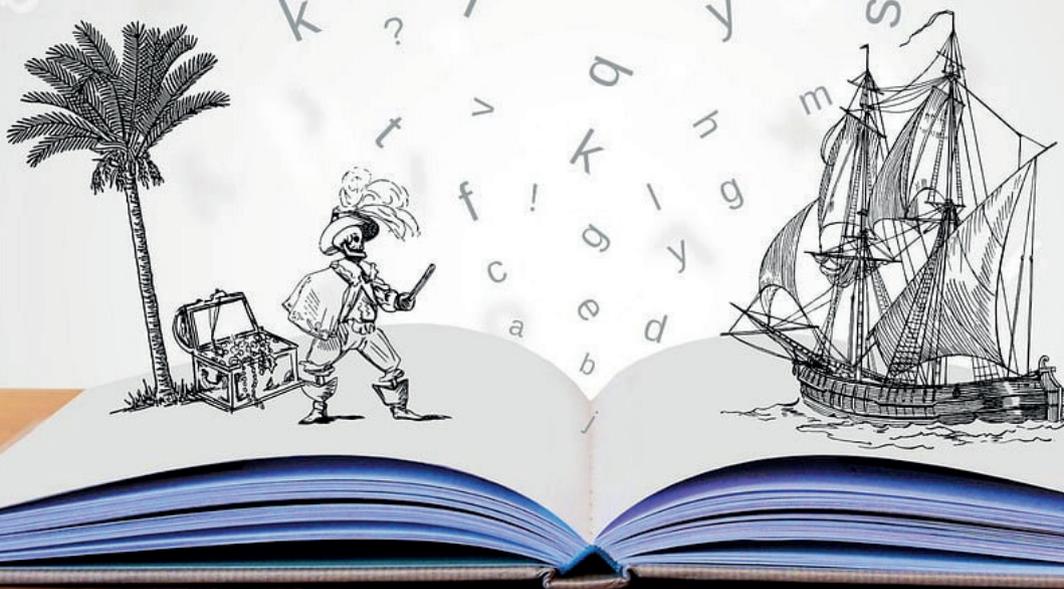


ISBN: 978-607-9280-83-3
9786079280833

Florilegio de estrategias didácticas y lúdicas

Fernando Ventura Álvarez



ESTE PROGRAMA ES PÚBLICO, AJENO A CUALQUIER PARTIDO POLÍTICO. QUEDA PROHIBIDO EL USO PARA FINES DISTINTOS A LOS ESTABLECIDOS EN EL PROGRAMA.



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

AEF COMISIÓN **MÉXICO**
AUTORIDAD EDUCATIVA FEDERAL EN LA CIUDAD DE MÉXICO

FLORILEGIO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y LÚDICAS

FLORILEGIO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y LÚDICAS

Fernando Ventura Álvarez

Florilegio de estrategias didácticas y lúdicas

Las obras aceptadas para su publicación son arbitradas con dos dictámenes por pares a doble ciego. Los dictaminadores pertenecen a Instituciones de Educación Superior incluidas las Escuelas Normales en la República Mexicana.

Fernando Ventura Álvarez

Primera edición, febrero 2023.

D.R. Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México
Calle República de Brasil 31 Centro Histórico, Centro,
Alcaldía Cuauhtémoc, Ciudad de México. C.P. 06029

Dirección General de Educación Normal y Actualización del Magisterio
Fresno, no.15, Santa María la Ribera
Alcaldía Cuauhtémoc, Ciudad de México. C.P. 06400
Hecho en México

ISBN: 978-607-9280-83-3

Esta obra cuenta con la autorización del autor para efectos de su puesta a disposición y distribución al público en general, bajo la licencia Creative Commons: Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)



El contenido y las opiniones vertidas en esta obra, son responsabilidad directa de los autores.

*A mis padres Valentín y Evangelina,
a mi esposa Paulina y a mi hijo Andrik
...porque en el juego de la vida son mi mejor equipo.
Gracias.*

ÍNDICE

Prólogo	9
Introducción	11

ACTIVIDADES

Con frijoles ni Sí, ni No	14
Qué traigo en la bolsa	15
Los cuentos locos	16
Jirafas y elefantes	17
Huracán de palabras	19
Palabras descompuestas	21
El monstruo de las tres cabezas	22
Máquinas corporales	23
Aplauso, aplauso, encuentro el objeto	24
El diálogo de números	25

CANCIONES

Cuando yo a la selva fui	27
La sandía	30
La ballena	33
A moler café	35
Pelota de ping pong	38
Patos, pollos y gallinas	40
La manada...	42
Tachi	44

Palo palito	46
Todo movimiento	47
Don Matías	50
La hormiguita	53
Los monitos	55

JUEGOS

La cola del dragón	59
Policías, osos y ladrones	61
Mi abuelita fue a París	63
Lindo gatito	65
Del uno al cien con los dados	67
Correo español	69
Lotería de nombres	71
Coctel de frutas	73
¿Quién es el asesino?	75

PRÓLOGO

“No se comenzó por razonar,
sino por sentir” J.J. Rousseau.
“El juego es la sal de la vida”.

Cuando se acude a reflexionar sobre el papel que juega la actividad lúdica y el juego, como una actividad propia del ser humano, puede anotarse lo siguiente –el hombre es eternamente joven y a la vez eternamente viejo–, no importa la edad que se tenga ni la actividad en la que, circunstancialmente, se intervenga, el juego y la lúdica se manifiestan con una intención determinada o como una acción de carácter natural, libre y espontánea, ambas forman parte del comportamiento humano en el camino del deber ser y del deber hacer en la ruta de la vida, nuestra vida.

Lamentablemente, el espacio-tiempo y el momento sociohistórico en que actualmente vive el ser humano, sobre todo, aquel que habita en macro ciudades como es el caso de la Ciudad de México y su zona conurbada, en las cuales el niño, el adolescente, el joven y el anciano, al no contar con espacios libres, se ve coartado para poder realizar actividades lúdicas o de juego como parte de su vida, es necesario buscar cómo rescatar este tipo de manifestaciones, para ello, en el caso de los infantes que acuden a la educación básica (inicial, preescolar, primaria y secundaria), deben estar en la posibilidad de utilizar los patios escolares, las salas de usos múltiples e inclusive los salones de clase para promover la práctica constante de este tipo de actividades, lo cual permitiría, desde el punto de vista pedagógico y didáctico, la utilización de estrategias lúdicas y

del juego vía actividades diversas (juegos, canciones, acertijos matemáticos y representaciones), e inclusive, si es necesario apoyar el logro de algún tipo de aprendizaje, de acuerdo con el programa educativo para ese nivel.

Anotado lo anterior, como una preocupación constante del Doctor Fernando Ventura Álvarez, desde su etapa como estudiante en la Benemérita Escuela Nacional de Maestros, así como docente de educación primaria, y un tiempo para acá, como catedrático, para dotar en este caso, a sus alumnos normalistas de experiencias de carácter lúdico o de juego como un complemento importante a favor de su formación inicial, futuros licenciados en Educación primaria, al trabajar con ellos, aplicando este tipo de estrategias, para lograr este fin ha dispuesto, no solo a sus alumnos sino también a los docentes en servicio, en apoyo a su labor educativa, el presente documento: *Florilegio de estrategias didácticas y lúdicas* que contiene una compilación variada de ejemplos de actividades, canciones y juegos, las cuales son ejemplos fehacientes, dinámicos, emotivos, afectivos, valorativos, colaborativos y cooperativos, de la relación alumno-maestro maestro-alumno e, inclusive, las mismas coadyuvarán al logro de una convivencia sana entre los integrantes de una determinada comunidad escolar integrada por alumnos, padres de familia, docentes, autoridades educativas y en su caso civiles, atendiendo a las características ambientales y sociales en donde se ubica un determinado centro escolar de Educación primaria.

