

Coordinación editorial: Carmen Saínz Madrazo

COLECCIÓN

COMPLEMENTOS

SERIE

DIDÁCTICA

CANCIONES

INFANTILES:

VERSIÓN

IBEROAMERICANA

Roseli Lepique

2007

Lepique, Roseli

Canciones infantiles: versión iberoamericana /
Roseli Lepique ; coordinación editorial Carmen
Saínz Madrazo. -- Brasília, DF : Embajada de
España en Brasilia. Consejería de Educación,
2007. -- (Colección complementos. Série Didáctica)

1. Espanhol - Estudo e ensino I. Madrazo,
Carmen Saínz. II. Título. III. Série.

07-8475

CDD-460.7



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

(c) Edita: Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones

EMBAJADA DE ESPAÑA EN BRASIL - CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

NIPO: 651-07-107-4

ISBN: 978-85-61207-01-4

Impresión: Prol Gráfica e Editora

Coordinación editorial: Carmen Saínz Madrazo



2007

Portada: Fabio Altafim



Índice

1. Introducción	5
2. La Rutina	8
3. El colegio	13
4. El cuerpo	21
5. La familia	30
6. La casa	38
7. Los alimentos.....	49
8. La ropa.....	63
9. Los animales.....	75
10. Bibliografía.....	87



01. Introducción

La canción forma parte de la vida. Todos tenemos nuestras canciones favoritas: las que nos hacen recordar buenos y malos momentos, las que nos hacen llorar, las que nos hacen reír. Hay otras con las que jugamos o bailamos. Con algunas nos relacionamos. Hay canciones que aprendemos en el colegio y otras con la familia. Están también aquellas que aprendemos con los amigos y las que encontramos en Internet. Y así, de esta manera, las canciones forman la banda sonora de nuestra vida.

En este libro les presentamos canciones infantiles con sugerencias de juegos y actividades gráficas. Queremos compartir con ustedes las experiencias que vivimos con nuestros alumnos y también aportar un instrumento auxiliar a la enseñanza de la lengua española como lengua extranjera. Creemos en el poder de la música para ayudar de forma lúdica, espontánea y divertida en cualquier tipo de aprendizaje.

Nuestro propósito es que los niños aprendan español cantando, jugando, siendo felices.

La idea es dejar la actividad gráfica para el final por coherencia con las leyes de maduración nerviosa basadas en el concepto de desarrollo desde el punto de vista psicomotor: “un proceso que engloba la maduración, la evolución y el crecimiento de un ser. Como nos referimos al ser humano, el desarrollo es el proceso por el cual un individuo humano recién nacido llega a ser adulto. Para ello lleva a cabo la maduración de sus capacidades y el crecimiento de sus órganos en un proceso ordenado de carácter evolutivo, es decir, que va de lo simple a lo complejo, del todo a las partes, de lo grande a lo pequeño, de lo global a lo específico, de lo espontáneo a lo evolucionado, de lo más rudimentario a lo más funcional y adaptativo”¹. Esta es la base del trabajo psicomotor. Por eso, la metodología que proponemos está adaptada a la propia evolución y desarrollo global de cada niño. Proponemos que la educación debe seguir el mismo criterio descrito anteriormente, partiendo siempre de las posibilidades del niño, llevarle hacia niveles de desarrollo cada vez más elevados, pero respetando el escalonamiento y la jerarquía que éstos guardan entre sí. Según García Núñez², hay algunas etapas que deben ser tenidas en cuenta y nosotras presentamos las actividades respetando ese orden:

1) La heteronomía precede la autonomía: primero el niño debe ajustarse a una planificación para después poder ser creativo. Por eso les presentamos primero las rutinas, que deben formar parte de todas las clases de español.

2) La imitación precede a la iniciativa: mediante la imitación el niño forma su repertorio de conductas y de lenguaje. Debemos darles unos modelos correctos para que la imitación les proporcione patrones adecuados. Entonces, al repetir las canciones o adi-

¹Juan Antonio García Núñez: *Psicomotricidad y Educación Infantil* – CEPE – 2002: 15

²Juan Antonio García Núñez: *Psicomotricidad y Educación Infantil* – CEPE – 2002: 38 a 40

vinanzas, utilicen una voz tranquila y pausada, evitando gritos y esfuerzos innecesarios. Cuiden de que su cuerpo mantenga una buena postura. Cuiden también su aula ya que: **un ambiente organizado genera organización**. Nuestros alumnos aprenden mucho más por lo que ven que por lo que oyen.

Con los juegos pasa lo mismo: hay que repetirlos, pero siempre de una manera divertida y lúdica. A los niños les encanta repetir y repetir los juegos. Los repetimos muchas veces, pero añadimos reglas a las que llamamos niveles. Los alumnos mayores pueden, incluso, crear sus propias reglas e inventarse juegos para las canciones trabajadas. Pero, recuerden que primero es preciso jugar con las reglas establecidas de cada juego y ya al año siguiente podrán inventar nuevas reglas e incluso nuevos juegos. En otras palabras, primero formarán un repertorio de juegos y después, serán capaces de innovar a partir de lo ya aprendido. No creamos nunca sobre el vacío.

3) Los procesos de excitación preceden a los procesos de inhibición: por eso proponemos que primero se hagan las actividades globales, donde se utiliza todo el cuerpo, con corros, danzas y juegos cooperativos. Es muy importante trabajar la inhibición de los movimientos, ya que la mayoría de los niños actualmente muestra dificultades para inhibir la acción y para suprimir respuestas inadecuadas o aún para mantener la atención durante un tiempo prolongado. Una idea serían esos juegos donde el profesor les deja jugar, bailar o correr y luego a una señal (un silbido, un pitido, palmas o algún instrumento musical) todos deben quedarse inmóviles. No se puede mover nada. Otra idea sería después de los juegos hacer una relajación consciente con ellos. Que respiren tranquilamente por la nariz para que estén en condiciones de dedicarse a las actividades gráficas.

4) Los movimientos globales preceden a los segmentarios: *“de acuerdo con las leyes céfalo-caudal y próximo-distal, la maduración neuromotriz se produce desde el eje hacia la periferia. Por ello, los movimientos globales, indiferenciados, predominan en un principio”*³. Todos los profesores quieren llegar al grafismo, a que el niño o niña tenga una letra bonita. Para eso, es necesario empezar progresivamente por la independencia del brazo y de los hombros, después manos y brazos y por fin dedos y manos. Los juegos propuestos en este libro siguen esa premisa filosófica. Serían la introducción de las actividades del libro Unidades Didácticas, pero también tienen sus propias actividades gráficas relacionadas con los temas de las canciones. El profesor puede utilizar las actividades según le convenga mejor y de acuerdo con el nivel del grupo que enseña. Pero, las actividades de percepción visual deben de ser las últimas y siguiendo las instrucciones exactas que serán comentadas a continuación.

5) Los movimientos conscientes (intencionales y voluntarios) preceden a los automáticos: para que un movimiento o ejercicio se convierta en automático, o sea, que el niño o niña sea capaz de hacerlo lo mejor posible, con el menor gasto de energía y lo más rápido

³Juan Antonio García Núñez: *Psicomotricidad y Educación Infantil* – CEPE – 2002: 40



posible, es necesaria una ejercitación consciente y repetida. A medida que se va ejercitando y repitiendo, se va automatizando. Por eso, siempre repetimos al final de todas las unidades las actividades de percepción visual. Estas actividades son como el cierre de lo que hemos estado trabajando. Para hacerlas los alumnos deben de estar tranquilos, bien sentados y con intención. En general, les decimos algo como: *“les vamos a presentar un juego muy importante y muy difícil. Este juego está pensado para haceros a todos más, mucho más inteligentes de lo que ya sois. Sirve para mejorar la percepción visual, o sea, para que vuestros ojos puedan mandar al cerebro informaciones cada vez mejores y más elaboradas. Por eso, si lo hacemos bien, pensando y concentrados, nuestra atención mejorará y mejorando la atención la inteligencia crece también”*. Es una manera muy sencilla de explicar pero no incorrecta. La atención es la capacidad de clasificar los estímulos recibidos en relevantes o irrelevantes. El niño decide lo qué es relevante (en realidad todos nosotros decidimos a qué queremos poner la atención. Nuestro papel es darles unos estímulos atractivos que despierten su atención hacia el aprendizaje. Es válido utilizar para eso, cambios de voz, movimientos diferentes y explicaciones “científicas” con suspense: “ lo que vamos a aprender... no os podéis imaginar lo difícil e importante que es... es para niños y niñas mayores... es para científicos... os haréis más inteligentes y listos que todos... etc.”. En realidad eso es un poco como el aprendizaje significativo y en Psicomotricidad hacer los movimientos intencionales y voluntarios. El alumno es consciente de los objetivos que pretendemos alcanzar, qué es lo que queremos enseñar y sobre todo para qué, dónde y cuándo lo van a utilizar. Y eso se aplica a todas las actividades de los dos libros.

Además de todo eso, después de memorizada la canción, al leer la ficha gráfica, el niño se cree lector, eso favorece su autoestima y le da ánimo para seguir aprendiendo. Pronto pasará de la lectura relativa a la lectura formal. ¡Seguro!

Nuestro deseo es que las clases de español sean las más divertidas, las más esperadas en toda la semana. Que los niños aprendan español pero que también se diviertan.

Las sugerencias son apenas eso: sugerencias. Estamos seguras de que aprendiendo (o recordando) las canciones la creatividad les va a aflorar y serán capaces de inventar otros tipos de juegos y actividades gráficas.

¡Qué disfruten!

Como el propio nombre ya dice, la rutina son aquellas actividades que hacemos todos los días y que sirven para organizar la clase, darle coherencia y sistematización. Son fundamentales para cualquier tipo de aprendizaje. Como ya hemos mencionado antes, la canción facilita la memorización, después de un tiempo ya no hace falta cantarla, solo con oír la melodía los niños ya saben lo que hay que hacer.

Para enseñar las canciones de rutina no hay una metodología especial, al llegar se pone la canción y se canta con los niños. Es muy importante que el profesor sepa la canción antes de introducirla en las clases. Luego, al final del CD las canciones están grabadas sin voz para que pueda hacer uso de ellas de otras formas: para presentar a los papás y mamás, para trabajar la percepción auditiva (se comentará más adelante) o para que los niños se sientan “cantantes” escuchando solamente sus propias voces.

1) Canción de saludo: se canta al llegar a la clase, antes de empezar la clase.

CANTEMOS FELICES

LA CANCIÓN DEL DÍA

HOY ES (se canta el día de la semana que toca, lunes, martes, etc.)

DÍA DE ALEGRÍA

2) Canción de saludo

BUENOS DÍAS (TARDES) AMIGUITOS ¿CÓMO ESTÁIS?

“MUY BIEN”

BUENOS DÍAS (TARDES) AMIGUITOS ¿CÓMO ESTÁIS?

“MUY BIEN”

ALEGRÍA DE VIVIR

DE JUGAR Y DE CANTAR

BUENOS DÍAS (TARDES) AMIGUITOS ¿CÓMO ESTÁIS?

“MUY BIEN”

3) Canción para guardar (se utiliza cuando es el momento de guardar los materiales, juegos, juguetes, cuadernos, etc.)

A GUARDAR, A GUARDAR



CADA COSA EN SU LUGAR
A GUARDAR, A GUARDAR
CADA COSA EN SU LUGAR

2) Canción para guardar (lo mismo que la anterior, pero, suele ser la canción que anuncia el término del aula)

LLEGÓ LA HORA DE GUARDAR,
DE GUARDAR, DE GUARDAR
CADA COSA EN SU LUGAR
EN SU LUGAR

FÓRMULAS DE RIFA, CUENTAS O RETAHÍLAS

Son expresiones infantiles que se repiten en los juegos y en las relaciones cotidianas de los niños y niñas¹. Pertenecen a la tradición oral popular, por lo que hay muchas diferencias de unas regiones a otras. Las hay de muchos tipos: para sortear juegos, para curar una herida, para contestar a un niño que insulta o que no invita o que te llama mentiroso, etc.

Las retahílas más repetidas son las que se emplean para sortear juegos, los niños se colocan formando un corro y todos los niños o sólo uno entona una cantinela mientras va señalando por orden a todos los participantes. El último niño señalado es, según lo convenido previamente, el que se libra o el que se queda.

Suelen ser recitadas, pero también se puede poner melodías. El profesor puede usarlas como le convenga mejor.

1) EN LA CASA DE PINOCHO SÓLO CUENTAN HASTA OCHO 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 CARA DE PINOCHO	2) EN LA CASA DE FRANCISCO TODOS CUENTAN HASTA CINCO 1, 2, 3, 4, 5
3) EN LA CASA DE ANDRÉS TODOS CUENTAN HASTA TRES 1, 2, 3	4) CHOCO, CHOCO, LA, LA CHOCO, CHOCO, TE, TE CHOCO, LA, CHOCO, TE CHO – CO – LA – TE

¹Copiado del sitio: www.elhuevodechocolate.com

5) EN UN CAFÉ SE RIFA UN PEZ AL QUE LE TOQUE EL NÚMERO DIEZ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10	6) EN UN CAFÉ SE RIFA UN GATO AL QUE LE TOQUE EL NÚMERO CUATRO 1, 2, 3, 4
7) PITO, PITO, COLORIDO DÓNDE VAS TÚ TAN BONITO A LA ERA VERDADERA PINPÓN, FUERA A LA VACA LECHERA	8) PATA SUCIA FUE A LA FERIA A COMPRAR UN PAR DE MEDIAS COMO MEDIAS NO HABÍA PATA SUCIA SE REÍA JA, JE, JI, JO, JU PATA SUCIA ERES TÚ

Otra forma de sortear consiste en formar un corro en el que los niños y niñas se colocan con los brazos flexionados y las dos manos cerradas. En una de las manos se esconde una piedrecita pequeña, una china.

El que canta la retahíla va señalando y dando golpecitos en todas las manos por orden. Al acabar la retahíla el niño o niña abre la mano. Si está la china se queda o se salva, según lo acordado previamente.

Se repite el sorteo hasta que quede un solo niño o niña.

1) CHINA, CHINA CAPUCHINA EN QUÉ MANO ESTÁ LA CHINA	2) MANITA TUERTA LLAMAN LA PUERTA SI NO ME LA DAS A LA CALLE TE VAS	La niña o niño que se salva dice: CHINA DOY SALVA ESTOY
---	---	---

Otras retahílas encontradas en España y Latinoamérica:

Para curar una herida:

SANA, SANA
CULITO DE RANA
SI NO SE TE CURA HOY
SE TE CURARÁ MAÑANA



Para pedir paso:

PASO, PASO
QUE MAÑANA ME CASO
CON UN PAYASO
VESTIDO DE RASO

Para quedarse con una cosa que se ha encontrado:

UNA COSA ME HE ENCONTRADO CUATRO VECES LO DIRÉ SI SU DUEÑO NO APARECE CON ELLA ME QUEDARÉ	UNA COSA ME ENCONTRÉ PERO NO TE LA DIRÉ DIME TÚ QUE COSA ES SI NO ME LA QUEDARÉ
--	--

Para encontrar cosas perdidas:

GRILLO, GRILLO QUIEN SE LO ENCUENTRE PARA SU BOLSILLO	SANTA ELENA, QUE A LA MAR FUISTE, LUZ Y CLAVOS A BUSCAR AYÚDAME A ENCONTRAR LO QUE NO PUEDO LOGRAR	SAN CUCUFATO LAS BARBAS TE ATO SI NO LO ENCUENTRO NO TE LAS DESATO
---	--	---

Para los niños y niñas a la hora de comer o hacer tareas:

EL QUE COME (O ES- CRIBE) Y CANTA UN SENTIDO LE FALTA	EL QUE COME (O ESCRIBE) Y SE MECE SE TUERCE	EL QUE COME (O ESCRIBE) Y HABLA LE DAN CON LA TABLA
EL QUE COME (ESCRIBE) Y MOLESTA LE SALE CRESTA	EL QUE COME (ESCRIBE) Y DESCANSA LE SALE PANZA	

Al ocupar una silla que era de otro:

EL QUE FUE A SEVILLA PERDIÓ SU SILLA EL QUE FUE A ARAGÓN PERDIÓ SU SILLÓN	EL QUE FUE A SEVILLA PERDIÓ SU SILLA EL QUE FUE A LEÓN PERDIÓ SU SILLÓN
--	--

Para contestar al que te ha quitado la silla:

EL QUE SE FUE A SEVILLA PERDIÓ SU SILLA Y EL QUE VOLVIÓ SE LA ENCONTRÓ	QUIEN FUE A SEVILLA PERDIÓ SU SILLA QUIEN FUE Y VOLVIÓ LA RECOBRÓ
EL QUE VA A LA VILLA PIERDE SU SILLA EL QUE VA A OAXACA VIENE Y LO SACA	EL QUE SE FUE A MELILLA PERDIÓ SU SILLA Y EL QUE SE FUE A MADRID LA VOLVIÓ A PEDIR



03. El colegio

1) Canción y juego de ronda: “**A la rueda-rueda**” – Uruguay

Juego adaptado por Roseli Lepique.

