

Ana Fernández Cascante
Aida Fernández Hernández

Muévete y aprende español

Juegos motores para Educación Infantil

Colección DELE

Título: *Muévete y aprende español. Juegos motores para Educación Infantil*

Primera edición: septiembre de 2018

© Ana Fernández Cascante, Aida Fernández Hernández

© De esta edición:
Ediciones OCTAEDRO, S.L.
Bailén, 5 - 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02
www.octaedro.com
octaedro@octaedro.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-17219-56-7
Depósito legal: B. 21.723-2018

Diseño y producción: Ediciones Octaedro
Impresión: Prodigitalk

Impreso en España - *Printed in Spain*

7	Introducción
13	1. Formalismos
18	2. Días de la semana
19	3. Emociones
20	4. Alfabeto
21	5. Colores
22	6. Animales
23	7. Partes del cuerpo
25	8. Objetos
26	9. La casa
27	10. Comidas
29	11. Elementos del entorno
31	12. La ciudad
32	13. Acciones
34	14. Números
37	15. Formas
38	16. Adverbios de lugar
43	17. Adverbios de cantidad
44	18. Opuestos
46	19. Masculinos/Femeninos
47	20. Politemáticos
50	21. Estructuras lingüísticas
83	Índice de juegos
85	Tabla-resumen

El proceso de adquisición de una segunda lengua o lengua extranjera es arduo y complicado, a diferencia del proceso de adquisición de la lengua materna, el cual se produce de forma natural, rápida y sin esfuerzo.

La intención de este libro es ayudar a superar los obstáculos que presenta el aprendizaje del español como lengua no materna, incorporando el elemento lúdico y el movimiento con la finalidad de propiciar aprendizajes significativos y duraderos, aplicables a la vida real.

En el libro se aborda el juego motor como la herramienta perfecta para el aprendizaje de alumnos de segundo ciclo de Educación Infantil (de 3 a 5 años).

Muévete y aprende español nace de nuestra experiencia como docentes en esta etapa, de la investigación exhaustiva de los métodos utilizados para el aprendizaje de una segunda lengua y de la revisión de los objetivos y contenidos que se contemplan para estas edades.

Partiendo del nivel madurativo y la edad de los destinatarios de los juegos, se hace un especial hincapié en el enriquecimiento de vocabulario, centrado sobre todo en la oralidad. De esta manera, se potencia la comprensión y la expresión de mensajes sencillos y el uso de la lengua en contextos funcionales, favoreciendo una mejor pronunciación y entonación.

En referencia a la lectoescritura, esta no se trabaja de forma directa ya que los niños y las niñas están en pleno desarrollo de la misma en su lengua materna, por lo que este aspecto del aprendizaje del español no corresponde tratarlo hasta más adelante, es decir, cuando los niños son más mayores.

Nuestros juegos posibilitan la dinamización de la clase utilizando el elemento lúdico como herramienta, integrando la comprensión oral, la interiorización, la expresión oral y la respuesta física total (acción-reacción).

Asimismo, tienen un carácter globalizador ya que, a través de ellos, el niño no solo aprende un nuevo idioma y realiza ejercicio físico, sino que además se favorece el autoconocimiento y la autonomía personal, el conocimiento del entorno y la relación con los demás, cubriendo las tres áreas de conocimiento del segundo ciclo de Educación Infantil. Además, también tienen un carácter transversal ya que trabajan la música, los valores y la expresión artística.

Los contenidos que hemos contemplado se han basado en los propuestos por el Instituto Cervantes para los niños y niñas de estas edades:

A. Contenidos funcionales

- Información general:
 - * Identificar personas, lugares y objetos
 - * Describir personas, objetos y estados
 - * Referirse a acciones habituales o del momento presente

- Conocimiento y grado de certeza
 - * Expresar conocimiento y desconocimiento
- Sentimientos, deseos y preferencias
 - * Expresar y preguntar por gusto y agrado
 - * Expresar y preguntar preferencias
 - * Expresar y preguntar por deseo y necesidad
- Peticiones
 - * Pedir algo
- Usos sociales de la lengua
 - * Saludar y despedirse
 - * Dar las gracias
- Control de la comunicación oral
 - * Señalar qué no se entiende
 - * Solicitar la repetición de lo dicho