Lic. E. F. Pablo Jasso González

INTRODUCCIÓN

Cuando escuchamos la palabra estrategia, por primera vez, algunos la asociamos con la milicia, como una actividad propia de la batalla y no estaríamos tan alejados de su origen. Sin embargo, su aparición en nuestras acciones cotidianas es más común de lo que parece, pues está presente con gran frecuencia en las empresas, en los diferentes tipos de deportes, en el arte culinario, en la intrincada política y por supuesto en la educación. Y sin precisararlo o imaginarlo siquiera llevamos a cabo estrategias para cumplir nuestros objetivos, tal como nos lo cuenta Mario Benedetti: *“mi estrategia es que un día cualquiera no sé cómo ni sé con qué pretexto por fin me necesites”*.

En esta ocasión, no se trata de presentar un texto científico que se geste desde las bases epistemológicas o de ostentar todo un estado del arte respecto al término de “estrategia”, pues se perdería su verdadera intencionalidad y se vería opacado este florilegio de actividades. Para aclarar las ideas, una estrategia es un conjunto de acciones para llevar a cabo un objetivo.

Las estrategias que aquí se presentan tienen el propósito de implementarse como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, sin importar el tema o contenido a tratar, pueden llevarse a cabo por la mañana, antes de iniciar las clases, a medio día cuando el ambiente está avanzado, por la tarde o bien, para cerrar una sesión, relajar, estimular, crear o activar. Esas decisiones e intenciones se encuentran en el docente, que como profesional de la educación, podrá utilizar algunas de las diversas estrategias presentadas en este florilegio con la finalidad de cumplir un objetivo pedagógico.

La presente publicación, está compuesta por cuatro secciones, la primera consta de una breve introducción que describe a grandes rasgos esta obra, en la segunda parte se presentan diez actividades que pueden llevarse a cabo dentro y fuera del aula, en la tercera parte se dan a conocer trece canciones dirigidas a niñas y niños, finalmente, en la cuarta sección se proponen nueve juegos para realizarse con los estudiantes.

La selección de las actividades, canciones y juegos responde a la imperiosa necesidad de compartir aquellas que fueron más significativas al desarrollarse con alumnas y alumnos de educación primaria, para ello, bastan y sobran los comentarios, anécdotas y experiencias de docentes en formación, maestras y maestros en servicio, directivos y hasta padres de familia, que fueron partícipes de algunas de las estrategias aquí presentadas.

Es fundamental mencionar que las actividades, juegos y canciones aquí plasmadas no son de mi creación, fueron recuperadas en la ruta experiencial de activaciones, campamentos, sesiones de trabajo, muestras pedagógicas, retiros y convivencias. En ningún momento esta publicación servirá para comercialización o lucrar con el contenido presentado. Por supuesto, le pertenecen a alguna persona creativa y, que hoy trasciende, pues en esta publicación fueron seleccionadas con la finalidad de convertirse en herramientas didácticas que apoyen el proceso pedagógico.

Que el lector logre un placer didáctico en esta selección de actividades, juegos y canciones, que las pueda practicar en sesiones diversas y que los estudiantes las disfruten tanto como mi persona las ha disfrutado.

ACTIVIDADES

CON FRIJOLES NI SÍ, NI NO

Objetivo

- Que los participantes construyan preguntas para obtener frijoles y evitar perderlos al no contestar adecuadamente.

Asignaturas sugeridas

- Español y Matemáticas.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, lenguaje, comprensión, reflexión, expresión, organización de ideas, creatividad.

Tiempo propuesto

- 45 minutos.

Material requerido

- Una bolsa con frijoles crudos.

Desarrollo

1. El grupo se reunirá en forma circular para escuchar la explicación.
2. Se repartirán cinco frijoles a cada integrante.
3. A la cuenta de tres se reunirán en parejas y conversarán sobre algún tema en común.
4. Si algún integrante durante la conversación menciona la palabra *sí* o *no*, tendrá que entregar un frijol a la otra persona.
5. Después de un tiempo, el monitor en voz alta dirá la palabra *cambio* y tendrán que buscar una pareja diferente.
6. Luego de varios *cambios* se dirá en voz alta la palabra *tiempo*.
7. El grupo se colocará en forma circular y cada integrante mencionará cuántos frijoles tiene.
8. Gana la persona que tenga más frijoles.
9. Se socializa cómo se sintieron y la importancia de la actividad.

QUÉ TRAIGO EN LA BOLSA

Objetivo

- Que los participantes expresen preguntas para adivinar el objeto que está dentro de una bolsa.

Asignaturas sugeridas

- Español y Educación artística.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, reflexión, inferencia, deducción, creatividad.

Tiempo propuesto

- 30 minutos.

Material

- Una bolsa de papel que no sea transparente.
- Diversos objetos.

Desarrollo

1. El monitor selecciona previamente diversos objetos que quepan dentro de una bolsa de papel.
2. Se introduce un objeto en la bolsa de papel.
3. El grupo tiene que adivinar qué objeto se introdujo en de la bolsa por medio de diversas preguntas, (al monitor).
4. El monitor contestará las preguntas respondiendo *si* o *no*, únicamente según sea el caso.
5. Gana el integrante que diga el nombre correcto del objeto que se encuentra dentro de la bolsa.
6. Se socializa cómo se sintieron grupalmente y la importancia de la actividad.

LOS CUENTOS LOCOS

Objetivo

- Que los participantes construyan una historia creativa a partir de una frase asignada.

Asignaturas sugeridas

- Español, Historia, Educación artística y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, lenguaje, expresión, reflexión, análisis, secuencia, innovación, creatividad, colaboración.

Tiempo propuesto

- 60 minutos.

Material

- Papel.
- Lápiz.

Desarrollo

1. Se escriben en el pizarrón diferentes frases divertidas como:
 - a. Mañana me voy de excursión a la Merced.
 - b. Se acabaron los aguacates.
 - c. La teoría filosófica de las manitas de cerdo en salsa verde.(Las anteriores frases son sólo un ejemplo, pueden tomarse en cuenta)
2. Se forman equipos de tres personas.
3. A cada equipo se le asignará una frase.
4. Los equipos tendrán que contar una historia con la frase designada.
5. Uno de los integrantes se encargará de contar el inicio, otro el desarrollo y, el último el final de la historia.
6. Cada uno de los equipos contará su historia al resto del grupo.
7. Se socializa cómo se sintieron y la importancia de sus historias.

JIRAFAS Y ELEFANTES

Objetivo

- Que los participantes se muestren atentos a los movimientos que les corresponde realizar de acuerdo a los animales elefante y jirafa.

Asignaturas sugeridas

- Educación física y Ciencias naturales.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, atención, memoria, expresión, reflexión, coordinación, secuencia.

Tiempo propuesto

- 30 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

1. El grupo se reúne de pie en forma circular.
2. Un integrante pasará al centro y señalará a otro, al azar, mencionando una de las palabras *elefante* o *jirafa*.
3. Si al compañero señalado se le dijo *elefante*, éste deberá simular con sus manos la trompa de un elefante y, sus dos compañeros junto a él, tanto a la izquierda y, como a la derecha, deberán levantar sus manos simulando las grandes orejas de un elefante.
4. Si al señalar a un integrante se menciona la palabra *jirafa*, el compañero deberá alzar sus brazos y sus manos juntas simulando el cuello alto de una jirafa; los compañeros de los

costados deberán agacharse simulando parte del cuerpo de la *jirafa*.

5. Se señalarán a varios integrantes y tendrán que simular si son *elefantes* o *jirafas*.
6. Si alguno de los integrantes se equivoca o se distrae, al no seguir la indicación de representar a un *elefante* o *jirafa*, perderá y pasará al centro para que represente al animal solicitado.
7. Se socializa cómo se sintieron grupalmente y la importancia de los animales.

HURACÁN DE PALABRAS

Objetivo

- Que los participantes expresen dentro de su equipo las palabras que se relacionen con la temática elegida, para posteriormente, comunicarlo al grupo.

Asignaturas sugeridas

- Español, Ciencias naturales, Geografía, Formación cívica e Historia.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, lenguaje, expresión, reflexión, análisis, secuencia, innovación, creatividad, colaboración.