Los niños y niñas tomados de la mano forman una rueda alrededor de uno de los alumnos que tiene los ojos cubiertos con un pañuelo oscuro. Van girando con la rueda cerrada muy cerca de quien esté en el medio. En el suelo se puede marcar con una tiza, un círculo grande alrededor de la rueda. En el momento en el que en la canción se dice “vete a dormir”, todos los niños deben salir de la rueda que está dibujada en el suelo (que será su marco) sin hacer ningún ruido. Si el niño o niña que está en el medio de la rueda se da cuenta grita, “canela” y aquel que hizo ruido cambia de lugar con él. Si todos salen del marco sin que el alumno que está en el medio se entere, el juego vuelve a empezar hasta que lo consiga. En general a los niños les gusta hacer ruido. Gana el juego él que no haga ruido ninguna vez.

Material necesario: un pañuelo oscuro.

La actividad gráfica que se propone es un control de trazado. El alumno debe coger un lápiz, sujetarlo bien y hacer el trazado siguiendo el camino sin sacar el lápiz de la hoja. El cuerpo debe estar relajado y sólo trabajarán el brazo, los dedos pulgar, índice y anular y la otra mano para apoyarse. El resto del cuerpo debe estar relajado. Llamar la atención de los niños sobre este aspecto. Es muy importante para que el ejercicio de percepción visual cumpla sus objetivos, que estén muy concentrados en la tarea ya que, aunque parezca fácil, exige un control vasomotor grande.

2) Canción: “**Decir lo contrario**” – España

El profesor canta esta canción con los alumnos. Al presentar la canción el profesor puede bajar el volumen del CD en las partes en que contestan para que los alumnos y alumnas adivinen las palabras antónimas. Se puede después cambiar las palabras por otros antónimos.

Es una canción muy buena para trabajar con el área de Lenguaje. También se puede utilizar para los contenidos de matemáticas (los opuestos) de ciencias (calor y frío) y en cualquier otro lugar que se le ocurra.

3) Retahíla: “**Cinco lobitos**” – España

En el CD grabamos un sonido parecido a un lobo y la retahíla declamada con ritmo. Se propone un juego muy divertido que a los niños les encanta. Está relacionado con las matemáticas pero también trabaja la atención tónica. Los niños estarán en corro mientras recitan con el CD la retahíla. Al terminarla deben hacer, lo más rápido posible, grupos de cinco niños. Vuelve a empezar la retahíla, pero ahora, cambiamos el cinco por cuatro y así

hasta que lleguemos a dos. Aunque un niño no consiga hacer un grupo, al cambiar el número puede volver al juego e intentarlo otra vez. Ya hablamos antes de que la mayoría de los juegos deben ser cooperativos. El objetivo es que el niño aprenda y a la vez se divierta, entonces, salir del juego y quedarse fuera observando no es la intención, tampoco será entretenido para aquellos niños que siempre son más lentos en los juegos.

4) Retahíla: “**La carta**” para jugar saltando a la comba.



Este juego es excelente para trabajar el ritmo y la coordinación motora global. Podemos agarrar la comba con un niño o niña y se va cambiando. O también se puede saltar a la comba individualmente, cada alumno la trae de su casa. Después de jugar con la retahíla, pedimos a los alumnos que escriban una carta a un amigo. Trabajar, según la capacidad y nivel de los alumnos, cómo se puede escribir una carta: el comienzo, la despedida, etc. Formar parejas para que todos puedan recibir una carta y después puedan contestarla.

Material necesario: combas para el juego y sobres para las cartas. Dos para cada niño. Podemos hacer el sobre con papel si no disponemos de ellos.

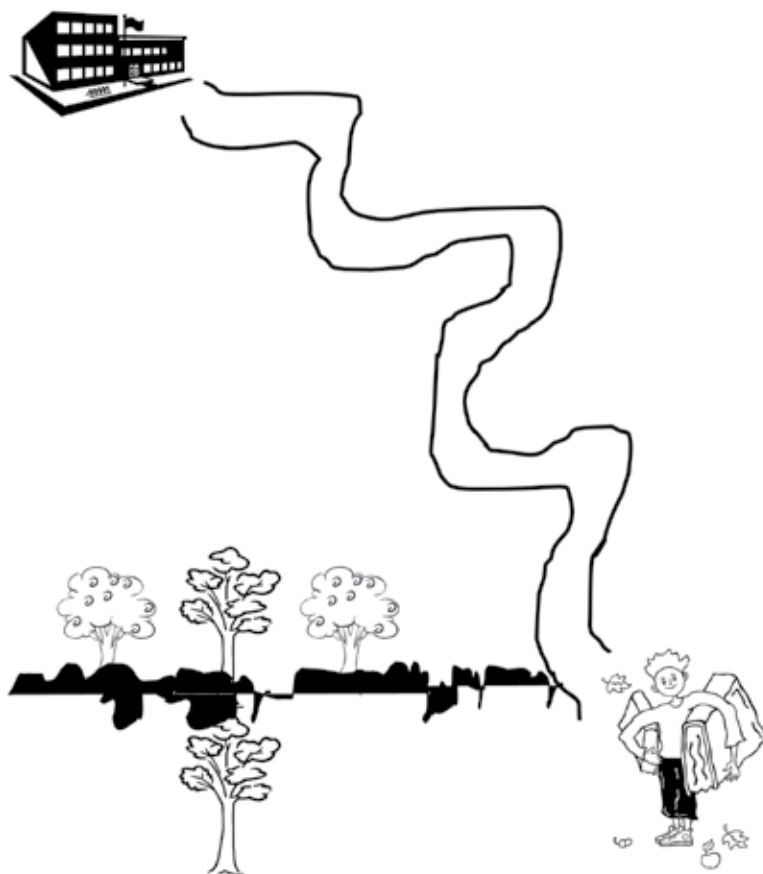


Nombre:	
Fecha	

A LA RUEDA, RUEDA

A LA RUEDA, RUEDA
 DE PAN Y CANELA
 TOMA TU LIBRITO
 Y VETE A LA ESCUELA
 SI NO QUIERES IR
 ÉCHATE A DORMIR

Ayuda al niño a llegar a la escuela, pero con mucho cuidado: no se puede sacar el lápiz de la hoja hasta que termines el camino y tampoco te puedes salir del marco.



DECIR LO CONTRARIO

VAMOS A JUGAR A DECIR LO CONTRARIO
VAMOS A JUGAR A DECIR LO CONTRARIO

YO DIGO GRANDE
Y VOSOTROS PEQUEÑO

BUENO, MALO
DEPRISA, DESPACIO

GORDO, FLACO
BUENO, MALO
ABIERTO, CERRADO
ARRIBA, ABAJO
GUAPO, FEO
FUERTE, FLOJO

Relaciona los antónimos.





Nombre:	
Fecha	

Completa como en el modelo.

			
TIJERA GRANDE	TIJERA PEQUEÑA		
			
LA PUERTA ESTÁ		AGUA CALIENTE	AGUA
			
BAÑERA LLENA			
			
EL VASO ESTÁ ENCIMA	EL VASO ESTÁ	EL PÁJARO ESTÁ DENTRO	EL PÁJARO ESTÁ
			
POCAS FLORES			

Nombre:	
Fecha	

CINCO LOBITOS

CINCO LOBITOS
TENÍA LA LOBA.
CINCO LOBITOS
DETRÁS DE LA ESCOBA.
CINCO LAVÓ,
CINCO PEINÓ
Y A TODOS ELLOS,
AL COLEGIO MANDÓ



Sigue en color rosa la línea de puntos del lobito que quiere comer.
En color azul, la del lobito que quiere beber agua. En color rojo la del
que quiere ir a jugar. En color verde la del lobito que quiere dormir.
En color gris la del lobito que quiere hacer pis.





Nombre:	
Fecha	

A ver si la cantidad de lobitos es igual al número indicado. Si hay menos, dibuja los que falten y si hay más, bórralos.

4

12

16

8

1

0

10

9

Nombre:	
Fecha	

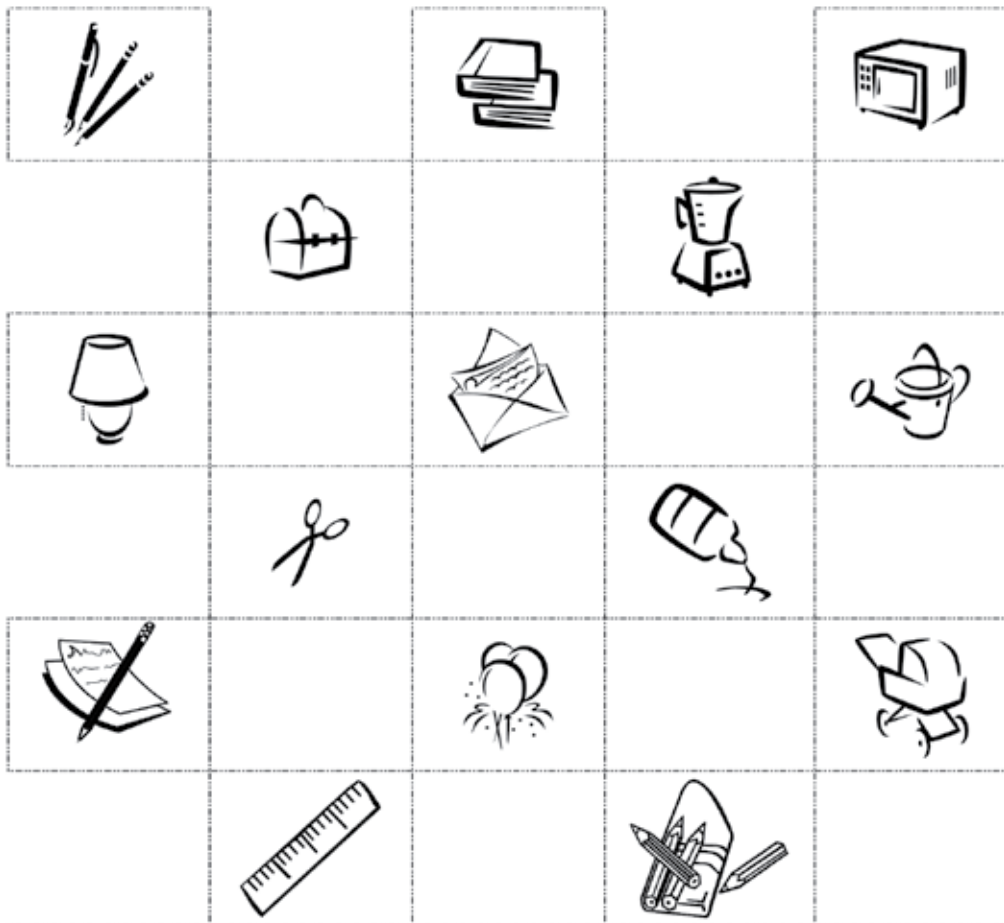
RETAHÍLA LA CARTA



UNA, DOS Y TRES,
 PLUMA, TINTERO Y PAPEL,
 PARA ESCRIBIR UNA CARTA,

A MI QUERIDO MIGUEL,
 Y EN LA CARTA LE DECÍA,
 RECUERDOS PARA TU TÍA.

Con un lápiz de color morado sigue la línea de los objetos que utilizamos para escribir cartas.





04. El cuerpo

1) Canción: “**En mi cara redondita**” – España

Esta es una canción para niños pequeños, pero se puede probar con los mayores. Se canta haciendo los gestos que se proponen señalando las partes corporales. Se puede utilizar como relajación antes de terminar la clase. Tiene una estructura rítmica muy buena en la segunda parte, marcada con los instrumentos, dónde se utilizan las palmas en grupos de cuatro o en parejas.

- **Actividad gráfica:** se propone dibujar las partes de la “cara redondita” y eso se puede hacer mientras los niños van cantando la canción. Se puede plantear como un desafío, retando a los alumnos para ver quien es capaz de terminar el dibujo antes de que la canción acabe.

2) Canción y juego: “**Las manos que toco así**” – España (adaptación del juego en la segunda versión Roseli Lepique)

En la **primera versión** los niños estarán organizados en corro, todos con la mano extendida. El niño que lleva el juego les toca en la palma de la mano siguiendo el ritmo de la canción. Al llegar el momento de cantar “bailar”, al niño que le toque, sale con él a bailar (los niños pueden inventarse diferentes formas de bailar). Cambian de lugar y el juego empieza de nuevo.

En la **segunda versión** el juego será con pelotas. Se divide la clase en grupos de cuatro o cinco niños. Se organizan los grupos en pequeñas ruedas. El niño que lleva el juego estará en el centro de la rueda con una pelota y va tirándola a los componentes de la rueda siguiendo el ritmo de la canción. El que esté con la pelota cuando la canción dice “jugar”, intenta acertar a uno de los componentes de la rueda que deben apartarse lo más rápido posible. Si la pelota lo toca, se dice que el niño está “quemado” y se sienta hasta que todos estén quemados. El último quemado será el próximo en el medio de la rueda. El juego vuelve a empezar con todos los componentes.

La idea de hacer pequeños corros es para que todos puedan jugar. Si la rueda es muy grande el juego tarda mucho y los niños se aburren.

Actividades gráficas: La primera, para los más pequeños, está integrada con las Matemáticas por lo que sería interesante coordinarse con el docente que imparte este contenido (suma).

La segunda es para los mayores. A un niño de hasta 7 años le resulta difícil nombrar en **espejo** a la derecha e izquierda. Incluso los mayores de esta edad pueden necesitar algo de ayuda, entonces lo primero será comprobar si los estudiantes nombran los lados del cuerpo

(ojos, manos, pies, etc.). Si no lo hacen será necesario marcar una pista en las manos (con rotuladores, por ejemplo) y sugerir que las pongan al contrario, sobre el papel para saber cuál es la correcta.

Material necesario: pelotas.

3) Canción y juego: “San Serenín del monte”.

Es una canción para cantar formando un corro y haciendo las posturas corporales indicadas en la letra de la canción. Todos deben estar muy atentos a la hora de volver a formar el corro (después de agacharse, arrodillarse, etc.).

Antes de escuchar la canción es importante hablar con los niños sobre diferentes posturas corporales:

— ¿Qué es agacharse, arrodillarse, sentarse y tumbarse? (preguntar una postura cada vez).

— Les voy a presentar una canción que vamos a hacer en corro. Tenemos que escuchar muy bien lo que manda la canción y luego volver a la postura principal y formar el corro. A ver quien es capaz de levantarse rapidito y hacer la rueda.

Actividad gráfica: se propone una actividad sencilla de percepción visual. Relacionar las posturas corporales de los dibujos con la letra de la canción. Recuérdense lo comentado en la introducción acerca de las actividades de percepción visual (la postura, atención, etc.).

4) Canción de corro: “El juego chirimbo”

Otra canción de corro¹. Se sueltan las manos y hacen los movimientos que indica la letra, mostrando en el centro de la rueda los miembros indicados. Se vuelve a cantar otra vez en corro. Es una canción acumulativa. Los niños tienen que memorizar la secuencia de las partes corporales cantadas anteriormente.

Actividad gráfica: hay dos actividades, una para los más pequeños y otra para los más grandes. La primera, es para relacionar los nombres de las partes del cuerpo con el dibujo. Es muy sencillo pero también sirve para trabajar la percepción visual y el vocabulario. La segunda, está relacionada con el área de Lenguaje. Pero también incluye la percepción visual. Primero deben marcar con un mismo color todas las partes corporales iguales que aparecen en la letra de la canción y luego, en el segundo ejercicio, circular con un color específico sólo las partes corporales que tienen parejas. El hecho de pedir a los alumnos que circulen con un determinado color es para que se vayan acostumbrando al vocabulario de los colores en español.

5) Adivinanzas: antes de mostrar a los alumnos la letra de las adivinanzas el profesor puede leerlas y dar indicaciones como, por ejemplo:

¹En Latinoamérica también son llamadas ruedas o rondas (son las “cirandas” brasileñas).



“Está en la parte de arriba del cuerpo”.

“Está encima de los ojos”.

Si los alumnos dicen la parte corporal en portugués (“sobrancelha”) el profesor la repite en español: “muy bien, son las cejas”. Así los niños se sienten seguros de que pueden equivocarse y van aprendiendo a dar sus opiniones sin miedo. El mayor objetivo es que a los alumnos les guste la clase de español, que quieran hablar en español, por eso, la pedagogía del éxito, del incentivo es siempre bienvenida.

Las adivinanzas también se pueden utilizar al saltar a la comba. Dos niños giran la comba (o el profesor con un niño) y si al terminar la adivinanza la persona que está saltando no sabe contestar, se gira cada vez más rápido la comba o se le pide una prenda.

Como **actividad gráfica**, como ya se han presentado muchas ideas en el libro, sugiero que cada profesor invente una manera de hacer una actividad como síntesis.