B. Contenidos gramaticales

- Alfabeto
- Pronunciación
 - * Entonación: realización de los patrones entonativos (enunciativo, negativo e interrogativo)
 - * Acento y ritmo
 - * División silábica
- Sustantivos
 - * Género: reglas de diferenciación del género por la terminación. Casos especiales más frecuentes. El género de sustantivos referidos a personas (profesión, parentesco, etc.)
 - * Número: formación de plurales
- Adjetivo
 - * Adjetivo calificativo
 - * Género y número. Concordancia
 - * Comparativos de superioridad e inferioridad y superlativo
- Demostrativos
- Indefinidos y cuantitativos
- Numerales
- Usos de ser y estar
 - * Uso de ser + para identificar. Ser + sustantivo
 - * Uso de ser + profesión
 - * Uso de ser para expresar la hora
 - * Uso de estar + adverbios de modo
 - * *Hay/está*
- Tiempos verbales
 - * Presente de indicativo de los verbos regulares e irregulares más frecuentes. Uso del presente como imperativo.
 - * Verbos reflexivos más frecuentes (*llamarse, vestirse, peinarse, ducharse, sentarse, levantarse...*)
 - * Verbo gustar

- Adverbios: cantidad, afirmación, negación
- Referencias temporales
 - * Expresión de la hora (solo como muestra y reconocimiento), de los días de la semana
- Referencias espaciales
 - * Indicadores de localización espacial *arriba-abajo*
- Concordancia sujeto-verbo y sujeto atributo. Orden de colocación de los elementos oracionales
- Construcciones oracionales
 - * Oraciones enunciativas (afirmativas y negativas)
 - * Oraciones interrogativas directas

El libro aporta un total de 66 juegos entre adaptaciones (de juegos, cuentos y canciones tradicionales) y juegos de creación propia. El objetivo general de estos juegos es escuchar, hablar y conversar en español como lengua extranjera, y sus objetivos específicos varían en función de cada juego.

Se incluyen juegos de los siguientes tipos:

- * Juegos de educación musical y desarrollo del ritmo
- * Juegos de desarrollo de la coordinación dinámica general
- * Juegos de desarrollo de perceptivo-motor
- * Juegos de expresión corporal
- * Juegos de desarrollo de capacidades físicas básicas
- * Juegos de desarrollo de habilidades específicas
- * Juegos de relajación

A través de los juegos se han abordado los siguientes temas:

- * Tradiciones (tortilla de patatas, la leyenda de San Jorge)
- * Días de la semana
- * Formalismos
- * La casa
- * Objetos de uso habitual
- * Los animales
- * La ciudad
- * Los alimentos
- * Los colores
- * Las emociones y estados de ánimo
- * Los números
- * El alfabeto
- * Los opuestos
- * Las nociones de orientación espacial
- * La ropa
- * Las partes del cuerpo
- * Las rutinas
- * El tiempo
- * Las figuras geométricas

- * Las cantidades
- * Las profesiones
- * Acciones
- * La respiración
- * Los juguetes
- * Rutinas
- * Los transportes

El índice de juegos va clasificado en torno a los siguientes tipos de juegos:

- * Juegos para el aprendizaje de vocabulario
- * Juegos para el aprendizaje de estructuras lingüísticas
- * Juegos para aprender formalismos y usos sociales

C. Contenidos desarrollados desde el punto de vista de la psicomotricidad

- Función tónica:
 - * Tono
 - * Relajación
- Postura y equilibrio
- Control respiratorio
- Esquema corporal
 - * Simetría
 - * Eje corporal
 - * Conocimiento de las partes del cuerpo
 - * Expresión
- Coordinación motriz gruesa
 - * Coordinación dinámica general
 - * Coordinación visomotriz
- Lateralidad
- Organización espacio-temporal:
 - * Espacio
 - * Tiempo
 - * Orientación
 - * Ritmo
 - * Parámetros psicomotrices: yo, los otros, los objetos, el tiempo, el espacio, el movimiento

D. Inteligencias desarrolladas (desde la perspectiva de las inteligencias múltiples de Gardner)

Al tratarse de un método de aprendizaje de español a través de juegos en movimiento, las principales inteligencias aplicadas serán, obviamente, las lingüísticas y corporal-kinestésica, pero también se han diseñado juegos que desarrollan otras inteligencias para poder así atender la diversidad de nuestro alumnado.