Tiempo propuesto

- 45 minutos.

Material

- Gis.
- Pizarrón.

Desarrollo

1. Se solicita al grupo dividirse en cuatro equipos.
2. El monitor menciona un tema, por ejemplo: *contaminación*.
3. Se reparte el orden de participación de cada equipo.
4. Entre los integrantes del equipo determinan cuál será la palabra, elegida del tema propuesto para su escritura en el pizarrón.
5. De acuerdo con el orden de participación, cada uno de los equipos mencionará una palabra relacionada con el tema.
6. Se escribirán las palabras en el pizarrón.
7. Pierde el equipo que tarde más de un minuto en seleccionar su palabra, estén repetidas o no tenga relación con el tema.

8. Si pierde un equipo será descalificado y no podrá continuar en la siguiente ronda con otro tema.
9. Gana el equipo que quede hasta el final.
10. Se socializa en el grupo cómo se sintieron y la importancia de la comunicación.

PALABRAS DESCOMPUESTAS

Objetivo

- Que los participantes organicen las letras para formar palabras congruentes.

Asignaturas sugeridas

- Español, Ciencias naturales, Geografía, Formación cívica e Historia.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, lenguaje, expresión, reflexión, análisis, secuencia.

Tiempo propuesto

- 30 minutos.

Material

- Gis.
- Pizarrón.

Desarrollo

1. El monitor escribe diez palabras en desorden en el pizarrón, que pertenezcan a un mismo grupo semántico, por ejemplo: animales, herramientas de carpintería, países, frutas, por mencionar algunos.
2. Los alumnos tendrán que ordenar de forma correcta cada una de las palabras.
3. Gana el alumno que primero ordene de forma correcta sus diez palabras.
4. Se socializa grupalmente cómo se sintieron y la importancia de la actividad.

EL MONSTRUO DE LAS TRES CABEZAS

Objetivo

- Que los participantes contesten de manera correcta y dentro de sus posibilidades a las preguntas que les realizan sus compañeros.

Asignaturas sugeridas

- Español, Ciencias naturales, Geografía, Formación cívica e Historia.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, lenguaje, expresión, reflexión, análisis, secuencia, innovación, creatividad, colaboración.

Tiempo propuesto

- 30 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

1. Se forman equipos de tres personas.
2. El monitor selecciona a un equipo para pasar al frente del grupo y sus integrantes tienen que estar abrazados en todo momento.
3. El monitor le comentará al grupo que lo que observan es un monstruo de tres cabezas, que es inofensivo y que le preguntarán sobre sus hábitos, costumbres, alimentación, pasatiempos.
4. El grupo realizará diversas preguntas al monstruo.
5. El monstruo podrá externar una palabra por cada cabeza y así tendrán que contestar a las preguntas.
6. Seleccionados aleatoriamente por el monitor, pasarán diferentes monstruos de tres cabezas frente al grupo.
7. Se socializa cómo se sintieron y la importancia de la actividad.

MÁQUINAS CORPORALES

Objetivo

- Que los participantes, de forma creativa, construyan una nueva máquina y expongan sus características y funcionamiento.

Asignaturas sugeridas

- Español, Ciencias naturales, Educación física, Educación artística e Historia.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, lenguaje, expresión, coordinación, reflexión, análisis, secuencia, innovación, creatividad, colaboración.

Tiempo propuesto

- 45 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

1. Se forman equipos de cinco personas.
2. En equipos, acuerdan las formas de utilizar su cuerpo para juntarse o sujetarse, entre sí, para simular una máquina.
3. Con la participación del grupo, se debe adivinar qué máquina es.
4. En una segunda ronda, cada uno de los equipos acordará la invención de una nueva máquina.
5. Por turnos, cada equipo mostrará la creación de su máquina y un representante del equipo brindará una breve reseña de su funcionamiento, características y beneficios.
6. Se socializan las ideas, sus sentimientos, emociones y juicios sobre las ventajas o desventajas de crear máquinas en la actualidad.

APLAUSO, APLAUSO, ENCUENTRO EL OBJETO

Objetivo

- Encontrar el objeto escondido guiándose por la intensidad y volumen de los aplausos.

Asignaturas sugeridas

- Educación artística y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, lenguaje, coordinación, reflexión, creatividad, atención, colaboración.

Tiempo propuesto

- 20 minutos.

Material

- Diversos objetos pequeños del tamaño de una mano.

Desarrollo

1. Se solicita a un integrante del grupo que se retire del aula.
2. El resto de los integrantes selecciona un objeto y deciden dónde lo esconderán.
3. Se le solicitará al integrante que se retiró que regrese al aula.
4. Se le pedirá que encuentre el objeto que fue escondido.
5. La persona que buscará el objeto se guiará únicamente por aplausos generados por el grupo.
6. Si se encuentra muy alejado del objeto los aplausos serán espaciados y poco fuertes, conforme se acerque al objeto los aplausos subirán de intensidad y volumen.
7. La actividad culmina hasta que se encuentra el objeto escondido.
8. Puede repetirse la actividad con personas y objetos diferentes.
9. Se socializa la importancia de la actividad y cómo se sintieron.

EL DIÁLOGO DE NÚMEROS

Objetivo

- Expresar de forma creativa una breve historia, sin mencionar palabras, únicamente expresando números.

Asignaturas sugeridas

- Matemáticas, Español, Educación artística y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, lenguaje, reflexión, análisis, creatividad, innovación, atención, colaboración.

Tiempo propuesto

- 45 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

1. Se seleccionará a dos integrantes del grupo.
2. Ambos integrantes tendrán un minuto para ponerse de acuerdo y contarán una breve historia de máximo cuatro minutos.
3. La historia la contarán frente al grupo, sin expresar ni una sola palabra, la relatarán por medio de números de diversas cantidades. Pueden utilizar movimientos o expresiones para relatar su historia.
4. Al terminar de relatar la historia con números, los demás integrantes del grupo participarán y mencionarán de qué se trataría la historia y qué hubiera ocurrido.
5. Se seleccionarán a otros dos integrantes del grupo para realizar la actividad nuevamente con una historia diferente.
6. Se socializa la importancia de la actividad y cómo se sintieron.

CANCIONES

CUANDO YO A LA SELVA FUI

Objetivo

- Desarrollar la expresión corporal, así como oral, social y lateralidad de los participantes.

Asignaturas sugeridas

- Educación física, Educación artística, Español, Geografía y Ciencias naturales.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, memoria, secuencia, organización, atención, creatividad, coordinación.

Tiempo propuesto

- 20 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

El grupo formará un círculo y escuchará atentamente al monitor proporcionar la letra de la canción con sus respectivos movimientos.

Cuando yo a la selva fui (aplausos)

Vi un animal en particular (aplausos)

Con la mano así (voltear la mano para un lado)

con la otra así (voltear la otra mano para el lado contrario)

que hacía kui kui kui (desplazarse en sentido lateral a la derecha)

que hacía kua kua kua (desplazarse en sentido lateral a la izquierda)

Cuando yo a la selva fui (aplausos)

Vi un animal en particular (aplausos)

Con la mano así (voltear la mano para un lado)
con la otra así (voltear la otra mano para el lado contrario)
con un pie así (voltear un pie para un lado)
con el otro así (voltear el otro pie para lado contrario)
que hacía kui kui kui (desplazarse en sentido lateral a la derecha)
que hacía kua kua kua (desplazarse en sentido lateral a la izquierda)

Cuando yo a la selva fui (aplausos)
Vi un animal en particular (aplausos)
Con la mano así (voltear la mano para un lado)
con la otra así (voltear la otra mano para el lado contrario)
con un pie así (voltear un pie para un lado)
con el otro así (voltear el otro pie para lado contrario)
con la cabeza así (inclinarse la cabeza de lado derecho)
que hacía kui kui kui (desplazarse en sentido lateral a la derecha)
que hacía kua kua kua (desplazarse en sentido lateral a la izquierda)