AL REVOLVER UNA ESQUINA,
VI UN CONVENTO ABIERTO;
MÁS ARRIBA, DOS VENTANAS;
MÁS ARRIBA, DOS ESPEJOS;
ARRIBA, UNA MONTAÑA
DONDE SE PASEAN
LOS SEÑORES CABALLEROS.
(LA CABEZA)



DOS CAJITAS DE SINRAZÓN
SE ABREN Y SE CIERRAN
Y NO METEN SON.
(Las pestañas)

HERMANOS INSEPARABLES,
SOPORTAMOS UN GRAN PESO.
LA TIERRA NOS DA SU BESO,
PORQUE SOMOS INCANSABLES.
(Los pies)



TE SIRVE PARA ESCRIBIR,
DIBUJAR, SEÑALAR Y SENTIR.
(El dedo)

Nombre:	
Fecha	

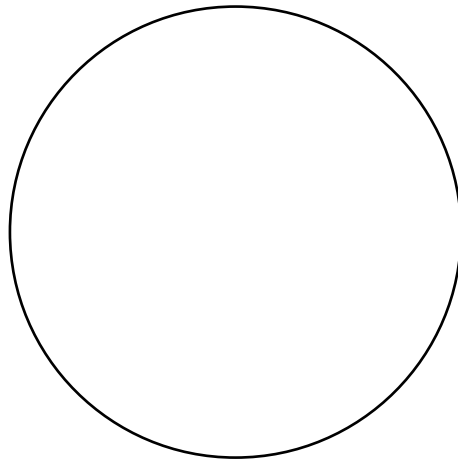
EN MI CARA REDONDITA – versión España

EN MI CARA REDONDITA
TENGO OJOS Y NARIZ
Y UNA BOCA CHIQUITITA
PARA CANTAR Y REÍR



CON LOS OJOS VEO COSAS
CON LA NARIZ HAGO ATCHIS
Y CON LA BOQUITA COMO
PALOMITAS DE MAÍZ

Dibuja la “CARA REDONDITA” con las partes que se nombran en la canción.



¿Qué partes del rostro no están mencionados en la canción?



Nombre:	
Fecha	

LAS MANOS QUE TOCO ASÍ

LAS MANOS QUE TOCO ASÍ
 SE QUEDAN EN SU LUGAR
 Y EL NIÑO QUE TENGA SUERTE
 CONMIGO SALDRÁ A BAILAR (O A JUGAR)

A ver si puedes hacer esas cuentas solito.

	+		=	<input style="width: 100px; height: 60px;" type="text"/>
	+		=	<input style="width: 100px; height: 60px;" type="text"/>
	+		=	<input style="width: 100px; height: 60px;" type="text"/>
	+		=	<input style="width: 100px; height: 60px;" type="text"/>
	+		=	<input style="width: 100px; height: 60px;" type="text"/>
	+		=	<input style="width: 100px; height: 60px;" type="text"/>

Nombre:	
Fecha	

Marca con un punto verde las manos derechas y con un punto azul las manos izquierdas.





Nombre:	
Fecha	

EL JUEGO CHIRIMBOLO

EL JUEGO CHIRIMBOLO
¡QUÉ BONITO ES!
EL JUEGO CHIRIMBOLO
¡QUÉ BONITO ES!
CON LA CABEZA Y EL CUELLO

EL JUEGO CHIRIMBOLO
¡QUÉ BONITO ES!
EL JUEGO CHIRIMBOLO
¡QUÉ BONITO ES!

EL JUEGO CHIRIMBOLO
¡QUÉ BONITO ES!

EL JUEGO CHIRIMBOLO
¡QUÉ BONITO ES!

EL JUEGO CHIRIMBOLO
¡QUÉ BONITO ES!

CON LA CABEZA Y EL CUELLO
UN HOMBRO, OTRO HOMBRO
CON LA CABEZA Y EL CUELLO
UN HOMBRO, OTRO HOMBRO
UN BRAZO, OTRO BRAZO

CON LA CABEZA Y EL CUELLO
UN HOMBRO, OTRO HOMBRO
UN BRAZO, OTRO BRAZO
UN CODO, OTRO CODO
UNA MANO, OTRA MANO

CON LA CABEZA Y EL CUELLO
UN HOMBRO, OTRO HOMBRO
UN BRAZO, OTRO BRAZO
UN CODO, OTRO CODO
UNA MANO, OTRA MANO
LA CINTURA, LA CINTURA
UNA PIERNA, OTRA PIERNA
UNA RODILLA, OTRA RODILLA
UN PIE, OTRO PIE

1) Circula en la canción con lápices de diferentes colores las partes corporales que aparecen. ¡Atención! Cada parte corporal con un color propio.

2) Circula con lápiz de color negro las partes corporales que tienen pareja.

CABEZA	HOMBRO	OREJA	NARIZ	BOCA
PIERNA	CODO	PIE	BRAZO	BARRIGA
CINTURA	RODILLA	CUELLO	DEDO	MANO
ESPALDA	FRENTE	CEJAS	PESTAÑAS	BARBILLA

Nombre:	
Fecha	

Relaciona el nombre de las partes corporales con el dibujo.

PIERNA

HOMBRO

PIE

CABEZA

BARRIGA

OJO

PELO

NARIZ

BOCA

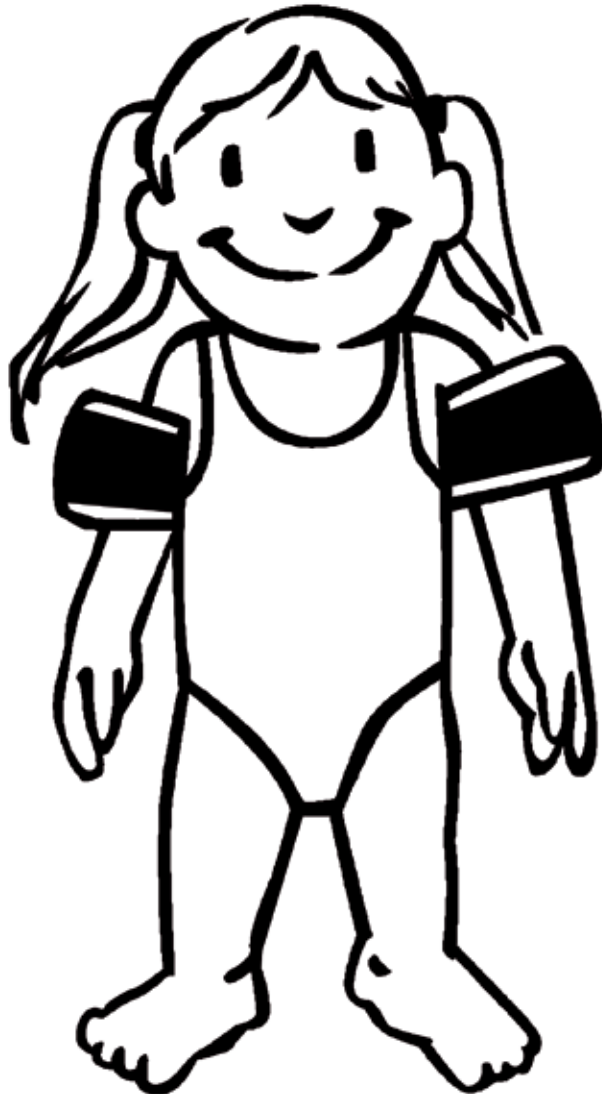
BARBILLA

CEJA

MANO

BRAZO

FRENTE





Nombre:	
Fecha	

SAN SERENÍN DEL MONTE

SAN SERENÍN CORTÉS
 YO COMO SOY BONITO
 YO ME ARRODILLARÉ

SAN SERENÍN DEL MONTE
 SAN SERENÍN CORTÉS
 YO COMO SOY BONITO
 YO ME AGACHARÉ

SAN SERENÍN DEL MONTE
 SAN SERENÍN CORTÉS
 YO COMO SOY BONITO
 YO ME SENTARÉ

SAN SERENÍN DEL MONTE
 SAN SERENÍN CORTÉS
 YO COMO SOY BONITO
 YO ME TUMBARÉ

Relaciona
 los dibujos
 a la letra de
 la canción
 según el
 modelo.



05. La familia

1) Canción y juego: “Ni tú, ni tú, ni tú” – España

En España se juega así¹:

a) Cantar y jugar al corro. Al llegar el momento de la canción que dice “Con el alza...” hacer gestos como si lanzasen un balón al centro del círculo.

b) Organizados en una línea, van agachándose cuando el niño o niña que lleva el juego les toca la palma de la mano que tienen extendida.

c) Saltar y cantar enlazados de dos en dos. Al llegar el momento de cantar “Con el alza...”, parar la marcha, quedando uno frente al otro, improvisando esquemas y palmeando entre sí.

Hemos inventado también otros juegos para esta misma canción:

a) Organizados en una rueda, van agachándose cuando el alumno que lleva el juego les toca la cabeza. El último que se queda sin agachar, formará una pareja con él que lleva el juego y los dos girarán enlazados. El que fue el último en agacharse va al centro de la rueda y el juego empieza otra vez.

b) Hacemos dos filas que deben estar una delante de la otra. En la primera parte de la canción, una de las filas va marchando, todos juntos, hacia el centro de las dos filas. En la siguiente parte, hasta “el que tengo yo”, la otra fila va al centro. Al llegar el momento de cantar “Con el alza...”, enlazados de dos en dos, giran y cantan y las filas cambian de lugar.

En este juego hay que trabajar con los niños marchar **en fila** siguiendo el ritmo de la canción. Para conseguirlo hay que fijarse muy bien en el hombro del amigo que está al lado. Al cambiar de fila para empezar el juego de nuevo, todos deben llegar al lugar determinado antes de que la canción vuelva a empezar. Es un juego para trabajar la atención tónica y la atención auditiva. Los niños y niñas estarán concentrados en escuchar la canción y a la vez en jugar. Pero, cada parte de la canción tiene una tarea distinta. Los procedimientos para explicar el juego son los mismos que los ya comentados anteriormente (escuchar primero, aclarar dudas de vocabulario, inventar una historia si fuese necesario, etc.).

A continuación hay un esquema para entender el juego:

■ Fila 1 y □ Fila 2.

¹Fuente: Canciones Populares e Infantiles Españolas – Montserrat Sanuy Simón



1ª parte (hasta “hermano Pericón”)		2ª parte (hasta “tengo yo”)		3ª parte (“Con el alza”) Entrelazados en parejas, giran.	
■ ----- »»			«« ----- □		
■ ----- »»	□	■	«« ----- □	■	□
■ ----- »»	□	■	«« ----- □	■	□
■ ----- »»	□	■	«« ----- □	■	□
■ ----- »»			«« ----- □		
4ª parte (“ Ya está”) Cambian de lugar antes de que la canción vuelva a empezar		El juego empieza de nuevo con las filas cambiadas de lugar			
«« ----- □	□ ----- »»	□ ----- »»	«« ----- ■		
«« ----- □	□ ----- »»	□ ----- »»	«« ----- ■		
«« ----- □	□ ----- »»	□ ----- »»	«« ----- ■		
«« ----- □	□ ----- »»	□ ----- »»	«« ----- ■		

Actividad gráfica: juego de las siete diferencias.

2) Canción: “La pata y el pato” – España

Esta canción la hacemos con dramatización y expresión corporal.

Los personajes pueden ser: la pata, el pato, el patito, la ciudad (niños o niñas se juntan de distintas maneras imitando edificios, casas, etc.), coches (varios) y la casa del patito. Mientras cantamos la canción el grupo lo interpreta por medio de expresión corporal.

ESCENA 1: algunos alumnos forman con sus cuerpos la casita dónde estarán metidos el patito, la mamá y el papá.

ESCENA 2: el patito sale a pasear andando agachado y llega a la ciudad (en otra parte del aula están otros niños y niñas formando varios edificios grandes y altos).

ESCENA 3: en la ciudad el patito ve coches que corren mucho. En este momento salen los alumnos que representan los coches que corren mucho y asustan al patito. Al parar la parte instrumental con ruidos los coches vuelven a sus lugares.

ESCENA 4: el patito declama sólo. Después vuelve rápido para su casita (hecha con varios niños con la pata y el pato juntos).

Actividad gráfica: percepción visual.

3) Canción y juego: “Periquito” – Colombia

Versión 1

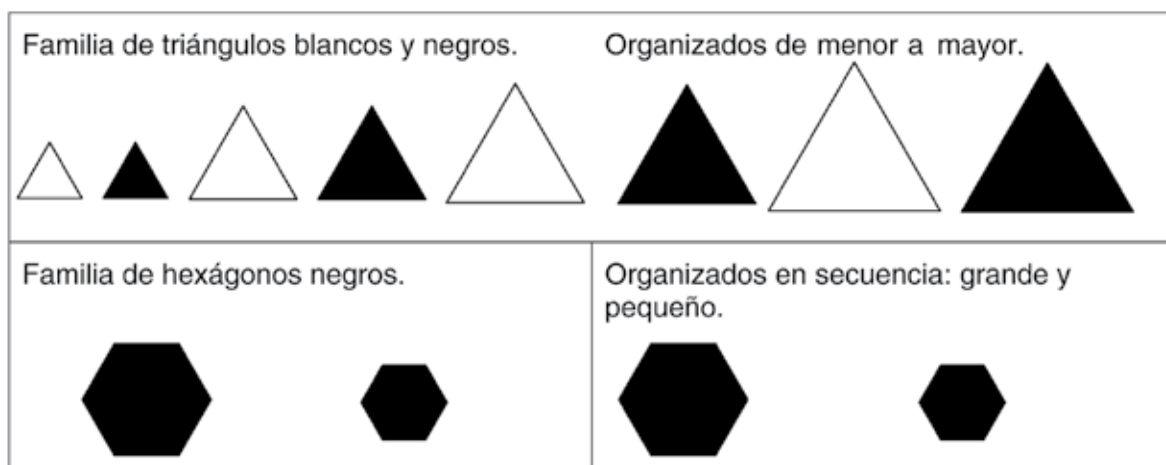
Los alumnos cantan la canción formando un corro. Un niño o niña estará en el centro de la rueda con los ojos tapados (puede ser con un pañuelo, por ejemplo). Al terminar la canción, hay una parte instrumental. Los niños del corro se esconden y el del centro de la rueda saca el pañuelo e intenta encontrarlos. El último al que encuentren será el que se queda en el centro de la rueda con el pañuelo, o sea, será el buscador.

Versión 2 – Roseli Lepique





El procedimiento es igual al juego anterior, pero, cada niño tiene un instrumento musical, que puede ser aquél que construimos juntos con pasta, las maracas, etc., (explicado en la Unidad Los alimentos). En la parte instrumental los niños salen de la rueda y se quedan en lugares diferentes. El niño que tiene los ojos tapados, el buscador, debe encontrar a los demás siguiendo el sonido que produzcan con los instrumentos. El último a quien se encuentre cambia de lugar y será el buscador. Si hay muchos alumnos en la clase se puede poner dos o tres buscadores a la vez.

Material necesario: un pañuelo (o 2, 3, si hay más buscadores); un instrumento musical para cada niño o niña, el CD y un aparato de sonido.

Actividad gráfica: actividad de clasificación con criterios – integrada con las matemáticas. Como dijimos anteriormente, es importante saber si el concepto de clasificación fue introducido por la profesora de matemáticas. El trabajo debe ser coordinado. Los alumnos deben separar las figuras geométricas (recordar los nombres presentados en el libro Unidades Didácticas) en familias y después justificar la clasificación. Algunos ejemplos:





Familia de hexágonos blancos.	Organizados en secuencia: grande, pequeño, pequeño, grande.
	
	

4) Retahílas para jugar botando la pelota.

TOSTAS, TOSTITAS
 QUE VIENE PAPÁ.
 TOSTAS, TOSTITAS
 QUE PRONTO VENDRÁ.
 Y TRAE UN PERRITO
 QUE HACE GUA, GUA.



En la segunda **actividad gráfica** se propone formar una familia ahora con diferentes dibujos.

Ejemplos de algunas familias: flores; frutas; postres; objetos del colegio; juguetes; objetos de la casa; alimentos para merienda, alimentos para el almuerzo o cena; etc.

5) Chiste: “**Los cabellos blancos**”

El profesor puede contar a los alumnos el chiste y después desafiarles: “a ver qué alumno es capaz de repetir el chiste”. Otra manera muy divertida es pedir que los alumnos lo dramaticen:

Un día una niña estaba sentada observando a su mamá lavar los trastes en la cocina.

De repente notó que su mamá tenía varios cabellos blancos que sobresalían entre su cabellera oscura.

