos los tarros se hayan obtenido por los grupos tendrán 10 minutos más para terminar de organizar palabras.

Nombre de la Actividad	EL TREN DE LOS VALORES(8)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico-motriz, cognitivo-emocional.	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo visoespacial, control motriz, control inhibitorio, planeación, flexibilidad mental.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Tono y control postural, coordinación, lateralidad.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> Función simbólica, atención, seguimiento de instrucciones.</p> <p><u>Desarrollo social:</u> juego grupal, reconocimiento de otros.</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	<p>Fase A y B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiza o cinta si se requiere para delimitar el espacio • Paleta de colores verde - anaranjado – rojo. <p>Fase C:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiza o cinta si se requiere para delimitar el espacio • Bandera o cono para indicar punto de encuentro • Hojas y marcadores 	
Objetivo Cooperativo: Trabajar en equipo con todos los integrantes del grupo y cuidarnos entre todos.	Objetivo de Tarea: Lograr a través de secuencias de actividades de coordinación y control corporal.	<p style="text-align: center;">Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Memoria de trabajo visoespacial:</u> Se ejercita en el momento en que tiene que ver las tarjetas para saber en que velocidad se desplazan.</p> <p><u>Control motriz:</u> Requieren organizar sus movimientos corporales, además para cumplir con los desplazamientos tienen que organizar y ejecutar acciones complejas.</p> <p><u>Control inhibitorio:</u> Se refuerza a través de la necesidad de centrar la atención para cumplir con las instrucciones y reglas del juego.</p> <p><u>Planeación:</u> Esta función la ponen en práctica en varios momentos en los que tienen que identificar estrategias para desplazamientos, cuidar su bandera y tratar de quitar la de otros equipos y para la exposición grupal que hacen al final.</p> <p><u>Flexibilidad mental:</u> En la búsqueda de diferentes estrategias para alcanzar la meta y de responder a los cambios que se presentan a lo largo de la actividad donde se va</p>

		complejizando o se pueden dar situaciones inesperadas (perdida de la bandera).
--	--	--

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: En un espacio abierto plano y seguro. Cancha o parque delimitando claramente el área donde se pueden desplazar. Esto aplica para las tres fases.

Reglas del juego:

- Mantenerse dentro del espacio delimitado durante el desarrollo de la actividad.
- Movilizarse con precaución para evitar accidentes

Fase A: Inicialmente los estudiantes todos deben caminar libremente por el espacio indicado, luego deben caminar sobre una línea (si no hay cancha dibujar una con tizas o cinta), uno detrás de otro, sin chocar con ninguno de sus compañeros. Los desplazamientos se harán de acuerdo al ritmo que indique el docente (lo dice en voz alta) y se acompañarán de colores así:

- Verde: rápido
- Anaranjado: lento
- Rojo: quieto

Fase B: En grupos de 4 o 5 estudiantes van a desplazarse en hileras- trencito, en este caso hay un líder quien hace un movimiento diferente como caminar, saltar, gatear, galopar buscando un camino distinto cada vez sin chocarse con los otros trenes, esto también lo deben hacer de acuerdo al ritmo y movimiento indicado por el docente, sin embargo aquí solo estará la señalización visual, de acuerdo a lo aprendido en la fase A:

- Verde: rápido
- Anaranjado: lento
- Rojo: quieto

Fase C: Ahora a jugar “**La bandera y el tren**”, inicialmente se hacen dos grupos (Cada grupo debe estar sujeto de una lana en las manos), unos tomaban un camino y otros otro de tal forma que llegaran al mismo punto de encuentro (se indica con un cono) sin encontrarse entre ellos.

Posteriormente se organizan grupos de 4 o 5 estudiantes se van a tomar de la cintura, formarán su tren y el último integrante llevará la bandera con un valor escrito (RESPE TO, SOLIDARIDAD, HONESTIDAD, RESPONSABILIDAD, COMPROMISO, GRATITUD), cada grupo va a tomar la bandera del valor que más los identifique, una vez estén organizados se iniciará el juego.

Dentro del espacio delimitado en esta fase deben estar ubicados diferentes obstáculos como conos, colchonetas, aros y balones. Los niños deben tener cuidado de no tropezar con ellos. En el momento en que el docente indique (pito o palmas) los trenes iniciarían su desplazamiento y deben cuidar que los otros equipos no les quiten la bandera del valor que los identifica, en caso que la pierdan deberán esforzarse por recuperarla o tomar otra.

Al finalizar la actividad cada grupo tendrá 5 min. para reunirse y preparar una pequeña explicación sobre la bandera del valor que tienen y porque se identifican con este. En caso que algún grupo quede sin bandera deberá explicar porque sucedió eso y como podrían mejorar su estrategia para una futura ocasión.

Nombre de la Actividad	CIRCUITO DE EQUILIBRIO (9)	
Área(s) de trabajo	Lúdico-motriz	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo: visual, visoespacial, verbal; Control motriz, Detección de selecciones de riesgo, Procesamiento riesgo beneficioso, Secuenciación inversa, Planeación, Flexibilidad mental.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Tono y control postural, motricidad gruesa, lateralidad.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> Percepción, orientación, atención, reconocimiento de figuras geométricas.</p> <p><u>Desarrollo social:</u> juega en grupo, reconoce la opinión del otro</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	<p>Fase A-B - C:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Una cuerda, Conos, pito, parque (espacio abierto). <p>Fase B-C:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 5 tangrams dependiendo de la cantidad de grupos hechos en papel como cartulina. 	
<p>Objetivo Cooperativo:</p> <p>Apoyar a mis compañeros para que todos logren realizar el recorrido cuando lo requiera.</p>	<p>Objetivo de Tarea:</p> <p>Lograr que el todo el grupo realice el recorrido de manera eficiente (independientemente del tiempo).</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Memoria de trabajo:</u> Se observan todos los tipos de memoria el momento en que realizan el primer juego.</p> <p><u>Control Motriz:</u> Cuando el niño debe ir en la fila india, también al momento de realizar el circuito.</p> <p><u>Control Inhibitorio:</u> en el momento en que deben pasar por los aros sin tocarlos y en el momento en que hay cambios de altura.</p> <p><u>Secuenciación inversa:</u> en el momento en que el circuito se realiza hacia atrás.</p> <p><u>Detección y selección de riesgo:</u> En los momentos en que deben subir el rodadero sin ayuda.</p> <p><u>Procesamiento riesgo-beneficio:</u> cuando debe hacer el ejercicio de mayor complejidad en la</p>

fase B y este debe ser efectivo, de lo contrario perderá puntos. También cuando deben hacer el ejercicio que cada grupo planeo.

Planeación: en el momento en que deben planear en equipo un nuevo circuito usando los mismos elementos.

Flexibilidad mental: cuando los niños modifican la actividad dentro del mismo ambiente en la fase C.

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar en un espacio abierto preferiblemente sobre el pasto.

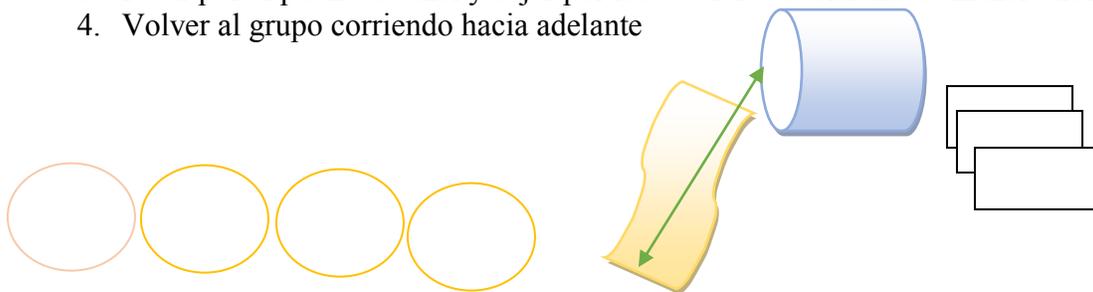
Reglas de Juego:

- Moverse con precaución.
- Hacer buen uso de los materiales

Fase A: Juego: Todos estarán en un círculo e inicialmente aprenderán el estribillo: vamos a pescar (docente), ok vamos a pescar (niños), corriendo, corriendo, corriendo vamos a pescar; saltando, saltando, saltando, vamos a pescar (docente). Luego todos irán detrás del profesor cantando y realizando el movimiento uno detrás del otro en fila india hacia donde el profesor se dirija. Cuando el profesor diga “Bam”, todos saldrán corriendo a ubicarse dentro del círculo sin dejarse coger por el profesor o el niño que no logre llegar a tiempo, será quien dirija al grupo y diga “BAM” para coger a los otros. (P).

Luego harán grupos de 4 ó 5 niños, cada uno estará detrás de un cono específico como punto de referencia. Inicialmente al sonido del pito saldrá el primero de cada grupo para realizar el siguiente circuito:

1. Saltar de manera alterna sobre una fila de aros (máximo 10) para todos (la idea es empezar desde el primer aro, uno a uno hasta el último).
2. Subir por el rodadero con ayuda de una cuerda
3. Pasar por el puente o túnel y bajar por las escaleras o telaraña de manera libre.
4. Volver al grupo corriendo hacia adelante



Fase B: Esta vez realizarán el mismo recorrido pero hacia atrás, excepto en el rodadero para que suban por la cuerda (tratarán de no tocar los aros ó deberá volver a iniciar). En esta fase cada grupo tendrá un Tangram y una hoja con una imagen. Cada niño después de pasar por los aros sacará de la bolsa ó caja una de las figuras del Tangram para pasar por el resto de obstáculos y llevarla al grupo. Cuando tengan todas las figuras completas, en grupo, construirán la imagen que está en el papel (una casa, carro, edificio, pez etc.)

Fase C: Deberán planear en equipo una manera diferente de hacer el recorrido aplicando movimientos distintos (estos pueden ser en el suelo o de pie ya que se trata de que varíen la base de sustentación). Cuando termine el tiempo, el primero del grupo mostrará el recorrido para que todos lo puedan hacer saliendo el primero de cada grupo al sonido del pito.

Como variación se podrá usar el Tangram, con la instrucción de que en grupo construyan la figura antes de planear movimientos diferentes.

Si se decide usar el Tangram para esta actividad, el grupo no podrá planear un movimiento, hasta que no logre realizar la figura correspondiente.

La figura debe ser sencilla como por ejemplo una casa, un edificio, un pez.

Los movimientos pueden ser en el parque, con aros, conos, cuerdas.

Es importante que el docente de un minuto para que cada niño piense en un movimiento ó varios, de tal manera, que estos sean compartidos en grupo para planear el circuito.

Nombre de la Actividad	CORRE, CUENTA Y GANA (10)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico-motriz, cognitivo-emocional.	
Funciones Ejecutivas	Memoria visoespacial, Control motriz, Control inhibitorio, planeación, memoria de trabajo, flexibilidad mental.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p>Desarrollo Motor: Coordinación y control corporal (correr), lateralidad, reconocimiento del esquema corporal.</p> <p>Desarrollo Cognitivo: atención sostenida, pensamiento lógico-matemático (conteo de 10 o más objetos), operaciones concretas (suma, resta) establecimiento de relaciones espaciales y cuantitativas.</p> <p>Desarrollo social: Reconocimiento de sentimientos y emociones de los demás.</p>	
Duración	Dos sesiones	
Recursos	<p>Fase A:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conos plásticos de señalización o cualquier elemento al alcance que los pueda reemplazar (aros, señalización con tiza, bloques plásticos, etc). • Hojas con números del 1 al 5 que serán pegados en los conos. <p>Fase B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conos plásticos de señalización o cualquier elemento al alcance que los pueda reemplazar (aros, señalización con tiza, bloques plásticos, etc). • Hojas con números del 1 al 20 que serán pegados en los conos. • Tarjetas con elementos como se muestra en el ejemplo. <p>Fase C:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conos plásticos de señalización o cualquier elemento al alcance que los pueda reemplazar (aros, señalización con tiza, bloques plásticos, etc). • Hojas con números del 1 al 5 que serán pegados en los conos. 	
Objetivo Cooperativo: Trabajar en equipo y apoyar a los compañeros durante la	Objetivo de Tarea: Lograr desplazamientos exitosos de acuerdo a las instrucciones dadas por el docente ubicándose espacialmente y realizando las	Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad: <u>Memoria visoespacial:</u> cuando se desplazan a tocar los conos deben planificar tareas de ubicación espacial, además al hacer el ejercicio con las

actividad.	operaciones mentales correspondientes.	<p>tarjetas refuerzan la permanencia de la percepción visual.</p> <p><u>Control motriz:</u> Deben organizar y ejecutar movimientos de acuerdo a las instrucciones del docente y saber de acuerdo a la misma a que cono se van a dirigir.</p> <p><u>Control inhibitorio:</u> Tienen que regular respuestas impulsivas, ya que deben escuchar el número, ver y hacer conteo de elementos, operaciones matemáticas para poder tener una ejecución exitosa en la actividad, lo cual implica inhibir respuestas impulsivas que los llevan al error.</p> <p><u>Planeación:</u> Ellos deben generar una estrategia que les permita hacer el conteo de objetos y las operaciones matemáticas para alcanzar exitosamente el objetivo.</p> <p><u>Flexibilidad mental:</u> Se refuerza en el caso en el que comenten un error en el conteo o las operaciones matemáticas y deben tener la habilidad de cambiar de criterio cognitivo y generan nuevos patrones para alcanzar la meta.</p> <p><u>Memoria de Trabajo:</u> Fase B y C ya que requieren retener la información de los objetos para desplazarse al cono correspondiente.</p>
------------	--	---

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar en un amplio, preferiblemente un espacio abierto.

Reglas del juego:

- Deben participar todos los integrantes del grupo.
- Si alguno se equivoca en el desplazamiento de acuerdo a la instrucción tiene la oportunidad de revisar con su equipo en que se equivocó e intentarlo nuevamente.

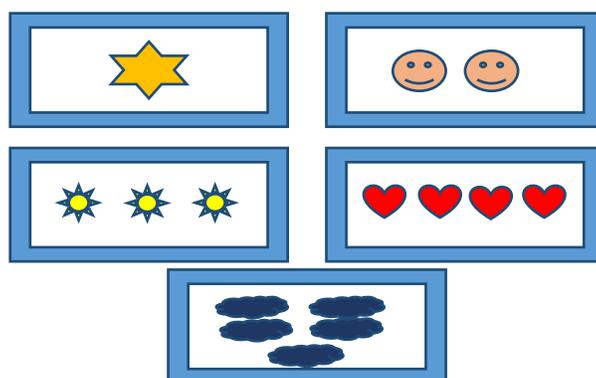
Fase A: Se ubican 5 filas con cinco conos cada una, a una misma distancia.



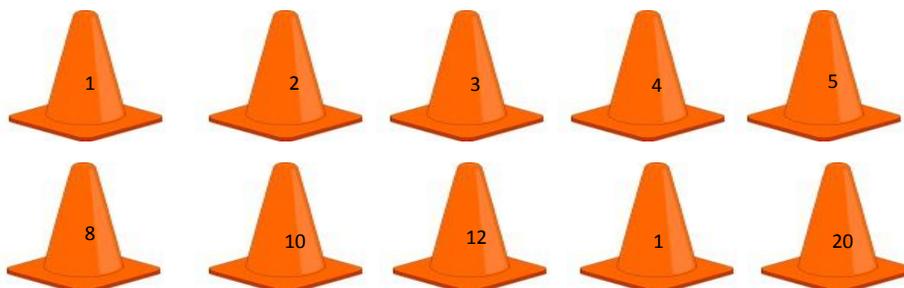
Los niños serán organizados en grupos de 4 a 6 integrantes dependiendo de la cantidad de estudiantes, los cuales se deben organizar fila frente a las de los conos los cuales tendrán el números del 1 al 5. Uno a uno van a salir corriendo tocando cada uno de los conos y diciendo el número correspondiente. Ejemplo: Salen los primeros de cada fila tocan el cono uno y gritan 1, después tocan el segundo y gritan 2 y así sucesivamente.

Fase B: Continuando con la misma organización de los conos y los grupos de la fase anterior, se hace una variación de la actividad, ahora el docente muestra a los niños una tarjeta que tienen determinada cantidad de objetos, los niños deben hacer el conteo y salir corriendo a tocar el cono que tenga el número correspondiente.