Cuando yo a la selva fui (aplausos)
Vi un animal en particular (aplausos)
Con la mano así (voltear la mano para un lado)
con la otra así (voltear la otra mano para el lado contrario)
con un pie así (voltear un pie para un lado)
con el otro así (voltear el otro pie para lado contrario)
con la cabeza así (inclinarse la cabeza de lado derecho)
con la lengua así (sacar la lengua y dejarla de fuera)
que hacía kui kui kui (desplazarse en sentido lateral a la derecha)
que hacía kua kua kua (desplazarse en sentido lateral a la izquierda)

Cuando yo a la selva fui (aplausos)
Vi un animal en particular (aplausos)
Con la mano así (voltear la mano para un lado)
con la otra así (voltear la otra mano para el lado contrario)
con un pie así (voltear un pie para un lado)

con el otro así (voltrear el otro pie para lado contrario)
con la cabeza así (inclinarse la cabeza de lado derecho)
con la lengua así (sacar la lengua y dejarla de fuera)

Con las rodillas así (flexionar las rodillas hasta donde no se pierda el equilibrio)
que hacía kui kui kui (desplazarse en sentido lateral a la derecha)
que hacía kua kua kua (desplazarse en sentido lateral a la izquierda)

LA SANDÍA

Objetivo

- Desarrollar las habilidades orales, así como la expresión corporal de los participantes.

Asignaturas sugeridas

- Educación física, Educación artística, Español, Formación cívica y Ciencias naturales.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, memoria, secuencia, organización, atención, innovación, reflexión, creatividad, coordinación.

Tiempo propuesto

- 15 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

El grupo formará un círculo y escuchará atentamente al monitor proporcionar la letra de la canción con sus respectivos movimientos.

Era una sandía gorda, gorda, gorda (colocar las manos como sosteniendo una gran pelota)

Que quería ser la más bella del mundo (flexionar un pie y sacudir el cabello)

Y para el mundo conquistar (colocar las manos en forma de fuerza)

Boing, boing, boing aprendió a saltar (Dar tres saltos hacia adelante)

Era una sandía gorda, gorda, gorda (colocar las manos como sosteniendo una gran pelota)

Que quería ser la más bella del mundo (flexionar un pie y sacudir el cabello)

Y para el mundo conquistar (colocar las manos en forma de fuerza)
 Boing, boing, boing aprendió a saltar (Dar tres saltos hacia adelante)
 Swim, swim, swim, aprendió a nadar (imitar el bruceo al nadar)

Era una sandía gorda, gorda, gorda (colocar las manos como sosteniendo una gran pelota)

Que quería ser la más bella del mundo (flexionar un pie y sacudir el cabello)
 Y para el mundo conquistar (colocar las manos en forma de fuerza)
 Boing, boing, boing aprendió a saltar (Dar tres saltos hacia adelante)
 Swim, swim, swim, aprendió a nadar (imitar el bruceo al nadar)

Flash, flash, flash aprendió a desfilar (dar pequeños pasos y con las manos imitar un destello de luz)

Era una sandía gorda, gorda, gorda (colocar las manos como sosteniendo una gran pelota)

Que quería ser la más bella del mundo (flexionar un pie y sacudir el cabello)
 Y para el mundo conquistar (colocar las manos en forma de fuerza)
 Boing, boing, boing aprendió a saltar (Dar tres saltos hacia adelante)
 Swim, swim, swim, aprendió a nadar (imitar el bruceo al nadar)

Flash, flash, flash aprendió a desfilar (dar pequeños pasos y con las manos imitar un destello de luz)

Bla, bla, bla, aprendió a cantar (simular sostener un micrófono y que estuviéramos cantando)

Era una sandía gorda, gorda, gorda (colocar las manos como sosteniendo una gran pelota)

Que quería ser la más bella del mundo (flexionar un pie y sacudir el cabello)
 Y para el mundo conquistar (colocar las manos en forma de fuerza)
 Boing, boing, boing aprendió a saltar (Dar tres saltos hacia adelante)
 Swim, swim, swim, aprendió a nadar (imitar el bruceo al nadar)

Flash, flash, flash aprendió a desfilar (dar pequeños pasos y con las manos imitar un destello de luz)

Bla, bla, bla, aprendió a cantar (simular sostener un micrófono y que estuviéramos cantando)

Friz, friz, friz, se aprendió a peinar (simular sostener un peine y que estuviéramos peinándonos)

Era una sandía gorda, gorda, gorda (fin)

LA BALLENA

Objetivo

- Desarrollar la expresión corporal, musical y de ubicación espacial en los participantes.

Asignaturas sugeridas

- Educación física, Educación artística, Español, Geografía y Ciencias naturales.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, memoria, secuencia, atención, innovación, creatividad, coordinación.

Tiempo propuesto

- 15 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

El grupo formará un círculo y escuchará atentamente al monitor proporcionar la letra de la canción con sus respectivos movimientos.

Había una ballena (aplausos)

Llamada Anacleta (aplausos)

Que cuando bailaba (aplausos)

Movía **la aleta** (aplausos)

Aleta pa' aquí (mover un brazo como aleta de ballena a la derecha)

La aleta pa' allá (mover un brazo como aleta de ballena a la izquierda)

La Aleta pa' lante (mover un brazo como aleta de ballena al frente)

La aleta pa' atrás (mover un brazo como aleta de ballena atrás)

Había una ballena (aplausos)
Llamada Anaclea (aplausos)
Que cuando bailaba (aplausos)
Movía **la geta** (aplausos)
Geta pa' aquí (sacudir la cabeza a la derecha)
Geta pa' allá (sacudir la cabeza a la izquierda)
La geta pa' lante (sacudir la cabeza al frente)
La geta pa' atrás (voltear y sacudir la cabeza atrás)

Había una ballena (aplausos)
Llamada Anaclea (aplausos)
Que cuando bailaba (aplausos)
Movía **la coleta** (aplausos)
Coleta pa' aquí (sacudir la cadera y nalgas a la derecha)
Coleta pa' allá (sacudir la cadera y nalgas a la izquierda)
Coleta pa' lante (voltear y sacudir la cadera y nalgas al frente)
Coleta pa' atrás (voltear y sacudir la cadera y nalgas atrás)

A MOLER CAFÉ

Objetivo

- Que los participantes coordinen sus movimientos con sus compañeros ya sea tomados de las manos o de los hombros, para poder rotar en círculo.

Asignaturas sugeridas

- Educación física, Educación artística, Español, Geografía, Formación cívica y Ciencias naturales.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, secuencia, organización, atención, coordinación, colaboración, interacción.

Tiempo propuesto

- 20 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

El grupo formará un círculo y escuchará atentamente al monitor proporcionar la letra de la canción con sus respectivos movimientos.

¿Por qué nos gusta la adrenalina? (el monitor grita al grupo)

No sé, ¿por qué? (el grupo responde)

Pero, ¿por qué nos gusta la adrenalina? (el monitor grita al grupo)

No sé, ¿por qué? (el grupo responde)

A moler café, a moler café, a moler, a moler, a moler café (el grupo de forma circular tomados de los hombros de sus compañeros saltar a la derecha)

A moler café, a moler café, a moler, a moler, a moler café (el grupo de forma circular tomados de los hombros de sus compañeros saltar a la izquierda)

¿Por qué nos gusta la adrenalina? (el monitor grita al grupo)

No sé, ¿por qué? (el grupo responde)

Pero, ¿por qué nos gusta la adrenalina? (el monitor grita al grupo)

No sé, ¿por qué? (el grupo responde)

A moler café, a moler café, a moler, a moler, a moler café (el grupo de forma circular tomados de las manos de sus compañeros saltar a la derecha)

A moler café, a moler café, a moler, a moler, a moler café (el grupo de forma circular tomados de las manos de sus compañeros saltar a la izquierda)

¿Por qué nos gusta la adrenalina? (el monitor grita al grupo)

No sé, ¿por qué? (el grupo responde)

Pero, ¿por qué nos gusta la adrenalina? (el monitor grita al grupo)

No sé, ¿por qué? (el grupo responde)