En cada juego, aparecen representadas con iconos para su rápida identificación:



Inteligencia lingüística



Inteligencia corporal-kinestésica



Inteligencia visual espacial



Inteligencia musical



Inteligencia naturalista



Inteligencia intrapersonal



Inteligencia interpersonal



Inteligencia lógico-matemática

Para que los juegos no solo sean sencillos de llevar a cabo, sino que además muestren las posibilidades educativas, se han recogido en forma de ficha, en la que se incluye:

- Nombre del juego
- Descripción
- Objetivos de aprendizaje
- Contenidos lingüísticos que se trabajan
- Material
- Modo de juego, es decir, cómo se juega
- Normas fundamentales que definen el juego (qué se debe hacer y qué está prohibido hacer)
- Variantes con intención de ampliar o modificar algunos de los objetivo
- Contenidos de la psicomotricidad que se trabaja
- Inteligencias múltiples (IM). Inteligencia que desarrolla

Nombre del juego

Descripción

Objetivo

Contenidos lingüísticos

Material

Modo de juego

Normas

Variantes

Área psicomotriz

IM

Algunos juegos requieren, para su desarrollo, material en forma de fichas o tarjetas con imágenes, dibujos o palabras. Los maestros pueden elaborar su propio material para tal efecto pero para facilitar dicha tarea, este libro ofrece la posibilidad de disponer de dichos recursos acudiendo a la dirección de internet que os dejamos aquí. De este modo, cada profesor puede usar el material en el soporte que le resulte más oportuno: <<https://goo.gl/byckLQ>>.

Al final del libro se encuentra un documento que recoge los objetivos, contenidos, material, número de página y categoría de cada uno de los juegos para poder acudir de modo sencillo, hacer consultas rápidas y utilizar dichos juegos en función de las necesidades del maestro.

Buenos días

Descripción	Cantar el <i>Buenos días</i> como rutina diaria al llegar a la escuela.
Objetivo	Interiorizar el saludo matutino.
Contenidos lingüísticos	Formalismo: ¡ <i>Buenos días!</i>
Material	Una pelota.
Modo de juego	Esta es una rutina que se puede hacer al llegar. Sentados en círculo, primero se canta la canción de <i>Buenos días</i> :

Buenos días
canto yo,
el sol dice hola
la luna dice adiós.
Buenos días
canto yo,
el gallo cantó,
es mi despertador.
Bueno días
canto yo,

hay que levantarse
el día ya empezó.
Buenos días
canto yo,
si cantas con ganas
será un día mejor.
Buenos días canto yo
cantar es lo mejor.

Una vez se ha cantado la canción, el encargado de hacer el *Buenos días* tendrá la pelota y, por orden, irá diciendo: *Buenos días*, + (nombre) y le pasará la pelota y este le contestará *Buenos días*, + (nombre del encargado).

Normas	Cambiar el encargado una vez a la semana. Hacer buenos pases.
Variantes	Hacer el <i>buenas tardes</i> , sin la canción.
Área psicomotriz	Coordinación motriz gruesa visomotriz. Organización espacio-temporal.