Nota: Los niños pueden salir de los puntos de partida al sonido del silbato o palma.



Posteriormente se cambiará los números del 5 al 20, el docente muestra la tarjeta con la cantidad correspondiente, los niños hacen el conteo y salen a correr para tocar el cono con el número correspondiente.



Fase C: En esta etapa del juego y una vez comprendida la actividad en las etapas anteriores, se iniciara la dinámica del juego por grupos. Para complejizar la actividad se hará sumas y restas no mayores a cinco. El docente mostrará la tarjeta y los niños tendrán tiempo de desarrollar la operación con su grupo y pueden usar sus dedos u otro material concreto, una vez sepan el resultado avisan al docente quien dará orden de salida cuando todos los grupos manifiesten que lograron hacer la operación, al sonido del silbato los niños a quienes les corresponda el turno deben salir a correr y tocar el cono número correspondiente.

Ejemplo: atentos chicos! Van a tocar el cono correspondiente al resultado de la operación de esta tarjeta $2+2=$?tendrán un tiempo para desarrollar la operación en grupo y al sonido del silbato los niños a quienes les corresponda el turno deben salir a correr y tocar el cono número **4**.

$3 + 2 =$	$1 + 1 =$	$2 + 1 =$
$2 + 2 =$	$4 + 1 =$	$2 + 3 =$
$2 - 1 =$	$3 - 2 =$	$4 - 2 =$
$5 - 1 =$	$4 - 1 =$	$3 - 1 =$

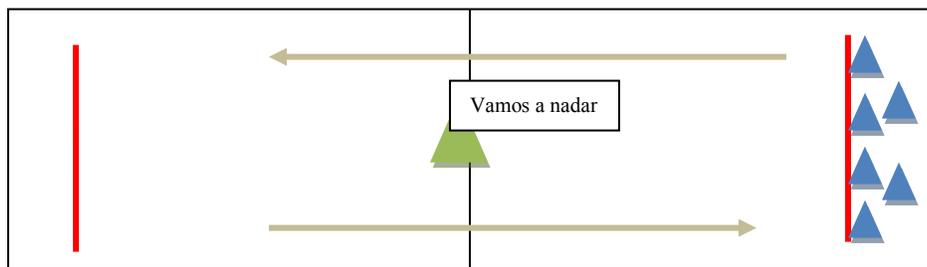
Nombre de la Actividad	CRUCEMOS POR LAS CUERDAS (11)	
Área(s) de trabajo	Lúdico –motriz, cognitivo-emocional	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo visual, visoespacial, verbal; Control motriz; Detección de selecciones de riesgo; Secuenciación inversa; Planeación; Flexibilidad mental	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Tono y control postural, motricidad gruesa, lateralidad.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> reconocimiento de colores, percepción, reconocimiento de figuras geométricas, atención</p> <p><u>Desarrollo social:</u> juega en grupo</p>	
Duración	2 Sesiones	
Recursos	Cuerdas, conos, parque, pedazos de papel de colores (mínimo 7 por cada grupo del mismo color)	
<p>Objetivo Cooperativo: Motivar al otro a realizar el circuito.</p>	<p>Objetivo de Tarea: Modificar la base de sustentación dando seguridad para que el niño logre realizar el circuito.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Memoria de trabajo:</u> Se observa en el momento en que el estribillo debe ser recordado y en la ejecución de los movimiento según la instrucción.</p> <p><u>Control Motriz:</u> Cuando el niño debe inicia a variar la base de sustentación en la actividad de parquet.</p> <p><u>Control Inhibitorio:</u>en el momento en que el ejercicio se vuelve más complejo al pasar por el pasamanos de distintas formas.</p> <p><u>Secuenciación inversa:</u> en el momento en que el movimiento es realizado hacia atrás en la fase C.</p> <p><u>Detección y selección de riesgo:</u>En los momentos donde debe planear como pasar el pasamanos con los elementos de apoyo.</p> <p><u>Planeación:</u>en el momento en que debe planear como cruzar el pasamanos usando los elementos.</p> <p><u>Flexibilidad mental:</u> cuando el ambiente se modifica en la fase C.</p>

DESCRIPCIÓN DETALLADA

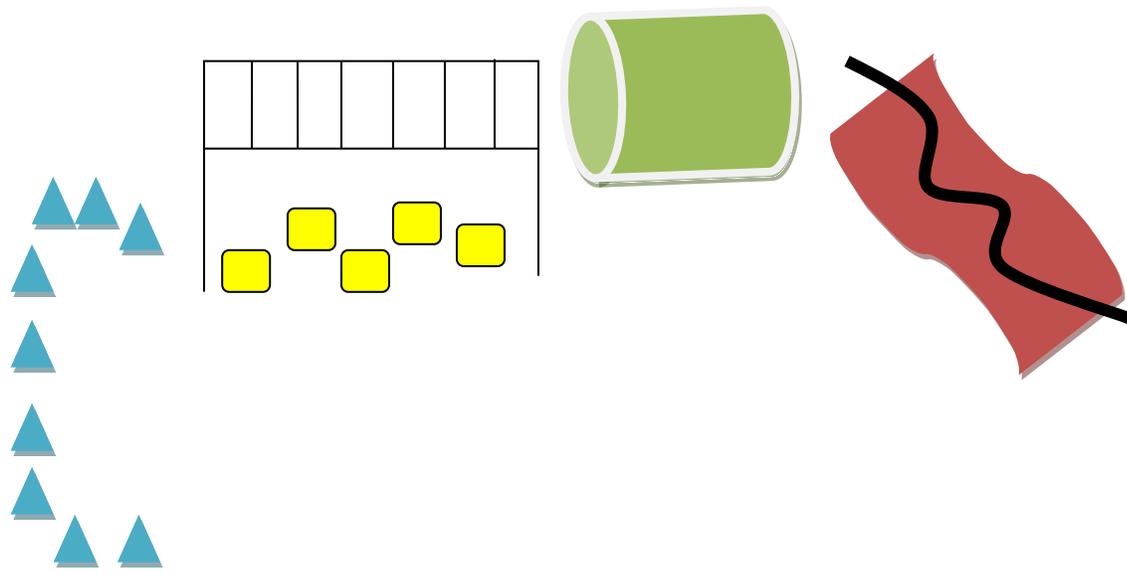
Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar en un espacio abierto preferiblemente sobre el pasto.

Fase A: Juego: “vamos todos a nadar”. La actividad consiste en que hay una zona como punto de referencia: debe haber una línea de platillos paralelos a una distancia de 10 metros de tal manera que habrá una persona en el centro que dirá: “vamos todos a nadar” mientras el resto de los niños estarán ubicados detrás de una de las líneas. En el momento en que el niño del centro diga la frase, todos deberán salir corriendo hasta el otro lado sin dejarse coger. Si son cogidos, pasaran a ayudar al que está en el medio. Así sucesivamente hasta que quede solo uno sin ser cogido.

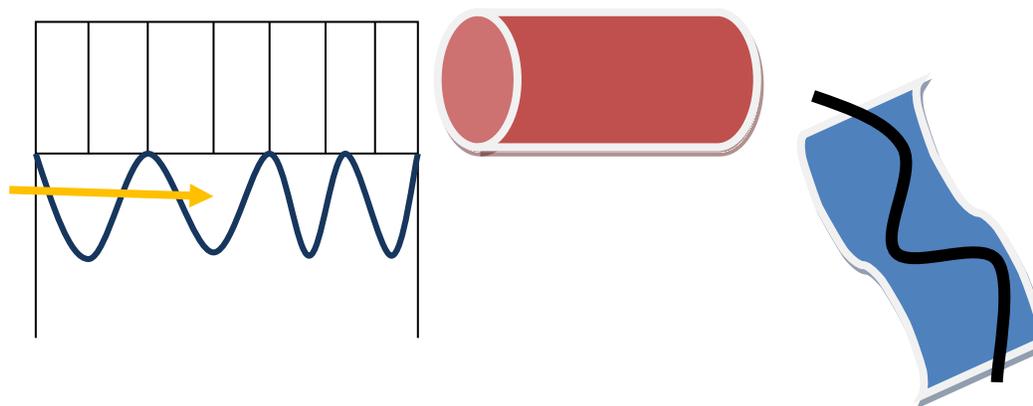
Nota: Pueden haber variaciones en los desplazamientos, como pasar gateando, arrastrándose, lo mismo que el niño que este en el centro.



Los niños harán una fila cada uno en su grupo y la idea es pasar el pasamanos uno por uno con ayuda de una base (pueden ser tarros, ladrillos, etc.) que estarán ubicados debajo del pasamanos para lograr mayor estabilidad, luego pasaran por el túnel y bajarán por el rodero sosteniendo una cuerda.



Fase B: Esta vez se modificara la altura de tal manera que hayan cuerdas amarradas en el pasamanos y el niño pase por en medio de ellas como apoyo mientras pasa el pasamos en posición sentado, luego pasar por el túnel o puente y bajar por el rodadero de espaldas sosteniéndose de una cuerda.



Fase C: En grupos de 4 ó 5 niños, estarán ubicados detrás de un cono, cada grupo será un color. Al sonido del pito todos los niños irán a recoger todos los papeles del color que les correspondió. Estos papeles estarán en frente de ellos alrededor de todo el espacio. Cuando estén seguros de tener todos los papeles, en total serán 7, construirán una figura geométrica. Cuando realicen este ejercicio, cada grupo avisará al docente para realizar el mismo ejercicio de la fase anterior, hacia atrás, durante todo el recorrido sin cuerdas, en el pasamanos, con algún apoyo ubicado debajo del mismo (pueden ser ladrillos, ó bloques de equilibrio), en el rodadero deberán bajar hacia atrás con ayuda de una cuerda.

Nota: la idea es que en cada actividad el grupo anime y motive a los niños que se ven con miedo para pasar.

Nombre de la Actividad	LA BOLITA DE PAPEL (12)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico-motriz, cognitivo-emocional.	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo visoespacial, control motriz, control inhibitorio, planeación, flexibilidad cognitiva.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p>Desarrollo Motor: Coordinación y control corporal (desplazamientos, baile), lateralidad, reconocimiento del esquema corporal, motricidad fina.</p> <p>Desarrollo Cognitivo: atención sostenida, establecimiento de relaciones espaciales.</p> <p>Desarrollo social: juego grupal, reconocimiento de sentimientos y emociones de los demás.</p>	
Duración	Dos sesiones	
Recursos	<p>Fase A y B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hojas de papel periódico (prensa) • Cinta • Tiza (opcional) <p>Fase C:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bolita construida con papel periódico • Aros • Baldes 	
<p>Objetivo Cooperativo:</p> <p>Alentar a todos mis compañeros de grupo para que lo logren.</p>	<p>Objetivo de Tarea:</p> <p>Cumplir con tareas que implican practicar habilidades de motricidad fina y gruesa, construyendo la pelota y realizando los desplazamientos indicados.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Memoria de trabajo visoespacial:</u> Se ejercita durante toda la actividad ya que requiere realizar actividades que implican movimientos espaciales, de estabilidad y permanencia de percepción visual.</p> <p><u>Control motriz:</u> Esta se refuerza en movimientos de motricidad fina a través de la construcción de la pelota, como en los que deben realizar ejercicios o movimientos gruesos que implican planeación y ejecución de movimientos secuenciales para lograr pasar la pelota y llevarla a la meta.</p> <p><u>Control inhibitorio:</u> Para el desarrollo</p>

de toda la actividad se requiere centrar la atención, omitir respuestas impulsivas, seguir las indicaciones.

Flexibilidad Mental: si bien es cierto que se indica cómo deben realizar la tarea y cuál es el objetivo final los niños deben hacer uso de los recursos y estrategias de movimiento que les permitan cumplir con el objetivo propuesto de la manera más práctica y funcional para ellos, implicando esto que deben adaptarse a las variables que se puedan presentar.

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: Puede ser en un salón donde haya facilidad de desplazamiento o un espacio abierto. En el mismo debe haber un lugar de desplazamiento que sirva como pista pueden ser las líneas de una cancha o alguna trazada con tiza o cinta.

Reglas del juego:

- Hacer buen uso de los materiales
- Marcar la bolita
- Cuidar la bolita personal y la de los compañeros ya que se usa en las tres actividades.

Fase A: Cada grupo de 4 integrantes recibirá un rollo de cinta, un marcador y cuatro páginas completas de periódico (presa), y se les pedirá que con estos elementos construyan una pelotita para cada integrante del grupo.

Nota: Es importante que el docente modele como lo deben hacer, no brindar material en exceso y que les indique que cuando requieran ayuda no duden en pedírsela, además que pueden colaborar entre todos porque lo importante es que cada uno tenga su pelotita.

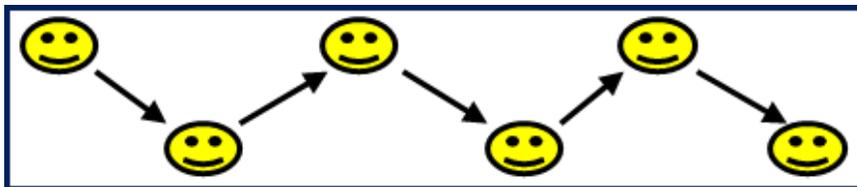


Fase B: Los niños podrán experimentar diferentes maneras de usar la bolita, lanzar, atrapar, patear. Posteriormente la bolita será el balón de cada niño, con el cual deben hacer un recorrido por la pista que esté a disposición como se indicó disposición del ambiente. La actividad consiste en que los niños deben desplazar su bolita con el pie de su preferencia con lanzamientos cortos ya que no se pueden salirse de la línea de pista, como se muestra en el siguiente imagen:



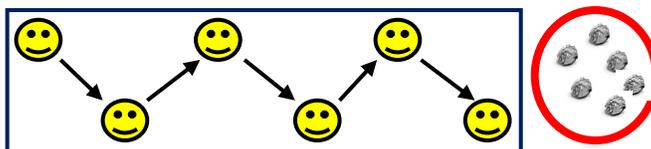
El objetivo es llegar a meter el balón en la cancha y apuntar el gol para que todos ganen.

Fase C: Se hacen equipos de 4 a 6 niños los cuales se deben ubicar y hacer los pases como lo muestra la imagen (en zig-zag):



Los niños deben pasarse una pelota primero con las manos y luego con los pies. Una vez comprendida esta instrucción el docentes ubicará inicialmente un aro y allí deben llegar las pelotitas de todos los integrantes después de realizar los pases como ya se practicó.

Posteriormente recogen las pelotas y ahora deben hacer los pases con la mano hasta lograr encestar las pelotas de todos los integrantes del grupo en una caneca o balde.



Nombre de la Actividad	HIP-HOP-HUP (13)	
Área(s) de trabajo	Lúdico –motriz, cognitivo-emocional.	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo: visual, visoespacial, verbal; Control motriz; Procesamiento riesgo beneficio; Secuenciación inversa; Planeación; Flexibilidad mental	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Tono y control postural, motricidad gruesa, lateralidad, equilibrio general.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> percepción, abstracción, reconocimiento de colores, memoria viso espacial, atención..</p> <p><u>Desarrollo personal-social:</u>, reconoce la opinión del otro, juega en equipo</p>	
Duración	1 Sesión	
Recursos	<p>Fase A-B-C:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conos ➤ Tizas 	
<p>Objetivo Cooperativo: Lograr encontrar la estrategia para que todo el grupo realice la secuencia del movimiento.</p>	<p>Objetivo de Tarea: Experimentar la habilidad de coordinación dinámica general logrando la adaptación a cada ejercicio.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Memoria de trabajo:</u> Se observa en el momento en que el estribillo hip, hop, hup debe ser recordado y en la ejecución de los movimientos según la instrucción.</p> <p><u>Control Motriz:</u> Cuando el niño debe tener control de la secuencia del movimiento tanto de las manos como en los saltos.</p> <p><u>Control Inhibitorio:</u> en el momento en que el niño debe adaptar el movimiento al sonido.</p> <p><u>Secuenciación inversa:</u> en el momento en que el movimiento es realizado hacia atrás en la fase B.</p> <p><u>Procesamiento riesgo-beneficio:</u> cuando debe hacer el ejercicio de mayor complejidad en la fase C con el grupo para lograr el trabajo cooperativo.</p> <p><u>Planeación:</u> en el momento en que deben planear una secuencia de movimientos en grupo en la fase C.</p>

Flexibilidad mental: al pasar de una actividad a otra se modifica el movimiento de acuerdo al sonido.