A moler café, a moler café, a moler, a moler, a moler café (el grupo de forma circular tomados de las manos de sus compañeros saltar a la derecha)

A moler café, a moler café, a moler, a moler, a moler café (el grupo de forma circular tomados de las manos de sus compañeros saltar a la izquierda)

¿Por qué nos gusta la adrenalina? (el monitor grita al grupo)

No sé, ¿por qué? (el grupo responde)

Pero, ¿por qué nos gusta la adrenalina? (el monitor grita al grupo)

No sé, ¿por qué? (el grupo responde)

A moler café, a moler café, a moler, a moler, a moler café (el grupo de forma circular tomados de la cintura de sus compañeros saltar a la derecha)

A moler café, a moler café, a moler, a moler, a moler café (el grupo de forma circular tomados de la cintura de sus compañeros saltar a la izquierda)

¿Por qué nos gusta la adrenalina? (el monitor grita al grupo)

No sé, ¿por qué? (el grupo responde)

Pero, ¿por qué nos gusta la adrenalina? (el monitor grita al grupo)

No sé, ¿por qué? (el grupo responde)

A moler café, a moler café, a moler, a moler, a moler café (el grupo de forma circular tomados de las rodillas de sus compañeros saltar a la derecha)

A moler café, a moler café, a moler, a moler, a moler café (el grupo de forma circular tomados de las rodillas de sus compañeros saltar a la izquierda)

PELOTA DE PING PONG

Objetivo

- Que los participantes puedan saltar de forma coordinada al mismo tiempo que sus compañeros.

Asignaturas sugeridas

- Educación física y Educación artística.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, atención, coordinación, colaboración, interacción.

Tiempo propuesto

- 15 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

El grupo formará un círculo y escuchará atentamente al monitor proporcionar la letra de la canción con sus respectivos movimientos.

Yo soy (saltando)

Pelota de ping pong (saltando)

Y boto, boto, boto por todo el salón (saltando)

Te toco y boto (tocar en el hombro a alguien del grupo y la persona tendrá que saltar)

Boto, boto, boto (saltando)

Yo soy (saltando)

Pelota de ping pong (saltando)

Y boto, boto, boto por todo el salón (saltando)

Te toco y boto (tocar en el hombro a alguien del grupo y la persona tendrá que saltar)

Boto, boto, boto (saltando)

(se termina la canción cuando todo el grupo esté saltando)

PATOS, POLLOS Y GALLINAS

Objetivo

- Que los participantes coordinen los movimientos de su cuerpo al ritmo de una canción, respetando tiempos y silencios.

Asignaturas sugeridas

- Educación física, Educación artística, Español y Ciencias naturales.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, atención, memoria, secuencia, reflexión, coordinación.

Tiempo propuesto

- 20 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

El grupo formará un círculo y escuchará atentamente al monitor proporcionar la letra de la canción con sus respectivos movimientos.

Patos (con las manos abiertas verticalmente cerrarlas y dar dos palmas), pollos (abrir y cerrar los dedos de la mano dos veces) y gallinas (con ambos brazos simulando alas de gallina moverlas dos veces) van

Corriendo por el gallinero están (simular que van corriendo)

Perseguidos rápidamente (simular con los brazos que queremos atrapar a alguien)

¿Por quién? (alzamos los brazos preguntándonos)

Por el patrooón oooon oooooon (Colocamos las manos simulando que sujetamos nuestros tirantes y girando un poco el cuerpo de atrás a adelante)

Por el patrooón oooon oooooon (Colocamos las manos simulando que sujetamos nuestros tirantes y girando un poco el cuerpo de atrás a adelante)

Se repite la canción, pero a cada parte se suprime la letra y realizamos los movimientos únicamente.

LA MANADA

Objetivo

- Que los participantes coordinen los movimientos de su cuerpo al ritmo de una canción, respetando tiempos y silencios.

Asignaturas sugeridas

- Educación física, Educación artística, Español, Formación cívica y Ciencias naturales.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, atención, memoria, secuencia, innovación, creatividad, coordinación.

Tiempo propuesto

- 20 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

El grupo formará un círculo y escuchará atentamente al monitor proporcionar la letra de la canción con sus respectivos movimientos.

Papi papiripau (aplausos)

papi papiripau (aplausos)

a toda la manada le gusta mover la cabeza (aplausos)

oooooh yeah (movemos la cabeza en círculos)

ou, ou, (se mueve dos veces la cabeza inclinada a la derecha)

yeah, yeah (se mueve dos veces la cabeza inclinada a la izquierda)

Papi papiripau (aplausos)
 papi papiripau (aplausos)
 a toda la manada le gusta mover los hombritos (aplausos)
 ooooooh yeah (movemos los hombros en círculos)
 ou, ou, (se mueven dos veces los hombros a la derecha)
 yeah, yeah (se mueven dos veces los hombros a la izquierda)

Papi papiripau (aplausos)
 papi papiripau (aplausos)
 a toda la manada le gusta mover la cadera (aplausos)
 ooooooh yeah (movemos la cadera en círculos)
 ou, ou, (se mueve dos veces la cadera a la dercha)
 yeah, yeah (se mueve dos veces la cadera a la izquierda)
 ooooooh yeah (movemos la cadera en círculos)

Papi papiripau (aplausos)
 papi papiripau (aplausos)
 a toda la manada le gusta mover las rodillas (aplausos)
 ooooooh yeah (movemos las rodillas en círculos)
 ou, ou, (se mueven dos veces las rodillas a la dercha)
 yeah, yeah (se mueven dos veces las rodillas a la izquierda)

TACHI

Objetivo

- Que los participantes coordinen sus movimientos con sus compañeros, sujetados de los hombros para poder rotar en círculo.

Asignaturas sugeridas

- Educación física, Educación artística, Español, Ciencias naturales y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, atención, colaboración, memoria, secuencia, coordinación.

Tiempo propuesto

- 15 minutos.

Materia

- Ninguno.

Desarrollo

El grupo formará un círculo y tomarán con sus manos los hombros del compañero que tengan enfrente, escuchará atentamente al monitor proporcionar la letra de la canción con sus respectivos movimientos.

Ahí viene mamá pato (dice el monitor) TACHI (Responden los participantes y dan un salto hacia adelante, sin mover las manos colocadas en los hombros de su compañero)

Ahí viene papá pato (dice el monitor) TACHI (Responden los participantes y dan un salto hacia atrás, sin mover las manos colocadas en los hombros de su compañero)

Ahí vienen los patitos (dice el monitor) TACHI TACHI TACHI (Responden los participantes y dan tres saltos hacia adelante, sin mover las manos colocadas en los hombros de su compañero)

Regresan los patitos (dice el monitor) TACHI TACHI TACHI (Responden los participantes y dan tres saltos hacia atrás, sin mover las manos colocadas en los hombros de su compañero)

Pasito para afuera (dice el monitor) TACHI (Responden los participantes y dan un salto lateral hacia afuera del centro del círculo sin mover las manos colocadas en los hombros de su compañero)

Pasito para adentro (dice el monitor) TACHI (Responden los participantes y dan un salto lateral hacia el centro del círculo, sin mover las manos colocadas en los hombros de su compañero)

(El monitor va cambiando las instrucciones a su conveniencia)

PALO PALITO

Objetivo:

- A partir de un determinado ritmo y acompañados de una canción, los participantes coordinarán el movimiento de los dedos de sus manos.

Asignaturas sugeridas

- Educación física, Educación artística y Español.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, organización, atención, memoria, secuencia, coordinación.

Tiempo propuesto

- 20 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

El grupo escuchará atentamente al monitor proporcionar la letra de la canción con sus respectivos movimientos. (Se muestra una mano con el puño cerrado y únicamente se levanta el dedo indicado. Se inicia muy despacio y poco a poco se aumenta la velocidad)

Dedo índice - Palo

Dedo pulgar - Palito

Dedo meñique - “e”

Palo, palo, palo,
palo, palito, palo, e
e, e, e, palo, palito, palo, e

TODO MOVIMIENTO

Objetivo

- Desarrollar la expresión corporal, musical y de ubicación espacial en los participantes.

