



## MATERIALES PARA LOS PRIMEROS DÍAS

### ACTIVIDADES PARA FAVORECER LA INTEGRACION

#### *JUEGOS*

##### Lazarillo

#### Objetivos:

Crear confianza entre los componentes del grupo para que se ayuden mutuamente.

#### Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

#### Material:

Pañuelos grandes para tapar los ojos.

#### Actividades:

Guiar al compañero/a que tiene los ojos vendados.

#### Desarrollo:

Es imprescindible que se haga en silencio.

Hay que dejar claro que el objetivo del juego no es poner obstáculos a la persona que está ciega.

A través del recorrido pondremos al "ciego/a" en situaciones diferentes: diferenciando ruidos, reconociendo objetos...

Cada uno/a tendrá que poner atención a lo que siente.

La mitad del grupo hará el papel del ciego/a. Todos los/as participantes están en parejas: uno/a será el ciego/a y el otro/a el lazarillo. Los lazarillos elegirán a los ciegos, pero estos últimos/as no sabrán quién les guía.

Después de andar así durante un corto período de tiempo, se hará un cambio de rol.

Para terminar, se hablará con todo el grupo sobre lo que se ha sentido.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



## JUEGOS

### ¿A dónde voy?

#### Objetivos:

Desarrollar la confianza.

#### Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

#### Material:

Grupos de tres.  
Pañuelos para tapar los ojos.

#### Actividades:

Guiar a una persona por medio de sonidos de su gusto.

#### Desarrollo:

Dos alumnos/as se pondrán enfrente, a una distancia de 7-8 metros. Otro alumno/a, con los ojos tapados, se situará entre los/as dos. El/la que no ve no podrá saber dónde están los otros/as dos y estos/as, por medio de sonidos o de ruidos, le tendrán que atraer. Cuando oiga un sonido de su gusto, dará un paso hacia dónde viene el ruido. Si el sonido no le provoca ninguna reacción, se quedará quieto/a. La finalidad del juego es atraer lo más rápidamente posible al ciego/a. Posteriormente, cambiarán los roles en el trío.



## JUEGOS

### Pío-pío

#### Objetivos:

Lograr la confianza y la unión entre los/as componentes del grupo.

#### Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

#### Material:

Pañuelos (A excepción de dos jugadores/as, los/as demás tendrán que tener los ojos tapados).

#### Actividades:

Buscar a la madre gallina o al padre gallo.

#### Desarrollo:

El/la animador dirá al oído a dos alumnos/as que son la madre gallina o el padre gallo. Estos/as se moverán por el aula, pero no pueden decir nada.

Todos los compañeros/as del aula, con los ojos vendados, empezarán a moverse por el aula. Cuando se encuentren con otra persona, le darán la mano y preguntarán: ¿Pío-pío? Si la pregunta del otro/a es también "pío-pío", le soltarán las manos y continuarán andando y haciendo preguntas.

Cuando la madre o el padre gallinas son preguntados, puesto que no responderán, les cogerán de la mano para andar juntos, para ir formando un grupo cada vez mayor. Continuarán de esta forma hasta que todos/as los compañeros/as del aula estén juntos.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



## JUEGOS

### El zoo

#### Objetivos:

Lograr la cooperación entre la pareja para encontrar cuanto antes al otro/a.  
Fortalecer la sensibilidad y la costumbre de escuchar.

#### Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

#### Material:

Carteles que tengan dibujo o nombre de animales (dos carteles por cada animal).

#### Actividades:

Formar parejas escuchando sonidos de animales.

#### Desarrollo:

A cada alumno/a se le entregará un cartel. Cada uno/a tiene que encontrar a su compañero/a, a la persona que tiene el mismo cartel. Para ello, tendrán que imitar el sonido del animal.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



## *JUEGOS*

### Masaje de espalda

#### Objetivos:

Ofrecer al compañero/a sensaciones agradables.

#### Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

#### Material:

No se necesita nada especial.

#### Actividades:

Aprender a comunicarse a través del cuerpo.

#### Desarrollo:

Este juego se hace en silencio.

Todos/as los/as participantes se pondrán en parejas. Uno/a tumbado/a en el suelo, el otro/a de rodillas a su lado. El/la que está de rodillas pondrá sus manos sobre la espalda del otro/a, para cuando el animador/a empiece a hacer diferentes propuestas: mover las manos como si fuera un animal grande, con las puntas de los dedos como un ratón, arrastrándose como una culebra.