Miró a su mamá y le preguntó inquisitivamente:

— *¿Por qué tienes algunos cabellos blanco, Mami?*

Su mamá le contestó:

— *Bueno, cada vez que haces algo malo y me haces llorar o me pones triste, uno de mis cabellos se pone blanco.*

La niña reflexionó sobre esta revelación por un rato y luego dijo:

— *“Mami, ¿porqué TODOS los cabellos de mi abuelita están blancos?”*

Nombre:	
Fecha	

NI TÚ, NI TÚ, NI TÚ

NI TÚ, NI TÚ, NI TÚ
 NI TU HERMANO
 PERIQUITO
 NI TÚ, NI TÚ, NI TÚ
 NI TU HERMANO
 PERICÓN

NI TÚ, NI TÚ, NI TÚ
 NI TU HERMANO
 PERIQUITO
 TENÉIS UN PERRITO
 COMO EL QUE TENGO
 YO

CON EL ALZA, PIRIPÍ
 TÍRAMELA, TÍRAMELA,
 TÍRAMELA
 CON EL ALZA, PIRIPÍ
 TÍRAMELA, TÍRAMELA,
 TÍRAMELA
 TÍRAMELA Y YA ESTÁ

Mira que especial es el perrito de la canción. Pero, fíjate bien que entre las dos escenas hay siete diferencias. ¡A ver si las descubres!





Nombre:	
Fecha	

LA PATA Y EL PATO

LA PATA Y EL PATO
 TUVIERON UN PATITO
 MUY CHIQUITITO
 MUY CHIQUITITO

UN DÍA EL PATITO SALIÓ A PASEAR
 ANDANDO, ANDANDO LLEGÓ A LA CIUDAD
 ¿SABÉIS LO QUE VIO EN ESA CIUDAD?
 COCHES QUE CORRÍAN, CORRÍAN SIN PARAR
 “¡QUÉ CASAS TAN ALTAS, QUE MIEDO ME DAN!
 ME VOY A CASITA CON PAPÁ Y MAMÁ”
 Y ESTA ES LA HISTORIA DEL PATO CUÁ-CUÁ
 QUE ANDANDO, ANDANDO LLEGÓ A LA CIUDAD

En la ciudad había muchos carteles diferentes y el patito no podía entenderlos. Ayúdale marcando con las letras en orden alfabético los carteles que son iguales.

The cards contain the following dot patterns (row by row, left to right):

- Row 1: 4 dots (corners and center), 2 dots (top right), 3 dots (top row, center), 3 dots (top row, left), 2 dots (center and bottom right), 3 dots (top row, right).
- Row 2: 4 dots (corners and left side), 2 dots (top right), 3 dots (top row, left), 5 dots (corners and center), 4 dots (corners and center), 4 dots (corners and center).
- Row 3: 2 dots (top right), 5 dots (corners and center), 5 dots (corners and center), 3 dots (top row, left), 2 dots (top left and center), 2 dots (top left and bottom right).

Nombre:	
Fecha	

PERIQUITO

PERIQUITO, PERIQUITO
 SE PARECE A SU PAPÁ
 POR ARRIBA, POR ABAJO
 POR DELANTE Y POR
 DETRÁS

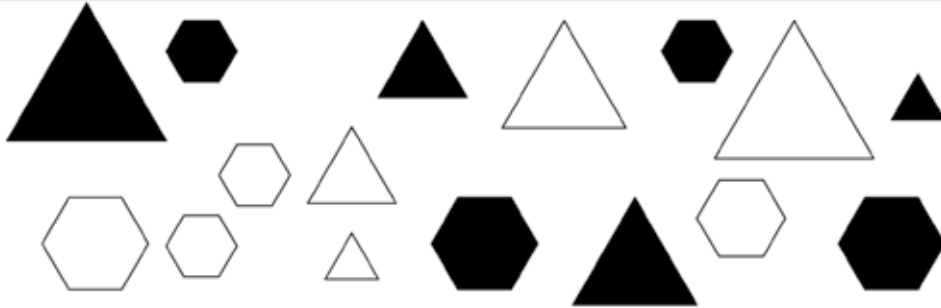
QUE SE ESCONDAN, QUE SE
 ESCONDAN
 QUE SE ESCONDAN TODOS YA
 EL QUE NO QUIERA ESCONDERSE
 QUE NO VUELVA NUNCA MÁS

Separa las figuras geométricas abajo en “familias” y después organízalas. Fíjate en el ejemplo e inventa un criterio diferente.

1)



Familia de cuadrados. Organizados de mayor a menor.



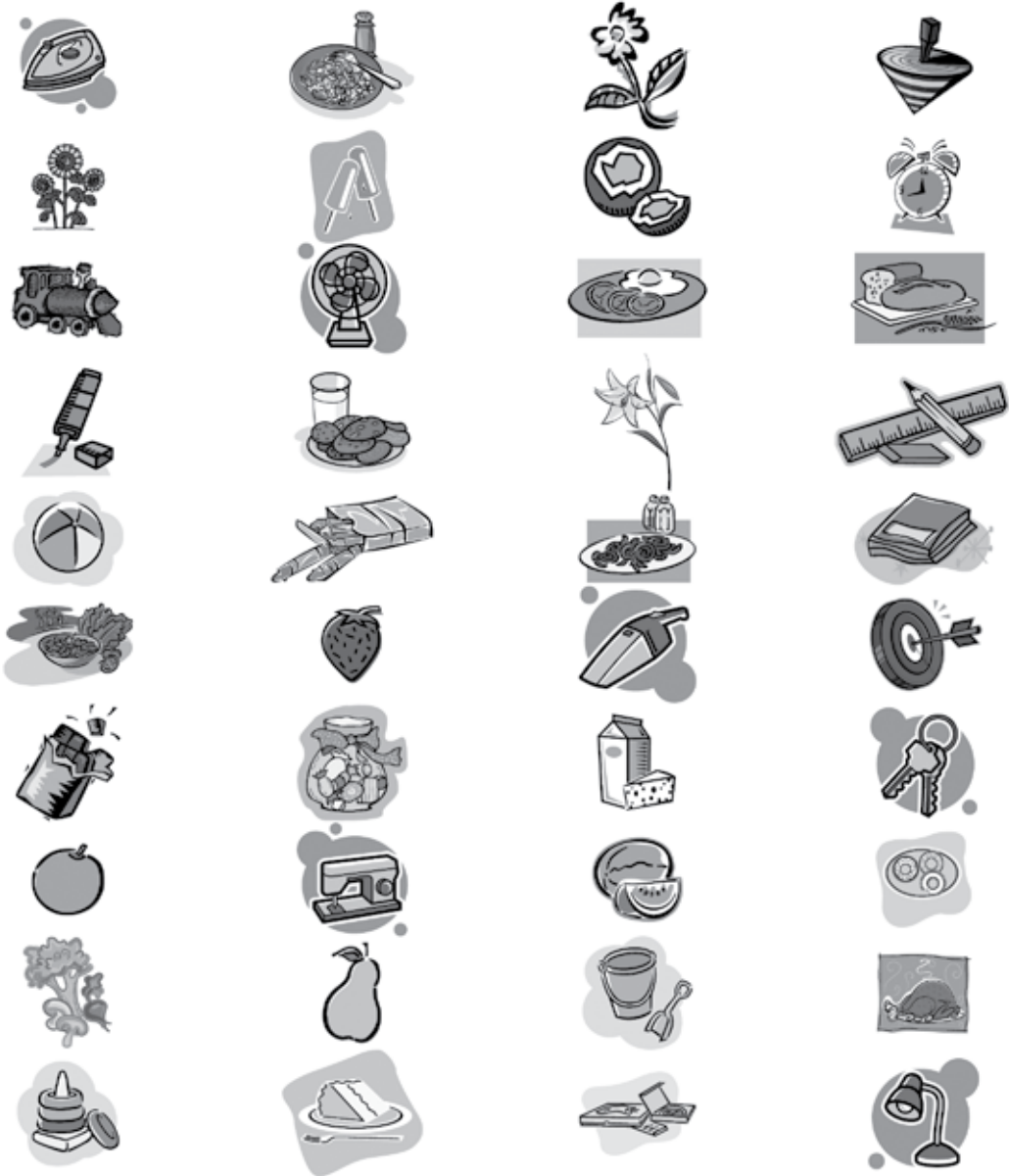
Familia _____ . Organizados _____ .

Familia _____ . Organizados _____ .



Nombre:	
Fecha	

¿Cómo se puede separar los dibujos de abajo en “familias”?



¿Cuántas familias has creado?

06. La casa

1) Canción y juego: “**El patio de mi casa**” – Colombia

Esta es una de las canciones más conocidas en los países de habla hispana. La versión que presentamos es la de cómo juegan los niños en Colombia.

Todos en círculo y tomados de la mano (corro) van girando mientras entonan la canción. Un niño en el centro gira en sentido contrario al de los demás. Cuando la canción dice “agáchate”, todos se agachan y siguen la canción agachaditos hasta la parte de las letras. Cuando la canción dice “a estirar” todos los componentes de la rueda, excepto el que está en el medio, se tumban en el suelo y, cuando llegue al momento de cantar “que esta niña” (o niño según quien esté en el medio de la rueda) todos salen corriendo. El niño del centro los persigue hasta dar alcance a uno, quien pasará al centro para iniciar la canción otra vez.

Actividad gráfica: se propone un juego de percepción visual donde los niños deben encontrar las casas iguales. También se puede proponer que hagan un camino con un trazo continuo desde la casa que está en el marco hasta la última. No se puede sacar el lápiz del papel ni tampoco pasar sobre las casas diferentes.

2) Canción y juego: “**Dónde están las llaves**” – España y América Latina

Juegos: adaptación Lara Kulikowski y Roseli Lepique



Esta canción es muy interesante para trabajar memoria y atención. Hay dos maneras de jugar.

a) Dos filas. Una delante de la otra. Todos cantan la canción marcando el ritmo con palmas. La fila 1 será la que pregunta. Ésta anda hacia delante hasta un punto marcado con antelación (en el medio de las dos filas). No puede pasar de la línea, o sea, hay que controlar muy bien los pasos, según el ritmo, para alcanzar la línea sin pasarla. La fila 2 hace lo mismo contestando a la pregunta.

Con los niños inventamos una tercera parte para este juego: mientras las filas cantan la canción, uno de los niños esconde unas llaves en la clase o en el parque y al terminar todos deben buscarlas. Quien las encuentra será el que las esconde cuando el juego empieza de nuevo. Las cosas han cambiado mucho en estos últimos años, pero, la verdad es que a los niños aún les gusta mucho jugar al escondite o a pillar. Entonces, casi siempre, los juegos utilizan estos procedimientos.

b) Para terminar la clase o para relajar, un procedimiento más específico que es una adaptación de la profesora Lara Kulikowski (del libro de “Unidades Didácticas de Complementos). Se canta la canción con gestos para todas las partes. Al terminar, la profesora



dice: “ahora sin llaves”. No se puede decir llaves al volver a cantar la canción y así vamos suprimiendo palabras hasta que los niños sólo puedan cantar en silencio, siguiendo el ritmo de la canción. Las palabras se sustituyen por sus respectivos gestos:

Llaves: gesto con la mano para adelante como alguien que está abriendo una puerta.

Matarile, ríle, ríle: palmas.

¿Dónde están?: hacer con las dos manos el gesto de uno que está preguntando algo y no sabe la respuesta.

Chimpón: hacer con las manos como si estuviera limpiándolas (una para arriba y la otra para abajo y después al contrario, siguiendo el ritmo de la canción, o sea, dos palmadas).

Al final la única palabra que pueden cantar es “las”. El ejercicio exige mucha concentración.

Actividad gráfica: ordenar los dibujos para construir la historia de la canción. Los alumnos pueden recortar las partes, colorearlas, pegarlas en sus cuadernos y después escribir la historia de la canción.

3) Juego: “**Pásame sí, pásame sá.**” – España y Guatemala

Es un juego que se juega igual a uno que tenemos en Brasil (“Passa, passa, 3 vezes”), pero la canción es diferente tanto en España como en América Latina.

Dos niños forman un arco con las manos. Cada uno elige el nombre de un color, una fruta, o algún tema relacionado con las unidades estudiadas. Los demás forman una fila en la que se camina con los brazos sobre los hombros del niño de delante y mientras cantan la canción, pasan por debajo del arco. A la voz de “se quedará”, los que hacen el arco, intentan atrapar al niño que esté pasando en este momento por él y le preguntan qué color (o fruta, etc.) prefiere. Según la respuesta se sitúa detrás del jugador a quien pertenece dicho color o fruta. Una variante encontrada en España¹ es que después de capturados todos los participantes, se traza una raya en el suelo, en medio de los dos equipos, y cada uno de ellos debe tirar hacia atrás intentando que el equipo contrario traspase la línea. El equipo que logra hacer que el contrario pase la línea, será el vencedor.

Curiosidad: ¿Sabéis que quiere decir “Alcalá”?

La **Puerta de Alcalá**² es un monumento que se halla en la plaza de la Independencia de Madrid (España), en pleno centro de la ciudad, a dos pasos de la llamada Puerta de España, entrada principal a los jardines del Retiro. El nombre del monumento proviene de la anterior salida de Madrid hacia Alcalá de Henares.

La Puerta de Alcalá fue mandada construir por el rey Carlos III, con el fin de sustituir a otra que había anteriormente en estado ruinoso, formada por dos torrecillas. El ingeniero arquitecto que la construyó fue Francesco Sabatini.

¹ Información sacada del sitio: <http://www.madrideos.net/juegos>

² Información y foto sacadas del sitio <http://es.wikipedia.org>

La obra se inauguró en 1778, no como monumento, sino como auténtica puerta, en sustitución de la otra nombrada anteriormente. A un lado y a otro seguía existiendo la cerca que protegía la ciudad por el este y que seguiría en pie hasta 1869, año en que se remodeló la actual plaza llamada "Plaza de la Independencia".

Localizar España y Madrid en el mapa de las Unidades Didácticas.



Versión de Guatemala

La formación del juego es igual pero, los que cantan o hacen el diálogo son los dos niños que forman el arco. Al final tratan de atrapar al último de la fila.

Actividad gráfica: se propone un ejercicio de comprensión. Los niños y niñas ya hicieron a lo largo de las unidades varios ejercicios de percepción visual donde tenían que buscar al que era igual. En este, hay que circular lo que es diferente. Es una buena oportunidad para averiguar la atención y comprensión lectora. El profesor debe dejar que los alumnos lean solos la consigna del ejercicio para que descubran que hay que hacer. A los pequeños hay que explicárselo un poco pero es interesante antes preguntarles que les parece que hay que hacer en esa actividad. A ver lo que descubren.

4) Retahíla: “Yo tengo una carita”.

Actividad gráfica: Después de memorizada la retahíla siguiendo el procedimiento explicado antes, mientras los niños recitan la retahíla van dibujando una carita como si fuera una casa. Después, cada uno puede señalar su dibujo a la clase o hacer una exposición. Es interesante comparar los tipos de puertas, ventanas, etc. que pueden salir.

5) Canción y juego: “A la silla de la reina”³.

Consiste en que dos jugadores colocados de frente y con las manos entrelazadas en forma de “x”, sostengan en sus brazos a otro niño. A la vez, se canta una canción y van moviendo los brazos. Al finalizar la canción, lo sueltan y el jugador que se encuentra encima no debe caerse.



³ Información sacada del sitio: www.pnte.cfnavarra.es



Actividades gráficas: La primera es una propuesta de lógica y secuencia. La mayoría de las veces el profesor suele explicar detalladamente que hay que hacer. Ahora la propuesta será que los niños se queden unos minutos con la hoja e intenten descubrir lo que deben hacer. Luego, después de averiguadas las hipótesis de los alumnos, el profesor puede añadir las explicaciones que hagan falta.

En la segunda actividad, se puede aprovechar el vocabulario de “silla” y llegar a “silla de ruedas” para trabajar uno de los temas transversales propuesto en los PCNs: **La Ética**. Sería abordar con los alumnos algunos de los valores en las relaciones sociales en el colegio: el respeto mutuo, la aceptación a los diferentes (atención a la diversidad) y la solidaridad. Es interesante realizar averiguaciones con los alumnos acerca de la inclusión de los deficientes físicos en el mercado de trabajo, buscar formas de ayuda, respeto, etc. Ahora en muchos estados de Brasil es obligatorio en las empresas tener una cuota para los deficientes físicos. Comprueba con los alumnos si en tu estado la ley ya está en vigor. En São Paulo muchas empresas ya están incluyendo en su cuadro de empleados la cuota que manda la ley.

6) Adivinanza: seguir los mismos procedimientos explicados en las unidades anteriores.

Respuesta: la llave.

Actividad gráfica: se propone que el niño marque la respuesta correcta y que después coloree el dibujo con solo cuatro colores. Fíjate bien en que los niños cumplan la regla y en como utilizan la creatividad con sólo cuatro colores.