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar en un espacio abierto preferiblemente sobre el pasto.

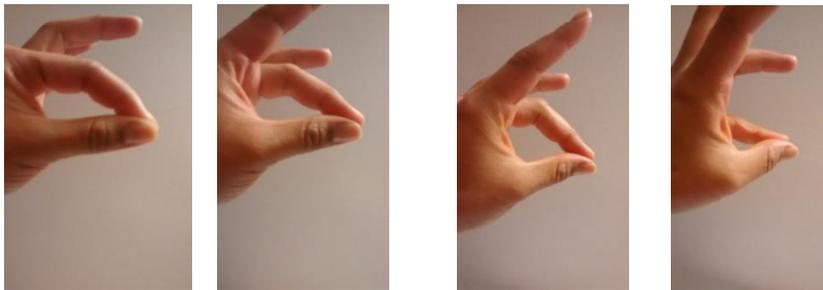
Reglas de Juego:

- Movilizarse con precaución
- Permanecer en el espacio delimitado por el docente.

Fase A: Game: hip-hop-hup. Todos los niños estarán en círculo sentados. La actividad consiste en que inicialmente todos van a tocar el dedo pulgar con los otros dedos uno por uno (dedo pulgar-dedo índice, pulgar-corazón, pulgar-anular, pulgar-meñique) de ambas manos diciendo: hip, hop, hup para cada uno. Cuando lo hayan aprendido la idea es que ahora cada sonido tiene un movimiento de dedo así: hip= pulgar+índice. Hop=pulgar+Corazón. Hup= pulgar+meñique. Ahora aprenderán la siguiente secuencia cantada el movimiento para cada sonido.

hip, hip, hop, hop

hip, hip, hop, hop; hop, hop, hup; hop, hop, hup. Hip, hip, hop, hop, hup, hup; hip hip, hop, hop, hup, hup. Hop, hop, hup.



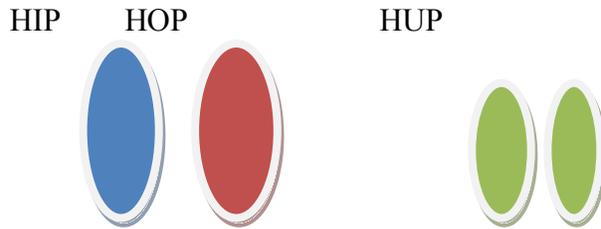
Fase B: Ahora cada sonido representará saltos a uno o dos pies de la siguiente manera: cuando el docente diga hip todos saltaran con el pie derecho, cuando diga hop saltaran con el pie izquierdo y cuando diga hup saltaran con ambos pies.

Inicialmente se hará un ensayo cuando todos estén ubicados en círculo y manteniendo la misma posición realizarán los movimientos de acuerdo al sonido.

Luego realizarán el mismo ejercicio con desplazamiento en un espacio delimitado a consideración del docente (este puede ser usando toda la cancha de baloncesto, o solo la mitad).

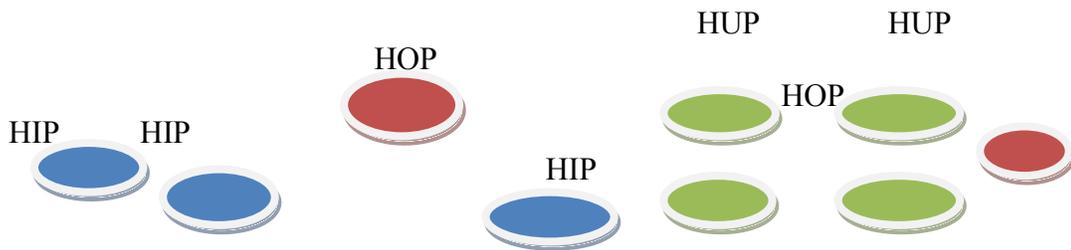
Ahora realizar el mismo ejercicio pero hacia atrás. (inicialmente puede ser que se equivoquen pero la idea es lograr hacerlo de manera efectiva aunque el movimiento sea lento)

Pueden haber variaciones como que el desplazamiento sea sobre una línea, saltando sobre conos o aros.



Fase C: Ahora intentaran por grupos de 4 o 5 niños cogidos de las manos realizar una secuencia de 7 movimientos adelante y atrás, de acuerdo al sonido, al mismo tiempo (ejemplo: hip=derecha, hip=derecha, hop=izquierda, hup=ambos pies, hip=derecha, hup=ambos pies, hop=izquierda). (P, FM)

EJEMPLO:



Luego, cada grupo tendrá tres tizas para que asignen un color a cada sonido y dibujen la secuencia en el piso por medio de un cuadro, esta vez con más movimientos (mínimo 10). Ejemplo: derecha: amarillo. Izquierda: Rojo y ambos pies: Azul. La secuencia podría ser: rojo, rojo, rojo, amarillo, azul, azul, amarillo, rojo

Sería así:



Nota: la idea es que todos logren realizar el ejercicio, aunque no sea tan rápido este.

Nombre de la Actividad	ARMANDO ANDO (14)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico-Motriz, cognitivo-emocional.	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo visoespacial, control motriz, control inhibitorio, planeación, flexibilidad mental.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p>Desarrollo Motor: Coordinación y control corporal, reconocimiento del esquema corporal, motricidad fina.</p> <p>Desarrollo Cognitivo: atención sostenida, establecimiento de relaciones espaciales, seguimiento de instrucciones, solución de problemas.</p> <p>Desarrollo social: juego grupal.</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	<p>Fase A:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adivinanzas tomadas de http://www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/adivinanzas-chistes-trabalenguas/15-adivinanzas-de-animales-para-ninos <p>Fase A y B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rompecabezas de animales de 10 a 20 piezas. Pueden ser existentes o creados a través de una impresión y se cortan el la cantidad indicada. • Hojas • Marcadores • Cinta 	
Objetivo Cooperativo: Participar con todos los compañeros de grupo y tener en cuenta sus ideas	Objetivo de Tarea: Seguimiento de instrucciones que implican tareas motrices gruesas y finas.	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p>Memoria de trabajo visoespacial: La actividad de armar rompecabezas implica planear y ejecutar tareas espaciales donde practicamos aprendizajes previos, en este caso la imagen de los animales.</p> <p>Control motriz: La actividad en términos generales ejercita el control corporal, organización y ejecución de movimientos secuenciales que permiten lograr una actividad compleja como armar un rompecabezas y realizar un recorrido (carrera de observación).</p> <p>Control inhibitorio: El responder apropiadamente adivinanzas y armar</p>

		<p>rompecabezas implica poner atención y exige eliminar respuestas impulsivas para poder lograr la meta de ejecución.</p> <p><u>Planeación:</u> Esta función se refuerza durante todas las fases con dificultad creciente ya que en todas las ejecuciones los niños deben pensar anticipadamente para generar una acción que les permita lograr exitosamente el objetivo.</p> <p><u>Flexibilidad mental:</u> Se ejercita especialmente cuando los niños planean una estrategia para armar los rompecabezas y quizá tengan que ir realizando ajuste de piezas, lo que implica adaptarse y dar nuevas respuestas cognitivas.</p>
--	--	--

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar preferiblemente en un espacio abierto. Teniendo en cuenta que el propósito es que los niños sigan pistas para encontrar las piezas del rompecabezas, las mismas deben estar ubicadas con antelación, teniendo en cuenta que los niños no salgan de un lugar visible donde el docente los pueda supervisar.

Fase A: Se jugará con adivinanzas de animales tomadas de

<http://www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/adivinanzas-chistes-trabalenguas/15-adivinanzas-de-animales-para-ninos>

- As no soy, as no fui, as no seré hasta el fin. **Respuesta:** el asno.
- Soy un animal muy elegante, muy veloz y poco fiero; y cuando quiero calzarme voy a casa del herrero. **Respuesta:** el caballo.
- Antes huevecito, después capullito, más tarde volaré como un pajarito.
Respuesta: la mariposa.
- Soy astuto y juguetón y cazar un ratón es mi mayor afición. **Respuesta:** el gato.
- ¿Cuál es el animal, de campo o corral, que si una zanahoria le das sus dientecitos verás? **Respuesta:** el conejo.
- De celda en celda voy pero presa no estoy. **Respuesta:** la abeja.
- En alto vive, en alto mora, en alto teje la tejedora. **Respuesta:** la araña.
- Sal al campo por las noches si me quieres conocer, soy señor de grandes ojos, cara seria y gran saber. **Respuesta:** el búho.
- No lo parezco y soy pez, y mi forma la refleja una pieza de ajedrez. **Respuesta:** el caballito de mar.
- Un solo portero, un solo inquilino, tu casa redonda la llevas contigo. **Respuesta:** el

caracol.

Fase B: Se harán grupos de 4 niños y cada uno se le dará el nombre de animalito del rompecabezas que debe armar. Una vez estén ubicados en los grupos recibirán una bolsita con las fichas del rompecabezas (recordemos que pueden ser de 10 a 20 fichas), sin embargo en la bolsita vendrán fichas de su rompecabezas y del de otro grupos. La idea es que cuando empiecen armarlo se den cuenta de la situación y una vez empiecen a expresarle lo sucedido al docente este les dará la oportunidad que piensen cómo pueden solucionar la situación y posteriormente les indicará que pueden ir en el orden asignado por el docente los del grupo a los otros grupos a buscar las piezas que les hacen falta, para esto:

- Debe ser en orden
- Con respeto
- Se deben colaborar entre todos.

Fase C: En esta fase el propósito es realizar una “carrera de observación”, para esto los docentes deben construir y ubicar pistas de acuerdo a sitios de fácil acceso para los niños dentro del parque de juegos: cancha, paredes, elementos del parque. El objetivo es que allí los niños encuentren algunas piezas del rompecabezas que deben armar y en las siguientes pistas para reunir todas las piezas que necesitan.

Para esta fase es muy importante que en cada sitio donde estén las pistas las bolsas donde están las fichas correspondientes para cada grupo estén debidamente identificadas. Los grupos pueden ser de 4 a 5 niños.

Nombre de la Actividad	LOS VALORES (15)	
Área(s) de trabajo	Lúdico –motriz	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo: visual, visoespacial, Control motriz, Detección de selecciones de riesgo, Planeación, Flexibilidad mental.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Tono y control postural, motricidad gruesa, lateralidad, equilibrio dinámico.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> Reconocimiento de colores, reconocimiento de letras, clasificación, vocabulario (abecedario), maneja repertorio fonético</p> <p><u>Desarrollo personal-social:</u> Reconoce emociones y sentimientos, juega en grupo, reconoce la opinión del otro</p>	
Duración	1 Sesión	
Recursos	<p>Fase A:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colchonetas. <p>Fase B-C</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colchonetas, aros, conos, cartulina, marcador. 	
<p>Objetivo Cooperativo: Crear una frase con el grupo que involucre el valor que les correspondió.</p>	<p>Objetivo de Tarea: Tener la experiencia de coordinación dinámica general logrando el objetivo cooperativo</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Memoria de trabajo visual y visoespacial:</u> Se observa en el momento en que están observando que parte del cuerpo deben tocarse.</p> <p><u>Control Motriz:</u> Cuando están realizando el circuito de rodamientos y saltos en la fase B.</p> <p><u>Control Inhibitorio:</u> en el momento en que el deben tocar la parte que el docente diga mientras él toca una diferente. También en el momento en que deben realizar el circuito de manera eficiente o deberá empezar de Nuevo.</p> <p><u>Detección y selección de riesgo:</u> En los momentos donde debe planear como pasar por el circuito de manera eficiente o deberá hacerlo de nuevo.</p> <p><u>Planeación:</u> en el momento en que cada grupo planea una frase de acuerdo al valor que hayan obtenido.</p> <p><u>Flexibilidad mental:</u> cuando se modifican las actividades en las diferentes fases.</p>

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar en un espacio abierto preferiblemente sobre el pasto.

Reglas del juego:

- Tocar las partes del cuerpo que indica el docente
- No tocar a otras personas
- Movilizarse con precaución
- Hacer buen uso de los materiales

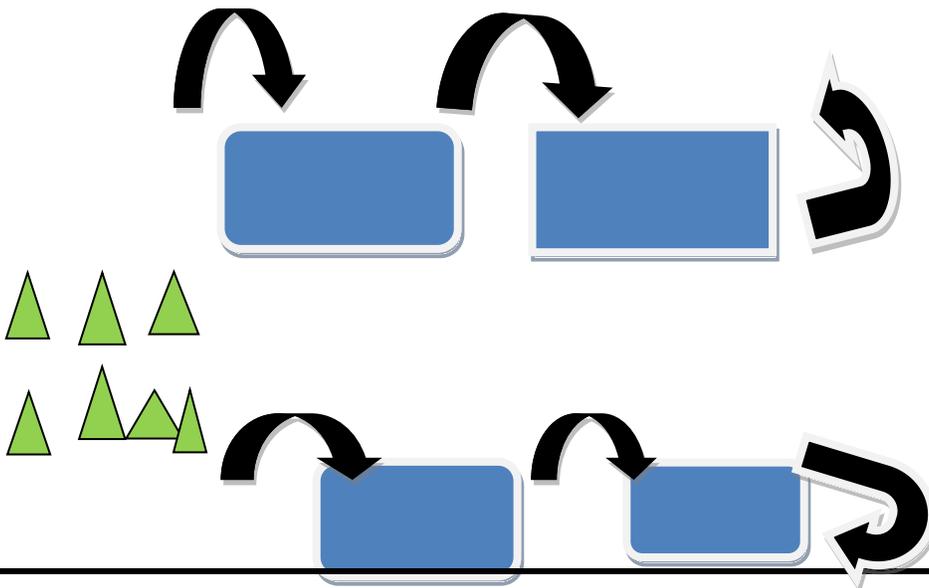
Fase A: Juego: “toca la parte que se diga” Todos estarán ubicados en frente del docente (puede ser sobre una línea uno al lado del otro) de manera que puedan observar las partes del cuerpo que se toca con las manos. La idea es que todos hagan lo mismo que el docente este haciendo. Luego el docente dirá una parte del cuerpo y se tocara otra, pero los niños deberán tocarse la parte que el docente dijo. Por ejemplo si dijo cabeza pero puso sus manos en los pies, los niños deberán tocarse la cabeza. Así, sucesivamente ira aumentando la rapidez de la instrucción.

- Estómago y se toca la cara
- Oído y se toca la boca
- Nariz y se toca el ojo
- Pierna derecha y se toca el brazo derecho.

El mismo ejercicio anterior pero los niños van a repetir la parte del cuerpo que el docente dijo que tocaran.

Ahora van a intentar varios tipos de rodamiento: rodamientos a los lados con el cuerpo extendido, hacia adelante como “volteretas” y hacia atrás sobre colchonetas.

Inicialmente el docente explicara cómo hacer la voltereta en una colchoneta para saber cómo debe ser la posición de todas las partes del cuerpo. Sucesivo a esto, lo intentaran hacer uno por uno en colchonetas.



