

## SESIÓN DE EXPRESIÓN VERBAL.

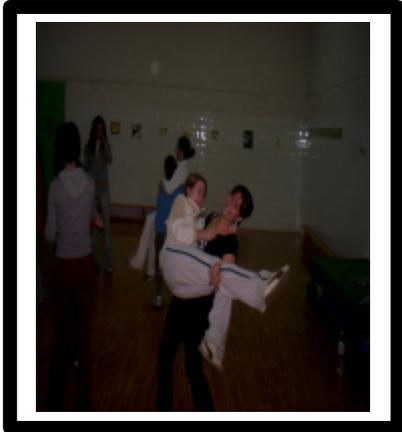
**Actividad:** Curso de Psicomotricidad. Dirección Antonio Escribá y Andrés Navarro  
**Profesor Ponente:** Antonio Sánchez Muñoz. Maestro Diplomado Especialista en E.F.

<u>Tema:</u> "JUEGOS DE EXPRESIÓN VERBAL"	<u>Curso:</u> PSICOMOTRICIDAD <u>Fecha:</u> Sábado 6 – 11 – 2004 <u>Lugar:</u> Sala de aeróbic UMU
--	--

### OBJETIVOS:

- Fluidez verbal del lenguaje, creatividad, desinhibición, imaginación, interacción grupal.
- Reflejos, ejercitación de la memoria, reflejos intuición, tiempo de reacción.
- Desarrollo del lenguaje a través de la descripción de entornos y desarrollo del ritmo a través de diferentes tipos de música.

MATERIAL E INSTALACIÓN: antifaces y pañuelos para tapar los ojos, tarjetas donde se pedirán realizar varias misiones.

<u>TAREA</u>	<u>GRÁFICO</u>	<u>Tº</u>
<p style="text-align: center;"><b><u>Yo me presento</u></b></p> <p><b><u>Objetivos:</u></b> Desinhibición, adaptarse a diferentes ritmos según la música, utilización del lenguaje y expresión verbal para darse a conocer ante personas que no conocemos, creatividad e imaginación.</p> <p>En este juego los participantes se moverán por el espacio al ritmo de la música, cuando se crucen con alguien tendrán que presentarse diciendo su nombre y algo que rime con él "<i>mi nombre es Antonio y soy un demonio y estudio Educación Física, y tú?</i>" a esto la otra persona tendrá que responderle de la misma forma diciendo su nombre con una palabra que rime y que está estudiando. Todo esto a cuantos/as compañeros/as encontremos.</p> <p><u>Reglas:</u> Cada vez se saludará de una forma distinta, es decir, hay que inventar formas originales y divertidas de saludar, ejemplo "<i>saludo príncipe de bel air</i>".</p> <p><u>Variantes:</u> Se pasará a saludarse en parejas donde uno de los componentes de la pareja se presentará así mismo y a su compañero siguiendo las pautas anteriormente dichas, cuando se encuentren con otra pareja será el compañero/a que no ha hablado antes el que se presente. La forma de formar las parejas será por algo que tengan en común ejemplo (color de camisa, ojos, pelo etc.....)</p> <p>La transición al siguiente juego consistirá en que sin previo aviso los participantes tendrán que agruparse por parejas en los que tienen que coincidir en la primera letra con la que comienza sus nombre, Ej. (Ana y Alberto) con ello conseguiremos que se tenga que preguntar a todos los demás participantes por su nombre, para ello se dará un numero limitado de tiempo. Todo ello con música alegre de fondo.</p>	 	