Nombre:	
Fecha	

EL PATIO DE MI CASA

EL PATIO DE MI CASA ES PARTICULAR
 CUANDO LLUEVE SE MOJA COMO LOS DEMÁS

AGÁCHATE Y VUÉLVETE A AGACHAR
 QUE LOS AGACHADITOS NO SABEN BAILAR

H, I, J, K, L, M, N, A
 QUE SI TÚ NO ME QUIERES
 OTRO NIÑO ME QUERRÁ

CHOCOLATE, MOLINILLO
 CORRE, CORRE
 QUE TE PILLO
 A ESTIRAR, A ESTIRAR
 QUE LA NIÑA (O EL NIÑO) VA A PASAR

Rodea con un círculo las casitas que son iguales al modelo.





Nombre:	
Fecha	

¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES?

¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES?

MATARILE, RILE, RILE.

¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES?

MATARILE, RILE, RON CHIMPÓN.

EN EL FONDO DEL MAR,

MATARILE, RILE, RILE.

EN EL FONDO DEL MAR,

MATARILE, RILE, RON CHIMPÓN.

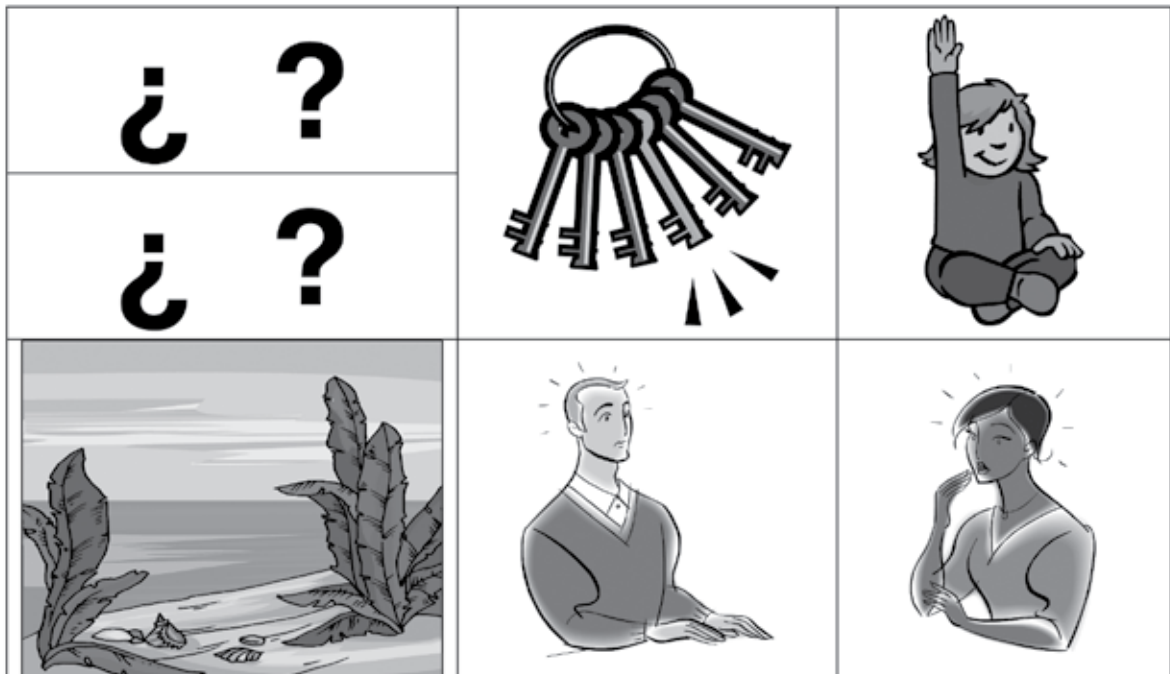
¿QUIÉN IRÁ A BUSCARLAS?

MATARILE, RILE, RILE.

¿QUIÉN IRÁ A BUSCARLAS?

MATARILE, RILE, RON CHIMPÓN.

¿Cómo ordenarías esta historieta?



Nombre:	
Fecha	

PÁSAME SÍ, PÁSAME SÁ

PÁSAME SÍ, PÁSAME SÁ
 POR LAS PUERTAS DE ALCALÁ
 EL DE ADELANTE CORRE MUCHO
 EL DE ATRÁS SE QUEDARÁ

ANDARES

- _ ¡ANDARES, ANDARES!
- _ ¿QUÉ TE DIJO ANDARES?
- _ QUE ME DEJARAS PASAR.
- _ ESTÁN LAS PUERTAS CERRADAS.
- _ MÁNDALAS A COMPOSER.
- _ ¿CON QUÉ DINERO?
- _ CON CASCARITAS DE HUEVO HUERO.
- _ ¿DÓNDE SE ENCUENTRA ESE DINERO?
- _ EN TABLITAS Y EN TABLONES.
- _ ¿QUÉ ME DEJAS DE PRENDA SI TE DEJO PASAR?
- _ EL (LA) BORRIQUITO (A) QUE VIENE ATRÁS, POR SI ACASO SE DEJA AGARRAR.

La llave que abre la puerta es parecida a la que está en el marco. Circula las llaves que son diferentes del modelo.

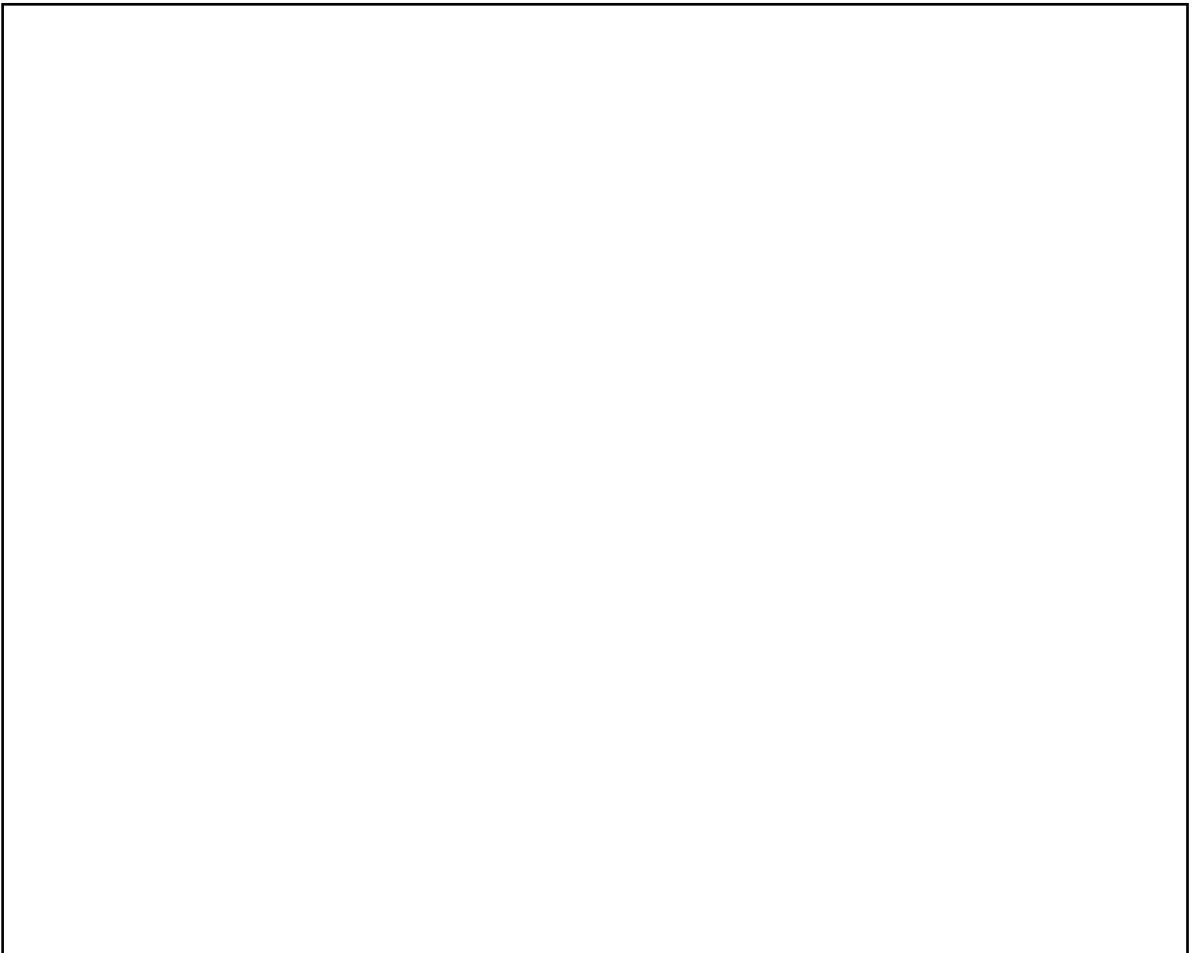




YO TENGO UNA CARITA

YO TENGO UNA CARITA
QUE PARECE UNA CASITA
LOS PELOS DE LA CABEZA
PARECE QUE SON LAS TEJAS
LOS OJOS SON DOS VENTANAS
QUE SE ABREN POR LAS MAÑANAS
LA BOCA, SI LA TENGO ABIERTA,
PARECE QUE ES UNA PUERTA
Y EN EL CENTRO LA NARIZ
PARECE QUE ES UN TIMBRE QUE HACE ASÍ: ¡RIIING!

Mientras escuchas la canción, dibuja una carita como se dice en la canción. Después, muéstrasela a tus compañeros a ver que opinan y fíjate también en sus ideas.



Nombre:	
Fecha	

A LA SILLA DE LA REINA



A LA SILLA DE LA REINA
 QUE NUNCA SE PEINA
 UN DÍA SE PEINÓ
 Y CUATRO PIOJOS SE SACÓ

A LA SILLITA DE LA REINA
 QUE NUNCA SE PEINA
 UN DÍA SE CAYÓ
 VAYA TORTA QUE SE DIÓ

Por lógica, ¿cómo completarías estas secuencias?







SI

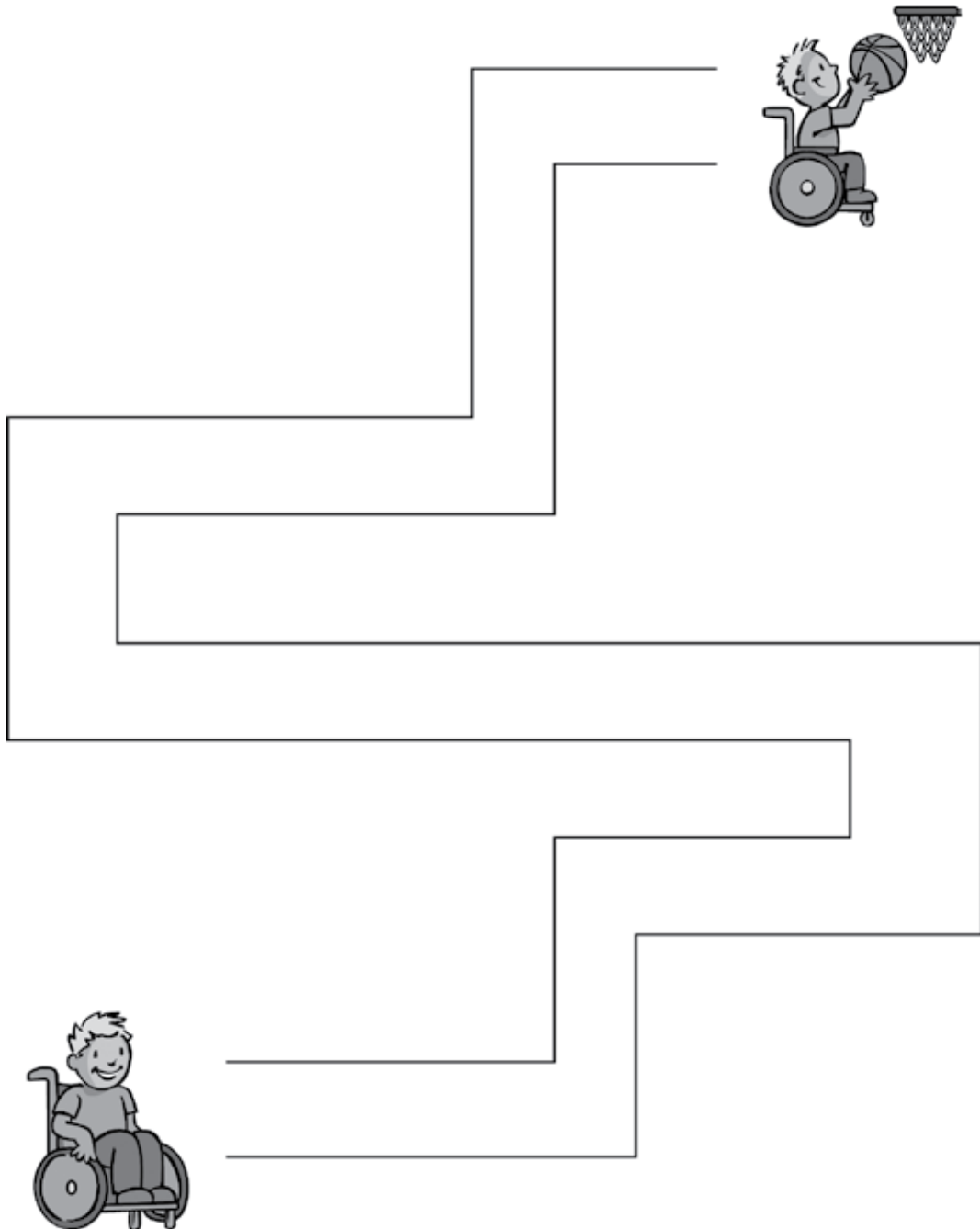
SIL

SILL



Nombre:	
Fecha	

Diego quiere introducir el balón dentro de la canasta. Con un lápiz de color azul marino haz un trazo para apuntarle el camino. No se puede tocar las rayas.



Nombre:	
Fecha	

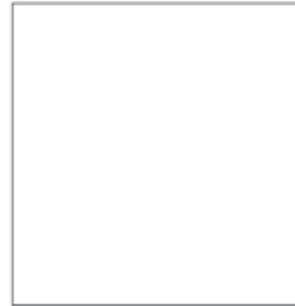
Señala la respuesta de la adivinanza y haz un dibujo.

LO QUE NO CONSIGUEN
FUERZA NI DESTREZA
PARA MÍ ES MUY FÁCIL,
TODA UNA SIMPLEZA
POCOS ME RESPETAN,
PERO NO HAY DERECHO,
PUES SIN MÍ ESTARÍAN
SIN CAMA NI TECHO.

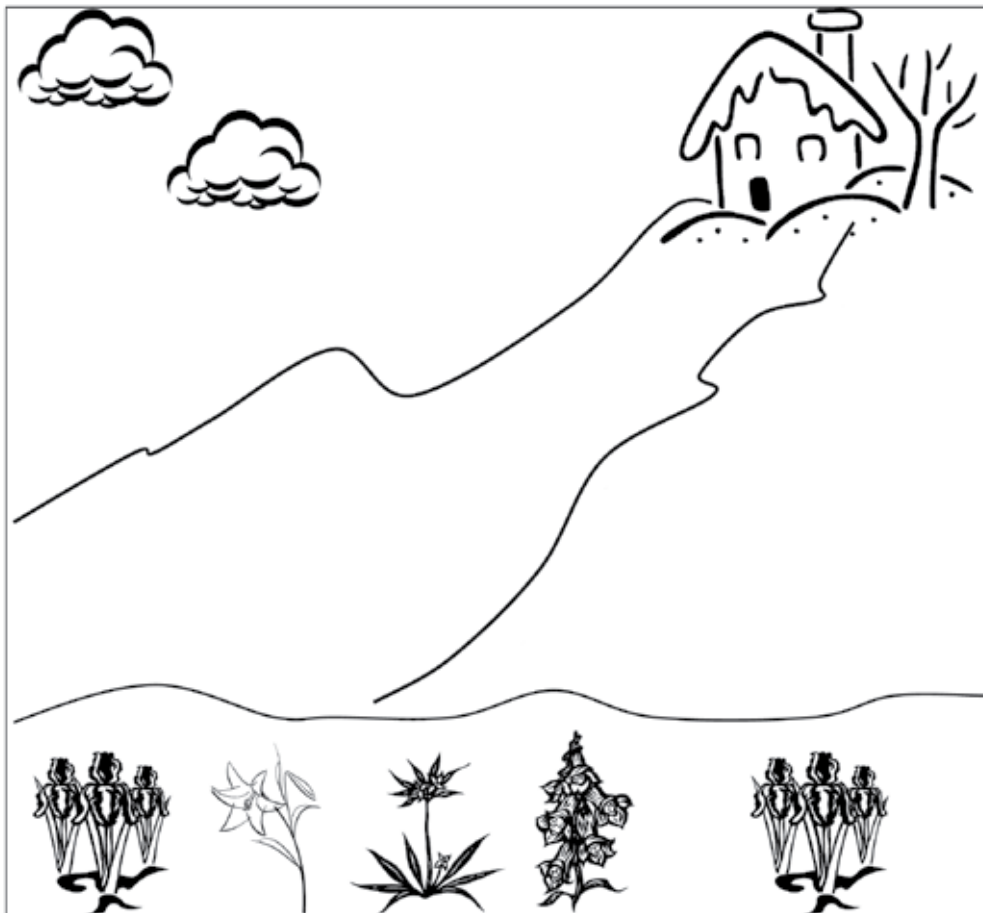
La puerta

La ventana

La llave



Con sólo cuatro lápices de colores (celeste, verde, rosado y marrón) podrás pintar el dibujo. ¡A ver si eres capaz!