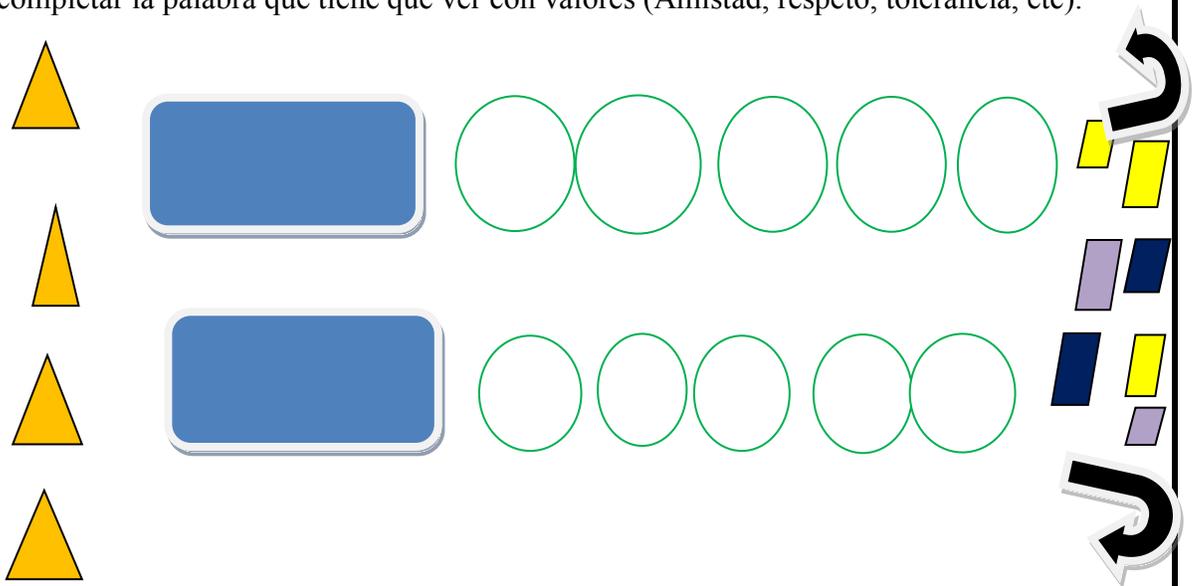
Cada vez que terminen de hacer el ejercicio de rodar, deberán regresar por un lado de las colchonetas

Fase B: Se ubicaran por grupos de 4 ò 5 niños. Cada grupo será un color, y estarán ubicados detrás de un cono en forma de hilera (uno detrás de otro). Los conos estarán organizados en la cancha en la línea final y el docente pondrá una colchoneta en frente de cada grupo, seguida de 5 aros pegados o conos separados a una distancia de 1 metro.

El primero de cada grupo saldrá al sonido del pito para hacer un rollo o voltereta hacia adelante y luego ira saltando con pies juntos por encima de los aros o conos y traerá una ficha del color del grupo, que tendrá una letra.

Si el niño no hace el movimiento como es indicado deberá volver a empezar. Al finalizar el recorrido, cada niño se devolverá por un lado del lugar donde están ubicados los elementos, como lo indica la flecha.

La idea es completar la palabra que tiene que ver con valores (Amistad, respeto, tolerancia, etc).



Nota: todas las palabras deben tener la misma cantidad de letras.

Fase C: Realizaran el mismo ejercicio anterior hacia atrás. Cuando el grupo tenga la palabra se dará un minuto para que cada uno piense en una frase de acuerdo al valor (responsabilidad, respeto, solidaridad, amistad), para que finalmente compartan sus ideas con el grupo y construyan una frase entre todos que deberán escribir sobre el piso con una tiza. Luego compartirán sus frases entre todos.

Nombre de la Actividad	JUGUEMOS CON LA CUERDA (16)	
Área(s) de trabajo	Lúdico-motriz, cognitivo-emocional.	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo: visual, visoespacial; Control motriz; Detección de selecciones de riesgo; Planeación; Flexibilidad mental, secuenciación inversa	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Tono y control postural, motricidad gruesa, equilibrio dinámico - estático, ubicación temporo-espacial, coordinación dinámica general</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> reconocimiento de colores, categorización, atención mantenida</p> <p><u>Desarrollo social:</u> juego en grupo</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	<p>Fase A:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuerdas <p>Fase B –C:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuerdas ➤ Conos ➤ 100 chaquiras de diferentes colores ➤ 5 pedazos de lanas de 30 cm para cada grupo 	
<p>Objetivo Cooperativo:</p> <p>Motivar a su compañero a terminar la actividad y corregir el movimiento para que sea bien ejecutado.</p>	<p>Objetivo de Tarea:</p> <p>Experimentar diferentes formas de usar la cuerda, en distintos ambientes de aprendizaje.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Memoria de trabajo visual y visoespacial:</u> Se observa en el momento en que deben recordar como mover la cuerda cuando sea el turno de que los otros salten por encima y en donde deben ubicarse.</p> <p><u>Control Motriz:</u> Cuando están realizando los ejercicios en la fase B.</p> <p><u>Control Inhibitorio:</u> en la fase A donde deben saltar por encima de la cuerda en el momento exacto. También se da cuando deben realizar los ejercicios en la fase B, tratando de no tocar la cuerda.</p> <p><u>Detección y selección de riesgo:</u> En la fase B donde debe experimentar como saltar por la cuerda</p>

o pasar por debajo sin tocarla o deberá empezar de Nuevo

Secuenciación inversa: En la fase B donde deben hacer algunos de los ejercicios hacia atrás.

Planeación: en fase C, donde deben planear por equipos un nuevo ejercicio con cuerdas.

Flexibilidad mental: cuando se modifican las actividades en las diferentes fases.

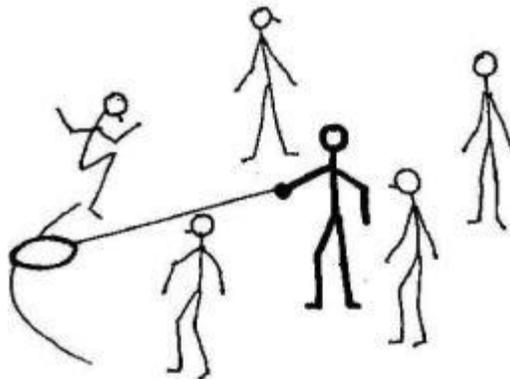
DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar en un espacio abierto preferiblemente sobre el pasto.

Reglas de Juego:

- Buen uso del material

Fase A: todos estarán en forma de círculo y el docente inicialmente se ubicara en el centro, sosteniendo una cuerda en las manos, la moverá sobre el piso para que cada niño salte por encima mientras esta pasa alrededor. Luego se harán grupos de 5 para que cada niño sea líder sosteniendo la cuerda como el docente lo hizo en ejercicio anterior.



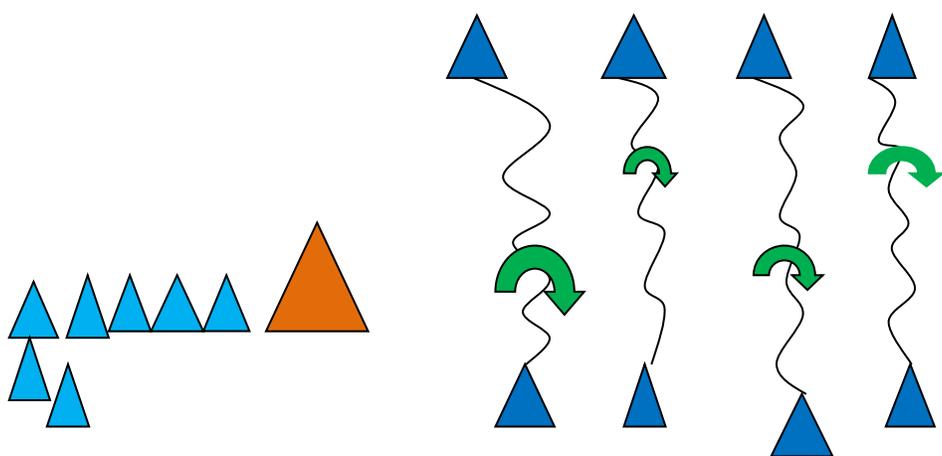
Fase B: Juego: el “gusanito”. Habrá dos grupos de niños. Un grupo estará detrás de un cono y los otros quienes serán 8 niños se ubicaran 4 enfrente de los otros 4, sosteniendo cada pareja una cuerda con las manos, de tal manera, que la puedan mover como en forma de gusanito para que el resto del grupo pase por encima saltando, o corriendo hacia adelante, desplazamiento lateral y hacia atrás sin tocar la cuerda. Cuando termine la hilera de cuerdas, los niños deben devolverse por un lado para no interrumpir a los que vienen saltando. Cada niño saldrá a la indicación del docente. Luego será el turno de ocho niños diferentes para sostener las cuerdas. Al finalizar el recorrido por las cuerdas, cada niño cogerá una “Chaquiras” para armar un collar con un patrón de cuatro colores que el docente asigne al grupo (se los dirá en voz alta). Por ejemplo, si el grupo uno tiene los colores: azul, verde, rojo y blanco, entonces el primero de la fila pasara por las cuerdas y al final, estará la lana de 30

centímetros de largo del color que le correspondió para empezar a armar el collar con las chaquiras teniendo en cuenta el patrón.

Se podrán hacer los ejercicios que a continuación se plantean con las cuerdas, para que no se vuelva monótono el ejercicio.

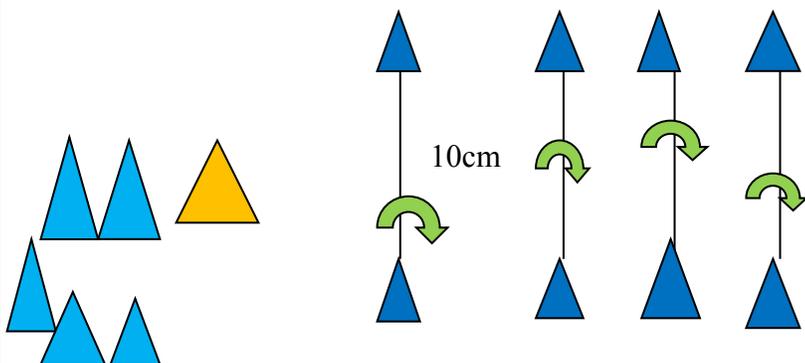
Si el grupo termina el collar, habrán logrado el trabajo cooperativo y podrán cambiar de patrón a decisión del docente.

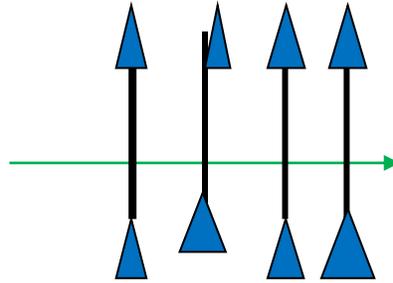
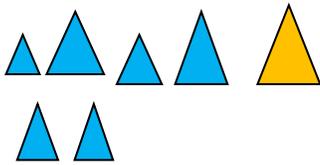
Si el patrón que sigue el grupo no es el que corresponde, deberán empezar de nuevo. Aquí el docente deberá repetir en voz alta el patrón para el grupo y les preguntará si creen que lo están haciendo de manera correcta, esto con el ánimo de permitirles a ellos darse cuenta de que no lo están haciendo bien. Uno de los integrantes podrá ir a revisar si está bien el patrón o no. Si no está bien, entonces el niño sacará las chaquiras que no quedaron bien puestas y las pondrá en la caja de nuevo.



Como segundo ejercicio, los niños que tengan el rol de sostener la cuerda, esta, estará a una distancia de 10 cm del suelo y totalmente extendida para que cada niño haga los mismos movimientos que en el ejercicio anterior.

Como tercer ejercicio, la cuerda estará más arriba del suelo, a 30 cm para que, los niños pasen por debajo arrastrándose, girando sobre el piso, gateando hacia adelante y hacia atrás.





Las repeticiones van a consideración del docente, pero no deben ser superiores a 10 veces.

Variaciones: pasar una cuerda por debajo y una por encima. Saltando a pie junto o con un solo pie

Fase C: En esta fase, se organizaran grupos de 8 de tal forma que cada uno planee un ejercicio diferente con las cuerdas en el mismo lugar donde se hicieron las actividades anteriores. Cada grupo mostrará lo que hizo y el resto hará lo mismo. Así sucesivamente hasta que todos los grupos muestren su ejercicio.

Por ejemplo si el grupo pensó en sostener las cuerdas más arriba para que el resto pasara en posición de pie debajo de ellas, la idea es que cada grupo sostenga las cuerdas mientras todos pasan. Luego será el turno del grupo 2 y del grupo 3.

Nombre de la Actividad	JUEGO DE BALONES (17)	
Área(s) de trabajo	Lúdico-motriz, cognitivo-emocional.	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo: visual, viso espacial; Control motriz; Detección de selecciones de riesgo; Planeación; Flexibilidad mental, secuenciación inversa	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> control postural, equilibrio dinámico - estático, ubicación temporo-espacial, propiocepción, nociocepción</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> atención sostenida, realiza conteo de más de 10 objetos</p> <p><u>Desarrollo social:</u> escuchar la opinión del otro, juega en grupo</p>	
Duración	2 Sesiones	
Recursos	<p>Fase A</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ balones de letras <p>Fase B-C:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aros ➤ Conos ➤ balones de letras ➤ Pelotas de piscina de plástico pequeñas ➤ tapas (alrededor de 50 dependiendo la cantidad de grupos que hayan) 	
Objetivo Cooperativo: Planear en grupo un movimiento con Pelotas grandes y pequeñas	Objetivo de Tarea: Mejorar en los procesos de coordinación viso-manual y viso-pédica	Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad: <u>Memoria de trabajo visual y visoespacial:</u> En la fase C cuando todos observan el ejercicio propuesto por cada grupo, y deben recordar como hacerlo. <u>Control Motriz:</u> Cuando están realizando las actividades en cada fase <u>Control Inhibitorio:</u> en la fase A, donde no deben dejar caer el balón, de lo contrario deben empezar

de nuevo.

Secuenciación inversa: en la fase B donde experimentan algunos movimientos hacia atrás.

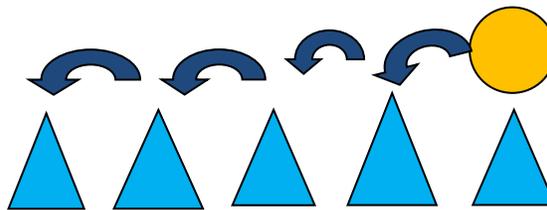
Planeación: en la fase C cuando deben planear un ejercicio con un aro y un balón por parejas.

Flexibilidad mental: cuando se modifica el ambiente. En este caso en la fase C donde deben hacer los ejercicios sobre una superficie inclinada.

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar en un espacio abierto preferiblemente sobre el pasto.

Fase A: Juego: el “camaleón”. Inicialmente habrá un solo grupo de niños en hilera. El que está adelante deberá pasar varios balones por encima de su cabeza al compañero de atrás y así sucesivamente cada uno, hasta que el último ponga el balón en una bolsa. Más o menos serán 10 balones entre grandes y pequeños. Cada vez que el docente diga: “camaleón”, todos deberán sentarse haciendo el mismo ejercicio, si vuelve a decir Camaleón deberán pararse y seguir.



Nota: Si el balón se cae al piso, deberán volver a iniciar.

Variantes: pasar el balón por encima, luego por en medio de las piernas. Un niño pasa el balón por encima y el otro por debajo. Un niño pasa el balón por encima y el otro por debajo.

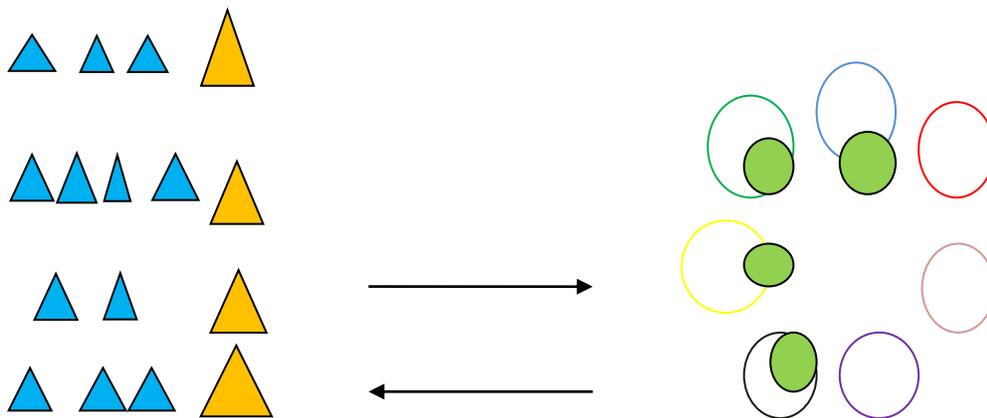
Esta vez, hacer el mismo juego pero con tapas, la idea es que habrá en frente del primero de la fila una bolsa o caja con tapas. El docente dirá un número (entre 1 y 10 para que el juego no se vuelva aburrido), por ejemplo 5, para que tapa por tapa pase por el grupo hasta el último niño y armen una torre con el número de tapas que el docente dijo. Cuando el grupo complete la torre dirá “tapas”.

Si el grupo hace la torre con más del número, entonces deberá devolver tapa por tapa hasta que quede la cantidad nombrada.

Solo se podrá empezar a pasar la siguiente tapa cuando el último de la fila haya puesto la tapa en el piso.

