

## 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, deshinibición, imaginación, interacción grupal.
- Reflejos, ejercitación de la memoria, reflejos intuición, tiempo de reacción.
- Desarrollo del lenguaje a través de la representación de acciones inventadas por los alumnos/as y desarrollo del ritmo a través de diferentes tipos de música.



MATERIAL E INSTALACIÓN: Utilización del propio cuerpo para representar escenas, además de cartulinas de puntuación.

<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> Deshinibición, 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>Cuentame</u></b></p> <p><b>Objetivos:</b> Fluidez verbal del lenguaje a la hora de comentar aspectos de la vida de uno mismo, deshinibición e interacción grupal entre los participantes.</p> <p>Una vez agrupados por parejas (se pueden permitir trios), 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><i>Variantes:</i> 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>Objetivos:</b> Imaginación, interacción grupal, reflejos, atención y memoria para recordar los productos de la compra.</p> <p>Una vez formados 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>	 <p>A cartoon illustration of two people sitting on the floor and talking. A speech bubble from the person on the left says "¡¡ HOLA !! ¡¡ YELLANO...".</p>  <p>A photograph showing a group of people sitting in a circle on a wooden floor in a gymnasium, engaged in an activity.</p>  <p>A cartoon illustration of a woman with a shopping cart talking to three people. A speech bubble from the woman says "VENGO DEL MERCADO". The three people have speech bubbles containing drawings of a shoe, a pair of hands, and a piece of fruit.</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>La Historia Interminable</u></b></p> <p><b>Objetivos:</b> Creatividad, imaginación y desarrollo del lenguaje para narrar la historia. Atención para seguir la parte siguiente de la historia. Deshinibición y memoria para representarla después en publico</p> <p>Los participantes sentados en el suelo formando un círculo. Paco, comienza a contar una historia, parando de hablar en el momento que señala con su mano a Maria Jesús, que tiene que continuar la historia, y así sucesivamente. En lugar de una historia , se pueden proponer nombres de objetos, marcas comerciales, etc...</p> <p>Al final de la actividad se propondrá a un grupo que expongan su historia, contando cada componente el trozo de historia que se ha inventado.</p>	 <p>A black and white line drawing of a birthday party. A girl in the center is celebrating her birthday. She is surrounded by four other children. One boy is kneeling and presenting a gift. Another boy is sitting on the floor, also with a gift. A girl is sitting on the floor, looking at the gifts. There are speech bubbles above the children, some containing drawings of gifts like a cake, a gift box, and a present.</p>	
	 <p>A black and white line drawing of a group of four children sitting in a circle on the floor, engaged in a storytelling activity. One child is standing and pointing towards another child who is sitting. There are speech bubbles above them, one containing the text "ERASE UNA VEZ...".</p>	

## SESIÓN DE EXPRESIÓN VERBAL.

<u>TAREA</u>	<u>GRÁFICO</u>	Tº
<p>Una vez que cada grupo haya preparado su historia tendrán que representarla para ello dispondrán de materiales como aros, picas, pelotas, conos, etc...., cada participante hará de narrador en la parte de historia que le ha tocado representar, mientras que los demás componentes harán las acciones que está narrando el componente de su grupo, la función de narrador irá de componente en componente donde narrará cada uno la parte de la historia que ha inventado.</p> <p>Después le tocará dar puntuación a un grupo determinado donde dirá el porque de esa nota, ganará el grupo que mayor puntuación obtenga.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>¿Qué está pensando la profe?</u></b></p> <p><b><u>Objetivos:</u></b> comprensión de lo que el participante nos quiere decir, reflejos – intuición relacionados con el tiempo de reacción para acertar la respuesta del objeto que estamos describiendo.</p> <p>Uno de los participantes del grupo comienza a pensar en un objeto de la sala, que lleve otro compañero, etc..., lo ha de describir de manera minuciosa, es decir de que material esta hecho, su forma, tamaño, su utilidad.... el jugador del grupo que lo acierte se llevará un punto y le tocará a él describir otro objeto para que lo acierten el resto de participantes.</p> <p><b><u>Variantes:</u></b> se propondrán temas para describir objetos relacionados.</p> <p>Para finalizar la sesión se mantendrán los grupos y se pasará a realizar la siguiente actividad.</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.