

JUGAMOS AL "JUEGO DE LOS GESTOS"

- Este juego es de participación de todos los estudiantes del curso guiados por el maestro/a.

Sugerencias:

- Las actividades al principio pueden ser inventadas por los y las estudiantes o sugeridas por el/a maestro/a.
- Para que el juego sea más interesante se sugiere salir al patio de la escuela, para que se sea más dinámico el juego.
- Se puede realizar una premiación al/a estudiante que logre mas aciertos.

Sentido del juego:

Los y las estudiantes deberán adivinar qué actividad realiza mímicamente un compañero que el/a maestro/a saca a la pizarra o al medio de los sus compañeros. El/a estudiante que primero acierte pasa a ocupar el lugar del anterior.

1er. Paso.

- Todos los estudiantes se forman en círculo donde todos puedan verse, con una distancia ligera.

2do. Paso.

- El maestro/a elige un estudiante al azar, para que pueda realizar la mímica de una actividad.

Ejemplos de actividades:

- Comer o beber.
- Abrir y cerrar un grifo.
- Coser.



- Lavarse las manos, la cara...
- Pintar con brocha.
- Cortar con una sierra.
- Escribir, leer un libro.
- Tocar un instrumento musical, etc).

EL primero que adivine el gesto que está haciendo el/a compañero/a, toma el lugar para realizar otro gesto.

3er. paso.

Una vez conocida el juego, implementamos en la ronda musical "LOS POLLITOS DICEN", para esto se deben utilizar los siguientes gestos:

- Aleteo de un pollito.
- Apetito.
- Frio.
- Indicar con los dedos el maíz.
- abrazar o mecer.
- Dormir.
- Despertar.
- Pedir comida.
- El caminar de un pollito.



4to. paso.

Una vez que todos los estudiantes logren memorizar los gestos de la ronda, empezamos todos a cantar y realizar la mímica de la ronda acompañados de la música.