Fase B: Se ubicaran grupos de 4 ò 5 y cada uno estará detrás de un cono. Al frente de ellos habrá aros ubicados en forma de círculo donde estarán los balones. Al sonido del pito el primero de cada grupo saldrá corriendo, gateando, rodando, haciendo volteretas, (a consideración del docente, pero recordando que se debe iniciar con movimientos suaves), recogerá el balón e irá a entregárselo al compañero lanzando y atrapando el mismo. Luego, el que sigue hará lo mismo pero esta vez al contrario: primero irá lanzando y atrapando el balón sin dejarlo caer y luego se devolverá haciendo un movimiento sin el elemento.

Para hacer volteretas ó rollos, se requiere de una superficie con pasto ó colchonetas



Variantes con el balón: ir rodando el balón, llevarlo con el pie, ir girando con el balón en las manos, lanzar lo mas alto que se pueda y luego dejarlo caer.

Fase C: en esta fase cada uno hará el mismo ejercicio anterior pero esta vez con pelotas pequeñas de piscina. El desplazamiento será sobre una superficie inclinada (se pueden usar escaleras acordes a la altura del niño, deben dar un poco más abajo de sus rodillas). Luego, cada niño de manera individual durante un minuto pensara en un ejercicio para hacer en parejas usando aros y pelotas. Finalmente, como grupo compartirán sus ideas para que los otros grupos lo hagan. Es decir que el ejercicio que cada grupo planeo, deberá ser realizado por el resto de los grupos por parejas ó tríos en caso de que el numero sea impar.

Nombre de la Actividad	AROS, CUERDAS Y BALONES (18)	
Área(s) de trabajo	Lúdico-motriz, cognitivo emocional.	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo: visual, viso espacial, Control motriz, Planeación, Flexibilidad mental.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> control postural, equilibrio dinámico-estático, ubicación temporo espacial.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> clasificación, categorización, relación espacio-tiempo</p> <p><u>Desarrollo social:</u> escucha la opinión del otro, juega en grupo</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	<p>Fase A-B-C:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aros ➤ Balones ➤ Cuerdas ➤ Conos. 	
<p>Objetivo Cooperativo:</p> <p>Respetar las ideas de los otros y llegar en mutuo acuerdo a la realización de un ejercicio con aros, cuerdas y balones</p>	<p>Objetivo de Tarea:</p> <p>Planear una actividad con aros, cuerdas y balones usando el parque.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Memoria de trabajo visual y visoespacial:</u> Se observa en el momento en que cada grupo planeará un juego usando varios elementos y los otros deben observar y recordar el juego.</p> <p><u>Control Motriz:</u> en la fase B, cuando deben hacer un movimiento con el elemento para llevar el elemento.</p> <p><u>Control Inhibitorio:</u> Cuando deben usar el elemento en la fase B de manera eficiente, de lo contrario deberán empezar de nuevo.</p> <p><u>Planeación:</u> en la fase A cuando deben planear qué elementos coger para hacer el Castillo. En la fase C, cuando deben planear un juego con varios elementos</p>

Flexibilidad mental: cuando se modifican las actividades en las diferentes fases.

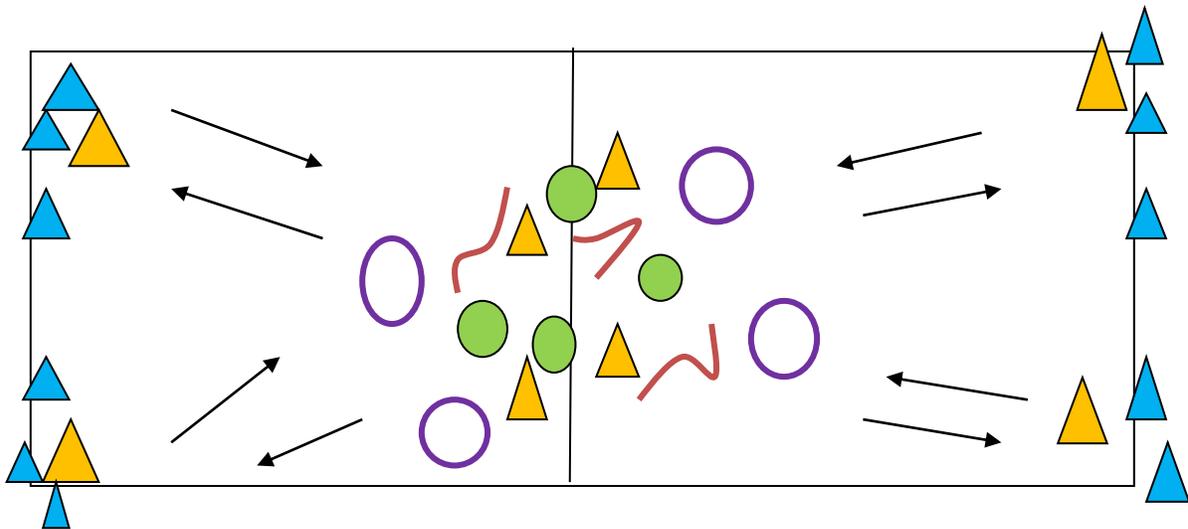
DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar en un espacio abierto preferiblemente sobre el pasto.

Fase A: Juego: hagamos un Castillo con balones, aros, conos y cuerdas.

Habrán grupos de máximo 5 niños en las esquinas de un cuadrado delimitado por el docente (puede ser en una cancha de baloncesto, tratar de que haya parque). En el centro estarán todos los elementos: varios balones, conos, aros y cuerdas y al sonido del pito saldrá el primero de cada hilera para coger un solo elemento y llevarlo al grupo para ir armando un Castillo (solo saldrá el primero de cada grupo, al sonido del pito). Luego saldrá el siguiente y así, sucesivamente hasta que todos pasen.

Variantes: desplazamientos para coger el balón hacia atrás, gateando, corriendo, haciendo caballitos.



Fase B: en esta fase harán el mismo juego pero esta vez se devolverán realizando algún movimiento con el elemento (por ejemplo, lanzar y atrapar, rodar el balón, lanzar la cuerda e ir a cogerla, saltar o intentar saltar la cuerda, girar el aro en la muñeca, etc.).

Fase C: en esta fase, cada grupo planea un juego utilizando los tres elementos en un tiempo de 10 minutos. Luego de esto, cada grupo mirara lo que cada uno hizo y también intentará jugarlo

Cada grupo jugara por cinco minutos lo que cada grupo planeó.

Nombre de la Actividad	CREADORES DE CARICATURAS (19)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico – motriz, Cognitivo – emocional	
Funciones Ejecutivas	Control Motriz, Planeación, Memoria de Trabajo Visoespacial, Abstracción, Flexibilidad Mental.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor</u> Motricidad fina (habilidades de recorte)</p> <p><u>Desarrollo cognitivo:</u> Reconoce causas, categorización</p> <p><u>Desarrollo Social:</u> Escucha activa</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	<p>Partes de la cara en caricatura (a blanco y negro en tamaños medianos y grandes, delineados gruesos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cejas en todas las expresiones en foamy. • Ojos en todas las expresiones en foamy. • Nariz en todas las formas en foamy. • Boca en todas las expresiones, algunas con boca en foamy. • Líneas curvas y rectas que sirvan para ubicar en frente, mejillas y mentón • Perfil de caras, redondas, ovaladas, cuadradas en foamy. • Tijeras para cada estudiante • Stiker de Colores (Verde y Amarillo) • Octavos de papel iris diversos colores • Fichas redondas en papel iris con un diámetro de aprox. 10 cm. • Semáforo en croquis debe ir pegado a la pared con una altura aproximada a la media de estatura del grupo. (Uno por grupo) 	
Objetivo Cooperativo:	Objetivo de Tarea:	Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:
Fortalecer procesos de empatía.	Crear caras que reflejan emociones y sentimientos.	<p><u>Control Motriz:</u> recortar las figuras hace que los niños ejerciten la motricidad fina obtenida hasta el momento.</p> <p><u>Planeación:</u> Tener diferentes posibilidades (de fichas) para expresar una emoción o sentimiento genera habilidades de planificación para escoger de acuerdo a lo que consideren pertinente. El tiempo será un factor problematizador para su ejecución pues entre más se</p>

demore en tomar decisiones para escoger las fichas, menos posibilidades de fichas tendrán, lo que generará algunos procesos de ***flexibilidad mental***.

Memoria Visoespacial: ubicar las figuras espacialmente en los entornos de las caras propicia organizar sus movimientos para completar las fichas en las caras expresando un sentimiento o emoción.

Abstracción: Imaginar la situación expuesta y hacer que los niños deduzcan la emoción genera procesos de empatía, teniendo la posibilidad de inducir pensamientos y/o sentimientos del otro sin necesidad de percibirlos tangiblemente

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: Esta actividad se puede desarrollar en un sitio cerrado, con buena iluminación. En caso que se escoja el salón de clase los puestos se organizarán en mesa redonda, en el centro del círculo se debe ubicar las figuras recortadas debidamente clasificada.

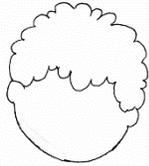
Reglas del Juego:

- Todos los estudiantes deben apoyar el recorte de las figuras
- Cuando lo niños estén sentado en su puesto el profesor pegará un stiker en la nuca (a unos con color amarillo y a otros con color verde), se les explicará a los niños que cada uno de ellos pertenece a un equipo anónimo del cual se enterará a mitad del juego, ningún integrante podrá ver el color de stiker de su compañero.
- Se organizarán en puestos asegurando que los grupos queden juntos y se leerán tres situaciones más. Y el jurado será el equipo contrario.
- El integrante que logre tener los 10 semáforos detendrá su creación de caricaturas y deberá ayudarle a sus compañeros pero no podrá utilizar las manos, estas deberán ir cogidas en la parte de atrás.
- A medida que los estudiantes logren sus diez semáforos verdes se unirán al grupo de ayuda hasta completar la meta, sin un grupo logra la meta todos deberán ayudar al otro grupo hasta que todos los niños logren sus diez semáforos.

FASE A: Se debe realizar un ejercicio de introducción en el que se expondrán expresiones faciales que representen sentimientos y emociones. Para ello se puede utilizar herramientas como: el tablero y un marcador, fotos, Video Beam, dibujos que muestren todo tipo de expresiones afectivas. En medio del proceso de sensibilización se hablará acerca de cómo se sienten, situaciones que en ellos o en los demás logren reconocer la manifestación afectiva que han sentido. Se entregará una hoja blanca y crayones para que los niños dibujen únicamente la cara de su pariente más cercano, mostrando cómo sentía la noche anterior y al respaldo dibujar su cara contando cómo se sentía en la mañana que se realizó esta actividad.

FASE B: Se entregan a todos los estudiantes hojas con expresiones de caras impresas, en parejas deberán recortarlas y clasificarlas en grupos por categorías (Cejas, Ojos, Narices, Bocas, Orejas,

formas y tamaños, pestañas líneas curvas y rectas que sirvan para ubicar en frente, mejillas y mentón. A cada grupo se les entregarán unas cajas pequeñas con el nombre de las partes de la cara.



Caja de ojos



Caja de bocas



Cajas de bocas



Caja de nariz

FASE C: Se debe realizar una retroalimentación de las actividades anteriormente nombradas, recordando las emociones, las expresiones de estas, las diversas situaciones que nos pueden generar varios sentimientos y emociones.

Disposición del ambiente: En esta actividad se debe ubicar una mesa grande en el centro del espacio y los puestos de los estudiantes en mesa redonda, cada estudiante se ubicará en su puesto y escuchará atentamente al docente quien contará una situación y con base en esta cada estudiante escogerá de la mesa grande, las partes de la cara que expresan las emociones que el personaje de la historia del profesor puede presentar de acuerdo a lo escuchado.



Se explicará la dinámica del juego y se entregarán tres fichas verdes, tres naranjas y tres rojas para que los estudiantes puedan calificar a sus compañeros.

Después de cada historia, los niños deben calificar al compañero de la derecha con las fichas redondas que se entregaron al inicio de la fase C; el patrón de calificación será FICHA VERDE: La caricatura está muy bien hecha, FICHA NARANJA: La caricatura está más o menos, FICHA ROJO: La caricatura no está bien hecha.

Una vez califiquen, todos los niños deberán regresar las expresiones de la cara a las cajas clasificatorias de la mesa grande, luego regresarán a sus puestos para escuchar la siguiente historia.

Después de la tercera historia los niños deberán mostrar su stiker y deberán organizarse en los grupos asignados según el color de los stiker. Cada niño mostrará a su grupo la ficha que logró tener, irán al semáforo y pegarán las fichas de todos en los círculos correspondientes (pueden utilizar cinta o pegante uno por grupo con el objetivo que aprendan a compartir, dosificar

cantidades, esperar turnos). Para esto tendrán 10 minutos. (esto dará tiempo para organizar los puestos por grupos)

Luego se reunirán por grupo y trabajarán en equipo para escuchar las otras tres historias, los estudiantes podrán ayudarse pero no pueden tocar las figuras de los demás solo podrán aconsejar que expresiones de la cara pueden utilizar, la meta es conseguir el mayor número de fichas verdes posibles para llenar el círculo verde por completo.

Historias para que los niños trabajen de manera individual:

1. El papá de Francisco le dijo a su hijo que si se esforzaba por mejorar sus calificaciones él se esforzaría por comprarle el videojuego que más le gustaba, en la entrega de notas el papá de fargo está muy contento por los comentarios de la profesora por el rendimiento académico y disciplinar de fargo, entonces el papá llega a casa con el mejor videojuego, Francisco lo ve y se siente.....
2. Lucía encontró una caja con muchos dulces: chicles, gomas, chocolates; quiso coger un masmelo y al meter la mano a la caja sintió una cosa babosa y pegachenta, le empezó a dar miedo, pensó que había un animal, luego empezó a oler feo, pensó que el animal estaba muerto, sintió más miedo, entonces sacó la mano rápidamente con los ojos cerrados y cuando miro tenia todos sus dedos untados de dulce podrido, Lucía sintió.....
3. La profesora le dijo a Jana que nunca había visto un dibujo tan lindo como el que ella había hecho, Jana se sintió.....
4. Jacinto se fracturó sus dos manos y las tenía vendadas, sin embargo fargo no podía faltar al colegio pero tampoco podía utilizar sus manos; sus amigos que eran muy colaborativos le ayudaban a colorear, le ayudaban a dar sus onces y alistar la maleta, fargo sentía por sus compañeros.....

Nombre de la Actividad	MOVIENDO TU CUERPO (20)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico-Motriz, cognitivo-emocional	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo visual, visoespacial y verbal, control inhibitorio, control motriz, planeación.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p>Desarrollo Motor: Coordinación y control corporal (desplazamientos, baile), lateralidad, reconocimiento del esquema corporal.</p> <p>Desarrollo Cognitivo: atención sostenida, establecimiento de relaciones espaciales.</p> <p>Desarrollo social: Imita adultos, reconocimiento de sentimientos y emociones de los demás.</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	<p>Fase B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grabadora o algún reproductor <p>Fase C:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Letra de la canción impresa o escrita en el tablero. 	
<p>Objetivo Cooperativo: Respetar la expresión corporal de nuestros compañeros.</p>	<p>Objetivo de Tarea: Lograr expresarse corporalmente de forma libre y de acuerdo a instrucciones.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Memoria de trabajo visual:</u> Cuando tienen la capacidad de mantener la identidad de los objetos, personas y sucesos mientras se realiza una tarea conductual o cognitiva, en este caso cuando dicen su nombre con movimientos y sonido de un animal.</p> <p><u>Memoria de trabajo visoespacial:</u> Se refuerza en el momento en que tienen que seguir los movimientos que indica la canción y tienen al docente como modelo, y además los niños tienen que realizar movimientos de manejo de espacio.</p> <p><u>Memoria de trabajo verbal:</u> Se ejercita en el momento en que tienen que almacenar la canción para poder reproducirla en la fase C.</p> <p><u>Control inhibitorio:</u> Se practica cuando deben seguir los movimientos que indica la canción pues evidencian su habilidad para resistir impulsos y detener conductas en curso en el momento apropiado.</p> <p><u>Control Motriz:</u> Lo realizan cuando se adaptan y controlan de modo flexible los procesos cognitivos y la conducta de acuerdo con el ambiente y las metas propuestas, en este caso por la canción.</p>

Planeación: Se refuerza en el momento en que tienen que organizarse para realizar la presentación de la canción por grupos, en la tienen que organizarse entre ellos y practicar la secuencia de movimientos de la canción.