Asignaturas sugeridas

- Educación física y Educación artística.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, atención, memoria, secuencia, creatividad, coordinación.

Tiempo propuesto

- 10 minuto.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

El grupo formará un círculo y escuchará atentamente al monitor proporcionar la letra de la canción con sus respectivos movimientos.

Todo movimiento baila, baila, baila (aplausos)

baila, baila, baila todo movimiento (aplausos)

Con el dedo, dedo (levantamos únicamente el dedo índice de la mano derecha y lo giramos en círculos)

con el otro dedo (levantamos únicamente el dedo índice de la mano izquierda y lo giramos en círculos)

Todo movimiento baila, baila, baila (aplausos)

baila, baila, baila todo movimiento (aplausos)

con la mano, mano (levantamos únicamente la mano derecha y la giramos en círculos)

con la otra mano (levantamos únicamente la mano izquierda y la giramos en círculos)

Con el dedo, dedo (levantamos únicamente el dedo índice de la mano derecha y lo giramos en círculos)

con el otro dedo (levantamos únicamente el dedo índice de la mano izquierda y lo giramos en círculos)

Todo movimiento baila, baila, baila (aplausos)

baila, baila, baila todo movimiento (aplausos)

con el codo, codo (movemos de forma circular el codo derecho)

con el otro codo (movemos de forma circular el codo izquierdo)

con la mano, mano (levantamos únicamente la mano derecha y la giramos en círculos)

con la otra mano (levantamos únicamente la mano izquierda y la giramos en círculos)

Con el dedo, dedo (levantamos únicamente el dedo índice de la mano derecha y lo giramos en círculos)

con el otro dedo (levantamos únicamente el dedo índice de la mano izquierda y lo giramos en círculos)

Todo movimiento baila baila, baila (aplausos)

baila, baila, baila todo movimiento (aplausos)

con el pie, pie (movemos de forma circular el pie derecho)

con el otro pie (movemos de forma circular el pie izquierdo)

con el codo, codo (movemos de forma circular el codo derecho)

con el otro codo (movemos de forma circular el codo izquierdo)

con la mano, mano (levantamos únicamente la mano derecha y la giramos en círculos)

con la otra mano (levantamos únicamente la mano izquierda y la giramos en círculos)

Con el dedo, dedo (levantamos únicamente el dedo índice de la mano derecha y lo giramos en círculos)

con el otro dedo (levantamos únicamente el dedo índice de la mano izquierda y lo giramos en círculos)

DON MATÍAS

Objetivo

- Que los participantes coordinen sus movimientos con sus compañeros, sujetados de los hombros para poder rotar en círculo.

Asignaturas sugeridas

- Educación física, Educación artística, Español y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, atención, colaboración, memoria, secuencia, creatividad, coordinación.

Tiempo propuesto

- 30 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

El grupo formará un círculo y tomarán con sus manos los hombros del compañero que tengan enfrente, escuchará atentamente al monitor proporcionar la letra de la canción con sus respectivos movimientos.

¿Usted conoce a don Matías al que lo ha pisado el tren? (Pregunta el monitor)

NO SEÑOR, NO LO CONOZCO, POR FAVOR DÍGAME USTED (giran el círculo marchando al ritmo)

¡Ay! no sabe, pobre hombre, le quedó la mano así (Dice el monitor y baja la mano colocándola detrás de su espalda)

(El grupo sigue marchando en círculo ahora con una mano en la espalda y la otra en el hombro de su compañero de enfrente)

¿Usted conoce a don Matías al que lo ha pisado el tren? (Pregunta el monitor)

NO SEÑOR, NO LO CONOZCO, POR FAVOR DÍGAME USTED (continúan girando el círculo marchando al ritmo)

¡Ay! no sabe, pobre hombre, le quedó el cuello así (Dice el monitor y mueve la cabeza inclinándola sobre el hombro derecho)

(El grupo sigue marchando en círculo ahora con una mano en la espalda, la otra en el hombro de su compañero de enfrente y la cabeza inclinándola sobre el hombro derecho)

¿Usted conoce a don Matías al que lo ha pisado el tren? (Pregunta el monitor)

NO SEÑOR, NO LO CONOZCO, POR FAVOR DÍGAME USTED (continúan girando el círculo marchando al ritmo)

¡Ay! no sabe, pobre hombre, le quedó el pie así (Dice el monitor y gira su pie como si lo estuviera arrastrando)

(El grupo sigue marchando en círculo ahora con una mano en la espalda, la otra en el hombro de su compañero de enfrente, la cabeza inclinándola sobre el hombro derecho y gira su pie como si lo estuviera arrastrando)

¿Usted conoce a don Matías al que lo ha pisado el tren? (Pregunta el monitor)

No señor, no lo conozco, por favor dígame usted (continúan girando el círculo marchando al ritmo)

¡Ay! no sabe, pobre hombre, le quedó la cadera así (Dice el monitor y gira su cadera inclinándola a un costado)

(El grupo sigue marchando en círculo ahora con una mano en la espalda, la otra en el hombro de su compañero de enfrente, la cabeza inclinándola sobre el hombro derecho, gira su pie como si lo estuviera arrastrando y mueve su cadera inclinándola a un costado)

¿Usted conoce a don Matías al que lo ha pisado el tren? (Pregunta el monitor)

No señor, no lo conozco, por favor dígame usted (continúan girando el círculo marchando al ritmo)

¡Ay! no sabe, pobre hombre, le quedó la lengua así (Dice el monitor y saca su lengua manteniéndola afuera)

(El grupo sigue marchando en círculo ahora con una mano en la espalda, la otra en el hombro de su compañero de enfrente, la cabeza inclinándola sobre el hombro derecho, gira su pie como si lo estuviera arrastrando, moviendo su cadera inclinándola a un costado y sacando la lengua)

¿Usted conoce a don Matías al que lo ha pisado el tren? (Pregunta el monitor)

No señor, no lo conozco, por favor dígame usted (continúan girando el círculo marchando al ritmo)

¡Ay! no sabe, pobre hombre, se lo ha llevado el tren (Dice el monitor e indica el fin de la canción).

LA HORMIGUITA

Objetivo

- Desarrollar la expresión corporal, musical y de ubicación espacial.

Asignaturas sugeridas

- Educación física, Educación artística, Español, Formación cívica y Ciencias naturales.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, atención, memoria, secuencia, innovación, creatividad, coordinación.

Tiempo propuesto

- 15 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

El grupo formará un círculo y escuchará atentamente al monitor proporcionar la letra de la canción con sus respectivos movimientos.

Fui al mercado a comprar café
Y una hormiguita se subió a mi pie
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
y la hormiguita ahí seguía

Fui al mercado a comprar una silla
Y una hormiguita se subió a mi rodilla
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
y la hormiguita ahí seguía

Fui al mercado a comprar cocacola
Y una hormiguita se subió a mi cola
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
y la hormiguita ahí seguía

Fui al mercado a comprar escombros
Y una hormiguita se subió a mis hombros
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
y la hormiguita ahí seguía

Fui al mercado a comprar un techo
Y una hormiguita se subió a mi pecho
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
y la hormiguita ahí seguía

Fui al mercado a comprar maíz
Y una hormiguita se subió a mi nariz
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
y la hormiguita ahí seguía

LOS MONITOS

Objetivo

- Que los participantes coordinen los movimientos de su cuerpo al ritmo de una canción, mientras practican la sustracción.

Asignaturas sugeridas

- Matemáticas, Educación física, Educación artística, Español y Ciencias naturales.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, atención, memoria, secuencia, innovación, creatividad, coordinación.

Tiempo propuesto

- 20 minutos.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

El grupo formará un círculo y escuchará atentamente al monitor proporcionar la letra de la canción con sus respectivos movimientos.

