

PODER: Con este juego se desarrolla el control de los impulsos.

OBJETIVO: Recordar los movimientos asociados a las palabras de la canción y hacerlas a la par, inhibiendo aquellos que no corresponden con lo que debo realizar.

CHOCO-CHOCO-LA-LA

Juego de **autocontrol**

INSTRUCCIONES

Se muestra en forma lenta la canción con los movimientos a realizar, hasta que todos los niños hayan incorporado los movimientos.

JUEGO PROPIAMENTE DICHO

1-Pedir a los/as niños/as que se agrupen de a dos eligiendo a un/a compañero/a para cantar y hacer movimientos con las palmas.

2-Decir que deberán seguir con movimientos de manos una canción.

3-Se dan los pasos para seguir:

-Cada vez que diga choco hay que unir las palmas.

-Cada vez que diga La o lala con los dorsos de las palmas.

-Cada vez que diga te o tete con los puños.

4-Jugar al compás de la música dos o tres veces.

5-Cambiar de compañeros/as y jugar nuevamente.

CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

¿Pudieron hacer los movimientos al compás de la canción?

¿Cómo lograron hacer los movimientos sin equivocarse? ¿Qué fue lo que más les costó? ¿Qué pasaba cuando se equivocaban de movimiento?

NOTAS

Se puede complejizar modificando la velocidad, realizando variaciones con otras partes del cuerpo.

PODER: Con este juego se desarrolla el control de los impulsos.

OBJETIVO: Avanzar hasta el sector que corresponda y quedarse quieto cuando el pollito inglés se de vuelta.

EL POLLITO INGLÉS

Juego de **autocontrol**

INSTRUCCIONES

La docente inicia el juego siendo ella el pollito inglés y haciendo una prueba para que todos entiendan cómo avanzar. Debe establecerse un ritmo y largo de pasos.

JUEGO PROPIAMENTE DICHO

1-Buscar un lugar amplio.

2-Designar a un/a compañero/a que será el pollito inglés y se colocará frente a una pared, a la cual debe cuidar.

3-El resto de los/as compañeros/as estarán del lado opuesto al pollito inglés, bien distanciados.

4-El/la compañero/a designado como "pollito inglés" deberá cantar 1, 2 y 3 ¡pollito inglés!

5-El resto de los/as participantes tendrán que avanzar con pasos cortos, con el objetivo de tocar la pared custodiada.

6-Cuando haya contado hasta tres el guardián, se dará la vuelta y podrá señalar a todos aquellos/as jugadores/as que se estén moviendo, quienes deben volver al inicio y así recomenzar su avance.

7-El /la niño/a que llegue a la pared custodiada toma el lugar del pollito inglés.

CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

¿Cómo consiguieron llegar a la pared custodiada?

¿Cómo lograron quedarse quietos para no tener que volver al inicio? ¿Cómo pudieron controlar el largo de los pasos para cumplir con las reglas?

NOTAS

Para complejizar el juego se puede pedir avanzar hacia la pared custodiada saltando en una pierna, imitando algún animal o hacerlo en parejas tomados del brazo, de espaldas, etc.

PODER: Con este juego se desarrolla el control de los impulsos.

OBJETIVO: Permanecer en la silla cuando no se identifica con las características mencionadas por el cartero.

TRAIGO UNA CARTA

Juego de **autocontrol**

INSTRUCCIONES

La docente se propone en primer lugar como carterera para que todos entiendan el sentido del juego, hasta quedar sentada en algún lugar de la ronda.

JUEGO PROPIAMENTE DICHO

- 1- Sentarse en círculo, mientras un/a niño/a se ubica en el centro representando al/la cartero/a.
- 2- El/la cartero/a expresa: Traigo una carta para... completando la frase con una característica de los participantes. Por ejemplo los que tienen pelo marrón.
- 3- Los que se identifican con ella deben cambiar de silla y el cartero intenta sentarse en ese momento.
- 4- El que queda sin silla es el nuevo cartero/a.

CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

¿Cómo identificaron cuándo levantarse? ¿Qué los/as ayudó a no quedarse sin silla?

NOTAS

Puede complejizarse haciendo referencia a la inicial o terminación del nombre o apellido.

PODER: Con este juego se desarrolla el control de los impulsos.

OBJETIVO: Realizar el movimiento opuesto a determinadas palabras.

JUEGO DE LOS OPUESTOS

Juego de **autocontrol**

INSTRUCCIONES

Practicar juntos la canción para que reconozcan el ritmo. Dar opciones para que surjan opuestos.

Si yo digo Alto....ustedes dicen:

Si yo digo día.... Ustedes dicen:

Si yo digo corto... ustedes dicen:

Si yo digo grande... ustedes dicen:

JUEGO PROPIAMENTE DICHO

1- Buscar un lugar amplio para realizar el juego.

2- Hacer un fragmento de la canción de forma lenta.

"Este juego va a empezar no se pueden equivocar

Si yo digo negro, ustedes dicen blanco.

Negro, negro, negro

Blanco, blanco, blanco..."

3- Cantar la canción completa.

CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

¿Cómo hicieron para encontrar el opuesto y no equivocarse? ¿Qué les ayudó a saber qué palabra había que decir?

NOTAS

Cada vez podrá cantarse más rápido o agregar mayor cantidad de palabras para repetir los opuestos.

PODER: Con este juego se desarrolla el control de los impulsos.

OBJETIVO: Pensar en las emociones propias y considerar la de los demás al momento de actuar.

JUEGO DE LOS CONTRARIOS

Juego de **autocontrol**

INSTRUCCIONES

Mostrar distintos gestos que representen emociones, los/as niños/as deben identificarlos y reconocer las opuestas. Por ejemplo: alegría - tristeza.

JUEGO PROPIAMENTE DICHO

- 1- Formar una pareja para el juego y sentarse frente a frente.
- 2- Uno de los/as niños/as inicia el juego realizando una actividad que su par debe reconocer y realizar la acción o emoción opuesta. Por ejemplo si llora, el otro debe reír, si levanta la mano derecha, el otro debe levantar la izquierda, etc.
- 3- Luego de un tiempo, la docente debe decir "cambio" y se modifican los roles.

CHARLA POSTERIOR AL JUEGO

- ¿Cómo lograron reconocer la emoción o acción opuesta?
- ¿Les costó no imitar la acción que realizó el compañero?
- ¿Cómo lograron controlarse para realizar la contraria?

NOTAS

Se puede complejizar con pares de palabras donde el/la niño/a tenga que encontrar la emoción o acción opuesta rápidamente.