IM



1. Formalismos

La hora de comer*

Descripción	Poema gestualizado como rutina diaria para antes de comer.
Objetivo	Mejorar la pronunciación y la entonación. Comprender y representar textos sencillos.
Contenidos lingüísticos	Estructuras lingüísticas: variadas.
Material	Ninguno.
Modo de juego	Es una rutina que se puede establecer antes de comer o almorzar. Se trata de recitar el poema siguiente y representarlo: <p>La comida es un regalo de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ la tierra (<i>hacer un círculo grande con las manos</i>) ▶ el cielo (<i>señalar arriba</i>) ▶ la lluvia (<i>picar con dos dedos en la palma de la mano</i>) ▶ y el sol (<i>abrir los brazos</i>) <p>Damos las gracias a: (<i>poner las dos manos juntas</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ los agricultores (<i>simular que se labra la tierra</i>) ▶ los vendedores (<i>hacer como que se paga</i>) ▶ los cocineros (<i>remover una olla</i>) <p>Comeremos poco a poco (<i>masticar lento</i>)</p> <p>Disfrutaremos de cada bocado (<i>decir: Mmmmmm</i>)</p> <p>Los alimentos nos ayudan a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ estar sanos (<i>hacer con el brazo una señal de estar fuertes</i>) ▶ tener energía (<i>simular que corremos</i>) ▶ para aprender (<i>señalar con los dedos índices la sien</i>) ▶ para jugar (<i>simular que se juega con una pelota</i>) ▶ y para querer (<i>hacer un corazón con las manos</i>) ▶ y respetar a nuestro entorno (<i>se asienta con la cabeza y ya pueden empezar a comer</i>) <p>Una vez se ha recitado pueden empezar a comer.</p>
Normas	No comer hasta que no se haya recitado y representado el poema.
Variantes	Incluir elementos que se consideren oportunos.
Área psicomotriz	Esquema corporal: expresión. Organización espacial. Parámetro: espacio.

IM



* Basado en un poema del libro *Plantando semillas* de Thich Nhat Hanh (Kairós, 2015).

- 1. Formalismos**
- 13** Buenos días
- 14** La hora de comer
- 15** El agradecimiento
- 16** Por favor y gracias
- 17** El boing perdonador
- 2. Días de la semana**
- 18** Hoy es...
- 3. Emociones**
- 19** ¿Cómo estoy hoy?
- 4. Alfabeto**
- 20** Mi nombre empieza por...
- 5. Colores**
- 21** Busquemos colores
- 6. Animales**
- 22** Cómo se mueven los animales
- 7. Partes del cuerpo**
- 23** «Juan pequeño» (canción)
- 24** «Bugui bugui» (canción)
- 8. Objetos**
- 25** El recadero
- 9. La casa**
- 26** Estancias
- 10. Comidas**
- 27** La pizza
- 28** El camarero
- 11. Elementos del entorno**
- 29** El escondite
- 30** El escondite (2)
- 12. La ciudad**
- 31** Un paseo por la ciudad
- 13. Acciones**
- 32** El teléfono
- 33** El teléfono (2)
- 14. Números**
- 34** El pañuelo
- 35** La bomba
- 36** Paquetes de...
- 15. Formas**
- 37** Figuras geométricas
- 16. Adverbios de lugar**
- 38** La respiración
- 39** ¿Dónde está el lápiz?
- 40** Aparcando
- 41** Conduciendo
- 42** Pasacalles
- 17. Adverbios de cantidad**
- 43** ¿Cuántos hay?
- 18. Opuestos**
- 44** Los opuestos
- 45** El radiador
- 19. Masculinos/Femeninos**
- 46** La casa y el piso
- 20. Politémáticos**
- 47** Pilla-pilla de vocabulario
- 48** De La Habana viene un barco cargado de...
- 49** Sigue mi ritmo
- 21. Estructuras lingüísticas**
- 50** ¿Qué tiempo hace?

- 51 El lobo y las ovejas
- 52 Conoce a tus amigos
- 53 Mi profesión es...
- 54 Los transportes
- 55 Verdadero o falso
- 56 La cámara de fotos
- 57 Yo soy...
- 58 Vamos a vestirnos
- 59 Los juguetes
- 60 ¿Qué hora es, señor Lobo?
- 62 Simón dice...
- 63 Manada de animales
- 64 La cadena
- 65 La cadena (2)
- 66 La paella
- 67 Me gusta... (comida)
- 68 Los tres Reyes Magos
- 70 Adivina
- 71 El dependiente sordo
- 72 La pelota viajera
- 73 Haz tu frase
- 74 «La pájara pinta» (poema)
- 75 «Mi cara» (poema)
- 76 El orden de las rutinas
- 77 ¿Qué animal soy?
- 78 «Los monos» (cuento de relajación)
- 79 «Marcos el navegante» (cuento motor)
- 81 La leyenda de San Jorge (cuento)