07. Los alimentos

1) Canción: “Los pollitos” – versión de Colombia.

Otra canción también muy tradicional en España y América Latina. Para enseñarla utilizamos la metodología de contar un cuento (como en la canción Tengo una muñeca). A los niños pequeños les gusta dramatizar al cuento o la historia de la canción. Eso se puede hacer con niños hasta los 8 años. Por ejemplo:

“Érase una gallina que tenía muchos hijitos. Los hijos de las gallinas se llaman pollitos. La gallina siempre les contaba historias de un libro maravilloso. Eran historias acerca de viajes por el mundo, de magos y de aventuras. Los pollitos se entretenían mucho con las historias. De repente, en el medio de la historia empezaban “pío, pío, pío”. Era el código secreto y la mamá gallina ya sabía que querían comer pues tenían hambre. Entonces ella cerraba el libro, lo guardaba y daba a los pollitos maíz y trigo. Después de comer, los pollitos se abriganaban debajo de las alas de la mamá y se echaban una rica siesta. ¿Sabéis qué es la siesta?”

Puede ser una buena manera de presentar esa costumbre tan peculiar (y buenísima).

Curiosidad

*“La **siesta** es una costumbre presente en algunas partes de Latinoamérica y España, pero también en China, Taiman, Filipinas, India, Grecia, Oriente Medio y África del Norte.*

Consiste en descansar algunos minutos (entre veinte y treinta, por lo general) después de haber ingerido el almuerzo, entablando un corto sueño con el propósito de reunir energías para el resto de la jornada. Esta palabra viene de la expresión latina hora sexta, que designa al lapso del día comprendido entre las 12 y las 15 horas, momento en el cual se hacía una pausa de las labores cotidianas para descansar y reponer fuerzas.

No se trata tanto de una costumbre española, aunque fue la lengua española la que creó el término, sino de una consecuencia natural del descenso de la sangre después de la comida desde el sistema nervioso al sistema digestivo, lo que provocaba una consiguiente somnolencia, habida cuenta de lo pesadas que suelen ser las comidas españolas frente a otras rutinas y regímenes alimenticios europeos que distribuyen las comidas abundantes más hacia el principio de la jornada. Por otra parte, en los trópicos, lugares colonizados por España, y en la misma España, situada al sur de Europa, en ese lapso de tiempo es cuando hace más calor, e incluso los animales retornan a sus guaridas para descansar.

Está demostrado científicamente que una siesta de no más de ochenta minutos (más tiempo puede trastocar el reloj biológico natural y causar insomnio por la noche) mejora la salud en general y la circulación sanguínea y previene el agobio, la presión o el estrés. Además, favorece la memoria y los mecanismos de aprendizaje y proporciona la facultad de prolongar la jornada de trabajo al poderse resistir sin sueño hasta altas horas de la noche con poca fatiga acumulada. Personajes como Albert Einstein cantaron sus alabanzas y Winston Churchill, que aprendió la costumbre en Cuba, fue un entusiasta cultivador de la misma, con la consecuencia inesperada de que sus colaboradores quedaban rendidos cuando le veían a él tan fresco a las dos de la madrugada y con ganas de trabajar más, durante los días de la II Guerra Mundial. Uno de los escritores más importantes de la literatura española del siglo XX, premio Nobel, Camilo José Cela, con su sarcasmo

*habitual, ensalzó la práctica y disfrute de esta costumbre tan española. El novelista decía de la siesta que había que hacerla “con pijama y orinal”*¹

2) Canción: “Al corro la patata” – España

Es una canción de ronda o de corro. La cantamos mientras todos los alumnos tomados de las manos van girando. Cuando la canción dice: “arrodillado me quedé” todos se quedan arrodillados y cantan la canción otra vez, tomados de las manos y girando arrodillados. Después lo mismo con agachadito, sentadito y tumbadito. La canción original dice apenas sentadito. La cambiamos a lo largo de los años y siguiendo un poco la creatividad de los niños. Es un juego divertido que trabaja además del tema de la comida sana (ensalada y frutas), los movimientos corporales.

Es interesante coordinarse con los profesores del grupo para introducir o trabajar el tema de la alimentación sana; cuidados del cuerpo, etc.

3) Canción: “En la punta del manzano” – España

Esta es una canción muy buena para trabajar con otras áreas, como por ejemplo la introducción de varios temas de ciencias naturales y conocimiento del mundo.

En ciencias naturales: las estaciones del año, las épocas de las frutas, los tipos de árboles frutales – el fruto del manzano es la manzana; el fruto del peral es la pera; etc.

Conocimiento del mundo: con los niños mayores se puede hacer un trabajo acerca de los tipos de frutas que son características de Brasil, de los países latinoamericanos y de España y también la diferencia de las estaciones entre los países de Latinoamérica y de España.

En Matemáticas hacer problemas con el nombre de las frutas, etc.

Lo más importante es saber que la lengua española puede ser la herramienta utilizada para el desarrollo de contenidos de otras áreas del conocimiento. Eso la convierte en herramienta de comunicación. Entonces la clase de español no es solo para aprender vocabulario y canciones. La clase de español sirve también para introducir y transmitir conocimientos generales en la formación global del alumnado. Es muy importante estar coordinada con el tutor del grupo con el que se esté trabajando, para que las clases no sean repetitivas.

Para trabajar con la canción: Con esa canción trabajamos también la percepción auditiva con un juego, a los niños les encanta. Les preguntamos si saben lo que es un manzano, se lo explicamos y, si estamos trabajando con ciencias naturales, hablamos de otros árboles o estaciones, etc. Les contamos la pequeña historia de la canción: *“Era un huerto muy lindo donde había muchos tipos de árboles frutales. En uno en especial estaba un pajarito cantando y él cantaba así.”* (mostrar en el CD como cantaba el pajarito).

En el juego varios alumnos serán árboles y otros lo que son: niños y niñas. A estos últi-

¹Fuente de información: <http://es.wikipedia.org/wiki/Siesta>



mos les taparemos los ojos. Los árboles estarán diseminados por el aula o parque. Los niños y niñas un poco separados de ellos. Todos cantan juntos la primera parte de la canción. En la parte en que el pajarito canta, los niños y niñas deben encontrar los árboles dónde están los pajaritos cantando. Se puede hacer en dos niveles:

1º) Todos los árboles cantan la parte del “chiru, liru, lí” y los niños y niñas deben encontrarlos siguiendo el sonido.

2º) Ahora, solo algunos árboles tienen pajaritos: sólo estos cantan o todos cantan y estos tocan algún instrumento musical (que incluso se puede hacer con los niños con materiales desechables explicados a continuación). Los niños y niñas sólo pueden tocar los árboles que estarán cantando o tocando un instrumento musical.

Después de jugar, nos sentamos con todos en el corro y vamos cantando la canción marcando el ritmo de la parte del canto del pajarito con palmas.

Observación: al construir un instrumento musical con nuestros alumnos también estaremos trabajando con los temas transversales de ética y medio ambiente.

Construyendo instrumentos musicales

Hay varios tipos de instrumentos que podemos construir y varios sitios en Internet que enseñan como podemos hacerlos:

- 1) <http://www.recicloteca.org.br>
- 2) <http://www.gabeira.com.br/cidadesustentavel/atitudes/mostra.atit.asp?id=46>
- 3) http://www.doslourdes.net/Construccion_instr_musicales.htm
- 4) <http://www.juntadeandalucia.es>

A continuación presentamos algunos instrumentos que nos parecen interesantes para el juego del pajarito y el manzano.

Claves²

Materiales necesarios: <ul style="list-style-type: none">✓ Cañas de 25 mm de diámetro.✓ Sierra para cortar madera.✓ Papel de lija.	Proceso de construcción <ol style="list-style-type: none">1. Selecciona las cañas con las medidas propuestas.2. Corta dos piezas evitando los nudos.3. Limpia su interior y rebaja con una lija los extremos.4. Ya tienes terminadas las claves.
Sugerencias didácticas <ul style="list-style-type: none">✓ Consigue distintos efectos sonoros con las claves.✓ Construye claves con otros tipos de materiales (p. ej. tubos metálicos, varas de madera, etc.).	






² Copiado del sitio <http://www.juntadeandalucia.es>



Móvil de Sonido³

Vamos a construir un móvil sonoro. Para ello usaremos pastas de colores y materiales fáciles de conseguir. Al final, colgaremos esta manualidad en un lugar donde exista paso de aire y se puedan mover y chocar las tiras, que harán un sonido agradable al oído.

Necesitaremos:




<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pastas de diferentes colores (Tiburones, macarrones) ✓ Palito de madera de unos 20-25 cm. de largo. ✓ 2 metros de hilo de pescar. 	
<p>PASO 1 El primer tiburón lo anudaremos y luego iremos introduciendo el hilo de pescar por un orificio de las siguientes pastas y lo sacamos por el otro. Así se forman tiras de la longitud que queramos.</p>	
	
<p>PASO 2 A continuación se van atando las tiras de pastas en el palito que tenemos, de tal forma que al final el palito quede horizontal y sujeto por un trozo de hilo.</p>	
	

³ Copiado del sitio http://www.doslourdes.net/Construccion_instr_musicales.htm

MARACAS CASERAS⁴

Construiremos unas maracas sencillas, que los niños puedan usar, al mismo tiempo que podremos reutilizar aquellos envases de plástico que se tiran a la basura una vez usados.

Necesitaremos:

<ul style="list-style-type: none">✓ Recipientes que puedan cerrarse. En la fotografía os sugerimos algunos fáciles de conseguir (envases de película fotográfica, envases de juguetes sorpresa, envases vacíos de yogur).✓ Arroz, lentejas, garbanzos, arena, puntitos de pasta, fideos, semillas...	
<p>PASO 1 Abriremos el recipiente e introduciremos las semillas, las legumbres o la arena de la que dispongamos.</p>	
<p>PASO 2 Cerramos el envase y listo, ya tenemos unas maracas caseras.</p>	
<p>Sugerencias didácticas</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Investiga con distintos tipos de semillas para producir diferentes efectos sonoros.✓ Construye este instrumento con otros materiales (p. ej. con dos coladores, con calabazas, cocos, etc.).✓ Busca imágenes de maracas originales y reproduce sus decoraciones.	

⁴ Copiado del sitio http://www.doslourdes.net/Construccion_instr_musicales.htm



Nombre:	
Fecha	

CANCIÓN LOS POLLITOS – versión Colombia

















































































LOS POLLITOS DICEN: “PÍO, PÍO, PÍO”
 CUANDO TIENEN HAMBRE
 CUANDO TIENEN FRÍO.
 LA GALLINA BUSCA EL MAÍZ Y EL TRIGO
 LES DA LA COMIDA
 Y LES PRESTA ABRIGO

Mientras la gallina contaba una historia a los pollitos, uno de ellos se perdió. Ayúdalo a encontrar la gallina siguiendo el orden de los números.

	26	12	1	2	8	7	9	5	6	2	1							
	5	25	8	9	56	45	5	10	9	11	8							
	28	12	65	36	23	1	8	14	8	12	8							
	26	66	4	2	1	2	9	5	5	14	9							
	20	12	21	22	25	26	4	6	5	8	22							
	20	19	20	2	8	32	5	9	4	7	2							
	18	45	21	5	4	6	6	8	5	4	5							
	18	19	13	14	15	5	3	7	4	5	14							
	25	2	41	55	8	1	5	8	4	5	5							
	31	24	2	26	1	44	6	1	7	8	7							
26	24	23	58	14	11	7	5	8	74	4								
22	22	32	41	6	2	8	6	9	5	5								
21	25	5	23	9	5	8	3	5	4	3								
2	12	21	5	15	1	22	23	20	12	21	22	25	26	4	6	5	8	22
5	56	3	4	14	2	2	45	20	19	20	2	8	32	5	9	4	7	2
1	85	2	6	2	3	5	21	18	45	21	5	4	6	6	8	5	4	5
4	45	5	8	3	2	14	17	18	19	13	14	15	5	3	7	4	5	14
5	2	6	9	6	6	2	15	16	17	23	2	6	5	2	4	7	6	2
7	5	9	7	5	8	5	45	15	15	16	5	55	4	1	5	8	9	5
8	2	8	8	2	9	6	17	14	14	14	6	4	1	4	4	5	8	6
9	44	5	5	5	9	6	15	13	13	13	6	2	22	5	5	1	7	6
6	1	4	2	4	9	9	12	12	14	11	9	5	2	7	6	2	7	9
2	9	1	4	2	5	7	11	10	16	9	7	5	4	9	6	6	9	7
3	6	2	5	5	1	4	8	9	8	8	4	8	8	6	5	5	5	4
2	2	5	22	9	11	5	7	12	9	7	5	77	9	45	4	8	4	5
5	5	6	1	3	3	4	6	11	8	6	4	9	6	2	3			
62	12	6	2	2	1	5	5	10	7	41	5	5	4	2	1			
5	45	3	5	5	2	7	4	3	9	7	7	4	3	2	2			
12	8	2	6	6	3	4	3	2	11	8	4	1	9	7	3			

Nombre:	
Fecha	

A ver si la cantidad de maíces es igual al número indicado. Si sobra alguno, táchalo.

4							
12							
10							
16							
							
4							
8							
1							
0							
10							
							
9							
							
7							
							



Nombre:	
Fecha	

CANCIÓN LOS POLLITOS – versión de España

LOS POLLITOS DICEN: “PÍO, PÍO, PÍO”
CUANDO TIENEN HAMBRE
CUANDO TIENEN FRÍO.
LA GALLINA BUSCA EL MAÍZ Y EL TRIGO
LES DA LA COMIDA
Y LES PRESTA ABRIGO
BAJO SUS DOS ALAS
SE ESTÁN QUIETECITOS
Y HASTA EL OTRO DÍA
DUERMEN LOS POLLITOS

Completa el dibujo mientras cantas la canción.



Nombre:	
Fecha	

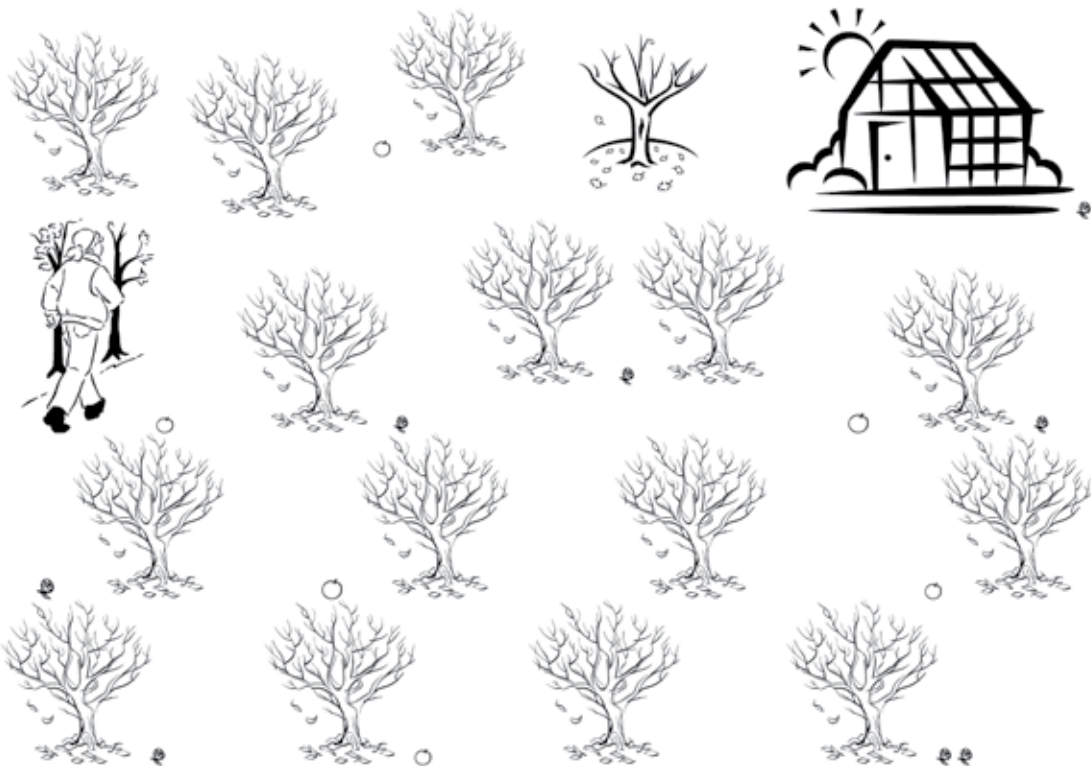
Al corro la patata – España

AL CORRO LA PATATA
 COMEREMOS ENSALADA
 LO QUE COMEN LOS SEÑORES
 NARANJITAS Y LIMONES
 ACHUPÉ, ACHUPÉ
 1) ARRODILLADO ME QUEDÉ
 2) AGACHADITO ME QUEDÉ
 3) SENTADITO ME QUEDÉ
 4) TUMBADITO ME QUEDÉ

Percepción Visual



Encuentra las naranjitas y los limones que están en el dibujo abajo.





