

Juegos Rítmicos, Bailes y Expresiones Motrices

1) El Espejo

Cantidad de participantes:	Todos.
Material Didáctico:	Radio y música suave (new age).
Cualidad física o psicomotriz a desarrollar:	Coordinación rítmica.
Objetivo del juego:	Participar con interés y desinhibición.
Dominios de Aprendizaje	
Área Conceptual (Saber):	Descubrir las diferentes posibilidades de movimiento que tiene el cuerpo.
Área Procedimental (Saber hacer):	Experimentar formas, movimientos, ritmos y expresiones corporales.
Área Actitudinal (Ser):	Estar sensibilizado con las actividades a realizar.

Desarrollo del Juego:

Se forman parejas. Frente a frente, uno de los dos se moverá lentamente intentando seguir la melodía y el otro le imitará como si fuera la imagen de un espejo. Después de un rato se intercambian los roles.

2) Todos con Todos

Cantidad de participantes:	Todos.
Material Didáctico:	Radio y música suave o percusión.
Cualidad física o psicomotriz a desarrollar:	Coordinación rítmica.
Objetivo del juego:	Identificar una melodía y representarla motrizmente.
Dominios de Aprendizaje	
Área Conceptual (Saber):	Descubrir las diferentes posibilidades de movimiento que tiene el cuerpo.
Área Procedimental (Saber hacer):	Experimentar formas, movimientos, ritmos y expresiones corporales.
Área Actitudinal (Ser):	Estar sensibilizado con las actividades a realizar.

Desarrollo del Juego:

Los alumnos forman parejas juntando las espaldas. Al son de la música bailan con diferentes desplazamientos sintiendo en todo momento la espalda del compañero. A la señal "todos con todos" la pareja se despega y busca otra diferente para continuar la actividad.

Variantes:

- » No se puede repetir el compañero con el cual ya se ha trabajado.

3) Palabras

Cantidad de participantes:	Todos.
Material Didáctico:	Ninguno.
Cualidad física o psicomotriz a desarrollar:	Organización.
Objetivo del juego:	Utilizar el cuerpo para representar palabras.
Dominios de Aprendizaje	
Área Conceptual (Saber):	Descubrir las diferentes posibilidades de movimiento que tiene el cuerpo.
Área Procedimental (Saber hacer):	Experimentar formas, movimientos, ritmos y expresiones corporales.
Área Actitudinal (Ser):	Estar sensibilizado con las actividades a realizar.

Desarrollo del Juego:

Se forman grupos de 10 alumnos (o el número que sea conveniente según la cantidad de alumnos involucrados en la actividad). Cada grupo debe elegir una palabra (nombres de personas, lugares o cosas) y buscar la forma de representar las letras con sus cuerpos en posición vertical.

Variantes:

- » Formar las palabras en posición horizontal (en el suelo).
- » Cada integrante del grupo debe obligatoriamente tocar al compañero que tiene al lado para poder formar la palabra.

4) El Gallinero

Cantidad de participantes:	Todos.
Material Didáctico:	Tiza o tela adhesiva.
Cualidad física o psicomotriz a desarrollar:	Coordinación rítmica.
Objetivo del juego:	Experimentar sensaciones espaciales.
Dominios de Aprendizaje	
Área Conceptual (Saber):	Descubrir las diferentes posibilidades de movimiento que tiene el cuerpo.
Área Procedimental (Saber hacer):	Experimentar formas, movimientos, ritmos y expresiones corporales.
Área Actitudinal (Ser):	Estar sensibilizado con las actividades a realizar.

Desarrollo del Juego:

Trazar con tiza o demarcar con una cinta en el piso un gran círculo; donde quede suficiente espacio en su interior para todos. Los niños están sentados fuera del círculo hasta que uno se levanta del piso, se sitúa en el medio y emite el sonido del cacareo de las gallinas. Así todos, uno detrás de otro, se van colocando dentro del círculo, emitiendo el mismo sonido.

Cuando todos los niños están dentro del círculo, se agarran entre ellos formando una gran masa y lanzan un enorme "cacareo" colectivo.

Variantes:

- » Hacer la actividad con diferentes sonidos de animales o medios de transportes.
- » Se enseña una canción como "Los pollitos dicen...". Mientras se canta caminar llevando el pulso (tiempos) con el paso, alrededor del círculo trazado en el piso.
- » Cantar la canción y caminar llevando el pulso con el paso y las palmas, alrededor del círculo trazado en el piso.
- » Ejecutar el pulso con balones. Cada niño se sienta dentro del círculo trazado en el piso, tomando un balón con ambas manos; se canta la canción y se ejecuta el pulso de la misma tocando con el balón una parte del cuerpo (hombros, muslos, rodillas, etc.).
- » Sentados en el piso con las piernas separadas tocar el piso con el balón, adelante y a los lados. Cambiar la percusión en cada frase musical.