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar preferiblemente en un espacio abierto o dentro del aula asegurándose de ubicar los puestos de tal forma que los niños tengan posibilidad de movimiento.

Reglas del juego:

- En el momento en que hay contacto físico con los compañeros debe ser suave y con respeto.

Fase A: Con el propósito de tener un primer acercamiento a la expresión corporal cada niño deberá decir su nombre haciendo los movimientos, gestos y sonido de un animal, por ejemplo: Mi nombre es Ubi y dice cuacua y aletea, mi nombre es Pepe gua, gua y está en cuatro patas. Una vez el docente de la explicación será el primero en presentarse como se indica para que sirva de modelo a los niños.

Fase B: Se ubican los niños en parejas, el docente menciona una parte del cuerpo y los niños deben juntarse de lado con su compañero por esa parte. Ejemplo, Manos: chocar las manos

1. Cintura
2. Piernas
3. Pies
4. Hombros
5. Cabeza

Se pone música (tener presente que sea adecuada para la edad de los niños) y el docente ira diciendo con que parte del cuerpo pueden realizar movimiento. Suena la música y los niños pueden ir moviéndose al ritmo de la música haciendo los movimientos que se indican a continuación (es importante que el docente los realice y sirva de modelo para los niños):

1. Inician con los puños de la manos cerrado y después, abre de mano derecha en puño la mano izquierda, abren mano izquierda empuñan izquierda.



2. Los niños ponen los brazos en derecho horizontal – izquierdo vertical y los balancean simétricamente subiéndolos y bajándolos.



3. Marchar alternando pierna izquierda y derecha.



4. Después deben seguir moviendo las piernas en marcha y simultáneamente los brazos en tijera de arriba abajo.



Fase C: Se les enseña a los niños la siguiente canción y el docente modela los pasos de la misma:

Nota: la letra de la canción debe estar visible y el docente debe aprenderla previamente.

Vamos todos a cantar y bailar
Moviendo nuestro cuerpo, sin parar

*Tocamos la cabeza, hombros, cintura y pies, al ritmo de este baile vamos a disfrutar
Y ahora con las manos tas, tas, tas, tas, tas (Se aplaude)*

Ahora todo juntos un saltico para atrás, una vueltecita, agachaditos y nada más

*Tocamos la cabeza, hombros, cintura y pies, al ritmo de este baile vamos a disfrutar
Y ahora con las manos tas, tas, tas, tas, tas (Se aplaude)*

Atentos todos juntos vamos a caminar como micos por el bosque, riendo sin parar

*Tocamos la cabeza, hombros, cintura y pies, al ritmo de este baile vamos a disfrutar
Y ahora con las manos tas, tas, tas, tas, tas (Se aplaude)*

Ahora todos juntos nos vamos a agachar y saltando como ranas vamos a jugar

*Tocamos la cabeza, hombros, cintura y pies, al ritmo de este baile vamos a disfrutar
Y ahora con las manos tas, tas, tas, tas, tas (Se aplaude)*

Y para terminar saltamos adelante y luego hacia atrás, ahora a la derecha a la izquierda y nada más

*Tocamos la cabeza, hombros, cintura y pies, al ritmo de este baile vamos a disfrutar
Y ahora con las manos tas, tas, tas, tas, tas (Se aplaude)*

Se canta la canción y los niños tienen que ir realizando las acciones que se narran.

Posteriormente los niños deben ser ubicados en grupos de 4 o 5 integrantes, se les da un tiempo de planeación (ensayo) en el cual ellos recuerden la canción y realicen los movimientos, después

todos juntos deben cantar y bailar hasta que todos los del grupo logren seguir bien las instrucciones y expresarse desde su corporalidad.

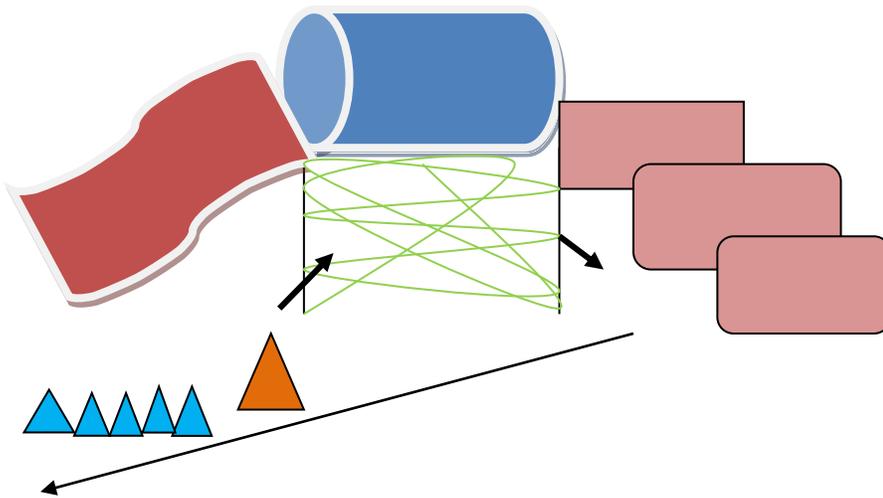
Nombre de la Actividad	ENREDADOS (21)	
Área(s) de trabajo	Lúdico-motriz, cognitivo-emocional.	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo: visual, visoespacial; Control motriz; Detección de selecciones de riesgo; Planeación; Flexibilidad mental	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> control postural, motricidad gruesa, lateralidad, equilibrio dinámico.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> clasificación, relaciones espaciales, temporales y cuantitativas.</p> <p><u>Desarrollo -social:</u> juega en grupo</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	<p>Fase A-B-C:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Una cuerda larga ò pita ➤ cuerdas pequeñas ➤ aros 	
Objetivo Cooperativo: Completar las tareas. Ayudando al grupo a estar atento de las reglas del juego	Objetivo de Tarea: Tener la experiencia de coordinación dinámica general logrando el objetivo cooperativo	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Control Motriz:</u> en la fase A y B cuando deben buscar la salida haciendo los movimientos que correspondan para lograr salir de la telaraña y pasar a través de los obstáculos.</p> <p><u>Abstracción:</u> cuando deben poner el rompecabezas en el color del grupo</p> <p><u>Control Inhibitorio:</u> En la fase C en el momento de pasar a través de obstáculos y buscar el camino en la telaraña, para transportar las fichas y armar el rompecabezas.</p> <p><u>Detección y selección de riesgo:</u>En los momentos donde debe planear como pasar por los elementos (en este caso aros ò colchonetas) de manera eficiente o deberá hacerlo de nuevo.</p> <p><u>Planeación:</u>en el momento en que cada grupo planea como armar el rompecabezas rápidamente</p> <p><u>Flexibilidad mental:</u> cuando se modifican las actividades en las diferentes fases.</p>

DESCRIPCIÓN DETALLADA

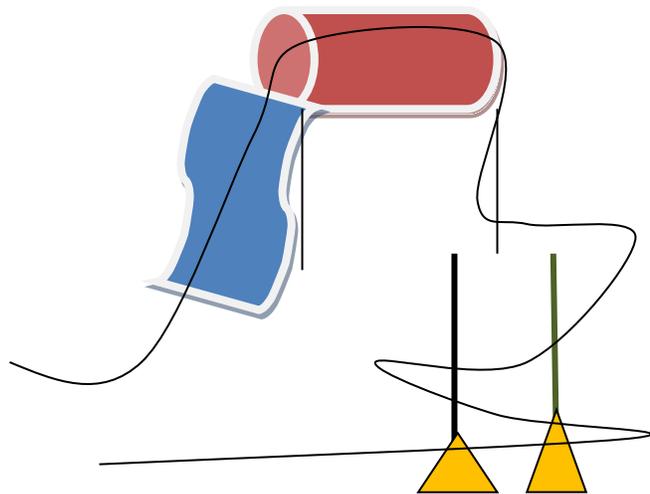
Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar en un espacio abierto preferiblemente sobre el pasto.

Fase A: Juego: “la telaraña”. El docente deberá hacer una telaraña en el parque de tal manera que los niños, cada uno individualmente, buscará el camino pasando a través de este hasta salir por un lugar distinto del que entró.

Para este ejercicio todos deben estar detrás de un cono, en fila.

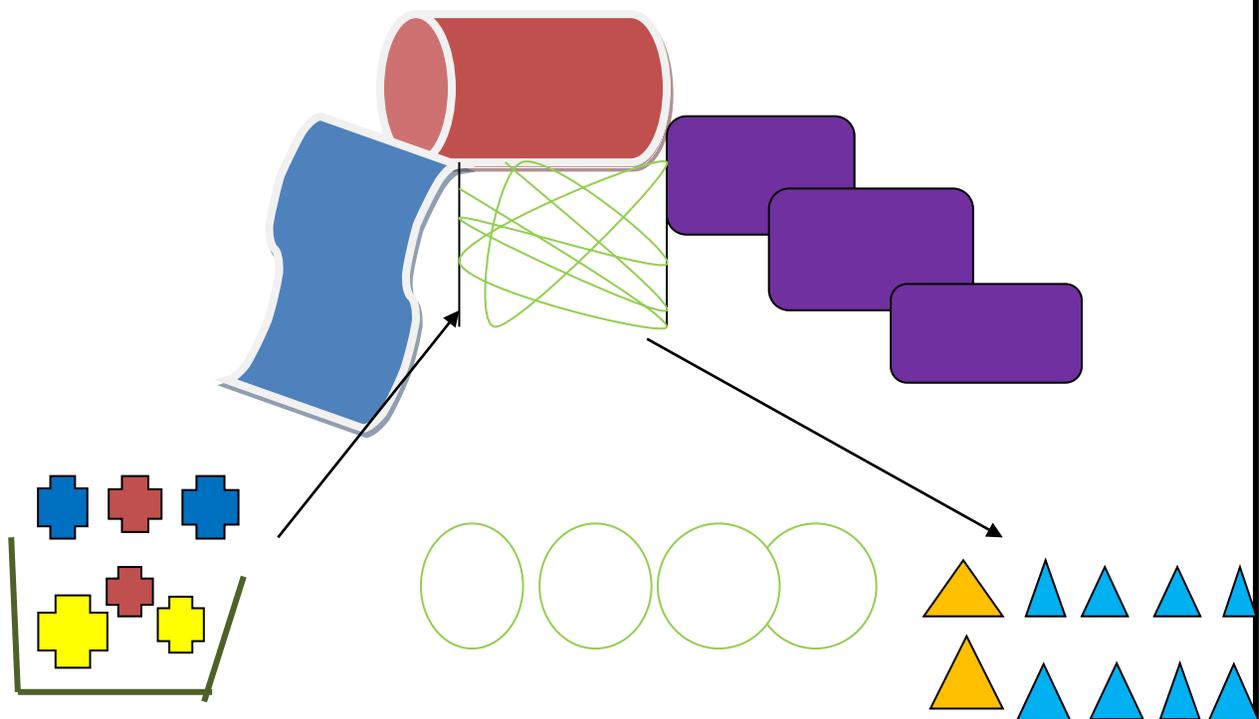


Fase B: habrá una cuerda larga o pita, haciendo un camino que puede ser en el parque o en diferentes lugares de la zona como es ilustrado en la imagen. Luego, cada uno tendrá amarrada una cuerda en las muñecas y esta, deberá estar dentro de la pita o cuerda larga, para que, cada uno siga el camino por la cuerda hasta el final pasando a través de todos los obstáculos. Luego de esto, deben hacerlo por parejas. Es decir, una cuerda estará sujeta a dos muñecas para que ambos en trabajo en grupo hagan el recorrido de la cuerda.



Variantes: ahora, hacia atrás.

Fase C: En esta fase estarán ubicados por grupos de colores (cada grupo escogerá su color) de 4 niños. Se utilizará la telaraña de la fase A. cada grupo estará ubicado detrás de un cono en frente de la telaraña a 10 metros de distancia. Al sonido del pito los primeros de cada fila saldrán y harán un rodamiento hacia adelante (si no están en el pasto, deberán haber una o dos colchonetas en frente de los grupos para realizar la voltereta), luego saltarán por encima de una fila de aros (máximo 10). Terminados los saltos, en frente de cada fila hay un rompecabezas dentro de una caja ò bolsa, de tal manera que cada uno coja una de las piezas y pase por la telaraña hasta llegar al aro del color del grupo para dejar las piezas y devolverse por un lado del parque a la fila de nuevo. Cuando ya no hayan mas piezas, el niño deberá decir “rompecabezas” para indicar que todos deben ir a ayudar a armarlo



Variaciones: pasar por los aros saltando hacia un lado, luego hacia atrás.
Realizar la actividad con un rompecabezas mas pequeño

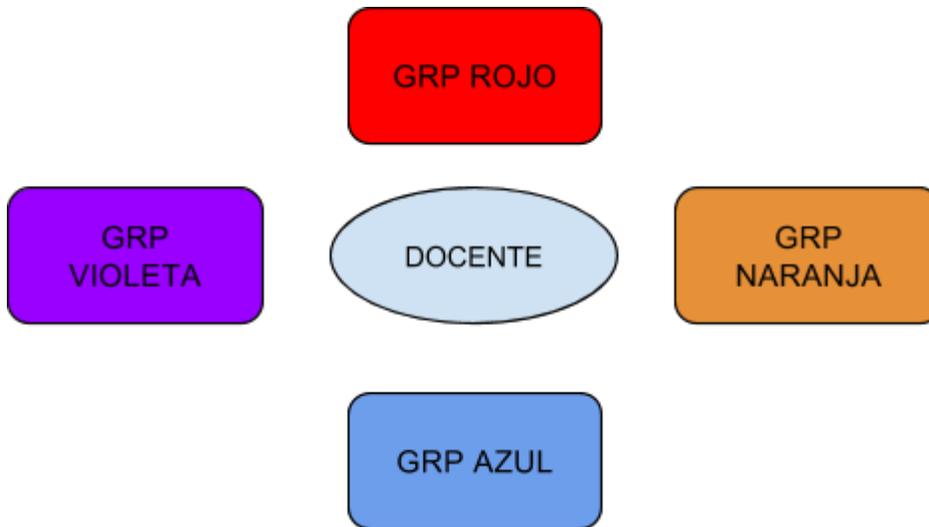
Nota: si el niño no realiza los ejercicios de manera correcta, el grupo debe ayudarlo y debe hacerlo de nuevo.

Nombre de la Actividad	CUIDADORES DE SUEÑOS (22)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico - Motriz, Cognitivo – emocional	
Funciones Ejecutivas	Selección de Riesgo, Control Inhibitorio, Control Motriz, Memoria de Trabajo visoespacial y verbal, Planeación.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Control de postura, tronco y cabeza, coordinación ojo - mano, cálculo de distancia y seguimiento visual.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> Percepción, reconocimiento de colores, conceptos de lateralidad derecha, izquierda y conceptos numéricos.</p> <p><u>Desarrollo Social:</u> contacto físico con otros.</p>	
Duración	30 Minutos	
Recursos	<p>Para Fase B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ping - pong rojos, azules, naranja, violetas (La cantidad depende del número de integrantes según clasificación) • 1 Cuchara de plástico grande para cada integrante. <p>Para Fase C: Para cada integrante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoja papel bom medidas 10 x 15 cm • Colores • 1- Bomba (el color depende del grupo al que se asigne el niño) • 2- Dulces • 1 puño de Confettis <p>Para la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva para pegar en el piso o tiza o espuma para césped. • Dos cajas con espacio suficiente para meter las bombas infladas. 	
Objetivo Cooperativo: Cuidar los objetos propios y el de los demás compañeros.	Objetivo de Tarea: Realizar ejercicios laterales en pareja, cuidado objetos de los demás.	Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad: <u>Selección de Riesgo:</u> Reconocer el riesgo y beneficio de sus acciones según las sanciones (pérdida de puntos) o ganancia de variantes favorables (dulces y/o puntos a favor)

		<p><u>Control Inhibitorio:</u> inhibir movimientos para coordinar sus acciones con las de todo el grupo a fin de obtener el objetivo general.</p> <p><u>Control Motriz:</u> Direccionar sus movimientos para ejecutar los comandos que han sido asignados y potenciar la lateralidad en coordinación con los demás.</p> <p><u>Memoria visoespacial:</u> Reconocer los espacios en los que debe movilizarse, hace que el menor identifique la direccionalidad de los movimientos, la planificación y ejecución de tareas en el espacio.</p> <p><u>Planeación:</u> Planificar los acciones antes de ejecutarlas cuando indican la tarea de cada fase, permite el fortalecimiento de esta FE.</p> <p><u>Memoria de trabajo verbal:</u> Escuchar la frutas y ejecutar la instrucción asignada, fortalece la codificación, consolidación, almacenamiento de la información para recuperarla cuando se solicita entre Fase A y B.</p>
--	--	--

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Descripción del ambiente: Se debe realizar la actividad en un espacio abierto, cada grupo debe ubicarse en un lado del lugar mirando hacia el profesor, éste último debe estar en el centro de donde fueron ubicados los grupos.