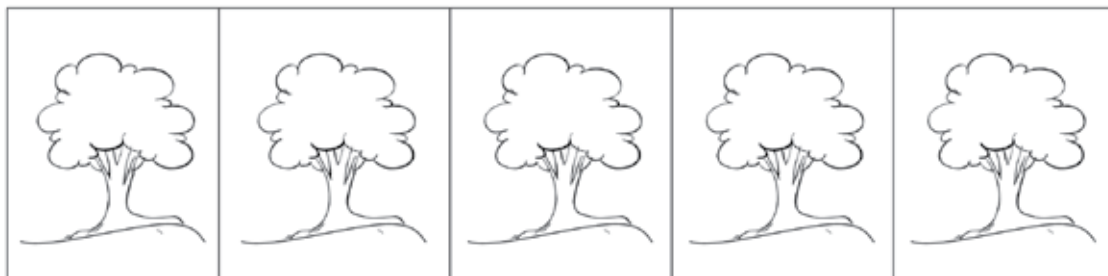
Nombre:	
Fecha	

En la punta del manzano – España

EN LA PUNTA DEL MANZANO
 HAY UN PAJARITO
 UN PAJARITO
 QUE SIN CESAR
 CANTA ASÍ:
 “CHIRU, LIRU, LÍ
 CHIRU, LIRU, LÍ”
 CANTA, PAJARITO
 CANTA Y CANTA SIEMPRE ASÍ

Problemas

1) En un huerto hay 5 manzanos. En cada manzano hay 5 manzanas. ¿Cuántas manzanas hay en el huerto en total? Dibuja la cantidad en los árboles de abajo.



Respuesta: En la huerta hay _____ manzanas.

2) Me fui de paseo a la montaña. Llevaba 20 manzanas de merienda. En el autobús me comí 3 manzanas. Cuando llegué a la montaña comí 4 manzanas más. Mi amigo Pedro se comió en total 10 manzanas. ¿Cuántas manzanas me sobraron?



Respuesta: Me sobraron _____ manzanas.

Nombre:	
Fecha	

Dibuja la respuesta:

En el manzano nacen ...	
En el peral nacen...	
En el mango nacen...	
En el mandarino nacen...	
En el naranjo nacen...	
En el limonero nacen...	



08. La ropa

1) Juego: “**Esconde el anillo**” – El Salvador¹

Los niños estarán sentados en corro. Un niño tiene un anillo en la mano para esconderlo en las manos de los demás. Otro niño será el adivinador, el que intentará adivinar quien del corro tiene el anillo escondido en las manos. Mientras lo va escondiendo, canta el siguiente verso: “Esconde el anillo, escóndelo bien”. Cuando decide con que niño o niña dejará el anillo, canta la parte: “Adivina, adivinador, ¿cuántos tirantes tiene mi tambor?”

El adivinador contesta: “Sexta Modesta, Martín de la cuesta, mi padre me dijo que la tenía ésta”. Entonces señala a la niña o niño que cree que tiene el anillo. Si adivina, intercambian de lugar. Si no, deja una prenda o se le impone una penitencia.

2) Juego: “**Zapatico de Charol**” – República Dominicana²

Los alumnos están sentados en círculo con los pies hacia fuera. Uno de los integrantes dirige el juego cantando. Para elegir al que dirige se puede utilizar las fórmulas de rifa. Cuando se acabe la canción el alumno correspondiente se guarda uno de los pies. Continúa el juego hasta que el último de los participantes en el juego se quede con un pie.

3) Canción y juego: “**Tengo una muñeca**” – España³

Esta canción se puede aprender cantando y jugando a la vez. Además de trabajar el vocabulario de la Unidad Didáctica La Ropa, también es buena oportunidad para aprender y memorizar algunos de los números.

Una buena metodología para enseñar una canción, es contar a los niños una pequeña historia relacionada con ella. Muchas de las historias las inventamos al momento, pero para ésta les vamos a contar una. En otras ocasiones, para otras canciones, pues... utilicen su creatividad y ¡adelante!

Al contarla no se olviden de cambiar el tono y la velocidad de la voz, así será entretenido y los niños memorizarán la canción más rápidamente.

¹ Javier Covo Torres: Niños en ronda – Tradiciones infantiles de América Latina y el Caribe.

² Javier Covo Torres: Niños en ronda – Tradiciones infantiles de América Latina y el Caribe.

³ Juan Hidalgo Montoya: Cancioneto popular infantil español.

Maribel recibió como regalo de su abuela una muñeca que llevaba un vestido azul y una camisita con canesú. ¿Sabéis lo que es un canesú? Es la pieza superior en un vestido o en una camisa a la que se unen el cuello, las mangas y el resto de la prenda. Seguimos...

Un día, la sacó a pasear y la pobre se constipó. ¿Quién se constipó? ¿Maribel? ¡No! La muñeca. Al llegar a la casa Maribel la puso en la cama porque la muñeca tenía mucho dolor. ¿Dolor de qué? Pues, no lo sé. Seguimos con la historia, a lo mejor lo descubrimos...

A la mañana siguiente, Maribel la llevó al doctor y él le recetó jarabe y dijo (poner la voz grave) “Maribel, ¡atención! Para sacar el dolor hay que darle a la muñeca el jarabe con un tenedor, ¿vale?”

Maribel salió de la consulta pensando, a lo mejor, si le doy de dos en dos tenedores se curará más rápido y podemos jugar. Al llegar a casa, Maribel cogió varios tenedores y empezó: “dos y dos son cuatro. Cuatro y dos son seis. Seis y dos son ocho y ocho dieciséis. ¡Muy bien!”

¿Cuántos tenedores de jarabe Maribel ha dado a la muñeca? ¿Qué te parece que ha pasado con la muñeca? Bueno, cada uno va a pensar en que le puede haber pasado a la muñeca después de haber tomado tanto jarabe. Mientras tanto vamos a jugar.

Después de la historia seguro que los niños ya la tendrán en la memoria. Se presenta entonces la canción utilizando el CD y después de cantarla una vez, les explicamos el juego.

Dividimos la clase en grupos de cuatro. Mientras cantamos la canción damos palmadas hacia el centro de la rueda y luego con las manos del niño que está a la derecha y a la izquierda. En la parte de los números, hacemos parejas con el alumno que se encuentre a la derecha y damos palmadas. Se repite la canción pero ahora en la parte de los números hacemos pareja con él que esté a la izquierda. La tercera vez, hacemos pareja con el que esté al frente, pero entonces, no se puede salir del lugar. Una pareja dará palmadas por encima de la otra. Es muy divertido y además se trabaja mucho la atención.

Se puede jugar con niños de todas las edades.

4) Canción y juego: “A la zapatilla por detrás” – versión España⁴.

Esta es una de las ocasiones en la que podemos usar las fórmulas de rifa (o cuentas) para escoger a un niño. Todos los jugadores se sientan en corro en el suelo. El elegido va pasando alrededor de ella por detrás, saltando a la pata coja. Lleva su zapatilla o zapato en la mano y la suelta detrás de uno de los jugadores. Cuando éste se da cuenta, coge la zapatilla y sale corriendo tras ella para darle un pequeño golpe con la zapatilla que le ha dejado. La intención es que quien tiene la zapatilla o zapato sea capaz de darle ese golpecito antes que ella consiga dar una vuelta entera en el corro y ocupe su lugar.

Esta canción también puede ser utilizada con la Unidad de Los alimentos.



Nombre:	
Fecha	

CANCIÓN ESCONDE EL ANILLO

ESCONDE EL ANILLO, ESCÓNDELO BIEN
ESCONDE EL ANILLO, ESCÓNDELO BIEN
ESCONDE EL ANILLO, ESCÓNDELO BIEN
ESCONDE EL ANILLO, ESCÓNDELO BIEN
ADIVINA, ADIVINADOR
CUANTOS TIRANTES TIENE MI TAMBOR
SEXTA MODESTA
MARTÍN DE LA CUESTA
MI PADRE ME DIJO
QUE LA TENÍA ESTA

Colorea y canta la canción.



Nombre:	
Fecha	

CANCIÓN ZAPATICO DE CHAROL

ZAPATICO DE CHAROL
 MEDIECITAS DE COLOR
 HAY DE UVAS, HAY DE MENTA
 PARA LA NIÑA MÁS HERMOSA
 QUE SE LLAMA DOÑA ROSA

Hay algunos zapatos que están con sus respectivos pares. Hay otros que no. Rodea con un círculo de color celeste los zapatos que están con sus pares.





Nombre:	
Fecha	

CANCIÓN TENGO UNA MUÑECA

TENGO UNA MUÑECA VESTIDA DE AZUL
CON SU CAMISITA Y SU CANESÚ
LA SAQUÉ A PASEO Y SE ME CONSTIPÓ
LA TENGO EN LA CAMA CON MUCHO DOLOR
ESTA MAÑANITA ME DIJO EL DOCTOR
QUE LE DÉ JARABE CON UN TENEDOR
DOS Y DOS SON CUATRO, CUATRO Y DOS SON SEIS
SEIS Y DOS SON OCHO Y OCHO DIECISÉIS

Es la hora del té. Maribel está tan ocupada sirviendo el té que se olvidó de poner el vestido a su muñeca. Dibuja el vestido de la muñeca según dice la letra de la canción. Acuérdate que la camisita lleva botones.

Acuérdate también del color del vestido de la muñeca.



Nombre:	
Fecha	

CANCIÓN A LA ZAPATILLA POR DETRÁS

A LA ZAPATILLA POR DETRÁS,
TRIS-TRÁS,
NI LA VES NI LA VERÁS,
TRIS-TRÁS.
MIRAD "PA" ARRIBA,
QUE CAEN JUDÍAS.
MIRAD "PA" ABAJO,
QUE CAEN GARBANZOS.

Contesta a las preguntas.

1) La expresión "PA" en la letra de la canción significa "PARA". En tu ciudad hay alguna expresión así?

2) Hay un juego en Brasil que se juega exactamente igual al de A la zapatilla por detrás, pero con otra canción. Señala la respuesta correcta.

() Cabra cega

() Corre Cotia

() Pega-pega

3) Pregunta en casa cómo preparan las judías. Escribe la receta y después comprueba con tus amigos y amigas a ver si la preparación es igual.

RECETA



Nombre:	
Fecha	

¿Quiénes usan estos zapatos? Relaciona.



Una bailarina.



Una señorita que va a pasear.



Un jugador de fútbol.



Un niño o niña.



Una señorita en la playa.



Un señor descansando en su casa.



Un señor que va a trabajar.



Un bebé.



Un adolescente.



Una señora que va a trabajar.

09. Los animales

1) Canción y juego de eco rítmico: “**Debajo un botón**” – España

La letra de la canción repite la última sílaba de algunas palabras dos veces. En estas sílabas los alumnos deben tocar un instrumento (si están en la clase, en sus mesitas, puede ser con un lápiz sobre la mesa). También se puede utilizar los instrumentos sugeridos en la Unidad de los Alimentos.

La segunda vez sólo se puede cantar las repeticiones y los instrumentos harán el ritmo de la melodía. Les podemos decir que canten la letra de la canción “en la cabeza” y que los instrumentos “hablarán” por ellos. Pronto se darán cuenta de que el ritmo de la melodía es siempre igual. Conversamos un poco acerca de sonidos y ruidos:

Cuando todos hacemos sonidos juntos y el sonido está desorganizado y sin ritmo lo llamamos ruido y no es bueno para nuestros oídos. Cuando, por el contrario, estamos todos haciendo ruido y todos en el mismo ritmo, este ruido es sonido. No molesta al oído porque el cerebro lo reconoce como música y lo interpreta. Entonces, resumiendo: el ritmo organiza los ruidos y los convierte en sonido. Y ¿sabéis que es ritmo?

Pues ritmo es una sucesión de sonidos fuertes y débiles.

Como sugerencia para el desarrollo de la percepción auditiva y de la atención auditiva, les proponemos una actividad donde los niños tienen que marcar un trazo cuando oigan un sonido fuerte.

Para empezar el profesor da dos palmadas: una fuerte y otra débil. Pregunta a los alumnos si los dos sonidos son iguales. Después dice la palabra **Debajo**, así, enfatizando la sílaba tónica (en la canción, ya que la sílaba tónica de la palabra está en “ba”) y pregunta si en la palabra debajo hay alguna parte que sea más fuerte que las demás. ¡Ya! Ahora que todos saben diferenciar sonidos fuertes y débiles se les puede proponer la actividad de marcar con un trazo todas las veces que escuchen un sonido fuerte o una parte fuerte en las palabras.

El profesor recita la letra de la canción enfatizando las sílabas tónicas:

Debajo un botón, ton, ton

Que encontró Martín, tin, tin

Había un ratón, ton, ton

Ay que chiquitín, tin, tin

En la primera parte serán, entonces, 8 sonidos (o tiempos fuertes) y en la segunda ocho más. Empezamos con cuadrados grandes para hacer el trazo y después el más pequeño (para controlar mejor el trazado). En la segunda parte, en el CD hay una canción instrumental solo con sonidos fuertes y débiles. Al escuchar un sonido fuerte los niños y niñas deben hacer un trazo en las figuras geométricas que están en la hoja de actividades. Con eso, además de traba-



jar la percepción auditiva y la atención tónica también trabajamos las formas geométricas.

2) Canción: “**Tengo, tengo, tengo**” – España

Esta canción es para bailar y disfrutar. Como tiene un ritmo muy movido a los niños les encanta. Seguir los mismos procedimientos para presentar la canción, contar una historia, etc. Luego poner el CD y pedir que ellos mismos se organicen e inventen una coreografía para bailar la canción.

Actividad gráfica: es de percepción visual y también de control del trazado. Los niños eligen un color para cada oveja, sobrepasan el lápiz de color en los trazos y después rellenan las respuestas.

3) Canción: “**Vamos a la huerta**” – Guatemala y Méjico

Es una canción de ronda. Los alumnos tomados de las manos forman un círculo (una rueda) alrededor de un niño o niña y van girando en torno suyo cantando la canción hasta “clavel”, entonces empieza el diálogo entre la Ranita y el corro:

- ¿Cómo estás Ranita?
- Estoy enferma (o).
- ¿Cómo estás Ranita?
- Estoy con calentura.
- ¿Cómo estás Ranita?
- Estoy con fiebre.
- ¿Cómo estás Ranita?
- ¡Engusanada!

Todos salen corriendo, y el niño que estaba en el círculo tiene que pillar a otro niño o por lo menos tocarlo. Después de que haya pillado al niño, a éste le toca ser la Ranita y el juego vuelve a empezar.

Actividad gráfica: otra actividad de circular las palabras en el texto (percepción visual). Además se introduce en esta canción el vocabulario de huerta y vergel (un huerto con gran variedad de flores y árboles frutales). Conversar con los alumnos acerca de la diferencia con la huerta, si tienen huerta en sus casa, etc. Nos podemos coordinar con la profesora que da ciencias naturales y hacer con los niños una pequeña huerta en la clase o colegio.

Otra palabra que aparece en la canción es perejil. El profesor puede llevar perejil a la clase y averiguar con los alumnos el uso que se hace en la casa de cada uno para cocinar. En Brasil se utiliza el perejil de distintas maneras en cada región. Comprobarlo con los alumnos.



La segunda actividad es para relacionar. Se puede aprovechar y comprobar el vocabulario de las frutas y verduras que hay en los dibujos. Pedir a los alumnos que escriban sus nombres debajo de los dibujos.

La tercera actividad que se propone es de percepción visual y coordinación motora específica. Los niños deben hacer el trazo **exactamente** sobre el trazo señalado.

4) Adivinanzas.

Ya presentamos muchas adivinanzas y maneras distintas de trabajar con ellas. Ahora es el momento de utilizar su creatividad y la de los alumnos. Hay una hoja de actividad preparada como sugerencia para que ellos inventen un juego. La metodología para inventar juegos es sencilla. Después de haber jugado tantas veces a los juegos tradicionales, los niños crean un repertorio de acciones, reglas y movimientos que incorporan al juego a la hora de inventar.

Se divide la clase en grupos pequeños (una manera interesante de trabajar con organización y mantener la motivación y disciplina en el aula). Les leemos la adivinanza y los alumnos intentan descubrir la respuesta. Después la memorizan. Entonces, se les propone la tarea: “os vais a reunir en grupos (si ya hay grupos de trabajo, mejor) e inventar un juego para esta adivinanza con las siguientes condiciones:

1ª) Todos deben divertirse en el juego, o sea, el juego es para jugar y pasarlo bien y no para competir y que alguien se quede fuera de observador.