Ocho monitos se fueron de paseo (aplausos)

Haciéndole muecas al cocodrilo (aplausos)

A que no me atrapas, a que no me atrapas (baile hacia enfrente sacando el pecho)

Pero, a que no me atrapas, a que no me atrapas (baile hacia enfrente sacando el pecho)

Y el cocodrilo muy hambriento (colocamos las manos en la boca simulando los dientes del cocodrilo)

Da un paso muy despacio (Damos un pequeño paso)

Y ¡zaz! se come a uno y ¡zaz! se come a otro (Una palmada hacia la izquierda de forma vertical simulando con los brazos la mandíbula del cocodrilo y otra palmada a la derecha)

¿Cuántos monitos quedan? (pregunta el monitor al grupo)

seis monitos se fueron de paseo (aplausos)

Haciéndole muecas al cocodrilo (aplausos)

A que no me atrapas, a que no me atrapas (baile moviendo la cadera y ambas manos en la cabeza)

Pero, a que no me atrapas, a que no me atrapas (baile moviendo la cadera y ambas manos en la cabeza)

Y el cocodrilo muy hambriento (colocamos las manos en la boca simulando los dientes del cocodrilo)

Da un paso muy despacio (Damos un pequeño paso)

Y ¡zaz! se come a uno y ¡zaz! se come a otro (Una palmada hacia la izquierda de forma vertical simulando con los brazos la mandíbula del cocodrilo y otra palmada a la derecha)

¿Cuántos monitos quedan? (pregunta el monitor al grupo)

Cuatro monitos se fueron de paseo (aplausos)

Haciéndole muecas al cocodrilo (aplausos)

A que no me atrapas, a que no me atrapas (baile egipcio hacia la derecha)

Pero, a que no me atrapas, a que no me atrapas (baile egipcio hacia la izquierda)

Y el cocodrilo muy hambriento (colocamos las manos en la boca simulando los dientes del cocodrilo)

Da un paso muy despacio (Damos un pequeño paso)

Y ¡zaz! se come a uno y ¡zaz! se come a otro (Una palmada hacia la izquierda de forma vertical simulando con los brazos la mandíbula del cocodrilo y otra palmada a la derecha)

¿Cuántos monitos quedan? (pregunta el monitor al grupo)

dos monitos se fueron de paseo (aplausos)

Haciéndole muecas al cocodrilo (aplausos)

A que no me atrapas, a que no me atrapas (baile de hip-hop hacia enfrente)

Pero, a que no me atrapas, a que no me atrapas (baile de hip-hop hacia enfrente)

Y el cocodrilo muy hambriento (colocamos las manos en la boca simulando los dientes del cocodrilo)

Da un paso muy despacio (Damos un pequeño paso)

Y ¡zaz! se come a uno y ¡zaz! se come a otro (Una palmada hacia la izquierda de forma vertical simulando con los brazos la mandíbula del cocodrilo y otra palmada a la derecha)

¿Cuántos monitos quedan? (pregunta el monitor al grupo)

JUEGOS

LA COLA DEL DRAGÓN

Objetivo:

- Que los participantes agrupados en equipos, sin soltarse de los hombros o la cintura, se coordinen para avanzar y sin soltarse, quitar la pañoleta del equipo contrario.
Juego de patio.

Asignaturas sugeridas

- Educación física y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, atención, planificación, secuencia, creatividad, innovación, coordinación.

Tiempo propuesto

- 60 minutos.

Material

- Paliacates para cada equipo.

Desarrollo

1. Se divide al grupo en dos o tres equipos con el mismo número de integrantes aproximadamente.
2. Cada equipo se forma en fila y coloca sus manos en la cintura del compañero que tengan enfrente.
3. El integrante que quede hasta el final de la fila se le colocará el paliacate con una pequeña parte dentro de su pantalón o falda, simulando tener una cola.
4. El integrante que quede al frente de cada fila guiará a todo el equipo.

5. El monitor indicará la señal de inicio y el integrante que está al frente tratará de buscar y quitar la cola del equipo alterno sin que alguno de los integrantes tomados de la cintura, se suelten.
6. Si algún miembro del equipo se llegara a soltar o realizaran una acción indebida se detiene el juego y al equipo se le anota una amonestación.
7. Si un equipo llega a juntar tres amonestaciones queda descalificado automáticamente y pierde.
8. Se jugarán tres rondas donde se consiga quitar el paliacate.
9. Gana el equipo que más veces consiguió quitar el paliacate.

POLICÍAS, OSOS Y LADRONES

Objetivo

- Que los participantes agrupados en equipos, se organicen por medio de la mímica y determinados sonidos, para vencer al equipo contrario.
Juego de patio.

Asignaturas sugeridas

- Educación física y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, análisis, atención, planificación, secuencia, creatividad, coordinación.

Tiempo propuesto

- 30 minuto.

Material

- Ninguno.

Desarrollo

1. Se divide al grupo en dos equipos del mismo número de integrantes aproximadamente.
2. El monitor comenta que los osos se representarán con las manos puestas en lo alto como si tuvieran garras, con una expresión en el rostro de ferocidad y haciendo un rugido con la voz. El policía se representa con ambas manos juntas como si sostuviera una pistola y mencionará la siguiente frase: ¡Alto ahí! El ladrón se encorvará un poco y simula con las manos que sostiene una metralleta e imita con su voz el sonido que produce esta arma.

3. El oso vence al policía, pero pierde contra el ladrón.
El policía vence al ladrón, pero pierde contra el oso.
El ladrón vence al oso pero pierde contra el policía.
4. Los equipos decidirán si son osos, policías o ladrones.
5. Una vez que han decidido qué personaje representarán, los equipos se colocarán de espaldas.
6. El monitor cuenta hasta tres y ambos equipos deben voltearse y observar qué personaje han representado.
7. Gana el equipo que haya vencido al otro en tres ocasiones, aunque no sean consecutivas.

MI ABUELITA FUE A PARÍS

Objetivo

- Que los participantes por medio de una secuencia de oraciones y números, se concentren, reflexionen y respondan acertadamente, para determinar quién será el siguiente turno.
Juego de aula.

Asignaturas sugeridas

- Matemáticas, Español y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, análisis, atención, planificación, secuencia, creatividad, coordinación.

Tiempo propuesto

- 60 minutos.

Material

- Sillas para cada participante.

Desarrollo

1. Se coloca el grupo de forma circular sentados en sus sillas.
2. Se enumeran cada uno de los integrantes empezando por el monitor.
3. El monitor inicia con la expresión: “*Mi abuelita fue a París y trajo (número) quesos*”; puede mencionar cualquiera de los números que han sido asignados a los integrantes que conforman el grupo, pero no podrá mencionar un número mayor o su mismo número de los asignados.
4. La persona que le corresponde el número que mencionaron responderá: ¿Y por qué *(número)*?

5. El primero le responde: ¿Entonces cuántos?
6. Y nuevamente contesta la segunda persona: *Entonces (número)* y se envía la participación a la persona que le corresponde ese número.
7. Esta nueva persona inicia preguntando: ¿Y por qué *(número)*?
8. Se seguirá la secuencia de número y preguntas hasta que alguno de los integrantes pierda preguntando con otra palabra o no sepa qué decir.
9. El integrante que perdió ya no participa e iniciará nuevamente la numeración de los participantes.
10. Se reinicia el juego cambiando el número de objetos y también el tipo de objetos que trajo la abuelita de París.

Ejemplo:

Monitor -Mi abuelita fue a Paris y trajo 7 postales.

Número 7 - ¿Y por qué siete?

Monitor - ¿Entonces cuántos?

Número 7 - Entonces 13

Número 13 - ¿Y por qué trece?

Número 7 - ¿Entonces cuántos?

Número 13 - Entonces 24

Número 24 - ¿Y por qué veinticuatro?

Número 13 - ¿Entonces cuántos?

Número 24 -Entonces 1

LINDO GATITO

Objetivo

- Que un participante seleccionado aleatoriamente del grupo, haga reír a otro compañero por medio de sus acciones, sin utilizar palabras.
Juego de aula.

Asignaturas sugeridas

- Español, Ciencias Naturales y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, innovación, secuencia, creatividad, coordinación.