Se debe ubicar un tablero en el que estén las reglas y se lleven las puntuaciones de las actividades.

FASE A:

Se medirá por puntos cuando todo el grupo logre el ejercicio ganará dos puntos, pero si alguien del equipo se equivoca perderán un punto. El grupo de ganador será quienes obtengan 30 puntos

Todo el salón se divide en 4 (GRP ROJO, GRP NARANJA, GRP, VIOLETA y GRP AZUL). Cada grupo debe dividirse en cuatro filas y deben estar a la distancia de sus brazos extendidos tanto con sus compañeros de lado, como los de adelante y atrás.

Se explicará que se nombrarán unas frutas y cada fruta significa un movimiento determinado.

- **Fresa:** Un paso a la derecha
- **Mango:** Un paso a la izquierda

La misión de esta Fase: es que cada grupo logre que los integrantes desarrollen al mismo tiempo los ejercicios según el comando que se les asigne. Cada grupo debe esperar su turno para hacer el ejercicio.

FASE B:

Reglas de juego:

- Cada grupo se organiza en parejas y se cogerán de la mano para realizar la actividad.
- Los grupos deberán cuidar los ping-pong del equipo contrario.
- 3 puntos por cada comando que logre desarrollar el grupo sin votar los ping-pong.
- 1 punto por no votar los ping-pong a pesar de no lograr el comando.

Dinámica: En la misma organización de la fase A, cada integrante tendrá en su boca una cuchara plástica con un pin-pong del equipo en frente, es decir, el equipo rojo tendrá ping-pong azul y viceversa y el equipo naranja tendrá ping-pong violeta y viceversa. Para esta fase, se asignarán los siguientes comandos:

- **Fresa:** Un paso a la derecha
- **Cereza:** Dos pasos a la derecha
- **Mango:** Un paso a la izquierda
- **Naranja:** Dos pasos a la izquierda

FASE C:

Disposición del ambiente: La actividad se debe realizar preferiblemente en un espacio amplio se debe limitar las líneas de salida y de meta donde estarán los grupos participando. Cerca de estas líneas debe estar la caja de bombas

Reglas de Juego:

- Por cada grupo podrán salir de la línea de inicio dos parejas, por cada pareja que llegue a la meta podrá salir otra pareja del grupo y así sucesivamente hasta que todas las parejas del grupo pasen.
- Si la bomba llega a la meta sin romperse y cumpliendo las reglas obtiene cada pareja 10 puntos.
- Si se rompe la bomba pierde 7 puntos pero se pueden comer los dulces.
- Si no caminan como lo dice la norma pierden 3 puntos y deben comenzar de nuevo en la línea de inicio.
- Cada pareja tiene 6 minutos para llegar a la meta. Este tiempo se puede ajustar dependiendo la habilidad motriz de todo el grupo. Si el tiempo se cumple y no han llegado a la meta perderán el turno y deberá dejar participar a otra pareja.
- Por cada pareja que llegue a la meta la profesora deberá informar cuantos puntos ganaron o perdieron, esta puntuación se colocará en una cartelera grande en la que los niños observen los puntos.

Dinámica: Crear grupos de mínimo de 10 estudiantes, cada grupo debe tener un color de bomba determinado. Los niños deben dibujar en su respectivo papel, lo que le gustaría ser cuando sean grandes, ese dibujo con ayuda de la docente se introduce en una bomba. Además a cada niño se le entrega dos dulces que debe introducir en las bombas, una vez los dulces estén allí, se inflan las bombas y se meten en la caja. Cada grupo se reunirá en parejas y deberán coger una bomba del equipo contrario, esta bomba deberán llevarla con la frente de cada niño y los brazos deberán ir en los hombros de su compañero. La bomba debe trasladarse de un sitio a otro solo caminando lateralmente, iniciando con el pie derecho.

Nombre de la Actividad	LOGRANDO RETOS DE COLORES (23)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico-motriz, cognitivo-emocional.	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo visoespacial, control motriz, control inhibitorio, procesamiento de riesgo-beneficio, planeación, flexibilidad mental, abstracción.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Coordinación y control corporal (correr), motricidad fina (agarre).</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> Atención, clasificación, categorización, conteo, reconocimiento de colores.</p> <p><u>Desarrollo social:</u> juego grupal.</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	Estrellas o pimpones de colores, recipiente de colores, pito.	
<p>Objetivo Cooperativo: Lograr los retos con la participación de todos y honestidad.</p>	<p>Objetivo de Tarea: Identificar y clasificar adecuadamente los colores trabajando en equipo.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Memoria de trabajo visoespacial:</u> cuando deben ubicarse en el espacio, planear y desplazarse para tocar los colores o recoger estrellas y pimpones.</p> <p><u>Control motriz:</u> organización de sus movimientos para desplazarse y alcanzar la meta propuesta.</p> <p><u>Control inhibitorio:</u> Cuando deben atender el color que deben buscar e instrucciones a seguir y evitar respuestas impulsivas.</p> <p><u>Detección/Procesamiento de riesgo-beneficio:</u> Tienen que decidir y tener presente la penalización.</p> <p><u>Planeación:</u> Tienen un tiempo determinado para planear en equipo cual es la mejor forma de recolectar las estrellas o pimpones.</p> <p><u>Flexibilidad mental:</u> Capacidad de verificar opciones.</p> <p><u>Abstracción:</u> Cuando logran categorizar en este caso por colores y forma y resolver problemas.</p>

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: En un espacio abierto plano y seguro. Cancha o parque delimitando claramente el área donde se pueden desplazar. Es importante disponer con antelación de los recursos requeridos y ubicados antes de iniciar con la actividad.

Fase A: Para iniciar la actividad se jugará **Lleva de colores:** En un espacio abierto los niños serán sentados en hilera o círculo y se les indicará que cuando el docente mencione un color todos deben pararse y desplazarse con precaución a buscar un objeto o persona que lo tenga y tocarlo. Entonces si el docente dice “**Verde**” y están en un parque donde hay pasto simplemente todos se deben agachar y tocar el pasto, después puede decir cualquier otro color asegurándose que en el sitio donde están hay varias posibilidades para que los niños lo identifiquen, se desplacen y logren el reto. El desplazamiento se puede hacer con estas variaciones: corriendo, gateando, arrastrándose, saltando.

Fase B: Se deben hacer grupos de 4 o 5 estudiantes y deben estar atentos a las instrucciones del docente ya que en esta fase se les pedirá que busquen y clasifiquen objetos. Todos los niños deben estar sentados en círculo con los compañeros de grupo, escuchan la indicación del docente y cuando el indique pueden ir a buscar lo solicitado:

1. Elementos de color blanco y clasificarlos por tamaño.
2. Elementos de color café y clasificarlos por uso.
3. Elementos de color azul y clasificarlos por forma.

Fase C - Alcanzando estrellas o reuniendo pimpones: Para este juego de acuerdo al número de niños se deben hacer grupos de mínimo 3 máximo 5 integrantes. También se requiere que el docente delimita un espacio, donde lanzará estrellas o pimpones de diferentes colores (azules, rojas, amarillas, moradas, verdes, etc.) dependiendo el número de grupos y teniendo en cuenta que haya la misma cantidad de estrellas o pimpones de cada color. Cada grupo recibirá un recipiente (cajita de cartón, balde o bolsa) del mismo color de las estrellas, esto le indicará a cada grupo que color de estrellas debe recoger.

Se aclara que si durante el juego se entorpece la actividad de otro equipo o pelean tendrán una penalización.

Nota: La penalización consiste en pedir excusas de forma creativa a los compañeros.

Una vez están establecidos los grupos y aclarar las reglas se les dirá que antes de iniciar los grupos deben estar sentados en el piso mientras escuchan la instrucción, una vez el docente de la misma, tendrán 30 sg. para organizarse y al sonido del pito pueden desplazarse a realizar el reto, una vez lo terminen regresaran a su puesto y se sentaran mientras los demás grupos lo logran.

Al sonido del pito o palmas del docente los grupos pueden ir y empezar a reunir las estrellas o pimpones del color que les corresponden.



Nombre de la Actividad	ADIVINA, ADIVINADOR (24)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico-motriz	
Funciones Ejecutivas	Memoria visoespacial, Detección de selección de riesgo, Control inhibitorio, Abstracción.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Control de postura, tronco y cabeza, coordinación ojo - mano, cálculo de distancia y seguimiento visual.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> Percepción, reconocimiento de colores, conceptos de lateralidad derecha, izquierda y conceptos numéricos.</p> <p><u>Desarrollo Social:</u> capacidad de escucha, reconocimiento de otros.</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	<p>Tablero</p> <p>Marcadores</p> <p>Material didáctico del tema</p> <p>Letreros de colores con nombres de animal asignado, para pegar en la espalda</p> <p>Cinta de enmascarar</p> <p>Stiker de caras felices y caras tristes</p>	
<p>Objetivo Cooperativo:</p> <p>Cooperar para que los demás compañeros puedan cumplir el objetivo de adivinar.</p>	<p>Objetivo de Tarea:</p> <p>Adivinar el animal asignado y categorizarse de acuerdo a los conceptos académicos explicados.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Detección de selección de riesgo:</u> realizar ejercicios de sanciones vs ganancias con los stiker y los respectivos puntos que suman o restan, hace que se fortalezca la toma de decisiones en relación al estudio de las consecuencias de sus comportamientos a fin de cumplir la meta, pero con punto a favor o en contra.</p> <p><u>Control Motriz:</u> realizar movimientos para ejecutar la imitación de un animal habilita la planeación, selección y organización de conductas que lleven a personificar el rol asignado.</p> <p><u>Control inhibitorio:</u> Seleccionar el tipo de movimiento que se requieren para personificar un animal, regula las conductas adecuadas que lo llevarán a la misión e inhibir acciones impulsivas que no sean acordes a la personificación del animal a imitar.</p> <p><u>Abstracción:</u> los procesos de categorización</p>

		entre los conceptos simples a complejos en las tres fases permite el fortalecimiento de esta FE.
--	--	--

DESCRIPCIÓN DETALLADA

FASE A: se realizará un repaso de la clasificación de los animales

Según lo que comen: herbívoros, carnívoros, omnívoros,

Según su forma de reproducirse Ovíparos, vivíparos

Según el medio en el que viven: acuáticos, terrestres

Según su cercanía con el hombre: domésticos y salvajes

La estrategia a utilizar para el repaso, se puede realizar con dibujos, exposición de carteleras hechas en casa, recortes y demás ejercicios que permitan fortalecer procesos de reconocimiento de animales y su clasificación. Es un tema que se puede articular con tiempo con el docente de ciencias naturales a fin de fortalecer dicho aprendizaje.

FASE B: El docente informará que pegará en la espalda de cada niño el nombre de un animal, este nombre no puede ser conocido por el estudiante. Cuando todos ya tengan su papel el profesor pitará y cada estudiante podrá leer mentalmente el nombre del animal de sus compañeros, la meta es realizar mímicas sobre el animal SIN SONIDO, hasta que cada estudiante descubra qué animal tiene. Cada estudiante que realice un sonido se le pegará un sticker de cara roja triste que significará menos un punto. Por cada estudiante que logre que su compañero adivine el animal ganará un sticker de carita feliz amarilla que simboliza ganaste un punto.

FASE C: Cuando todos los estudiantes descubran que animal personifica, deberán estar atentos a la voz del docente porque deberán agruparse según la clasificación que les nombre el docente. En los primeros ejercicios podrá nombrar la clasificación y recordar por qué se caracterizan hecho el ejercicio se repetirá pero esta vez solo nombrando la clasificación, se podrá decir aleatoriamente los nombres, cada grupo que lo logre será premiado con caritas.

Los niños podrán ayudarse entre sí, ganará el que más caritas felices tenga restando las caras tristes.

Nombre de la Actividad	VALORANDO (25)	
Eje(s) de trabajo	lúdico- motriz, cognitivo- emocional	
Funciones Ejecutivas	Control Motriz, Control Inhibitorio, Procesamiento de riesgo-beneficio, Planeación Visoespacial, Abstracción.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Control de postura, tronco y cabeza, coordinación ojo - mano, cálculo de distancia y seguimiento visual.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> Percepción, reconocimiento de colores, conceptos de lateralidad derecha, izquierda y conceptos numéricos.</p> <p><u>Desarrollo Social:</u> capacidad de escucha, reconocimiento de otros.</p>	
Duración	2 Sesiones	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • 1 - Bolsa color oscura con 6 fichas de color con las mismas características del color de las pelotas. • 6 - pelotas de caucho medianas color: Amarillo, Azul, Rojo, Verde, Blanco, Negro (POR CADA ESTUDIANTE). • 6 Baldes color: Amarillo, Azul, Rojo, Verde, Blanco, Negro (POR CADA EQUIPO) • 1 cinta roja ancha • Tizas de colores 	
<p>Objetivo Cooperativo:</p> <p>Tomar decisiones colectivas que beneficien al grupo.</p>	<p>Objetivo de Tarea:</p> <p>Introducir las pelotas en los baldes que brinden mayor puntuación al grupo.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Control Motriz:</u> tener la misión en cada fase de insertar las pelotas en los baldes genera la planeación, organización y ejecución secuencial de movimientos para cumplir la tarea propuesta, en la fase b y c en la que deben insertar las pelotas en baldes específicos, fortalece los procesos de seleccionar y preparar los movimientos a sitios específicos.</p> <p><u>Control Inhibitorio:</u> Seleccionar los baldes a los que se quiere arrojar la pelota permite inhibir respuesta impulsivas a espacios en los que no convengan lanzar cada pelota</p> <p><u>Procesamiento de riesgo-beneficio:</u> En la fase C asignar una puntuación a cada balde genera en el ejercicio práctico la identificación y comprensión sobre la relación distancia, valor y puntuación,</p>

		<p>reconociendo las ganancias y pérdidas de cada acción.</p> <p><u>Planeación visoespacial:</u> Considerar la diferentes alternativas de acción para cumplir cada misión de cada fase, hace que se fortalezcan los procesos de ubicación espacial para encestar las pelotas donde es deseado.</p> <p><u>Abstracción:</u>categorizar las pelotas en los baldes fortalece la capacidad de identificar y aislar las características más relevantes de los conceptos de color y valor.</p>
--	--	--

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Se crean cinco grupos (cada grupo deberá tener un nombre)

FASE A:

Disposición del ambiente: En un ambiente abierto, se debe colocar una cinta roja de tres metros de larga en el piso (la medida dependerá de la cantidad de jugadores) a dos metros de distancia deben ubicarse los baldes. Además se deben asignar espacios para que ubiquen los niños este lugar debe estar delimitado con tiza de color a su preferencia, creando un cuadrado grande a esta zona se le denominará ZONA DE PLANEACIÓN.

Reglas de Juego:

- Cada niño tiene derecho a coger tres pelotas y lanzarlas a los baldes de su preferencia.
- El niño que haya logrado insertar los tres pelotas en cualquiera de los baldes ganará 10 puntos para su equipo y deberán irse organizando al equipo que le haya correspondido.

Dinámica:En una caja se insertan las pelotas de todo el salón, cada niño sacará una pelota al azar, una vez tenga su pelota sin importar el color de ésta, se ubicará en la cinta de lanzamiento y deberá insertarla en cualquier balde, este ejercicio lo debe repetir hasta que complete 3 pelotas al cumplir el objetivo, podrá ubicarse en la zona de planeación con su equipo correspondiente, según asignado por el profesor.

FASE B:

Disposición del ambiente: se conservan las mismas características de la Fase A, pero la diferencia será que los baldes de color: Negro y Blanco deberán estar ubicados a tres metros de distancia y el resto a un metro y medio de la cinta de lanzamiento.