2ª) Debe estar relacionado con la adivinanza directamente, es decir, si la adivinanza habla del gato, el juego no puede ser del elefante, por ejemplo. En la hoja de actividad gráfica se propone la adivinanza cuya respuesta es pez. Entonces los alumnos deberán hacer un juego con el tema: “pez”.

3ª) No se puede utilizar ningún tipo de material: pelota, bastón, etc.”.

Los grupos trabajarán por cerca de 20 minutos (a veces un poco más) y entonces, hacemos las presentaciones. Cada grupo presenta su juego, pero, no se puede explicar como es. Tienen que jugar y los demás grupos deben entenderlo.

Aquí es el mejor momento para recordarles las reglas: “si uno está jugando sólo, pues, no es diversión”; “si no sé escuchar tampoco puedo hablar o presentar el juego de mi grupo”, etc.

En general, se utilizan dos clases para la elaboración y presentación. Entonces, elegimos un juego para que todos jueguen juntos. Además de inventar juegos, también pueden inventar actividades gráficas para las adivinanzas: historias, dibujos, etc.

Como novedad en esta unidad, realmente en esta actividad, se propone una evaluación para los niños de la propia actividad. Es muy sencilla y también sirve para que nosotros evaluemos el grado de interés en ese tipo de clase. Incluso con los pequeños se puede hacer: marcar la carita correspondiente. Los criterios de evaluación serán:

JUEGO: el juego que ha inventado el grupo les gustó, era entretenido, era divertido,



se cumplieron todas las reglas de elaboración.

ORGANIZACIÓN: durante la elaboración como se ha portado el grupo, fue cooperativo, fue organizado, etc.

PÚBLICO 1: durante la presentación el público estaba atento.

PÚBLICO 2: durante la presentación de los demás, tu grupo estaba atento.

Después que terminen la evaluación, el profesor puede hablar sobre los resultados, recordar lo de saber oír para ser oído cuando se necesite; todos jugamos juntos, nadie es más importante, etc.

Para terminar esta unidad, sigue abajo la lista con algunas adivinanzas y sus respectivas respuestas:

ADENTRO NO HAY
QUIEN ME ALCANCE
Y SI SALGO
SUFRO UN PERCANCE.
(EL PEZ)

DUERMO EN UNA CAMA
QUE JAMÁS SE ARRUGA.
DE TODAS LAS HIERBAS,
PREFIERO LA LECHUGA.
TENGO OREJAS LARGAS
Y UNA COLA DIMINUTA.
SI ECHAMOS UNA CARRERA,
GANO SIN DISPUTA.
(EL CONEJO)

A CUESTAS LLEVO MI CASA.
CAMINO SIN TENER PATAS.
POR DONDE MI CUERPO PASA
QUEDA UN HILILLO DE PLATA.
(EL CARACOL)

HAY OCHO QUE ESTÁN EN PIE,
DOS A PUNTO DE AFERRARSE
Y DOS OJOS DESAFIANDO.
(EL CANGREJO)
CON SU COLA INMENSA,
VESTIDO DE GRIS,
BUSCA TU DESPENSA
EN CUALQUIER PAÍS.
(EL RATÓN)

Nombre:	
Fecha	

DEBAJO UN BOTÓN

DEBAJO UN BOTÓN, TON, TON
 QUE ENCONTRÓ MARTÍN, TIN, TIN
 HABÍA UN RATÓN, TON, TON
 QUE ERA CHIQUITÍN, TIN, TIN

HAY QUE CHIQUITÍN, TIN, TIN
 ERA EL RATÓN, TON, TON
 QUE ENCONTRÓ MARTÍN, TIN, TIN
 DEBAJO UN BOTÓN, TON, TON

Contesta a las preguntas:

1) ¿Qué encontró Martín en primer lugar?

2) ¿Y qué había debajo?

3) ¿Cómo era lo que encontró Martín?

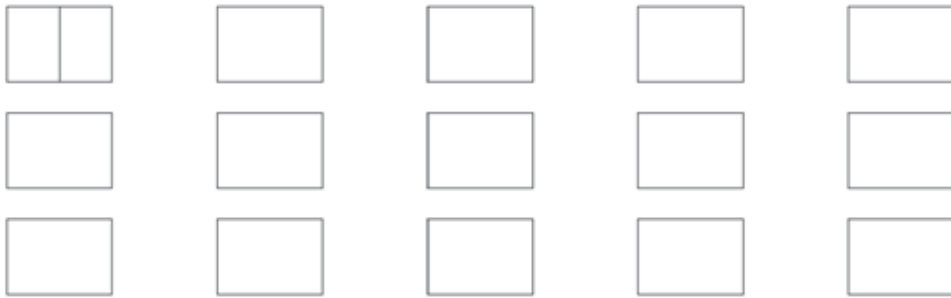
Dibuja la historia de la canción.

Un día paseando por la calle, Martín encontró un botón.	Al coger el botón se dio cuenta que debajo del botón había un ratón.
Martín se asomó al ratón y se asustó.	El ratón era tan chiquitín, tan chiquitín que cabía debajo del botón. ¡Pobre ratón!



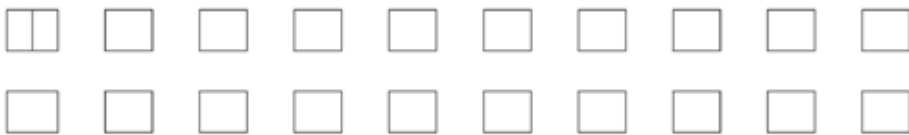
Nombre:	
Fecha	

Vas a escuchar a la profesora recitar la letra de la canción. A cada parte fuerte de las palabras haz un trazo vertical como en el modelo, con mucho cuidado para no salirte del marco de los cuadrados. Después cuenta cuantos trazos fuertes marcaste. ¡A ver si acertaste cuántos sonidos fuertes hay en el primero verso!



¿Cuántos sonidos fuertes marcaste? _____

Ahora la profesora recitará el segundo verso y los cuadrados son menores. Cuidado para no salirte del marco.



¿Cuántos sonidos fuertes marcaste? _____

Escucha los sonidos del CD y haz en las figuras geométricas un trazo cuando oigas un sonido fuerte (sin salirte del marco, ¿vale?).

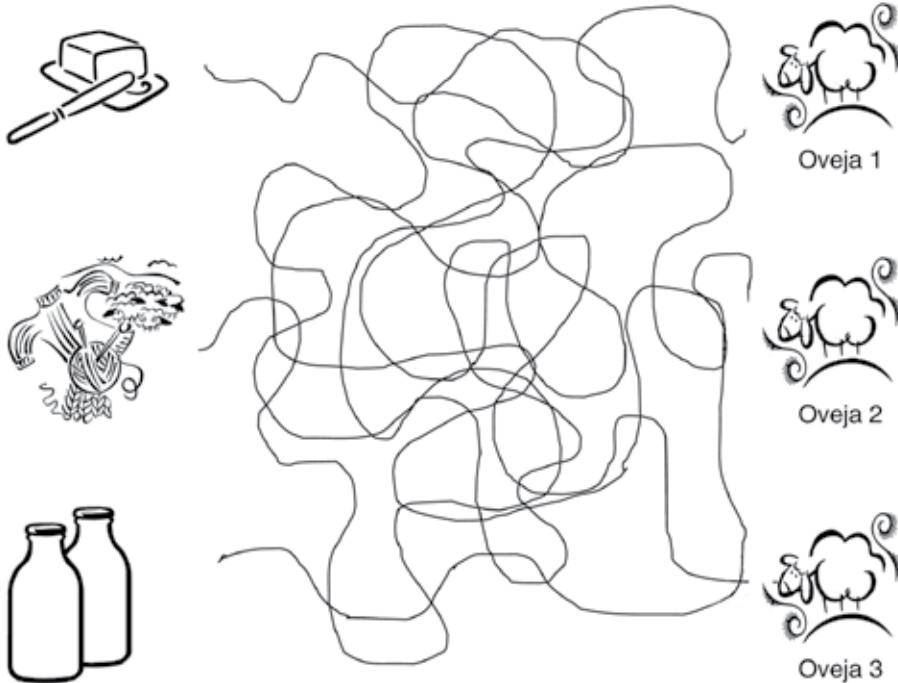
1. ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
2. △ △ △ △ △ △ △ △ △ △ △ △ △ △
3. ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
4. ⬠ ⬠ ⬠ ⬠ ⬠ ⬠ ⬠ ⬠ ⬠ ⬠ ⬠ ⬠ ⬠ ⬠

Nombre:	
Fecha	

TENGO, TENGO, TENGO

TENGO, TENGO, TENGO
 TÚ NO TIENES NADA
 TENGO TRES OVEJAS
 EN UNA CABAÑA
 UNA ME DA LECHE
 OTRA ME DA LANA
 Y OTRA MANTEQUILLA PARA TODA LA SEMANA
 ROCK, ROCK, ROCK DE LA OVEJITA
 ROCK, ROCK, ROCK, ROCK DE LA OVEJITA
 ROCK, ROCK, ROCK DE LA OVEJITA
 ROCK DE LA OVEJITA

Busca cuál es la oveja que da leche, la que da lana y la que da mantequilla.



La oveja 1 da _____, la oveja 2 da _____ y la oveja 3 da _____.



Nombre:	
Fecha	

VAMOS A LA HUERTA

VAMOS A LA HUERTA
 DEL TORO, TORONJIL
 A VER LA RANA
 COMIENDO PEREJIL
 LA RANA NO ESTÁ AQUÍ
 ESTARÁ EN SU VERGEL
 CORTANDO UNA ROSA
 Y SEMBRANDO UN CLAVEL

- _ ¿CÓMO ESTÁS, RANITA?
- _ ESTOY ENFERMA.
- _ ¿CÓMO ESTÁS, RANITA?
- _ ESTOY CON CALENTURA.
- _ ¿CÓMO ESTÁS, RANITA?
- _ ESTOY CON FIEBRE.
- _ ¿CÓMO ESTÁS, RANITA?
- _ ¡ENGUSANADA!

Rodea con un círculo de color verde en el texto de la canción la palabra huerta y lo que se puede sembrar en ella.

Ahora con lápiz de color rojo, rodea la palabra vergel y lo que se puede sembrar en él.

¿Qué hacen tu mamá y tu papá cuando estás con fiebre?

¿Te gustó el juego? Dibújalo en el marco abajo.

Nombre:	
Fecha	

Relaciona con un trazo de color rojo lo que se cultiva en el vergel y con trazo de color verde lo que se cultiva en la huerta según el modelo.

The image shows a large outline of a tree trunk. At the bottom left, there is a box labeled "VERGEL" containing an illustration of a farmer working in a field. At the bottom right, there is a box labeled "HUERTA" containing an illustration of a child planting a seedling. Various fruits and vegetables are scattered around the tree trunk, including:

- Top row: A branch with leaves, two tomatoes, two roses, a strawberry, and a carrot.
- Second row: A row of tulips, a tomato, and a flower with leaves.
- Third row: Onions, an orange, a bunch of parsley, a tulip, and beans.
- Fourth row: A tree with fruit, a branch with berries, a bunch of asparagus, a bell pepper, and eggplants.
- Fifth row: A leafy vegetable, a kiwi fruit, a sunflower, a bunch of cilantro, and a bunch of bananas.
- Sixth row: A pear, a mushroom, an orange, a bunch of onions, and a bunch of citrus fruits.



Nombre:	
Fecha	

Con un lápiz de color verde, haz el camino de la ranita hasta el perejil.



Nombre:	
Fecha	

ADIVINANZA

Dibuja la respuesta.

ADENTRO NO HAY
QUIEN ME ALCANCE
Y SI SALGO
SUFRO UN PERCANCE.













Busca a los amigos y amigas de tu grupo de trabajo e inventad un juego para esta adivinanza. Marca abajo las reglas del juego que inventaste con tu grupo.

JUEGO: _____

MATERIAL: NINGUNO.

REGLAS: _____

EVALUACIÓN DE LA TAREA:

EL JUEGO:			
LA ORGANIZACIÓN DEL GRUPO:			
EL PÚBLICO 1:			
EL PÚBLICO 2:			



10. Bibliografía

- García Núñez, Juan Antonio: *Educación para escribir – Grafomotricidad en la Educación Preescolar* – NUESTRA CULTURA
- _____ : *Psicomotricidad y Educación Infantil* – CEPE
- _____ Y Vidal, Félix Fernández: *Juego y Psicomotricidad* – CEPE
- Berrueto, Pedro Pablo y Adelantado: *La pelota en el desarrollo psicomotor* – CEPE
- Costallat, Dalila Molina M. de: *La entidad psicomotriz* – LOSADA
- Delacour, Y. Camus A: *La educación psicomotriz* – EDITORIAL MÉDICA Y TÉCNICA, S.A.
- Escribá, Antonio: *Psicomotricidad – fundamentos teóricos aplicables en la práctica* – GYMNOS
- Llenares, Miguel Llorca y Navarro, Ana Vega: *Psicomotricidad y globalización del currículo de Educación Infantil* – EDICIONES ALJIBE
- _____, Díaz, Victoria Ramos y Rodríguez, Josefina Sánchez: *La práctica psicomotriz: una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento* – EDICIONES ALJIBE
- Tomàs, Joseph: *Psicomotricidad y reeducación* – LAERTES
- Juan, Francisco Ruiz y Montes, M^a Elena García: *Desarrollo de la motricidad a través del juego* – EDITORIAL GYMNOS
- Boscaini, Franco: *Psicomotricidad y grafismo* – SETTE LETRAS
- _____ : *El niño inquieto* – CENTRO NACIONAL DE EPILEPSIA – QUITO – ECUADOR
- Antunes, Celso: *Miopia da atenção* – EDITORA SALESIANA
- Cypel, Saul: *A criança com déficit de atenção e hiperatividade* – LEMOS EDITORIAL
- Frostig, Marianne: *Programa para el desarrollo de la percepción visual – Niveles Elemental, Intermedio y Adelantado* – EDITORIAL MÉDICA PANAMERICANA S.A.
- _____ y Maslow, Phyllis: *Educación del movimiento* – EDITORIAL MÉDICA PANAMERICANA S.A.
- _____ : *Problemas de aprendizaje en el aula* – EDITORIAL MÉDICA PANAMERICANA S.A.
- Schinca, Marta: *Manual de Psicomotricidad, ritmo y expresión corporal* – PRAXIS
- Trias, Núria; Pérez, Susana y Filella, Luis: *Juegos de Música y Expresión Corporal* – PARRAMÓN
- Broich, Josef: *Jogos para crianças*: EDIÇÕES LOYOLA
- Brotto, Fábio Otuzi: *Jogos Cooperativos* – EDITORA PROJETO COOPERAÇÃO

Caveda, José Luis Conde; Moreno, Carmen Martín y Garófano, Virginia Viciana: *Las canciones motrices I y II* – INDE

Méndez, M^a Pilar García: *Didáctica de la Expresión Musical Oigo, Suena* – ALPUERTO, ARAMBOL, BOILEAU, CLIVIS, MUSICINCO, OPERA TRES Y PILES

Cateura, María y Talló Maruja: *Método de Educación Auditiva, Musical y Rítmica I y II* – VICENS – VIVES

Varios: *Revista Eufonía 14 – La música en la Educación Infantil* – GRAÓ

Howard, Walter: *A música e a criação* – SUMMUS EDITORIAL

Gainza, Violeta H: *La iniciación musical del niño* – RICORDI

_____ : *Estudios de Psicopedagogía Musical* – SUMMUS EDITORIAL

_____ : *Diez estudios de Psicopedagogía Musical* – LUMEN

_____ y Kesselman, Susana: *Música y eutonía – el cuerpo en estado de arte* – LUMEN

Frega, Ana Lucía: *Música para maestros* – GRAÓ

Stopello, María Luisa Ortiz: *Música, Educación y Desarrollo*: MONTE ÁVILA EDITORES LATINOAMERICANA

Bachmann, Marie-Laure: *La rítmica de Jaques Dalcroze* – PIRÁMIDE

Montoya, Juan Hidalgo: *Cancionero popular infantil español* – TICO MUSICA, S.A.

_____ : *Cancionero de Andalucía* – TICO MUSICA, S.A.

_____ : *Cancionero de las dos Castillas* – TICO MUSICA, S.A.

_____ : *Cancionero de la montaña* – TICO MUSICA, S.A.

_____ : *Cancionero de Navidad* – TICO MUSICA, S.A.

_____ : *Cancionero de Asturias* – TICO MUSICA, S.A.

_____ : *Cancionero de Aragón* – TICO MUSICA, S.A.

_____ : *Cancionero de Valencia y Murcia* – TICO MUSICA, S.A.

Curto, Rosa María: *Jugando al corro* – SALVATELLA

Torres, Javier Covo: *Niños en ronda – Tradiciones Infantiles de América Latina y el Caribe* – MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL DE COLOMBIA