Tiempo propuesto

- 30 minutos.

Material

- Una silla para cada participante.

Desarrollo

1. Se coloca el grupo de forma circular sentados en sus sillas.
2. Se selecciona a uno de los integrantes del grupo para que sea el lindo gatito.
3. Se selecciona a un integrante del grupo que se colocará en el centro sentado en su respectiva silla.
4. El integrante del grupo que representa al lindo gatito, tendrá que actuar como el animalito y acercarse a la persona que está en el centro sin poder pronunciar palabras.
5. La intención del gatito es hacer reír a la persona que está en el centro.

6. La persona que está en el centro podrá interactuar con el gatito, pero la única frase que tiene permitido decir es: *Que lindo gatito.*
7. El juego terminará cuando la persona que está en el centro se ría.
8. Se cambiarán los roles con otros compañeros para iniciar el juego nuevamente.

DEL UNO AL CIEN CON LOS DADOS

Objetivo

- Ser el primero en realizar una numeración del uno al cien, cuando el turno para escribir, es por el número siete o doce al tirar dos dados. Juego de aula.

Asignaturas sugeridas

- Matemáticas y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, atención, análisis, planificación, secuencia, coordinación.

Tiempo propuesto

- 45 minutos.

Material

- Dos dados por equipo.
- Papel y lápiz por integrante.

Desarrollo

1. Se divide al grupo en equipos tres a cuatro integrantes.
2. Cada integrante debe tener papel y lápiz.
3. Cada equipo debe tener dos dados.
4. Cada equipo decidirá qué integrante inicia y el orden de participación.
5. Un integrante toma los dados y si la suma de ambos es siete o 12, empezará a escribir en su hoja una serie numérica del uno al cien de uno en uno.
6. Solo podrá parar de escribir su serie numérica hasta que otro de los integrantes del equipo tire los dados y si la suma de

ambos es siete o 12 el otro compañero empezará o continuará su serie.

7. Gana el integrante del equipo que complete su serie hasta el cien y no le falte ningún número.

CORREO ESPAÑOL

Objetivo

- Evitar quedarte de pie, al cambiar constantemente de lugares, de acuerdo con las indicaciones que solicita un integrante del grupo, que no tiene dónde sentarse.
Juego de aula.

Asignaturas sugeridas

- Español y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, atención, análisis, planificación, secuencia, reflexión, creatividad, innovación, coordinación.

Tiempo propuesto

- 60 minutos.

Material

- Sillas para cada integrante.

Desarrollo

1. Se coloca el grupo de forma circular sentados en sus sillas.
2. El monitor no tiene lugar y se encuentra al centro.
3. El monitor menciona la siguiente frase *Correo español trae cartas para todas y todos aquellos que...* y menciona una característica en común que presenten los integrantes del grupo.

Ejemplo:

Monitor - Correo español trae cartas para todas y todos aquellos que traen tenis.

Monitor - Correo español trae cartas para todas y todos aquellos que usen lentes.

Monitor - Correo español trae cartas para todas y todos aquellos que traigan pants.

Aquellos que tengan la característica mencionada se tendrán que levantar de su lugar y buscar uno diferente, no pueden quedarse en el mismo lugar o sentarse en el lugar inmediato a su izquierda o derecha.

4. La persona que estaba en el centro dando las instrucciones debe buscar un lugar.
5. La persona que se quedó sin lugar se colocará en el centro y será la que ahora diga la instrucción.
6. Las personas quienes se queden sin lugar pueden contestar una pregunta de algún tema visto en clase o de carácter personal.
7. Si la persona que está en medio menciona la frase *Correo electrónico* todo el grupo tiene que levantarse y buscar un nuevo lugar.
8. Se culmina con el juego después de varias rondas.

LOTERÍA DE NOMBRES

Objetivo

- Ser el primero que al escuchar gritar las letras del abecedario en orden aleatorio, estas conformen alguno de sus nombres.
- Juego de aula.

Asignaturas sugeridas

- Español y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, organización, atención, planificación, secuencia, reflexión.

Tiempo propuesto

- 20 minutos.

Material

- Papel y lápiz por integrante.
- Tarjetas con las letras del abecedario.

Desarrollo

1. Cada integrante del grupo debe tener papel y lápiz.
2. Escribir su nombre, si tiene dos escoger sólo uno.
3. Una persona del grupo barajeará las tarjetas donde están colocadas todas las letras del abecedario.
4. Tomará una tarjeta del mazo, gritará la letra y la mostrará al grupo, repetirá esta acción hasta que alguien grite su nombre o acabar con las tarjetas.
5. El resto del grupo estarán muy atentos y tacharán las letras de su nombre que se vayan mencionando.
6. Gana al integrante del grupo que primero sean tachadas

todas las letras y grite su nombre.

7. Se verificarán las letras que fueron mencionadas con las del nombre.
8. Se culmina con el juego después de varias rondas.

COCTEL DE FRUTAS

Objetivo

- Evitar quedarte de pie, al cambiar constantemente de lugares, de acuerdo con las indicaciones que solicita un integrante del grupo, que no tiene dónde sentarse.
Juego de aula.

Asignaturas sugeridas

- Educación física y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, atención, análisis, planificación, secuencia, reflexión, creatividad, coordinación.

Tiempo propuesto

- 60 minutos.

Material

- Sillas para cada integrante.

Desarrollo

1. Se coloca el grupo de forma circular sentados en sus sillas.
2. El monitor no tiene lugar y se encuentra al centro.
3. Previamente el monitor le asignó a cada uno de los integrantes del grupo una fruta correspondiente (son únicamente cuatro frutas, melón, sandía, mango y piña).
4. El monitor selecciona del grupo a una persona al azar, ésta se colocará en medio y gritará el nombre de una de las cuatro frutas.
5. Aquellos integrantes que fueron designados con la fruta que se mencionó se tendrán que levantar de su lugar y buscar

uno diferente, no pueden quedarse en el mismo lugar o sentarse en el lugar inmediato a su izquierda o derecha.

6. La persona que estaba en el centro gritando el nombre de las frutas debe buscar un lugar.
7. Si alguien se quedó sin lugar se colocará en el centro y será la que ahora diga la siguiente fruta.
8. Si la persona que está en medio del círculo menciona la frase “Cóctel de frutas” todo el grupo tiene que levantarse y buscar un nuevo lugar.
9. Las personas quienes se queden sin lugar pueden contestar una pregunta de algún tema visto en clase o de carácter personal.
10. Se culmina con el juego después de varias rondas.

¿QUIÉN ES EL ASESINO?

Objetivo

- A partir de las respuestas obtenidas, por medio de diferentes cuestionamientos realizados al grupo, analizar, deducir y determinar quién es el integrante que fue seleccionado como el *asesino*.

Juego de aula.

Asignaturas sugeridas

- Educación física, Español y Formación cívica.

Habilidades propuestas a desarrollar

- Comunicación, expresión, organización, atención, análisis, planificación, reflexión, creatividad, innovación, coordinación.

Tiempo propuesto

- 30 minutos.

Material

- Sillas para cada integrante.

Desarrollo

1. Se solicita a un integrante del grupo seleccionado al azar que se retire por varios minutos.
2. El resto del grupo decidirá quién tomará el papel del asesino.
3. Se le pedirá al integrante del grupo que se retiró que regrese de nuevo al aula.
4. Con únicamente siete preguntas tendrá que identificar quién de todos los integrantes del grupo es el asesino.
5. Los integrantes del grupo solo pueden responder: si o no a las preguntas realizadas.

6. Si se realiza una pregunta que no puede ser respondida con si o no automáticamente esa pregunta será descartada y no tendrá respuesta.
7. Al agotarse las siete preguntas y no descubrir al asesino perderá el juego.
8. Gana la persona que logre adivinar dentro de sus siete preguntas quién es el *asesino*.

Florilegio de estrategias didácticas y lúdicas
se terminó de editar en abril de 2024,
en formato digital,
en la Dirección General de Educación Normal
y Actualización del Magisterio