Reglas de Juego:

- Para hacer el lanzamiento debe tener una mano en la espalda.
- Cada niño tiene derecho a coger seis pelotas y deberá lanzarlas al color que corresponda el color de la pelota.

- Los lanzamientos serán por turnos, en cada turno debe estar en la cinta de lanzamiento un integrante de cada equipo, si les correspondió el mismo color de balde, alguno de los niños deberá esperar el turno.
- Cada pelota que logre meterse en el balde tendrá un valor de 10 puntos, para su equipo. Cada desacierto tendrá un valor de 3 puntos. Solo podrán pasar a la Fase C, hasta que todos los integrantes de cada equipo haya logrado insertar mínimo 3 pelotas.
- Solo puede estar un integrante fuera de la zona de planeación para lanzar la pelota, si otro integrante sale de la zona sin esperar a su compañero el equipo perderá 7 puntos.
- Los colores de las pelotas pueden ser intercambiadas entre el equipo.

Dinámica: Los estudiantes deben estar ubicados en la zona de planeación, el profesor pasará por cada equipo con una bolsa de fichas de colores iguales al color de las pelotas, cada niño sacará 6 fichas al azar, para que cada niño sepa el color de las pelotas que debe coger una vez tenga sus pelotas, los niños deberán organizar los turnos en el que irán a la zona de lanzamiento. Esta vez deberán ubicar las pelotas en el color correspondiente al balde.

FASE C:

Disposición del ambiente: se conservan las mismas características de la Fase A, pero para este ejercicio al respaldo de cada balde debe tener un letrero, organizado en la siguiente manera:

<u>BALDE</u>	<u>LETRERO</u>	<u>DISTANCIA DE LA CINTA DE LANZAMIENTO</u>
Negro:	EGOÍSMO	1 M..
Blanco:	RESPE TO	3M.
Amarillo:	COMPAÑERISMO	2M
Azul:	HONESTIDAD	2M ½
Rojo	ENVIDIA	1 M ½
Verde	AMOR	2M 1/2.

Reglas de Juego:

- Los lanzamientos deben hacerse con una mano en la espalda y en un pie.
- Cada niño tiene derecho a coger seis pelotas sin importar el color y podrá lanzarlos al balde de su preferencia.
- Los lanzamientos serán por turnos, en cada turno debe estar en la cinta de lanzamiento un

integrante de cada equipo.

- Solo puede estar un integrante fuera de la zona de planeación para lanzar la pelota, si otro integrante sale de la zona sin esperar a su compañero el equipo perderá 7 puntos.
- El equipo deberá organizarse en los turnos que irán a la zona de lanzamiento.
- Cada pelota que logre meterse en el balde tendrá el siguiente valor:

<u>BALDE</u>	<u>PUNTOS</u>
Negro:	1
Blanco:	20.
Amarillo:	6
Azul:	10
Rojo	2
Verde	15

Dinámica: Los estudiantes deben estar ubicados en la zona de planeación, cada estudiante cogerá 6 pelotas, los niños deberán planear a que baldes quieren apuntar sus pelotas, acá no importa el color de la pelota sino la distancia puesto que el valor o antivalor tendrán un puntaje correspondiente el cual debe estar en un lugar visible para que el equipo lo tenga presente en el momento de tomar decisiones.

NOTA: Una vez finalice la actividad el profesor debe hacer un cierre con la reflexión de los valores morales y explicar porque los antivalores tenían asignado puntajes bajos.

Nombre de la Actividad	COGIENDO EL PASO (26)	
Eje(s) de trabajo	Lúdico-motriz, cognitivo-emocional.	
Funciones Ejecutivas	Memoria de trabajo visoespacial, control motriz, control inhibitorio, planeación, flexibilidad mental, metacognición.	
Pre-requisitos de desarrollo	<p>Desarrollo Motor: Coordinación y control corporal (desplazamientos, baile), lateralidad, reconocimiento del esquema corporal.</p> <p>Desarrollo Cognitivo: atención sostenida, establecimiento de relaciones espaciales.</p> <p>Desarrollo social: Imita adultos, reconocimiento de sentimientos y emociones de los demás.</p>	
Duración	2 sesiones	
Recursos	Fase A - B - C: <ul style="list-style-type: none"> • Grabadora o algún dispositivo para poner música. • vestuario disponible, pelucas, máscaras (Opcional) 	
Objetivo Cooperativo: Tener en cuenta las habilidades de todos los integrantes del grupo para el baile.	Objetivo de Tarea: Realizar una coreografía donde se evidencia planeación, coordinación y la participación de los integrantes del grupo	Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad: <u>Memoria de trabajo visoespacial:</u> La actividad de bailar implica planear y ejecutar tareas espaciales donde practicamos aprendizajes previos o imitamos movimientos que observamos. <u>Control motriz:</u> La actividad en términos generales ejercita el control corporal, organización y ejecución de movimientos secuenciales que permiten logara una actividad compleja como bailar tanto individual como grupalmente. <u>Control inhibitorio:</u> Si bien es cierto que inicialmente se permite movimientos libres se requiere poner atención para poder imitar los movimientos que creativamente inventa la pareja, además a medida que aumenta la complejidad de la actividad esta exige eliminar respuestas impulsivas para poder lograr planear y ejecutar apropiadamente los movimientos. <u>Planeación:</u> Esta función se refuerza durante todas las fases con dificultad creciente ya que en todas las ejecuciones los niños deben

pensar anticipadamente para generar una acción que les permita lograr exitosamente el objetivo.

Flexibilidad mental: Se ejercita especialmente en el momento en el que tienen que trabajar en grupo para crear la coreografía, ya que deben adaptarse a las diferentes circunstancias que se puedan presentar como los gustos de música, la coordinación grupal, entre otros.

Metacognición: Se practica en el momento en que realizan coevaluación y logran emitir juicios de aprendizajes y desempeños.

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: Puede ser en un salón donde haya facilidad de desplazamiento o un espacio abierto.

Fase A: Se solicitará a los estudiantes que se ubiquen por parejas y se sienten espalda con espalda en el suelo.



Un integrante del grupo será el número 1 y el otro el número 2, se les da la instrucción que cuando suene la música, la o el docente dirán uno de los números el cual se parará a bailar de la forma que quiera hacerlo y el otro deberá imitarlo. Después intercambian.

Fase B: Se solicita que hagan grupos de 3 estudiantes deben inventar tres pasos de baile intercambien ideas de tal manera que todos participen en la construcción, después los presentan y dirigen la coreografía, los compañeros deben seguirla.

Fase C: Al iniciar la clase el docente dirigirá una coreografía con los siguientes pasos:

4 pasos adelante, 4 pasos para atrás, dan una vuelta y luego van de lado hacia la izquierda moviendo también las manos hacia la misma dirección con cuatro pasos, después hacen lo mismo hacia la derecha. Todos quietos donde están golpean con la palmas de sus manos cuatro veces el muslo. Luego mueven un piecito, mueven la cintura, se agachan suavemente y se levantan para terminar.

Nota: Para hacer la coreografía pueden usar música apropiada para la edad.

Posteriormente en grupos de mínimo 4 integrantes, máximo 6 deben escoger un género musical y realizar una coreografía de mínimo 1 min. Máximo 2 min. Se les da un tiempo de aproximadamente 10 min para que preparen la misma y posteriormente se presentarán los grupos y se realizará una coevaluación sobre coordinación, nivel de dificultad y trabajo en equipo. Pueden utilizar de elementos como máscaras, gorras, o material disponible.

Nombre de la Actividad	ARTE EN LAS MANOS (27)
Eje(s) de trabajo	Lúdico-motriz
Funciones Ejecutivas	Control motriz, Control inhibitorio, Detección y selección de riesgo, Planeación y Memoria de trabajo Verbal, Fluidez Verbal
Pre-requisitos de desarrollo	<p><u>Desarrollo Motor:</u> Tono y control postural, capacidad de reconocer, coordinación lateral, motricidad fina.</p> <p><u>Desarrollo Cognitivo:</u> Conocimientos numéricos, operaciones concretas (suma, resta), conocimiento de colores, Lenguaje fluido</p> <p><u>Desarrollo social:</u> capacidad de escucha, reconocimiento de otros.</p>
Duración	2 Sesiones
Recursos	<p>Materiales por cada grupo:</p> <p>Para la Fase A:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 Dibujos en un octavo de cartulina por cada 3 estudiantes (deben ser objetos que puedan decorar con cualquier tono de color, estos dibujos no deben ser iguales o asociados con los dibujos de la Fase B ó C) • Vinilo de Diversos colores y tres pinceles. <p>Para Fase B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Dibujo grande en cuarto de cartulina por cada tres estudiantes, (Debe ser un paisaje que contenga varias figuras u objetos, estos pueden incluir gráficos de la Fase A ó C) • papel crepe, silueta y seda de colores en forma de bolas pequeñas (diversos colores) • 1 Colbòn • 1 Tijeras • Dos revistas • 1 pincel <p>Para Fase C:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujos en medio pliego de cartulina, deben tener trazos gruesos y definidos color negro, cumpliendo las siguientes características: 1 -Sol, 1- Nube, 1- Árbol, 1 –Globo, 1- Par de Manzanas con tallo y hojas. • Picado de foamy (morado, rojo y verde) • 2- Lanas (1 amarilla y 1 azul) • ½ paquete de algodón • Viruta de colores o lápices. • Gelatina (amarilla, roja y verde)

	<ul style="list-style-type: none"> • Papel crepe en forma de bolitas pequeñas (azul, rojo, verde) • 1 – Colbón • 1- tijeras • 3 - pinceles delgados • 1 - pincel grueso <p>Para todo el salón</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartelera con reglas 	
<p>Objetivo Cooperativo:</p> <p>Compartir y tomar decisiones en equipo.</p>	<p>Objetivo de Tarea:</p> <p>Lograr decorar todas las figuras.</p>	<p>Desarrollo de Funciones ejecutivas a través de la actividad:</p> <p><u>Control motriz:</u> El tener que pasar los materiales con las manos a sus compañeros y que dicho material llegue completo al objetivo, hará que organicen la ejecución de sus movimientos. Con este tipo de ejercicios el niño logrará reconocer que puede controlar y dirigir su esquema corporal a objetivos específicos.</p> <p><u>Control inhibitorio:</u> seguir instrucciones como: hablar en el oído del otro, no hacer señas, intentar no salirse de la línea de los dibujos hace que inhiban conductas impulsivas que violen las reglas del juego y ser partícipe del mismo; con ello seguimos fortaleciendo seguimiento de instrucciones, autonomía, reconocimiento de reglas y límites.</p> <p><u>Detección y selección de riesgo:</u> los puntajes y tiempos harán que cada integrante le de valor a los comportamientos que ejecuten individual y grupalmente, comprendiendo <u>el riesgo o beneficio planeación</u> que pueden obtener mediante la planeación de sus conductas a fin de recibir beneficios y evitar castigos, en este caso, pérdida de puntos.</p> <p><u>Planeación:</u> Tener la posibilidad de identificar cual es el objetivo y discutir con sus compañeros cómo lo van a cumplir hace que fortalezcan habilidades de pensar con anticipación las acciones a desarrollar, para lograr el fin.</p> <p><u>Fluidez verbal:</u> en la fase C, explicar al compañero del otro equipo, la manera como están decorando la figura genera que el niño fortalezca la capacidad de producir un habla</p>

espontánea puesto que debe buscar frases y organizar frases que den a entender a su compañero lo que quiere que éste comprenda.

Memoria de trabajo Verbal: en la fase C, el compañero que recibe la información debe retenga, esto genera procesos de codificación y recuperación de la información para ser entregado y recibido el mensaje. Además, realizar los ejercicio de puntuaciones con las operaciones de suma y resta, fortalece los procesos aritméticos.

DESCRIPCIÓN DETALLADA

Disposición del ambiente: La actividad debe realizarse en un lugar preferiblemente cubierto, con mesas y sillas

Reglas del juego Fase A y B:

- Respetar a todos los compañeros.
- Solo se podrán utilizar los elementos entregados
- Todos los estudiantes deben participar
- La actividad mide el tiempo
- En cada Fase, los grupos conformados deberán tener un nombre.

Reglas adicionales para Fase C:

- Los materiales pueden ser compartidos entre los grupos.
- El grupo ganador es el que más puntos obtenga.
- Las puntuaciones sólo se explican al finalizar la actividad.

FASE A:

En grupos de tres estudiantes se entregará un octavo de cartulina con dos dibujos, los tres estudiantes tendrán 5 minutos para expresar al grupo de que color les gustaría pintar los dos dibujos, deberán llegar a un acuerdo y los tres deben participar en pintar los dibujos. Para esta actividad tienen 20 minutos en total.

FASE B:

Para esta actividad se deberán conformar grupos de 4 estudiantes; también podrán discutir y llegar acuerdos de cómo quieren decorar el dibujo con el papel y los recortes de revistas con los colores deseados. Se explicará que deberán dividirse las tareas, teniendo en cuenta que será por tiempo, un estudiante rasgará papel y formará bolas pequeñas de acuerdo a los colores que quieran utilizar, otro cortará papeles de un solo color en cuadrados haciendo uso de tijeras y revistas, el tercer integrante utilizará el colbón y el pincel para aplicar pegante a los papeles y el último será quien pegue los papeles en el Dibujo asignado, según lo que hayan acordado.

Ganarán puntos los grupos que logren terminar en 15 minutos una vez suene el pito.

FASE C:

En grupos de 5 estudiantes, se entrega medio pliego de cartulina con los cinco dibujos: SOL, NUBE, MANZANA, ÁRBOL Y GLOBO. Se entregan los materiales y el grupo tendrá 5 minutos para decidir con qué materiales y colores decorarán la cartelera (el profesor debe estar incentivando la exposición de ideas de todos integrantes y la toma de decisiones indicando el tiempo restante que queda para unificar una sola decisión en equipo). Pasados los 5 minutos deberán escribir al lado del dibujo el material y color definido para decorar, además al respaldo de la cartelera se marcará el nombre del equipo.

Hecho el ejercicio cada estudiante deberá ser responsable de una de las figuras de la cartelera y todos empezarán a decorar la cartelera al mismo tiempo, utilizando los materiales acordados.

Pasados 3 minutos deberá sonar el pito y esto indicará que se detiene la actividad.

Se rotan la cartelera al equipo de la derecha y éste tendrá la tarea de seguir decorando la figura que cada quien se hizo responsable con su cartelera. Por ejemplo: si el integrante 1 se hizo cargo del sol, éste deberá seguir decorando el sol de las carteleras de sus compañeros, respetando las decisiones de los “autores” de cada cartelera. Los artistas (estudiantes) pueden tener comunicación entre los grupos para explicar la forma en que estaban decorando su dibujo con el objetivo que se mantenga la decoración establecida por el grupo inicial.

Cada 3 minutos las carteleras rotan, hasta completar 30 minutos de actividad.

Al finalizar el ejercicio se explica que la actividad tenía una puntuaciones, para calificar el trabajo de todos:

PUNTUACIONES:

- Figura sin decorar 0 puntos, solo un poco= 2 puntos, menos de la mitad= 4 puntos, la mitad = 6 puntos, un poco más de la mitad = 8 puntos, figura decorada completamente 10 puntos.
- Compartir material a otros equipos asigna 2 puntos.
- Pedir material a otros grupo, por causa de que el material que se tenía no alcanzó para decorar, asigna 2 puntos.
- Cada decoración fuera de la línea resta 1 punto al grupo.

TABLA DE PUNTUACIONES PARA EL GRUPO

PUNTAJES	SOL	NUBE	ÁRBOL	MANZANAS	GLOBO
No se decoró: 0					
Se decoró un poco: 2					
Se decoró un poco menos de la					

mitad:4					
Se decoró la mitad: 6					
Se decoró un poco más de la mitad: 8					
Se decoró Totalmente: 10					
Número de Errores (este valor debe restarse en el momento de sacar total):	-	-	-	-	-
Número de veces que el grupo compartió el material con otros grupos que lo solicitaban	= *	=*	=*	=*	=*
Número de veces que el grupo NO compartió el material con otros grupos que lo solicitaban	= *	=*	=*	=*	=*
TOTAL POR DIBUJO					
TOTAL					

*Se convierte el número según el puntaje que asigna la regla del juego, esto se hace con ayuda del docente.