## SESIÓN DE EXPRESIÓN VERBAL.

<u>TAREA</u>	<u>GRÁFICO</u>	Tº
<p style="text-align: center;"><b><u>Cuéntame</u></b></p> <p><b><u>Objetivos:</u></b> Fluidez verbal del lenguaje a la hora de comentar aspectos de la vida de uno mismo, deshinción e interacción grupal entre los participantes.</p> <p>Una vez agrupados (se pueden permitir tríos), un componente de la pareja se presentará al otro contando aspectos de su vida como sus aficiones, preferencias, comidas preferidas, deporte que más nos gusta y de que equipo es, música libros, etc... para ello tendrá un determinado tiempo (1,30 minutos) donde se cambiará el turno al otro componente de la pareja, una vez finalicen los dos tendrán que buscar a otra persona con la que tengan algo en común ellos pueden elegir color de ropa, ojos, pelo.</p> <p><b><u>Variantes:</u></b> La forma de hacer la actividad, desplazándose al ritmo de la música o sentados, se irá alternado unas parejas desplazándose y otras sentadas.</p> <p>La transición a la siguiente actividad será pasar a formar grupos entre 6 y 8 personas los cuales tengan en común aficiones (ejemplo deporte que practican), conocidas en la actividad anterior.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>El Carro de la Compra.</u></b></p> <p><b><u>Objetivos:</u></b> Imaginación, interacción grupal, reflejos, atención y memoria para recordar los productos de la compra.</p> <p>Una vez hechos los diferentes grupos uno de los componentes del grupo comenzará el juego diciendo: "hoy he ido a la tienda de deportes y traigo el carro cargado de (ejemplo: zapatillas de deporte). Seguidamente la persona de al lado tendrá que decir ese producto e inventar otro, así sucesivamente hasta que una de las personas del grupo se equivoque en el orden de las cosas del carro, por lo que tendrá que empezar y proponer otro carrito lleno de cosas diferentes, por ejemplo de la panadería etc...</p>	  	

## SESIÓN DE EXPRESIÓN VERBAL.

TAREA	GRÁFICO	Tº
<p>En la transición a la cuarta actividad, el número de componentes seguirá igual, pero la agrupación será diferente tendrá que haber mismo número de chicos y chicas, si no puede ser así algunos/as tendrán que hacerse pasar por lo que no son. No han de coincidir con ninguna persona del grupo de la actividad anterior.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Cumpleaños Feliz</u></b></p> <p><b>Objetivos:</b> Creatividad e imaginación para imaginar un buen regalo. Expresión verbal además de interacción grupal.</p> <p>Una vez formados los grupos, una persona del grupo tendrá su cumpleaños particular, cada uno de los compañeros/as que forman el grupo hará un regalo sin tener en cuenta el precio, o si es o no material. El/la componente deberá elegir de todos los regalos que le ofrecen sus compañeros, el que más le guste, para ello sólo podrá ser uno, el regalo elegido implicará que la persona del grupo que lo haya hecho pase ahora a tener un cumpleaños imaginario.</p> <p><b>Reglas:</b> No valdrá repetir regalos, se premiará la imaginación y creatividad. La forma de decir un regalo no solo será nombrándolo sino describirlo, decir que utilidad se le podría dar, etc.....</p> <p>En la transición para la quinta actividad se mantendrá también número de componentes del grupo pero ahora la forma de agruparse será por la edad de los componentes.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Acompáñame</u></b></p> <p><b>Objetivos:</b> Expresión verbal y desarrollo del lenguaje en una situación concreta como la de hacer de guía para un ciego.</p> <p>Esta actividad se realizará por parejas en la que uno de los componentes de la pareja hará de persona ciega, el/la guía tendrá que coger una tarjeta en la que pondrá una tarea a realizar, “Ej. Preguntarle a Fulanito la hora” para ello el componente de la pareja que hace de guía a de pensar que su compañero/a es ciego de verdad por lo que tendrá que guiarlo por el complejo deportivo, describirle por donde va, que hay, avisarle de los obstáculos arquitectónicos que pueda haber, escalones, rampas, etc..</p>	 	

## SESIÓN DE EXPRESIÓN VERBAL.

<u>TAREA</u>	<u>GRÁFICO</u>	Tº
<p>El guía también contará de que consta la misión a su compañero/a ciego, una vez que los dos hayan llegado al punto donde se realiza la tarea, el ciego tendrá que hacer la tarea que dice la tarjeta. Una vez realizada la tarea deberán volver otra vez a la sala de aeróbic, una vez hayan vuelto todos se hará una puesta en común donde se verá la importancia de la expresión corporal en un caso tan concreto como este, en el que somos guías de una persona ciega.</p> <p>Para buscar una mayor participación cogeremos una pelota y la lanzaremos entre los participantes para que expongan sus valoraciones sobre la experiencia.</p>		



# BIBLIOGRAFÍA



Escribá Fernández-Marcote A.(1998).”Los juegos sensoriales y psicomotores en Educación Física. ED. Gymnos.

Escribá A. Y Cols.(1999).”Psicomotricidad. . Fundamentos teóricos aplicables a la practica”. ED. Gymnos.