5) Las Sillas Colaboradoras

Cantidad de participantes:	Todos.
Material Didáctico:	Sillas, radio y música.
Cualidad física o psicomotriz a desarrollar:	Organización.
Objetivo del juego:	Mantener la mayor cantidad de alumnos posibles sobre las sillas.
Dominios de Aprendizaje	
Área Conceptual (Saber):	Descubrir las diferentes posibilidades de movimiento que tiene el cuerpo.
Área Procedimental (Saber hacer):	Experimentar formas, movimientos, ritmos y expresiones corporales.
Área Actitudinal (Ser):	Estar sensibilizado con las actividades a realizar.

Desarrollo del Juego:

(Disponible en la página 51 del Álbum Juega + de 3º Básico)

Se disponen sillas pegadas por sus espalderos, la misma cantidad que la de los participantes. Los alumnos se desplazan bailando al ritmo de la música alrededor de las sillas. Cuando la música cesa los niños deben sentarse sobre las sillas procurando que ninguno toque el suelo. Cada vez se va sacando una silla, por lo que el grado de dificultad será mayor a la hora de lograr que todos se mantengan sobre las sillas sin tocar el piso.

Variantes:

» Si los alumnos son muy numerosos se pueden formar dos equipos que competirán entre ellos.

6) La Cueca

Cantidad de participantes:	Todos.
Material Didáctico:	Radio, música de la cueca y tiza.
Cualidad física o psicomotriz a desarrollar:	Coordinación rítmica.
Objetivo del juego:	Aprender el baile nacional de Chile.
Dominios de Aprendizaje	
Área Conceptual (Saber):	Descubrir las diferentes posibilidades de movimiento que tiene el cuerpo.
Área Procedimental (Saber hacer):	Experimentar formas, movimientos, ritmos y expresiones corporales.
Área Actitudinal (Ser):	Estar sensibilizado con las actividades a realizar.

Desarrollo del Juego:

(Disponible en las páginas 47 y 48 del Álbum Juega + de 4º Básico)

Estos son los pasos básicos para el aprendizaje de la cueca. Con tiza se puede diagramar en el suelo las figuras a formar según la coreografía.

Generalmente el pañuelo se toma con una mano, aunque en ciertos pasajes del baile, como en el zapateo, es común que se tome con ambas manos. La mujer lo mueve dibujando "ochos" imaginarios y círculos en el aire o tapándose coquetamente parte del rostro. El hombre lo agita circularmente a modo de un lazo.

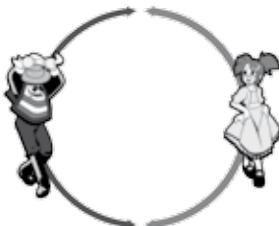
1) Paseo:

Tomados del brazo la pareja camina hasta que el hombre deja a la mujer en su puesto y quedan frente a frente.



3) Media luna:

Se hacen semicírculos en los que el hombre sigue a la mujer cruzando los pies.



6) Vuelta:

Al nuevo grito de vuelta se repite el paso 4.

7) Media luna:

Se repite el paso 3 pero ahora con zapateo que consiste en golpear los pies contra el suelo.

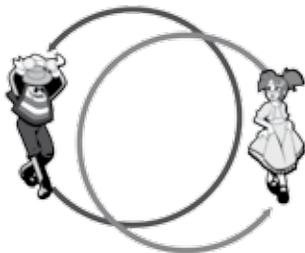
4) Vuelta:

Cuando en el canto se grita "vuelta", ambos se separan levemente e inician una vuelta en 8 para terminar en el lugar que ocupaba el otro.



2) Vuelta inicial:

Al iniciar el canto se hace una vuelta completa, regresando al punto de partida.

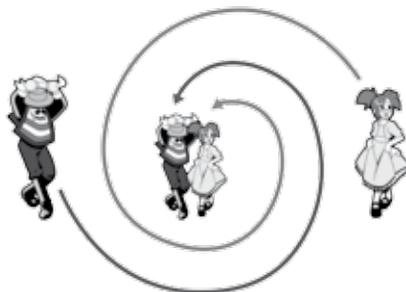


5) Media luna:

Se repite el paso 3 pero ahora con el escobillado que consiste en arrastrar los pies hacia delante.

8) Vuelta final y remate:

Al grito de "vuelta" o "última", la pareja deja de zapatear y realizan un movimiento circular hacia el centro de la pista, hasta quedar juntos.



7) El Trote

Cantidad de participantes:	Todos.
Material Didáctico:	Radio, música de el trote y tiza.
Cualidad física o psicomotriz a desarrollar:	Coordinación rítmica.
Objetivo del juego:	Aprender un baile de la zona norte de Chile.
Dominios de Aprendizaje	
Área Conceptual (Saber):	Descubrir las diferentes posibilidades de movimiento que tiene el cuerpo.
Área Procedimental (Saber hacer):	Experimentar formas, movimientos, ritmos y expresiones corporales.
Área Actitudinal (Ser):	Estar sensibilizado con las actividades a realizar.

Desarrollo del Juego:

Los niños se ubican en parejas. Las parejas de bailarines realizan pasos como si estuviesen trotando. Mientras se mueven avanzan y retroceden rítmicamente. Se toman de las manos y giran para todos lados. Se puede realizar círculo con parejas o túneles.