Cuando el/la animador/a así lo ordene, cambiará el rol.

Posteriormente, comentarán entre la pareja si ha sido un juego de su gusto.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



## *JUEGOS*

### El espejo humano

#### Objetivos:

Desarrollar la atención hacia el otro/a.

#### Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

#### Material:

Casetes o CD. Aparato de música.

#### Actividades:

Puestos en parejas, uno/a hace los movimientos y el otro/a los imita.

#### Desarrollo:

Los alumnos/as se pondrán en pareja, de pie, uno/a delante del otro/a, y uno/a será el/la guía. Cuando empiece la música, el/la guía de la pareja hará diferentes movimientos, despacio. El otro/a le imitará, haciendo los mismos movimientos. Los jugadores/as no pueden moverse de sus sitios y siempre hará movimientos lentos y tranquilos. Transcurridos algunos minutos, cambiarán los papeles de los miembros de la pareja.

Si los jugadores se mueven rápido, se les dirá que se muevan despacio y suave.



## *JUEGOS*

### Dibujo alternativo

#### Objetivos:

Lograr la cooperación-comunicación para realizar un trabajo.

#### Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

#### Material:

Papeles, pinturas, pinceles.

#### Actividades:

Completar un dibujo en pareja.

#### Desarrollo:

Por turnos, cada componente de la pareja va haciendo un trazo, hasta completar el dibujo.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



## *JUEGOS*

### Construir formas

#### Objetivos:

Lograr la comunicación y la cooperación para realizar un trabajo.

#### Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

#### Material:

CD o cintas. Aparato de música.

#### Actividades:

Completar formas geométricas diferentes entre los alumnos/as.

#### Desarrollo:

Después de poner música suave, los alumnos/as empezarán a moverse por el aula.

Cuando se pare la música, el profesor/a dirá el nombre de una figura geométrica o enseñará el cuadrado, por ejemplo, y entre todos los jugadores/as tendrán que completar con sus cuerpos esa forma, en el menor tiempo posible.

Se puede tener en cuenta el tiempo pero puede ser más importante observar las reacciones de los niños/as: quién manda, quién imita...





## JUEGOS

### Aros cooperativos

#### Objetivos:

Trabajar la idea de la cooperación por medio de la coordinación de los movimientos de los niños/as.

#### Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

#### Material:

Aros de psicomotricidad y aparato de música.

#### Actividades:

Reunir el mayor número posible de niños/as dentro de un aro.

#### Desarrollo:

Después de ponerse en parejas, los dos alumnos/as entrarán dentro de un aro. Cada participante, cogido de un aro, andará saltando por la habitación, mientras haya música. Cada vez que se pare la música, se juntarán dos parejas, poniendo un aro encima del otro y formando uno solo. Continuarán así hasta que el mayor número de alumnos/as entren dentro de un aro.

En este juego se valorarán la simultaneidad de los movimientos y que sean en una misma dirección, con el ritmo adecuado y la habilidad para moverse.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



## JUEGOS

### Amigos submarinistas

#### Objetivos:

Impulsar la comunicación y la coordinación rápida dentro del grupo.

#### Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

#### Material:

Pañuelos grandes para tapar los ojos.

#### Actividades:

Los/as participantes se juntan en grupos (submarinistas), echando las anclas.

#### Desarrollo:

Antes de empezar el juego, se consensuarán los significados de las señales. Por ejemplo, tocar en el hombro querrá decir ir a un lado; un toque en la espalda ir hacia delante; un toque en la cabeza poner las manos delante...

Se harán grupos de entre 4-5 personas y se pondrán en fila, uno/a detrás del otro/a, cogidos del hombro. Salvo el/la de atrás, los/as demás tendrán los ojos vendados. El/la de atrás guía el grupo, utilizando las señales que se han consensuado previamente, mandándolas de atrás hacia delante. La finalidad del juego es unir al mayor número posible de submarinistas. Para ello, el jugador/a que está situado/a el primero en la fila tendrá que agarrarle del hombro al último jugador/a de otra fila, para que se haga un submarinista cada vez más largo.

Al finalizar el juego se pueden mencionar la buena comunicación que se puede dar entre los grupos y las dificultades habidas.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata