

GUÍA DE FISIOTERAPIA EDUCATIVA

RECURSOS Y ACTIVIDADES PARA APRENDER JUGANDO

DIRIGIDA A ALUMN@S CON DIVERSIDAD
FUNCIONAL FÍSICA Y SUS FAMILIAS

FISIOTERAPEUTAS EDUCATIVOS
DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS



A nuestros alumnos y alumnas.

AUTORES

Silvia Arias García

Cristina Carpintero García

María Carrión González

Chaxiraxi Patricia China Montañez

Tatiana Cosamalón Gan

María Elena de Castro Casares

Bárbara González Pérez

María Delfina Gil López

Mirian López Álvarez

Roberto Martínez Álvarez

Adriano Méndez Avello

María Belén Menéndez Rodríguez

Rubén Molina Molina

Bárbara Sofía Ruiz Llames

María Vanesa Serrano Gonzalo

COORDINADORAS:

María Aránzazu Fraile Nava

Raquel Pinto Peñuelas

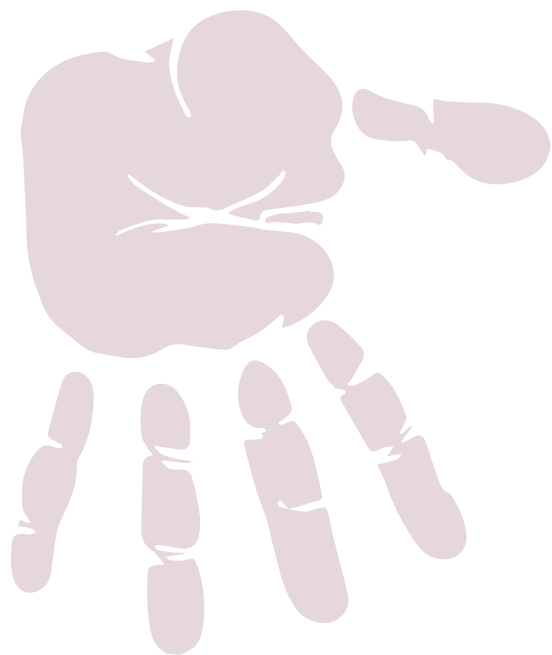
Esta guía ha sido elaborada en la Comunidad de Prácticas 2020GC0796.001 del I.A.A.P. "Guía de Recursos, juegos y apps lúdicas de motricidad fina y gruesa para familias de alumnado con discapacidad física". Fecha de finalización 30 de junio de 2020.

AGRADECIMIENTOS

A nuestras compañeras Rosa M^a Bachiller Martínez, por su inestimable colaboración en esta guía; a Silvia Arias García, por su gran trabajo de maquetación; y a Susana Blanco Magadán y María José Lamagrande Arias, por su ayuda y apoyo.

A los niños y niñas que aparecen en las imágenes de esta guía: Adela, Adrián, Ainara, Alba, Alma, Andrea, Carmen, Covadonga G., Damián, Dylan, Felipe, Gonzalo, Helena, Irene, Iyana, José, Juan, Kiko, Leire F., Leire N., Llara, María C., María F., María G., Martina, Omar, Román, Sergio, Silvia, Sofía, Xana, Yago, Yaiza y sus familias.

1. INTRODUCCIÓN	6
2. QUÉ ES ESTA GUÍA	10
3. ANTES DE JUGAR	21
4. ESTIMULACIÓN MULTISENSORIAL	39
5. MOTRICIDAD FINA	55
5.1. ACTIVIDADES	57
5.2. OTROS JUEGOS	114
5.3. APLICACIONES	125
6. MOTRICIDAD GRUESA	138
6.1. ACTIVIDADES	141
6.2. JUEGOS TRADICIONALES	202
6.3. APLICACIONES	217
6.4. VIDEOJUEGOS	223
7. OTRAS APLICACIONES	310
8. JUEGOS RESPIRATORIOS	318
8.1. JUEGOS DE SOPLO	322
9. RUTINAS Y ACTIVIDADES DE LA VIDA DIARIA (AVDS)	338
9.1. RUTINAS	343
9.2. APLICACIONES AVDS	353
10. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	359



INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

Este grupo de trabajo y esta recopilación de actividades y juegos, en diferentes presentaciones, surge de la necesidad que tenemos los fisioterapeutas de educación de transmitir, ofrecer y presentar a las familias **actividades lúdicas, artísticas y deportivas** que puedan **facilitar el desarrollo funcional de nuestro alumnado**.

Todos nosotros nos planteamos como objetivo **empoderar a las familias** para que puedan **mejorar el funcionamiento global del niño/a**, aprovechando sus propios recursos y su entorno natural.

Desde hace años, los fisioterapeutas de educación ponemos en común nuestros trabajos y experiencias, lo que nos enriquece y permite conocer nuevos recursos, ampliar actividades y diseñar estrategias de abordaje con otros puntos de vista. Todo ello, siendo muy conscientes también, de que **cada niño/a y cada contexto son únicos**. Hablamos de materiales, escalas de evaluación, abordajes terapéuticos...

Iniciamos este grupo de trabajo en un periodo singular y especial porque nuestra vida cotidiana ha cambiado debido a la pandemia global COVID-19 que sufrimos. Esto nos lleva a abordar con más urgencia este primer objetivo de recopilación de actividades y juegos que ayuden a nuestro alumnado y a sus familias a mantener una actividad que fomente el aprendizaje, mantenga y **mejore la función músculo-esquelética, motive la participación y favorezca el desarrollo integral del niño/a**.

La evidencia científica en fisioterapia pediátrica señala la importancia de la actividad de nuestros alumnos/as en su vida diaria, la relevancia de la participación en su entorno y en las rutinas cotidianas para que logren ser más funcionales, con las ayudas puntuales que necesiten o los productos de apoyo necesarios.

Consensuamos con los alumnos/as y sus familias objetivos reales y concretos de interés para el niño/a. Buscamos actividades que impliquen un entrenamiento de la fuerza, es decir, una actividad física que pueda realizarse a través de un juego, actividad recreativa o deportiva, que sea **repetitiva** y a su vez que sea practicada en **diferentes ambientes relevantes y cotidianos**. Se trata de diseñar **objetivos funcionales** que podamos incluir en las **actividades del hogar, en el juego, en los entornos naturales...** Es importante que los padres, los profesores/as y las personas que están alrededor del niño/a sepan y participen en los objetivos a lograr y, por tanto, que sean capaces de identificar en qué momento el niño/a está aprendiendo a ejecutar o realizar la actividad funcional. Es preciso conocer sus rutinas y saber en qué momentos el niño/a puede practicar los patrones de movimientos o la situación de entrenamiento deseada. Esto hace imprescindible un feedback, una información, un diálogo con los padres, con la familia, con los educadores para lograr ese entorno enriquecedor, inclusivo y significativo para nuestro alumno/a, que le ofrezca la oportunidad de participar. Estamos seguros de que esta participación permitirá **incrementar su nivel de autonomía y calidad de vida**.

El fisioterapeuta cuenta con estos materiales para proponer a cada alumno/a y a sus familias aquellas actividades, aplicaciones de internet, imágenes... más adecuadas para lograr los objetivos terapéuticos, funcionales y significativos previamente establecidos.

Nuestra meta es la tarea en relación con el entorno y las características de cada niño/a. En el entorno encontraremos factores positivos y negativos que influirán en la realización de las tareas. Nuestro objetivo será optimizar el desempeño y proporcionar una mayor **autonomía y participación** modificando los factores negativos del entorno cuando éstos se presenten. En cada caso, y con arreglo a las actividades lúdicas que se proponen, buscamos la repetición de tareas funcionales, tareas que permitan la producción y organización de movimientos y nuevas estrategias de aprendizaje relevantes para el niño/a. Se trata de aprovechar los

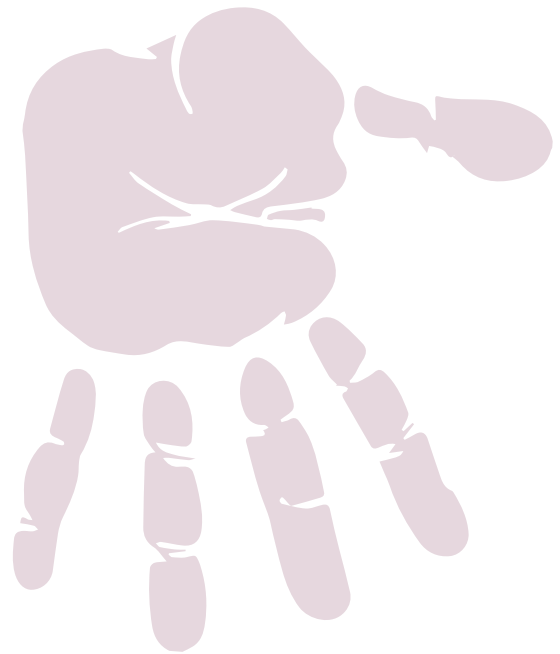
contextos naturales del niño/a y las situaciones frecuentes que se presenten en familia. Es efectivo involucrar a la familia en juegos para que interactúen todos, incluyendo hermanos/as, abuelos/as... ofreciendo la oportunidad de **disfrutar el tiempo** que pasan con sus hijos e hijas, unificar esfuerzos y aprender a entender las necesidades de su hijo/a.

El **juego** es un gran recurso para el aprendizaje. Se produce en un entorno natural y significativo para el niño donde muestra su interés por participar, adueñarse del juego, dominarlo y se dan las respuestas más ajustadas que pueden trasladarse después a otros contextos. La motivación por el juego facilita la participación y el propio acceso a la autonomía e integración.

Además de todo lo comentado, es importante hacer **seguimiento y valoración continuada** de la intervención, de las actividades realizadas y de los resultados obtenidos, siendo **flexibles** para adaptarnos a las demandas que surjan. Y por último, ser capaces de reajustar los objetivos a partir de esta evaluación continua.

Para cada niño/a, además de una propuesta variada de actividades, el fisioterapeuta plantea otros aspectos de la vida diaria que pueden ser enriquecedores para él: **posicionamientos** a tener en cuenta, **productos de apoyo** si se necesitan y las **tareas concretas a entrenar** o considerar. Pensamos en los posicionamientos, no como algo pasivo, sino como la base para favorecer el desempeño de una tarea, de un juego y de una actividad funcional. Sin olvidar su contribución al mantenimiento de posturas adecuadas, punto clave para evitar la aparición de malformaciones musculo-esqueléticas.

Realizamos este trabajo con la misma ilusión que esperamos sea recibido por nuestros alumnos/as y sus familias.



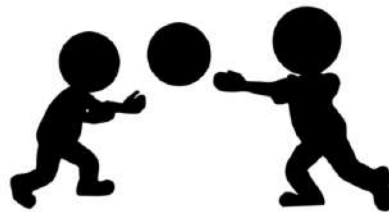
¿QUÉ ES ESTA GUÍA?



¿QUÉ ES ESTA GUÍA?

Un propuesta
de movernos
divertida.

Una
invitación
a jugar.



Un encuentro
con la familia.

Participación
y autonomía.



El desafío de
aprender jugando.

Una biblioteca
de actividades
divertidas.



¿QUÉ QUEREMOS CONSEGUIR?

Autonomía y participación en las rutinas.



Multiplicar las oportunidades para aprender y divertirnos.

Convertir el juego en una terapia y la terapia en un juego.



¿CÓMO?



Con tareas
y
entornos adaptados.

¡Jugando!
Porque con el juego me relaciono, aprendo, expreso mis sentimientos...



Repitiendo
una y mil veces...

¡Motivando!
Porque la motivación es la gasolina del cerebro y sin ella no hay aprendizaje.



¿QUÉ ACTIVIDADES?

¡Divertidas!

Adaptadas a ti



**Acordes a tus
capacidades.**

**Buscamos movimiento
funcional.**

**Pensando en
nuestros objetivos.**

**Que supongan un
desafío.**

¿CÓMO LAS ESCOGEMOS?

¡Eliges tú!
Buscamos tareas
que te interesen
y motiven.



Con ayuda
de tu
FISIOTERAPEUTA.

Modificamos
el entorno en
familia.



Juntos
lo
conseguiremos.



LO PONEMOS EN PRÁCTICA...

Ready, steady and go...



ADAPTAMOS:
materiales,
posturas,
reglas del juego...



Productos de apoyo: si precisas...



Posturas: según tus necesidades y el tipo de juego.

**Para conseguir lo más importante:
QUE PARTICIPES.**

Y CUANDO YA NO SUPONGA UN RETO...



¡Buscaremos otro reto!



¿Qué te apetece conseguir?

¿Y LOS MATERIALES?

Échale
imaginación.



Variados:
diferentes texturas,
tamaños...

Busca en el armario:
arroz, harina,
pinzas...

No necesitas
comprar nada.



¿Y si no tengo
tablets...?
No te preocupes,
los juegos de siempre
desarrollan
la imaginación.

BLOQUES DE ACTIVIDADES (1)

- **Antes de jugar.**

Posicionamiento.

- **Estimulación multisensorial.**

- **Motricidad fina:**

Actividades.

Otros juegos.

Apps.



BLOQUES DE ACTIVIDADES (2)

- **Motricidad gruesa:**

Actividades.

Juegos tradicionales.

Apps y videojuegos .

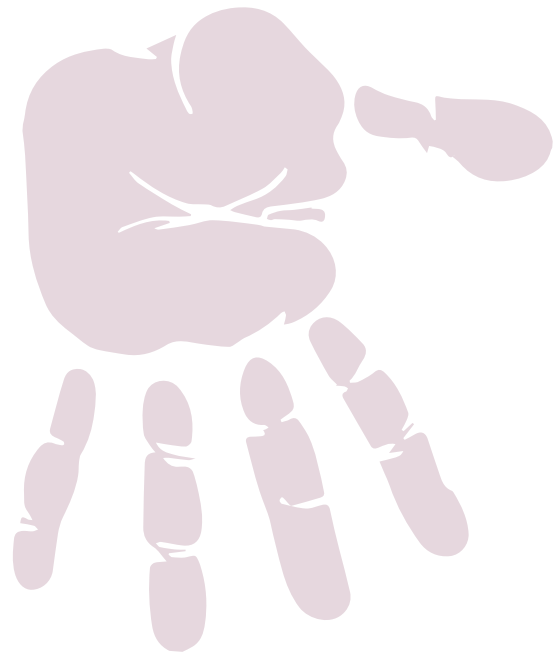


- **Otras apps.**

- **Juegos respiratorios.**

- **Rutinas y actividades de la vida diaria.**

¡ A jugar !



ANTES DE

JUGAR



ANTES DE JUGAR

Una buena postura para jugar nos ayuda a concentrarnos, a cansarnos menos, a movernos con más facilidad y a mejorar la participación.

El **posicionamiento** es fundamental para:

- Mejorar el **control postural**.
- **Prevenir o retrasar la aparición de deformidades** músculo-esqueléticas.
- **Optimizar la función** de las extremidades superiores y el control voluntario de nuestros movimientos.
- Mejorar la función **cardiorrespiratoria y digestiva**.
- Mejorar nuestra **capacidad perceptiva** (vemos y percibimos mejor).

Y todo esto para lograr **la participación** efectiva de nuestros hij@s y alumn@s en las actividades de la vida diaria, en los juegos y en los aprendizajes.

Cada niño es único y sus necesidades cambian según el medio y el momento. Presentamos **estrategias globales** que pueden ayudar en casa para alcanzar el objetivo de jugar más tiempo y mejor. El fisioterapeuta, tras su valoración previa y específica, plantea la posibilidad de introducir productos de apoyo. En equipo con el resto de profesionales, con los padres y con el niño/a decidimos el tipo de posicionamiento más adecuado. Buscamos conseguir **con la mínima ayuda, la máxima función**.

A veces necesitamos **productos de apoyo** más elaborados **que podemos realizar y/o idear** nosotros (asientos de escayola, bipedestadores sencillos, adaptadores de grifos, bolígrafos, mandos...) caseros y prácticos.

Otras veces, precisamos productos de apoyo y ayudas técnicas distribuidas por las ortopedias que ofrecen **la variabilidad postural** necesaria para obtener una buena sedestación, bipedestación, marcha o desplazamiento a lo largo del día. Hay niñ@s que requieren un **programa de control postural** que favorezca un buen alineamiento en las distintas posturas recomendadas. Estos programas facilitan la aparición de ajustes posturales, el desarrollo del sistema músculo-esquelético (preservación de la cadera, elongación muscular), la mejora de la función, el aprendizaje y el desarrollo personal. Se plantean en interacción con el entorno a través del juego, de las actividades de la vida diaria, de los intereses del niño...

Trabajamos en equipo y con reevaluación constante para mejorar el estado global del niño/a: **su bienestar emocional**, su desarrollo y su calidad de vida.

ANTES DE JUGAR

**LAS BUENAS POSTURAS
TE AYUDAN A MANTENER
UN BUEN CONTROL POSTURAL,
A MOVERTE MEJOR...
¡ES UN BUEN PLAN!**



SENTADOS

Premisas:



PIES EN EL SUELO



ESPALDA APOYADA

Estabilidad del tronco para poder hacer ajustes posturales, movimientos selectivos, mantener la atención, ver mejor...



SENTADO BIEN ATRÁS

SENTADOS

¿Con ayuda? Lo valoramos...



SEPARACIÓN DE EXTREMIDADES



SENTADOS

A veces son necesarios productos de apoyo más elaborados...



SILLAS DE RUEDAS



Nos ayudan a mantener la longitud de los músculos.

FÉRULAS DE EXTENSIÓN DE RODILLAS

SENTADOS

Otros productos de apoyo:



ASIENTOS DE YESO:

- Favorecen la estabilidad del tronco.
- Disminuyen el riesgo de luxación de caderas.

(Elaborados por su fisioterapeuta)

SENTADOS

NO recomendable:



**SENTADO
EN W**



**EXCESIVA
FLEXIÓN,
INSEGURA,
¡¡¡INESTABLE!!!**



SENTADOS

Opciones...



**REPOSAPIÉS
CASERO**



ATRIL



**MESA ATRIL:
con libros, tacos, cajas...**

La inclinación de la mesa facilita la función manual

SENTADOS

Controlamos la postura...



ESPALDA BIEN APOYADA



**JUEGO
EN LA LINEA
MEDIA**



**CON UNA CUÑA O COJÍN QUE AYUDE A
EXTENDER EL TRONCO**

EN EL SUELO

Cambiamos de postura...

IMPORTANTE



SENTADA SIRENITA



SENTADA INDIA



**DE RODILLAS.
CON APOYO...**

EN EL SUELO

Boca abajo...



Mejoramos el control de la cabeza y la extensión de las caderas y de la columna vertebral.

¿Demasiado difícil?
¿Con una cuña o cojín?



Mientras juego, veo la tele...



DE PIE

Beneficios de la bipedestación:

**MEJORA
LA FUNCIÓN
DEL MIEMBRO
SUPERIOR**

**AUMENTA
LA FUERZA
MUSCULAR**

**DISMINUYE
LAS
CONTRACTURAS**

**MEJORA
LA
VISIÓN**

**MEJORA
RENAL E
INTESTINAL**

**AUMENTA
LA DENSIDAD
MINERAL ÓSEA**

**MEJORA
CARDIO
RESPIRATORIA**

**MEJORA EL
DESARROLLO
OSTEO-
ARTICULAR**

**MEJORA
EL CONTROL
POSTURAL**



DE PIE

En marcha...



**Elegimos el
juego y
buscamos todas
las adaptaciones
y ayudas...**



**Jugar de pie,
pasar menos tiempo
sentado.**



**Con un poco de
ayuda puede
lograrse.**

¡ES UN GRAN PLAN!

DE PIE

Con ayudas...



**Siguiendo programa
de bipedestación
individualizado con
ayuda de su
fisioterapeuta**



**Bipedestador de
yeso**

**Para lograrlo
casi SOLO**



DE PIE

Elevamos la tarea...



**¡¡¡En busca
del
ENDEREZAMIENTO!!!**



DE PIE

Jugamos...



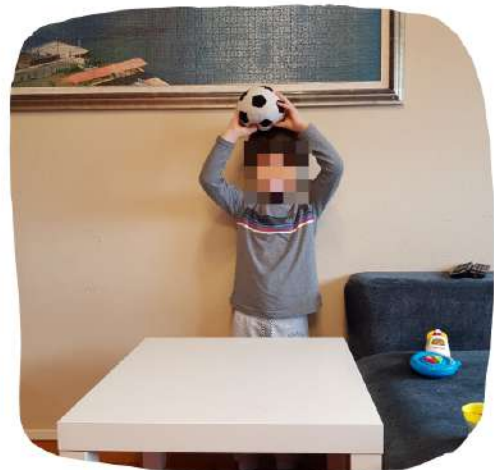
BIPEDESTADOR



**BIPEDESTADOR
DE YESO**



**APOYADO EN LA
PARED**



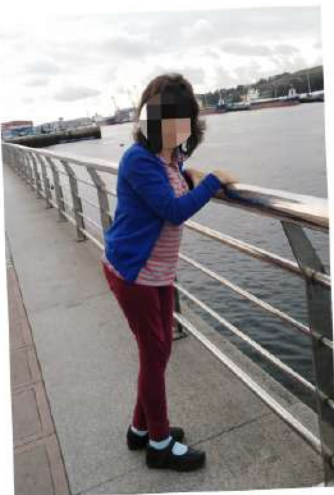
**CON LA MESA
DELANTE**

A JUGAR

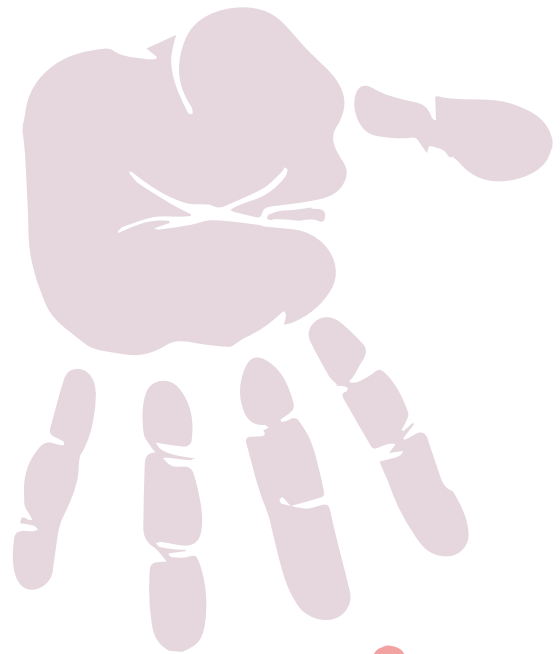
¿Jugamos juntos?



"Jugar para un niño y una niña es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo para entenderlo"
Francesco Tonucci



¡Lo hemos conseguido!



ESTIMULACIÓN MULTISENSORIAL



ESTIMULACIÓN MULTISENSORIAL

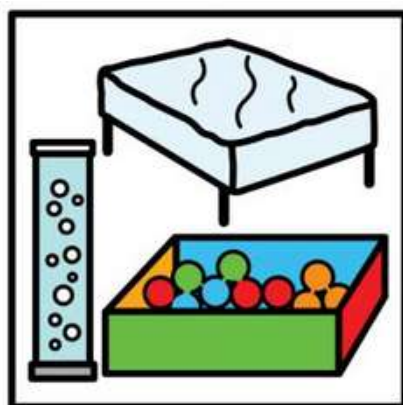
¿Qué es? Una forma de favorecer el **despertar de las sensaciones corporales**. Con estos ejercicios favorecemos la comprensión de los otros, del mundo y de nosotros mismos.

¿Cómo lo hacemos? A través de estímulos y actividades significativas. Partiendo siempre de las necesidades básicas del niño, así como de su desarrollo real. Las podemos realizar con o sin material. Lo más importante es saber qué queremos trabajar.

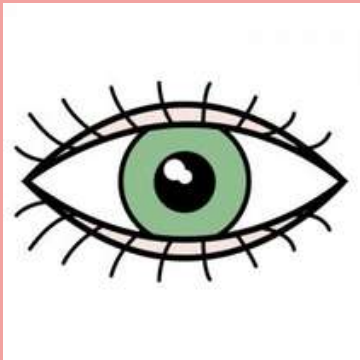
Los **5 sentidos básicos** para realizar la estimulación son la vista, el olfato, el gusto, el oído y el tacto. Pero también es fundamental potenciar el **sistema vestibular y la vibración**.

La **Estimulación Multisensorial** es un conjunto de ejercicios que pueden realizarse tanto de forma **global** como de forma **precisa**. Por tanto, hemos querido dedicarle un apartado propio en esta guía para que sea más fácil de entender y de poner en práctica.

A continuación, os adjuntamos una explicación y ejemplos de cada sentido.



Vista



ARASAAC

¿QUÉ QUEREMOS TRABAJAR?

- Seguimiento.
- Discriminación figura/ color.
- Percepción espacial.
- Respuesta a la luz.
- Reconocimiento visual.
- Enfoque.
- Fijación.

¿CÓMO LO HACEMOS?

- Caja de luz.
- Linternas.
- Oscuridad.
- Bolsas y botellas sensoriales...

Además, existen muchos vídeos de estimulación visual disponibles en internet.

Botellas sensoriales



INSTAGRAM @playfullyprimary

¿CÓMO LO HACEMOS?

Necesitamos botellas de plástico vacías de un tamaño pequeño para que sean manejables.

Podemos introducir:

- **Legumbres: para hacer botellas sonoras.**
- **Pompones, purpurina, gomas, virutas de colores...**

Añadimos agua y un poco de gomina de pelo. Las llenamos hasta el borde y cerramos la botella.

Es muy importante cerrar el tapón de la botella pegándolo con silicona. Así no se puede abrir y no se pierde el contenido por el movimiento. Es una actividad muy sencilla y súper divertida.

Bolsas sensoriales



¿CÓMO LO HACEMOS?

Para confeccionar esta actividad necesitamos: bolsas herméticas, gomina para el pelo, colorante, cuencos y una cuchara.

En los cuencos mezclamos bien el gel y los colorantes, y en cada bolsa meteremos dos colores diferentes.

¿Jugamos?

Con el dedo podemos dibujar diferentes cosas: letras, números, formas...

Un juego en el que desarrollamos la parte sensorial y la escritura.

Caramelos mágicos



¿CÓMO LO HACEMOS?

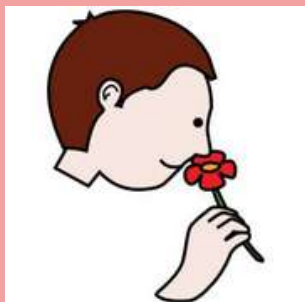
Haremos este juego con caramelos recubiertos de azúcar de colores. Se colocan uno por uno en círculo como indica la fotografía.

Se vierte un poco de agua en el centro y...
¡magia!

Se forma un bonito efecto de colores que encantará a los peques.

Con esta actividad, trabajamos la pinza del pulgar y el índice, además de la estimulación visual (discriminación de colores).

Olfato y Gusto



ARASAAC

¿QUÉ QUEREMOS TRABAJAR?

- Sentir olores y sabores.
- Agrado o desagrado.
- Favorecer la deglución, masticación.

¿CÓMO LO HACEMOS? OLFATO

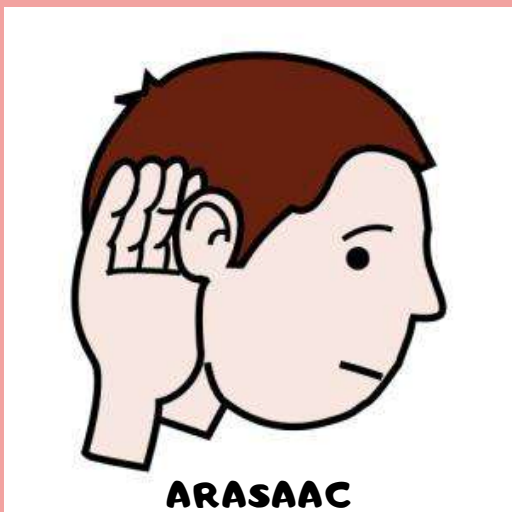
- Bolsas con objetos con olor como café, laurel...
- Tarritos de esencias o colonias.
- Polvos de talco.
- Frutas, velas, rotuladores.

¿CÓMO LO HACEMOS? GUSTO

- Exposición a variedad de sabores y texturas.
- Degustación de frutas, dulces, refrescos, líquidos fríos o calientes...



Oído



¿QUÉ QUEREMOS TRABAJAR?

- Reconocer sonidos.
- Discriminar e interpretar los sonidos.
- Recordar sonidos.

¿CÓMO LO HACEMOS?

- Cascos de música.
- Altavoces, radio...
- Nuestro habla, respiración.
- Sonidos de la naturaleza.
- Sonidos de animales.
- Sonidos fuertes y débiles.
- Agudos y graves.

¿CÓMO LO HACEMOS?

- Duración y secuencia de sonidos.
- Escucha ritmos y rimas, pequeñas canciones para trabajar la memoria auditiva...



Los 3 sentidos que no debemos olvidarnos de trabajar

TACTO / SOMÁTICA

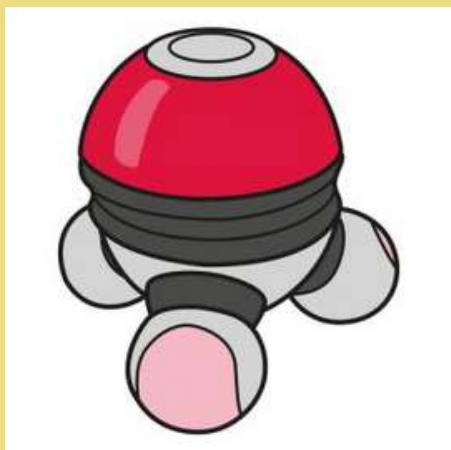


ARASAAC

¿POR QUÉ?

- Son el punto de partida.
- La base de nuestra orientación.
- Es la mejor forma para percibir nuestro cuerpo y a continuación nuestro entorno.

VIBRACIÓN



ARASAAC

VESTIBULAR / EQUILIBRIO



ARASAAC

Pasta mágica



¿CÓMO LO HACEMOS?
Hay muchas recetas de pastas o masa. Ésta es una proporción de cuatro cucharadas de harina, una de cacao en polvo y un poco de aceite.

Esta masilla nos aporta otro tipo de sensación. Cuantos más objetos toquemos con distintas texturas, mejor será nuestra sensibilidad.

Vamos a darle la forma que queramos, con las manos, con los pies... ¡A jugar!

Dibujando con el dedo



¿CÓMO LO HACEMOS?

Necesitamos un recipiente en el que podamos poner nuestro ingrediente para dibujar.

Podemos utilizar arroz, harina, azúcar, sal, polvo de cacao... Y tener nuestros dedos preparados para dibujar: letras, líneas, formas...

Es una actividad sensorial en la que también trabajamos la coordinación y la destreza manual.

Confeti



¿CÓMO LO HACEMOS?

**¡El confeti nos encanta!
Podemos comprarlo o
podemos crearlo cortando
trozos de papel de colores.**

**Haremos lluvias de confeti,
lo cogeremos con las manos,
con los pies, lo soplaremos...
pero al final de todo, hay
que recoger cada papel
para volver a usarlo en otro
momento.**

**Es una actividad sensorial
en la que también juega un
papel importante la
motricidad fina, tanto al
preparar el confeti (si lo
creamos nosotros), como al
recogerlo.**

Más actividades somáticas



RECONOCIMIENTO DE OBJETOS: CAJA MISTERIOSA.



Hacemos una ranura en la tapa de una caja. Para que no se vea qué hay dentro, forramos la abertura con tela o goma eva. ¿Qué habrá en la caja?

Vibración



¿QUÉ QUEREMOS TRABAJAR?

Ayudar a percibir la estructura ósea de nuestro cuerpo, nuestro esqueleto. Nos ayuda a reconocer nuestro cuerpo.

¿CÓMO LO HACEMOS?

- Usar un vibrador en distintas zonas o colocarlo cerca pero sin tocar.
- Percutir con nuestras manos el cuerpo.
- Podemos usar distintos ritmos.

¿CÓMO LO HACEMOS?

- Jugar con nuestra voz.
- Tocar instrumentos con caja de resonancia.
- Tocar un altavoz.
- Bañera con burbujas.
- Traqueteo por caminos.
- Secador, cepillo eléctrico.

Vestibular / Equilibrio



ARASAAC

¿QUÉ QUEREMOS TRABAJAR?

**Conocer la relación de la
cabeza con respecto a
nuestro cuerpo.**

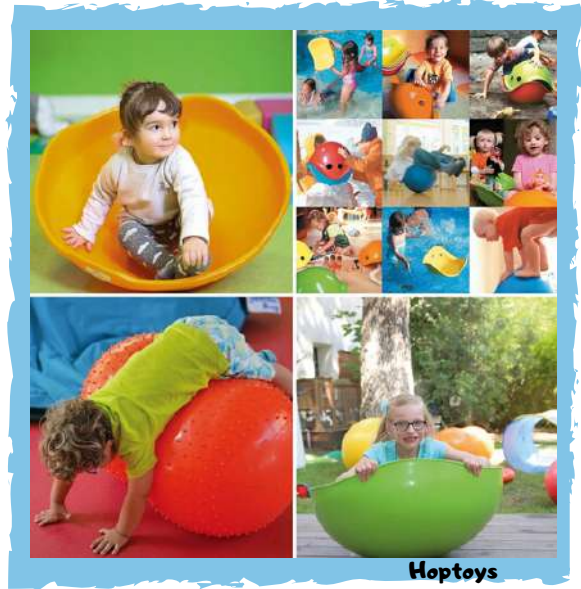
¿CÓMO LO HACEMOS?

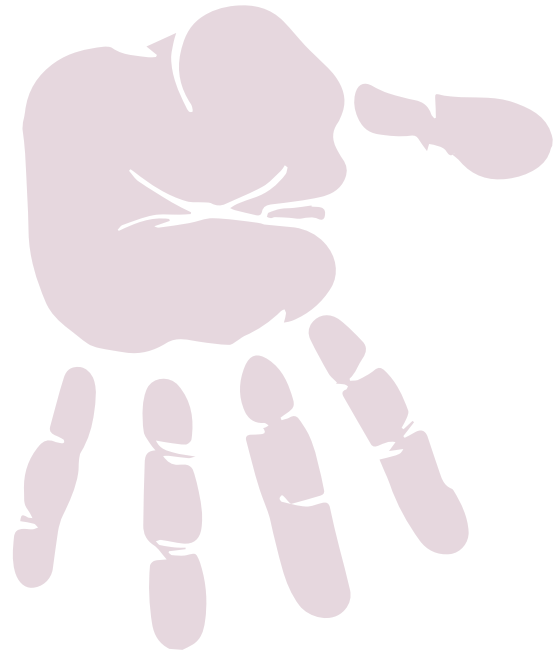
- **Caminar por suelo inestable.**
- **Caminar de distintas formas: gateando, de lado...**
- **Saltar.**
- **Bailar.**

¿CÓMO LO HACEMOS?

- **Movimientos de cabeza dejando el cuello quieto.**
- **Viajar en tren, coche...**

Vestibular / Equilibrio





MOTRICIDAD

FINA



MOTRICIDAD FINA

Dentro del desarrollo sensoriomotor de los niños y las niñas, la motricidad fina se refiere a aquellos movimientos del cuerpo que requieren más **destreza, precisión, habilidad, dominio y control**. Son pequeños movimientos que se producen en manos, muñecas, dedos, pies, dedos de los pies, los labios y la lengua, generalmente en coordinación con los ojos.

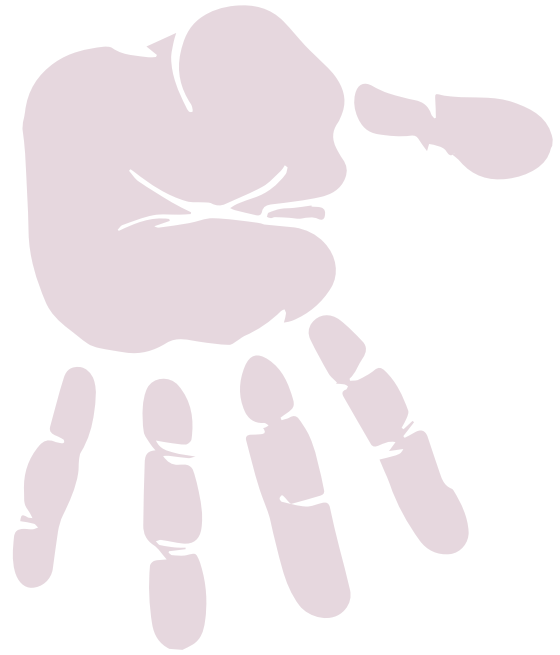
Para ser capaces de realizar estos movimientos de motricidad fina, los niños necesitan: **atención y planificación** (¿qué queremos hacer?); **coordinación** (usando dos o más partes del cuerpo al mismo tiempo); **fuerza muscular y sensibilidad adecuada**.

Su desarrollo se inicia en el útero y va madurando con el paso del tiempo. Los niños desarrollan destrezas de motricidad fina con el aprendizaje del gesto. También es necesaria la práctica y la repetición de éste, además del tiempo necesario para su adquisición durante el crecimiento.

Pero algunas actividades favorecen que el aprendizaje sea más claro. Para lograr que progresen, es necesario que cada vez, dichas actividades tengan un mayor grado de dificultad y complejidad, pero siempre acorde a la capacidad del niño o de la niña y al desarrollo de sus destrezas.

El desarrollo de la motricidad fina se puede fomentar en casa de forma sencilla mediante **juegos y aplicaciones** para ordenador, teléfono móvil o tablet que tenemos a nuestra disposición, y que de una forma muy visual y atractiva permiten favorecer dichas habilidades.

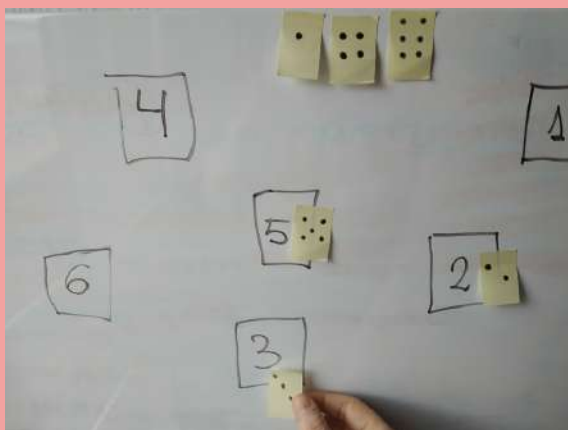
A continuación, os adjuntamos algunos de ellos, que hemos seleccionado para lograr dicho fin.



ACTIVIDADES



Cada número en su sitio



¿CÓMO LO HACEMOS?

En una superficie como una pizarra o un papel escribimos números. En varios post-it dibujamos los mismos números.

Tenemos que coger un papel con un número y pegarlo encima del número dibujado.

En esta actividad trabajamos el alcance, la pinza y la movilidad general del brazo.

Cazar las figuras



¿CÓMO LO HACEMOS?

Necesitamos un recipiente con agua, un palo alargado y muchas figuras de plástico.

Vamos a intentar coger con nuestro palo todas las figuras que hay dentro del agua. Así practicamos nuestra coordinación.

Podemos echar una carrera con nuestros papás, hermanos o amigos. ¿Quién cazará más gomas?

El palo y las gomas



¿CÓMO LO HACEMOS?

En un palo de rolo de cocina colocamos gomas del pelo. Tenemos que sacar las gomas y meterlas de nuevo.

Con esta actividad practicamos distintas acciones como la pinza y la fuerza en las manos.

Podemos colocar las gomas por colores y hacer distintos dibujos en el palo.

Colocar las pajitas en los agujeros



 @ESCUELAPARAMAMAS

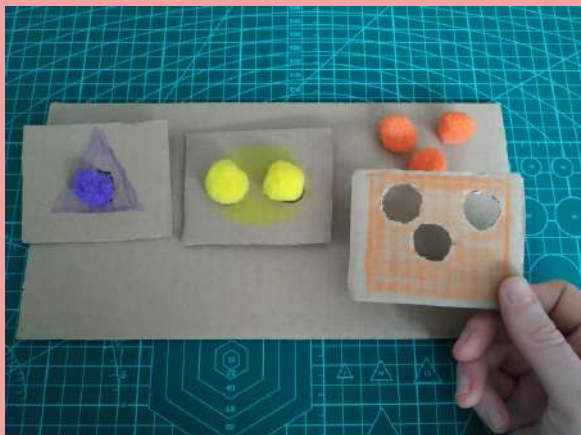
¿CÓMO LO HACEMOS?

En un cartón, dibujamos una línea donde después hacemos unos agujeros del diámetro de las pajitas.

Recortamos las pajitas de diferentes colores para después colocarlas en los agujeros.

¡¡LISTOS PARA JUGAR!!

Contando con pompones



¿CÓMO LO HACEMOS?

Pegamos pompones de distintos colores en un cartón grande.

En trozos pequeños hacemos tantos agujeros como pompones tenemos.

Ahora vamos a hacer este puzzle casero. Cada trozo de cartón va en un sitio. ¿Lo sabes colocar?

En esta actividad trabajamos la pinza, la atención y la coordinación.

Decorando dibujos de plastilina



¿CÓMO LO HACEMOS?

Con plastilina hacemos una forma que nos guste. En este caso es un pulpo y un gusano.

Usamos garbanzos, arroz, guisantes... Los colocamos uno a uno en la plastilina haciendo un poco de presión... y ¡Qué figura más bonita nos ha quedado!

Trabajamos la pinza entre el dedo pulgar y el índice. Además de la destreza para colocar el garbanzo sin romper la plastilina.

Decorando lápices



¿CÓMO LO HACEMOS?

Recortamos cuadrados de goma eva o papel. Y les hacemos un pequeño agujero.

Insertamos los trocitos de goma eva. Desde la punta del lápiz hacia la parte de atrás, para poder meter muchos cuadrados.

Es un trabajo de fuerza y coordinación de las dos manos. Además de la atención en la tarea.

Despegar tiras



¿CÓMO LO HACEMOS?

En una superficie lisa pegamos unas tiras de esparadrapo, cinta de regalo o adhesiva.

**¡Mamás y papás,
no os asustéis! Ahora
vamos a utilizar nuestras
manos, para despegarlas
y dejarlo otra vez como
estaba.**

**Con esta actividad
trabajamos la pinza y
la fuerza de nuestros
dedos.**

Dibujar con bastoncillos de los oídos



¿CÓMO LO HACEMOS?

Escogemos un dibujo o número que queramos bordear. Usamos pinturas (las de dedo sirven) y cogemos un bastoncillo.

Con esta actividad estamos trabajando la pinza y la precisión del movimiento.

¿Eres capaz de bordear la figura sin salirte?
¿Y con un palillo?
¿Y el dedo?

Dibujar sin mancharnos las manos



¿CÓMO LO HACEMOS?

Hacemos un dibujo en un papel. Lo introducimos en un portafolios de plástico con algo de pintura y lo sellamos.

Es muy divertido notar la pintura bajo nuestros dedos.

¡Es una sensación nueva para nuestras manos!

Estas sensaciones mejoran nuestra capacidad de percibir lo que tocamos.

¿Por qué no lo pruebas?

Dibujar sin mancharnos las manos: el imán



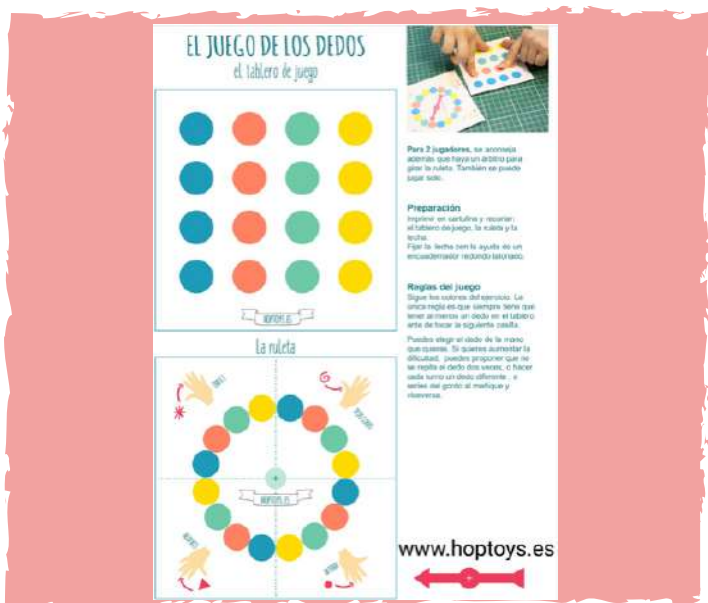
¿CÓMO LO HACEMOS?

Necesitamos una caja de plástico o un recipiente, pintura y dos imanes. Metemos un imán dentro de la superficie con pintura.

El imán que está en el exterior del recipiente es el que vamos a mover con la pinza de nuestros dedos. El de dentro va a copiar los movimientos y...

¿Listos para hacer un dibujo genial?

El juego de los dedos



¿CÓMO LO HACEMOS?

Podéis dibujarlo a mano o descargaros esta plantilla en la página web.

Giramos la ruleta y colocamos el dedo que nos marque en el color indicado. Podéis jugar dos personas y... ¡Un árbitro!

Esta actividad también se puede jugar en la versión de manos y piernas para trabajar la motricidad general.

Ensartar botones



¿CÓMO LO HACEMOS?

Utilizamos una esponja y botones de diferentes tamaños que tengamos por casa.

Aunque ensartemos y saquemos los botones, la esponja tiene una textura distinta y más blanda. ¿Es más fácil o más difícil que en otras superficies?

En esta actividad trabajamos la pinza, la fuerza de los dedos y la atención en la tarea.

Encuentra el dibujo escondido



¿CÓMO LO HACEMOS?

En una superficie transparente introducimos arroz, azúcar, etc. Debajo colocamos el dibujo que queremos averiguar.

Con un pincel o una espátula de cocina empezamos la búsqueda del dibujo, número o símbolo que hayamos colocado debajo.

Tanto con el pincel como con el bolígrafo, trabajamos la precisión y agarre.
¿Preparado para encontrar el dibujo?

Hucha



¿CÓMO LO HACEMOS?

Cualquier hucha servirá. También necesitamos monedas o fichas que entren por la ranura.

Con esta actividad practicamos acciones como la pinza y la coordinación óculomanual para meter el dinero en la hucha.

Vamos a ver cuánto dinero ahorramos para nuestro próximo viaje en familia.

Circuito de números



raisingdra Instagram: @raisingdragons4

¿CÓMO LO HACEMOS?

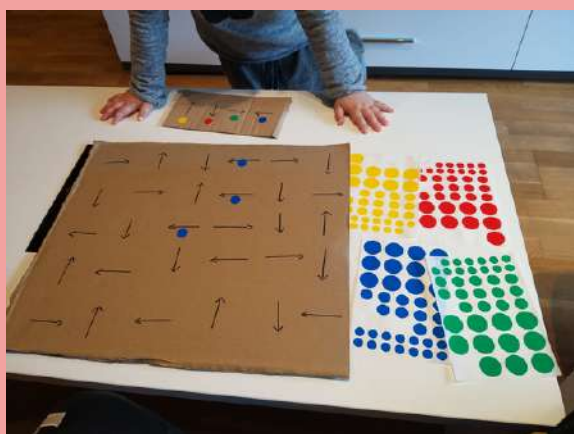
Necesitamos una tapa de cartón, una canica y trozos de rollos de cartón. Vamos a ponerle números a cada trozo de rollo de papel.

La canica o pelota tiene que pasar, de un número a otro, por dentro del tubo.

Tienes que coordinarte bien con las dos manos.

Si te parece muy sencillo puedes hacerlo de pie. El juego se vuelve un poco más difícil y divertido.

Pegatinas y flechas



¿CÓMO LO HACEMOS?

En un cartón grande dibujamos flechas de color negro en distintas direcciones. En otro cartón pegamos gomets de colores que señalen la dirección de las flechas.

La actividad consiste en pegar las pegatinas en las flechas. Copiando el modelo que tenemos delante.

¿Preparado para llenarlo todo de color?

Pinzas



¿CÓMO LO HACEMOS?

Necesitamos una superficie lisa como cartón y varias pinzas.

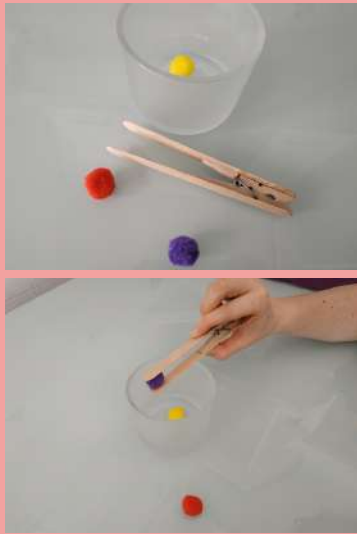
Podemos pintar las pinzas de colores y las partes del cartón que vamos a usar.

Coloca cada pinza en el hueco de color que le hemos asignado.

Podemos hacer cualquier dibujo que nos imaginemos y luego le ponemos la pinza.

¿Qué dibujo se te ocurre?

Pinzas gigantes



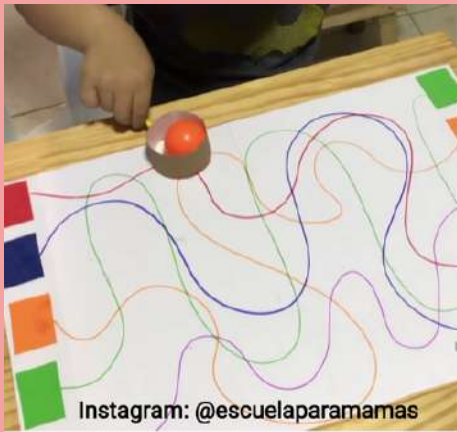
¿CÓMO LO HACEMOS?

Podemos alargar una pinza de la ropa si le fijamos un trozo de madera en cada lateral.

Vamos a intentar meter la pelota dentro de la caja con nuestras pinzas gigantes.

Estas pinzas nos facilitan la tarea y son muy útiles, como paso previo, si aún no somos capaces de usar unas más pequeñas.

Recorrido de colores



¿CÓMO LO HACEMOS?

Dibujamos el recorrido que va a hacer nuestra pelota. A un trozo de rollo de cartón le pegamos un palo y colocamos dentro la pelota.

Escogemos el recorrido que vamos a hacer y... ¡Cuidado! No vayamos muy deprisa para no perder la pelota.

En esta actividad trabajamos el agarre y la coordinación óculo manual.

Recorrido de los dedos



¿CÓMO LO HACEMOS?

Podéis dibujarlo a mano o descargaros esta plantilla en la página web. Escogemos una hoja de ejercicios o nos inventamos un recorrido.

Desplazando cada dedo de la mano, sigue el recorrido indicado en las hojas de ejercicios. Siempre tienes que tener al menos un dedo puesto en el recorrido antes de tocar otra casilla.

RECORRIDO PARA DEDOS		Hojas de ejercicios			HOPTOYS.ES
RECORRIDO N=1	RECORRIDO N=2	RECORRIDO N=3	RECORRIDO N=4	RECORRIDO N=5	
10 ●	10 ●	10 ●	10 ●	10 ●	
9 ●	9 ●	9 ●	9 ●	9 ●	
8 ●	8 ●	8 ●	8 ●	8 ●	
7 ●	7 ●	7 ●	7 ●	7 ●	
6 ●	6 ●	6 ●	6 ●	6 ●	
5 ●	5 ●	5 ●	5 ●	5 ●	
4 ●	4 ●	4 ●	4 ●	4 ●	
3 ●	3 ●	3 ●	3 ●	3 ●	
2 ●	2 ●	2 ●	2 ●	2 ●	
1 ●	1 ●	1 ●	1 ●	1 ●	

Tapones y números



¿CÓMO LO HACEMOS?

Necesitamos cartón y colocarle un trozo de plástico para escribir en él.

También pegamos dos boquillas en las que luego colocaremos los tapones.

A cada tapón le ponemos un número o un dibujo.

En este caso debemos colocar los tapones de los números 3 y 2 para imitar el número dibujado en el plástico.

En esta actividad trabajamos tanto la pinza como el enroscado y desenroscado, así como, la coordinación de las dos manos.

¿Vestimos la huevera?



¿CÓMO LO HACEMOS?

Coged una huevera de cartón y pegad en ella con silicona cuellos de botellas con tapones, velcros, cremalleras, botones, cordones y cualquier cosa que se os ocurra...

¡Imaginación al poder!

Con esta actividad practicaremos diferentes destrezas que nos ayudarán en las actividades de la vida diaria, como la de vestirnos y desvestirnos.

**Y lo mejor de todo es que podemos usar materiales que tenemos en casa...
¿A qué esperas para fabricar tu propia huevera?**

La salamandra



¿CÓMO LO HACEMOS?

Metemos dentro de un portafolios de plástico transparente el dibujo de una salamandra, recortado como aparece en la fotografía, y debajo, varios folios de colores.

Vamos sacando las hojas de colores una a una, y vemos como cambia de color la salamandra.

¿Cuál es tu favorito?

Con esta actividad , trabajamos la pinza del pulgar y el índice, además de la sensibilidad y la estimulación visual.

Alimentando al bebé



¿CÓMO LO HACEMOS?

En una caja de cartón dibujamos la cara de un bebé y recortamos la boca.

Jugaremos a alimentarlo introduciendo las bolitas en la boca. Podemos usar diferentes piezas de distintas formas, tamaños y texturas.

Así, además de usar la pinza interdigital, trabajaremos el desarrollo sensorial.

Cepillado de dientes



¿CÓMO LO HACEMOS?

Necesitamos una plantilla de una boca (que podemos encontrar fácilmente en internet). La introducimos dentro de una funda de plástico transparente. Pintamos con un rotulador negro varias caries.

Con un cepillo "limpiaremos" los dientes hasta borrar todas las caries. Enseñaremos a nuestro peque la importancia de la higiene bucal y practicaremos la secuencia correcta de la limpieza dental.

Nos servirá tanto para trabajar la motricidad fina y la correcta manipulación del cepillo de dientes, como para fomentar un hábito necesario en la higiene diaria.

Cuentagotas



¿CÓMO LO HACEMOS?

En esta actividad tan sencilla, solo necesitamos una pipeta cuentagotas y dos recipientes.

En un recipiente ponemos líquido de color, para que sea más atractivo visualmente, y lo pasaremos mediante la pipeta gotita a gotita.

Nos sirve para trabajar la destreza de la pinza entre el pulgar y el índice, así como su fuerza.

¡Flis Flis!



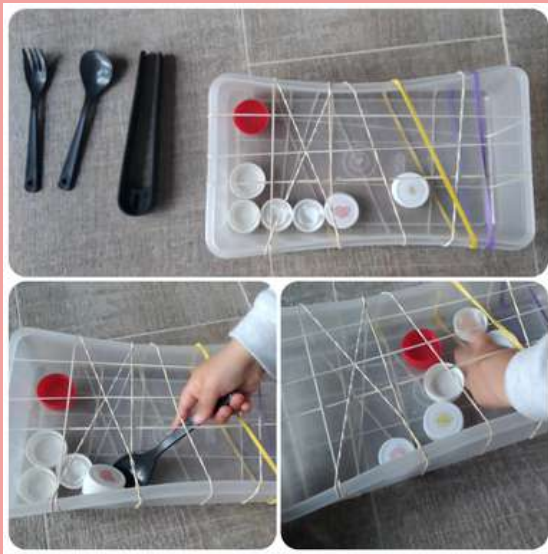
¿CÓMO LO HACEMOS?

Con tizas de diferentes colores dibujamos las letras del abecedario desordenadas.

Rellenamos con agua un pulverizador y...
¡Empezamos!
A borrar letras con el spray desde la A hasta la Z.

Es un gran ejercicio para desarrollar después actividades de recorte con tijeras. También se pueden usar números y formas.

Rescata los tapones



¿CÓMO LO HACEMOS?

Introducimos tapones (o cualquier otro objeto) en un recipiente y colocamos por encima varias gomas a modo de red.

Los tapones se han quedado atrapados y debemos rescatarlos. Podemos usar varios utensilios o directamente la mano.

Haremos trabajo de estimulación visual, motricidad fina y coordinación óculomanual.

Puzzle con tapas



INSTAGRAM @escuelaparamamas

¿CÓMO LO HACEMOS?

En un cartón dibujamos el contorno de las tapas que hemos ido guardando previamente.

Debemos buscar qué tapa se corresponde con cada dibujo. Tapa grande... tapa pequeña...
¿Preparados?

Actividad de coordinación en la que los niños pueden ayudar a dibujar los contornos y descubrir las texturas y colores de las diferentes tapas.

Trucos para agarrar el lápiz



INSTAGRAM @smiletherapyforkids

¿CÓMO LO HACEMOS?

Para facilitar y entrenar la escritura podemos ayudarnos de diferentes objetos que tenemos en casa.

Podemos utilizar pelotas de tenis, lastres, gomas en la zona de la punta del lápiz o también limitar el trazo con dos espaguetis creando un espacio del que no puede salirse.

Hay un gran trabajo de sensibilidad además de fomentar la destreza del agarre.

3... 2... 1...
¡¡A dibujar!!

Granos de maíz



¿CÓMO LO HACEMOS?

Antes de hacer las palomitas ¡vamos a jugar con los granos de maíz!

Haremos agujeros de diferentes diámetros en un cartón e iremos introduciendo cada grano de maíz por ellos. Cuanto más pequeño sea el agujero, más dificultad tendrá la actividad.

Muy fácil de montar y una experiencia súper divertida. Hacemos un gran trabajo motor y sensitivo.

¡Nos vamos de pesca!



¿CÓMO LO HACEMOS?

Echamos agua en un recipiente y lo llenamos de tapones de diferentes tamaños y colores.

Con dos palos chinos intentamos sacar cada uno de los tapones. En la pesca hay que tener paciencia. Calma, conseguiréis ¡pescarlos!

Además de lo atractivo que resulta jugar con el agua, desarrollamos la estimulación visual, un gran trabajo motor y de coordinación óculomanual y bimanual.

Buscar la pareja



¿CÓMO LO HACEMOS?

Colocamos las tapas de las toallitas sobre un cartón. Dentro de ellas hacemos un dibujo que tenga otro igual en otra tapa.

Se trata de encontrar las parejas. Pero si te equivocas, las tapas se cierran y deberás recordar qué tapas has abierto.

Este juego de memoria es de temática invernal, pero se puede hacer de frutas, deportes... Incluso utilizar fotos de nuestra familia.
¿Jugamos?

Enhebrando pajitas



¿CÓMO LO HACEMOS?

En un bloque de espuma pinchamos unos cuantos palitos (pueden ser de diferentes tamaños para aumentar la dificultad).

Cortamos pajitas en trozos de diferentes tamaños y... ¡Listos para jugar!: enhebramos cada pajita en un palito.

Además de mejorar la pinza digital, este sencillo juego nos sirve para practicar la coordinación óculomanual y el ensartado.

Decorando el cepillo del pelo



¿CÓMO LO HACEMOS?

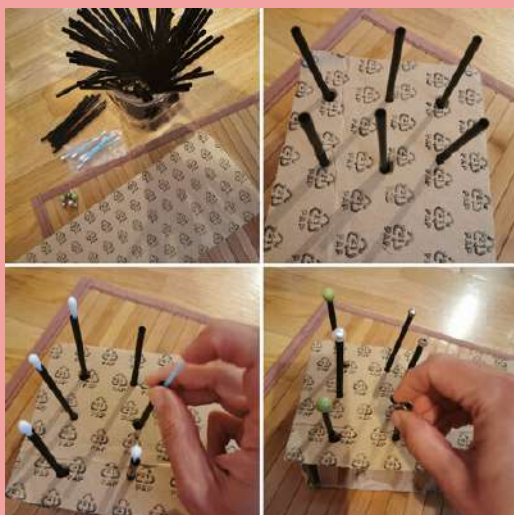
Para realizar esta sencilla actividad sólo necesitamos unas cuentas de collar y un cepillo del pelo.

Se trata de ensartar en cada cerda del cepillo una cuenta o bolita.

¿Practicamos?

En este juego se desarrolla la pinza interdigital, la coordinación óculomanual y el ensartado.

Ensartando bastoncillos



¿CÓMO LO HACEMOS?

En un bloque de espuma o superficie de cartón, pinchamos trozos de pajitas.

Primero introducimos bastoncillos en cada pajita. Terminamos colocando una bolita encima de cada una de ellas.

En esta actividad trabajamos la pinza interdigital, la coordinación óculomanual, el ensartado y la atención.

Cremalleras



¿CÓMO LO HACEMOS?

En una superficie
pegamos distintas
cremalleras.

¡Y listos para practicar
a abrir y cerrar!

Con esta actividad
desarrollamos
habilidades motrices
que nos ayudarán en
la vida diaria.

Botones



¿CÓMO LO HACEMOS?
En fieltro o tela podemos
pegar o coser botones de
diferentes tamaños.
Cortamos trozos del
mismo material donde
hacemos los ojales.

**En la foto aparece la
forma de un rectángulo,
pero podemos usar
nuestra imaginación y
confeccionar diferentes
formas.**

**¡Y ya podemos
empezar a abotonar!**

Cañón de aire



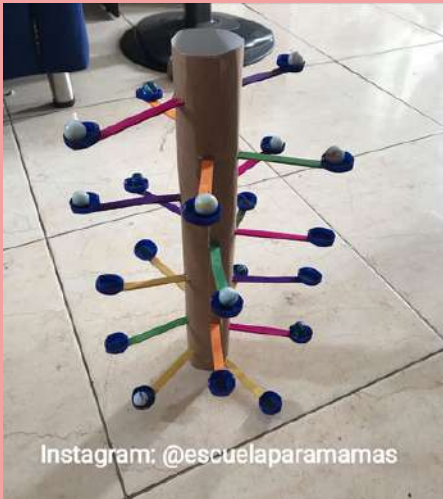
¿CÓMO LO HACEMOS?

1. Recortamos un círculo en el fondo de un vaso de cartón.
2. Anudamos el cuello de un globo y cortamos la base.
3. Tapamos la boca del vaso con el globo.

¡Y ya tenemos un cañón para disparar aire y desplazar objetos no pesados!

Con este divertido juego ganaremos en fuerza y destreza manipulativa.

Árbol de ramas con pelotas



¿CÓMO LO HACEMOS?

A un rollo de cartón le pegamos una base. En la superficie colocamos varios palitos. En cada extremo de cada palito, un tapón de una botella.

Con unas pinzas debemos coger una bolita y colocarla en un tapón. Y así decorar nuestro árbol.

Podemos colocar las pelotas con distintas pinzas o incluso con nuestras manos.

Escurreidor



¿CÓMO LO HACEMOS?

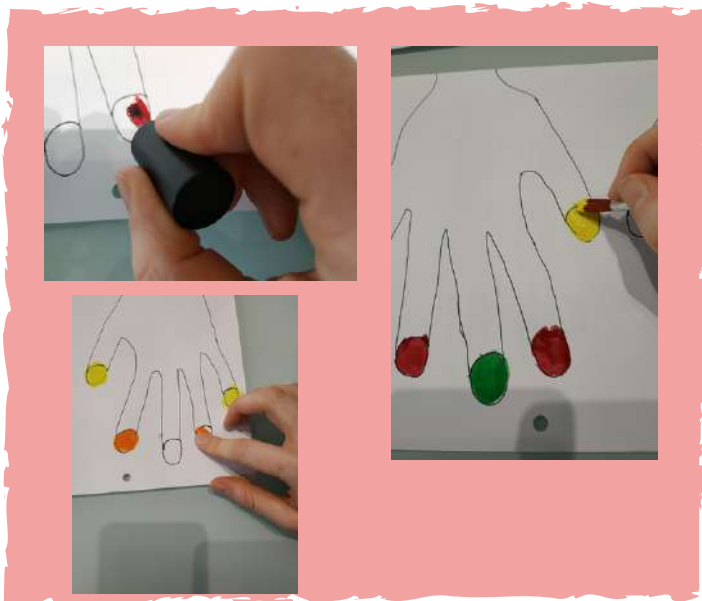
Para realizar esta sencilla actividad sólo necesitamos un escurridor y espaguetis, lana, etc... Tenemos que intentar ensartarlos en los agujeritos.

¿Practicamos?



Favorecemos el desarrollo sensorial, óculomanual y manipulativo.

Pintauñas



¿CÓMO LO HACEMOS?

En una cartulina dibujamos el contorno de nuestras manos y las uñas.

Con diferentes pintauñas coloreamos nuestro dibujo.

Con esta sencilla actividad desarrollamos la motricidad fina.

Las manzanas



¿CÓMO LO HACEMOS?

**Con unas cartulinas
hacemos un árbol.
Recortamos los tapones
de varios briks y los
pegamos a modo de
manzanas.**

**¡Ya estamos listos
para recolectar
manzanas!**

**En esta actividad tan
completa dibujamos,
recortamos, pegamos y
des/enroscamos.**

¡A coser!



¿CÓMO LO HACEMOS?
En un cartón dibujamos números y hacemos un agujero en cada uno. Atamos un cordel a un lápiz, punzón o palito a modo de aguja.

¡Y a coser!
Siguiendo el orden de los números.

Con este juego practicamos la habilidad del ensartado, la coordinación óculomanual y la secuencia numérica.

Piezas de construcción



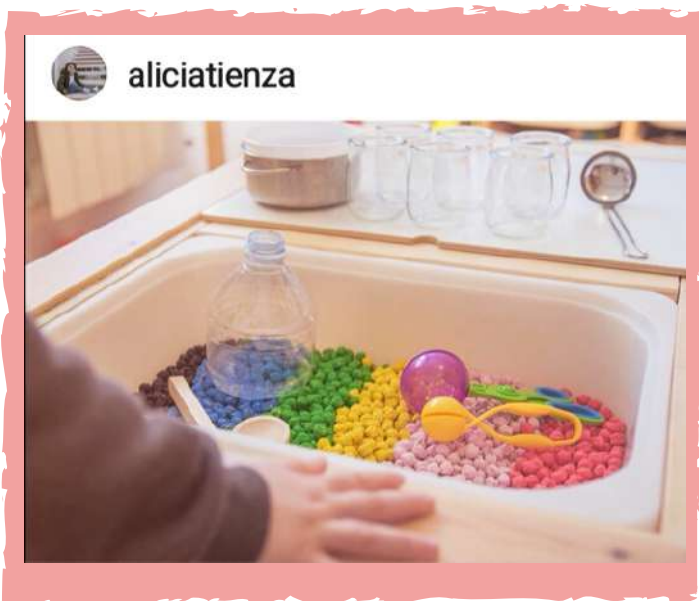
¿CÓMO LO HACEMOS?

Usando las piezas de construcción que tenemos en casa, podemos crear un didáctico juego de parejas. Unimos dos piezas con un cordel como indica la foto.

Para formar las parejas podemos usar tarjetas, miniaturas y cualquier otro elemento que se nos ocurra. Las parejas podrán ser de iguales, de relación, numéricas... Hay infinitas posibilidades.

En esta actividad tan completa, además de trabajar la habilidad de encajar, incluimos siempre una actividad de desarrollo mental.

"Cocinitas"



¿CÓMO LO HACEMOS?
Podremos usar diferentes alimentos (garbanzos, lentejas, arroz, azúcar...), recipientes de distintos tamaños (vasos, cuencos...) y variados utensilios (cucharas, pinzas, embudos...).

**El juego consiste en pasar los alimentos de unos recipientes a otros con los distintos utensilios...
¡Hay infinitas posibilidades para los pequeños cocineros!**

Fomentaremos la destreza motora, la pinza, la manipulación y la coordinación óculomanual.

Candados



¿CÓMO LO HACEMOS?

Debemos averiguar qué llave abre cada uno de los candados.

En este caso está asociado a operaciones matemáticas, pero podríamos utilizar cualquier combinación que asocie la llave al candado: palabras opuestas, animales... lo que queramos.

Se realiza un gran trabajo motor en los movimientos de la mano, tanto al introducir la llave en el candado, como al girarla para comprobar si hemos acertado.

¿Hacemos que suenen?



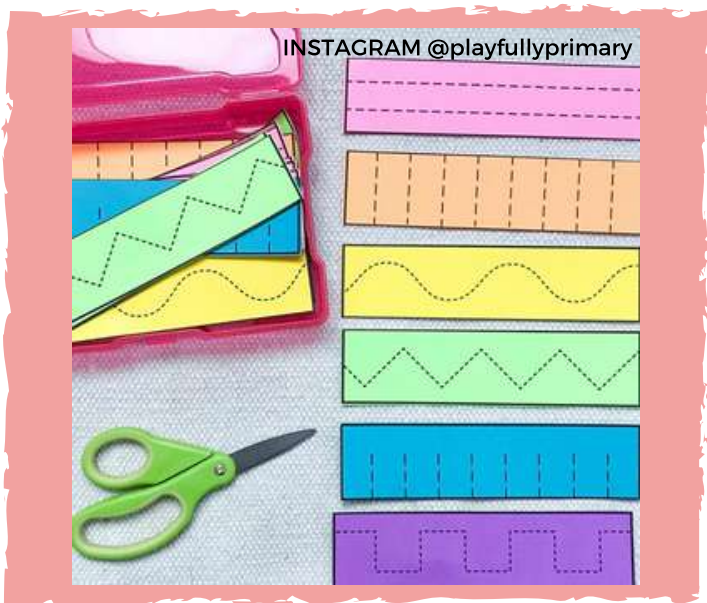
¿CÓMO LO HACEMOS?

Necesitamos una caja de plástico (podría ser un táper) y gomas elásticas.

Estiraremos las gomas con las manos y las colocaremos en el recipiente de plástico. Un vez colocadas, al estar tensas, si las tocamos a modo de guitarra, producen diferentes sonidos.

Gran trabajo de coordinación óculomanual y bimanual. Motricidad fina y sensibilidad.

¿Recortamos?



¿CÓMO LO HACEMOS?

Utilizaremos plantillas con diferentes trazados: ondas, líneas rectas, oblicuas, formas geométricas...

Recortaremos siguiendo las líneas marcadas. Las dos manos trabajan al mismo tiempo, ya que la que no tiene tijera tendrá que servir de apoyo para seguir el trazado.

Fomentamos la destreza manual, la coordinación bimanual y óculomanual.

Sacar pañuelos de una botella



¿CÓMO LO HACEMOS?

Metemos pañuelos de papel en una botella de plástico y... ¿Ahora cómo salen?

Habrà que introducir los dedos y conseguir sacar los pañuelos como podamos. También podemos agitar la botella, ponerla boca abajo...

Fomentamos la destreza motora, la manipulación, el agarre y la coordinación óculomanual.

Formas con botones



¿CÓMO LO HACEMOS?

En una cartulina
dibujamos ondas,
espirales, en zig zag...

**Colocaremos los botones
encima de las líneas
siguiendo la dirección.
Estarán lo más juntos
posible.**

**Fomentamos la destreza
motora, la manipulación, la
pinza, la precisión y la
coordinación óculomanual.**

¡A pescar!



¿CÓMO LO HACEMOS?

Como bien indica el vídeo necesitaremos fieltro, tijeras, silicona, ojos, un cordel, un palito y un imán.

Seguid las instrucciones del vídeo y tendréis un divertido juego...
¿A qué esperáis para pescar?

Desarrollamos la destreza motora, la regulación del gesto, la precisión y la coordinación óculomanual.

¡¡Gooooo!!!



¿CÓMO LO HACEMOS?

Se pueden colocar las botas en los dedos índice de cada mano o usar una sola mano colocando las botas en los dedos índice y corazón.

Colocaremos las porterías y...
¡A meter goles!

Desarrollamos la destreza motora, la coordinación óculomanual y bimanual y la precisión.

Ritmos con palillos chinos



¿CÓMO LO HACEMOS?

Hacer ritmos es muy fácil y superdivertido.

Necesitamos, en este caso, cuatro objetos que nos sirvan de instrumentos de percusión.

Escribimos las pautas rítmicas que queremos seguir: un golpe en cada objeto, un golpe en el primero, dos en el segundo... Las combinaciones que queramos, lo importante es seguir bien el ritmo marcado.

Podemos utilizar una canción o buscar un metrónomo e ir variando la velocidad. Realizamos trabajo de coordinación óculomanual, bimanual, precisión y atención.

Carrera de chapas

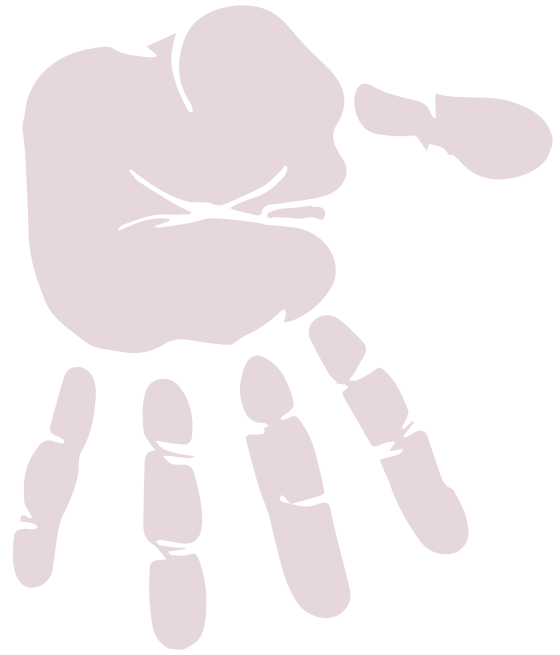


¿CÓMO LO HACEMOS?

Dibujamos el circuito con tizas y colocamos las chapas en la salida.

**¡Empieza la partida!
Debemos ir avanzando en el recorrido sin salirnos del circuito e intentar llegar antes que nuestros rivales.
¿Preparados?**

Desarrollamos la coordinación óculomanual y la precisión. También el trabajo motor con el gesto de palanca sobre el pulgar con el dedo índice o corazón.



OTROS JUEGOS



JUEGOS DE PALMITAS

Siempre es bueno combinar las nuevas tecnologías con lo tradicional.

Por esa razón os recomendamos los clásicos "juegos de palmitas" que desarrollan la coordinación en todas sus formas, así como la atención y la memoria. Aquí tenéis varios links donde podéis encontrar algunos de los más típicos:

1. Juego de Manos Milikituli



2. Chocolate



JUEGOS DE PALMITAS

3. La casa de Pinocho



4. Ron beben los Piratas



JUEGOS DE PALMITAS

5. Doctor Jano



6. Mariposa



JUEGOS DE PALMITAS

7. Las vocales



8. Piedra, papel o tijera



JUEGOS DE PALMITAS

9. Calipo



10. Indio Mapache



JUEGOS DE PALMITAS

11. Kokoleoko



12. Toma tomate



JUEGO DE DEDOS

13. Juego del queso



Un **sencillo** juego con el que **trabajaremos** la **independencia de dedos**.

¿A qué **esperas** para **probarlo**?

JUEGOS DE MESA

Los tradicionales juegos de mesa también fomentan el desarrollo de la motricidad fina. Aquí os proponemos algunos ejemplos:

PARCHÍS Y OCA



DOMINÓ



JUEGOS DE CARTAS



BINGO



PUZZLES



OPERACIÓN



JUEGOS DE MESA

SIMON



CONECTA 4/3 EN RAYA



TRAGABOLAS



YENGA



EL PIRATA



LA PESCA



EL COCODRILO



ORIGAMI

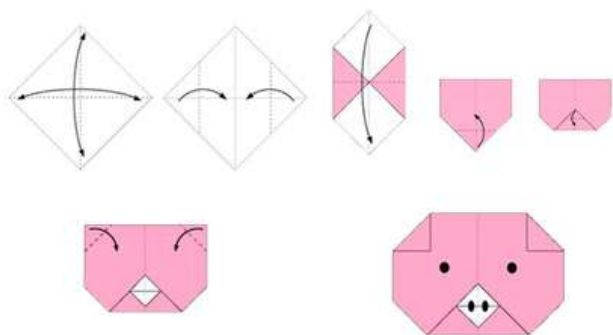
El origami o papiroflexia es un arte que consiste en el plegado de papel sin usar tijeras ni pegamento para obtener figuras de formas variadas, muchas de las cuales podrían considerarse como esculturas de papel.

Es una opción ideal para trabajar las destrezas manipulativas de los alumn@s.

Hay diferentes grados de dificultad. Os mostramos los más sencillos.

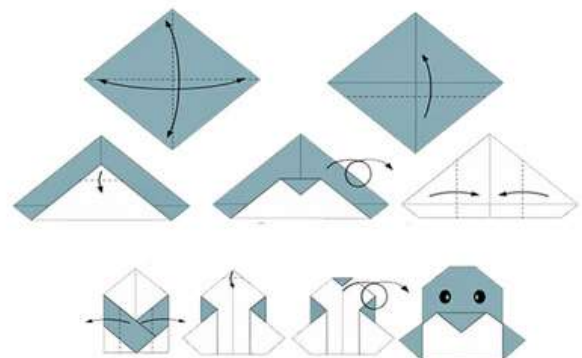
Fuente: origami-amazing

Cerdito



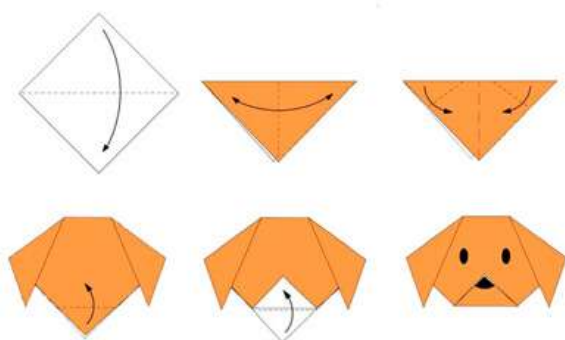
Fuente: paperorigamiblog

Pingüino



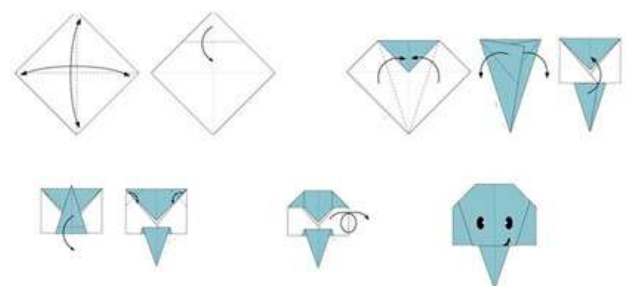
Fuente: origami-amazing

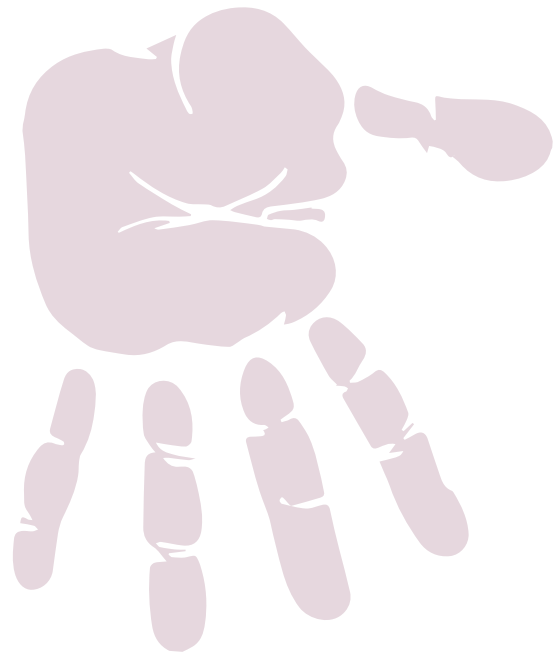
Perro



Fuente: origami-amazing

Elefante





























APLICACIONES (APPS)

















APPS MOTRICIDAD FINA

ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
MUSICA				
	PIANO NIÑOS MUSICA Y CANCIONES	Orange Studios Games		Contiene varias opciones: se puede tocar un instrumento elegido de forma libre, seguir el ritmo que se indica para tocar una canción, escuchar los sonidos de varios animales... Contiene anuncios.
	WALKBAND-ESTUDIO DE MÚSICA	Revontulet Soft Inc		Tiene varios instrumentos virtuales: piano, batería, guitarra, caja de ritmos, bajo... Además, presenta diversas opciones dentro de cada instrumento. Contiene anuncios.
	MAGIC TILES 3	Amanotes		Es un juego que combina piano, guitarra y batería. Tiene diferentes modos de juego: banda, batalla, desafío... Utiliza canciones bastante actuales. Contiene anuncios.
	PIANO JUEGOS DE NIÑOS Y NIÑAS	Bimi Boo Kids		Este juego es ideal para los niños más pequeños. Tiene varios instrumentos. Hay partes del juego que vienen bloqueadas y que por tanto no son gratis.













TRAZOS LIBRES				
	FINGER PAINT WITH SOUNDS	HepIKidzLearn/ Inclusive Technology	 	Para realizar dibujos de forma libre, con efectos de sonido o música mientras se mantiene el dedo en contacto con la pantalla.
	DIBUJOS DE ARENA: SAND DRAWS	Kalrom Systems	 	Dibuja sobre la arena y utiliza diversos extras para crear tu dibujo. Elige el tipo de arena, borra, añade objetos... Y si no te convence, elimínalo con una ola del mar. Si por el contrario te gusta, guárdalo o envíasele a quién tú quieras. Contiene anuncios.
	BRILLANTE PARA LOS NIÑOS	App2Eleven /Omri Ofir	 	Dibuja con diversas y coloridas formas que generan un efecto óptico muy llamativo. Muchas posibilidades. Contiene anuncios.
	RASCA FORMAS	Kids Games By Ocigrup S.L.		Rasca formas y siluetas para descubrir la imagen que se esconde debajo. Tiene diversas temáticas y grados de dificultad.
TRAZOS GUIADOS				
	ESCRIBO (APRENDO A ESCRIBIR)	L´Escapadou	 	Para trabajar todo tipo de trazos guiados. Se puede configurar tamaño de la figura, de la letra, el grosor del trazo, el efecto conseguido, la velocidad... Muy llamativo.



















	<p>LETTERSCHOOL</p>	<p>Letterchool enabling learning</p>		<p>Para aprender letras, formas geométricas y números de una forma divertida. Para trabajar mayúsculas, minúsculas, fonética, palabras...</p>
	<p>FOLLOWTHELINE</p>	<p>Nenoff</p>		<p>Para desarrollar la coordinación óculo-manual, el control de la velocidad, la amplitud de movimientos... Hay que mantener el dedo dentro de la línea. Es bastante rápida. Contiene anuncios.</p>
	<p>COOKING MAMA</p>	<p>Office Create Corp</p>		<p>Prepara recetas siguiendo los movimientos que nos indican: pelar, picar, batir, remover... Contiene anuncios.</p>
	<p>COLOR SNAKE</p>	<p>Ketchapp</p>		<p>Permite trabajar la coordinación óculo-manual, el control de la velocidad, la amplitud de movimientos... Todo ello acompañando a una serpiente en su camino, evitando obstáculos que cambian, se puede acelerar, frenar... Contiene anuncios.</p>
<p>TRAZOS Y ESTRATEGIA</p>				
	<p>ONE LINE</p>	<p>X-Flow</p>		<p>Para trabajar trazos de forma continua. Intenta realizar la figura uniendo los puntos con un único trazo. Contiene anuncios.</p>

	<p>DIG THIS</p>	<p>Raketspel</p>		<p>Permite trabajar los trazos libres pero dirigidos a un objetivo. Tiene obstáculos que obligan a planificar el camino. Contiene anuncios.</p>
	<p>PANGO: ONE ROAD</p>	<p>Studio Pango</p>		<p>Ayuda a Pango a arreglar los agujeros. Encuentra el camino correcto. El objetivo es sencillo y la dificultad es progresiva.</p>
	<p>HAPPYGLASS</p>	<p>Lion Studios</p>		<p>Dibuja líneas para completar los niveles y llenar el vaso de agua. Es sencilla, pero tiene diversos niveles de dificultad. Contiene anuncios.</p>
	<p>SANDBALLS</p>	<p>Say Games</p>		<p>Traza un camino con tu dedo para llevar las bolas hasta el camión. Evita los obstáculos e intenta llenarlo con el máximo número de bolas. Contiene anuncios.</p>
	<p>LINE PUZZLE: STRING ART</p>	<p>Bit Mango</p>		<p>Une las líneas a un punto intentando copiar el dibujo señalado. Tiene varios niveles de dificultad. Contiene anuncios.</p>
	<p>DOTS: PARA CONECTAR SIN PARAR</p>	<p>Play Dots</p>		<p>Permite trabajar trazos horizontales y verticales. Hay que ir uniendo los puntos de colores, cuantos más unas, más puntúa. Contiene anuncios.</p>














CAUSA-EFECTO				
	10 DEDOS	Marbotic		Utiliza las posibilidades del sistema multitáctil de la pantalla. Puedes tocar con uno o varios dedos de una mano o con las dos manos a la vez. Tiene varias formas de juego.
	PERFECT SLICES	Say Games LLC	 	Presionando y soltando con el dedo, nos permite picar diferentes verduras a cierta velocidad. Contiene anuncios.
COORDINACIÓN Y REFLEJOS				
	SHARPY COORDINACIÓN Y REFLEJOS	Pialoki		Trabaja los reflejos y la coordinación óculo-manual, siguiendo las indicaciones que, a veces, intentan despistar. Contiene anuncios.
	FRUIT NINJA	Halfbrick Studios	 	Para realizar trazos muy rápidos en diferentes sentidos, intentando cortar todas las frutas que te lanzan. Contiene anuncios.
	BURBUJA DIVERTIDO Y JUEGO EDUCATIVO PARA NIÑOS	Abuzz		Tiene dos opciones de juego, en la primera solo hay que apretar para que salgan pompas; en la segunda, hay que explotar las burbujas que flotan. Contiene anuncios.
	GLOBO POP	Baby Educational Games for boys, for girls		Aplasta globos que vuelan sin que se te escapen. Contiene anuncios.







	<p>GLOBO POP JUEGO PARA NIÑOS</p>	<p>App Family AB</p>		<p>Juego para explotar globos con diversas formas, colores, letras, números, fondos...</p>
	<p>MY BABY FIREWORK</p>	<p>DOKDOAPPS</p>		<p>Similar a los anteriores, en este caso son fuegos artificiales que no explotan hasta que no los tocas. Es sencillo, porque el estímulo se mantiene estable hasta que lo tocas.</p>
	<p>TOWER BUILDER: BUILD IT</p>	<p>Artik Games/Niels Benjamins</p>		<p>Construye una torre pieza por pieza, lo más alta posible. Hay que colocar cada bloque de pisos en el momento preciso. Es un juego fácil y divertido.</p>
	<p>STACK</p>	<p>Ketchapp</p>		<p>Trabaja la precisión y coloca los bloques justo en el momento exacto. El objetivo es construir una torre lo más alta posible. Juego entretenido.</p>
	<p>DRAW AROUND</p>	<p>Say Games</p>		<p>Usa tu dedo para hacer los dibujos ya trazados. Según avanzan los niveles, van añadiendo más extras que aumentan su dificultad. Contiene anuncios.</p>







COORDINACIÓN BIMANUAL				
	LLEVAR LAS BOLAS AL AGUJERO	Ball Games		Presenta dos opciones de juego, una "arrastrando" la bola hasta la meta y otra usando la tablet a modo de "balancín" para llevar las bolas al agujero. Se puede graduar la dificultad. Contiene anuncios.
	LABYRINTHS LITE	Illusion Labs	 	Inclinando el laberinto de madera, hay que llevar la bola de acero al agujero. Tiene diversas versiones y niveles de dificultad.
	OLD SCHOOL TEST DRIVE	Adderit Games	 	Trabaja la coordinación bimanual, controlando dos coches con los dos volantes en la pantalla. Contiene anuncios.
	SYNCHRONY BIMANUAL COORDINATION	Alejandro Pérez		Para trabajar la coordinación bimanual. Cada dedo realiza un movimiento diferente. Tiene diversos niveles y grados de dificultad.
LATERALIDAD				
	LATERALIDAD	Manuel Galán Buznego		Para trabajar la lateralidad mediante la discriminación del lado derecho y del izquierdo. Utiliza imágenes de manos, pies y la mezcla de ambos.

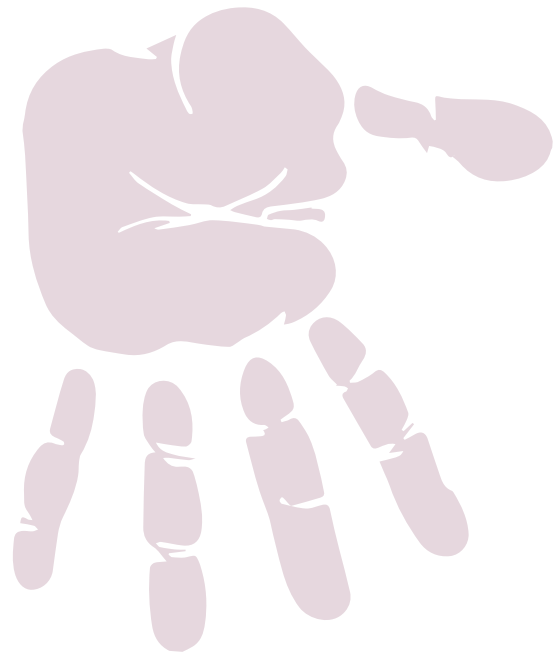
	<p>ORIENTATE</p>	<p>Reflex Pain Management Ltd.</p>	 	<p>Permite trabajar la discriminación entre el lado derecho y el izquierdo. Usa imágenes de manos, de pies y la combinación de ambas. Viene en inglés.</p>
<p>ORIENTACIÓN</p>				
	<p>TANGRAM HD</p>	<p>Azgames</p>	 	<p>Basado en el juego del tangram. Escoge las formas y completa el tablero.</p>
	<p>SLIDE HOOPS</p>	<p>Popcore Games</p>	 	<p>Gira la forma metálica e intenta que los aros caigan en el agujero. Contiene anuncios.</p>
	<p>TETRIS</p>	<p>N3TWORK Inc.</p>	 	<p>Basado en el juego del tetris tradicional. Contiene anuncios.</p>
<p>MEMORIA VISUAL, CONCENTRACIÓN</p>				
	<p>MONSI- SIMON DICE</p>	<p>Zelle Games</p>	 	<p>Basado en el juego de "Simon Dice". Hay que memorizar y reproducir el orden de colores que se muestra previamente. Contiene anuncios.</p>
	<p>JUEGOS DE ATENCIÓN PARA NIÑOS</p>	<p>AppQuiz</p>	 	<p>Para niños pequeños. Incluye hasta quince juegos diferentes en los que se trabaja los puzzles, las diferencias, la agudeza visual... Hay ciertos juegos que hay que comprar para poder desbloquearlos. Contiene anuncios.</p>

	<p>NEURONATION</p>	<p>NeuroNation</p>		<p>Contiene varios ejercicios para trabajar la memoria y la concentración. Sirve para entrenar tu cerebro.</p>
<p>FORMAS, EMPAREJAR</p>				
	<p>JUEGO DE CORRESPONDENCIAS</p>	<p>Sbitsoft.com</p>		<p>Juego de emparejar. Presenta varios niveles de dificultad y diversas temáticas. Contiene anuncios.</p>
	<p>ANIMALS PUZZLE</p>	<p>IKCstudio</p>		<p>Juego sencillo que empareja los animales con sus sombras. Hay que arrastrar cada animal a su pareja.</p>
<p>PUZZLES, CONSTRUCCIONES, CREACCIONES</p>				
	<p>BUILD IT UP</p>	<p>My first App</p>		<p>Para trabajar la motricidad y la percepción visual. Hay dos tableros gratis, el resto hay que pagar para desbloquearlos.</p>
	<p>ORIGAME</p>	<p>Ketchapp</p>		<p>Utiliza tu dedo para doblar el papel según las indicaciones. Tiene varios niveles de dificultad. Contiene anuncios.</p>
	<p>JUEGO DE TREN PARA NIÑOS</p>	<p>Scott Adelman Apps Inc</p>		<p>Juego que mezcla los puzzles, los trenes y los animales, que tanto gustan a los pequeños. Se puede establecer el fondo y el contorno para darle mayor o menor dificultad.</p>

SELECCIÓN DIGITAL, PINZA DIGITAL				
	REHAND	Heakthinn	 	Herramienta para la rehabilitación de muñeca, dedos y mano. Los ejercicios se van adaptando y progresando en función de la evolución del usuario.
	DEXTERIAJR	Binary Labs		Tiene varios juegos para trabajar la motricidad fina. En uno se trabaja específicamente la pinza, en otro hay trazos y en el último la presión. No es gratuito. Existe la opción de adulto, que tampoco es gratuita.
	CAMINADORA PARA DEDOS	Avar APPS		Simula el movimiento de los pies caminando o corriendo con dos dedos. Contiene anuncios.
PRECISIÓN, CONTROL DE MOVIMIENTO				
	GOLFBATTLE	Miniclip	 	Basado en el juego del minigolf, tienes que ser preciso calculando tu movimiento. Te permite competir con otros jugadores. Tiene varias pistas de juego. Contiene anuncios.
	TORRE BALANCED AR	Masc/ Maxime Schwab	 	Quitando ladrillo a ladrillo intenta que la torre no se caiga. Este juego se basa en las reglas del juego del jenga. Contiene anuncios.

ANTIESTRÉS				
	ANTISTRESS- CALM ANXIETYJUEGOS RELAJANTES	Content Arcade Games/Magic Slime and ASMR Simulator	 	Contiene diversos juegos antiestrés. Aplasta burbujas, pinta con tu dedo, decora una tarta, corta, haz zumos, lava un coche... Tiene numerosas opciones. Contiene anuncios.
	FLUID SIMULATION FREE	Pavel Dobryakov	 	Para relajar y aliviar el estrés. Juega con fluidos que, con el toque de tus dedos, generan efectos visuales muy llamativos.
ENTRENAMIENTO COGNITIVO				
	PEAK- BRA IN GAMES	Peaklabs		Ideada para llevar a cabo un entrenamiento cerebral. Trabaja aspectos como la memoria, la atención, la resolución de problemas, la concentración... Contiene anuncios.
	LUMOSITY: LA MEJOR APP DE ENTRENAMIENTO COGNITIVO	Lumos Labs, Inc.	 	Tras realizar una prueba de nivel previa, te ofrece un programa de entrenamiento cerebral. Entre otras permite trabajar la atención dividida, la precisión, la memoria...
JUEGOS TRADICIONALES				
	CUATRO EN RAYA - CONECTA 4	Out Of The Bit Ltd	 	Basado en el juego del cuatro en raya. Consiste en unir cuatro fichas del mismo color en la misma línea. Contiene anuncios.

	<p>PARCHIS QUEEN</p>	<p>Playspace</p>		<p>Basado en el juego tradicional del parchís. Puedes jugar con amigos o con usuarios online. Contiene anuncios.</p>
	<p>AJEDREZ</p>	<p>Chess.com</p>		<p>Basado en el juego del ajedrez clásico. Ofrece ayuda para los movimientos. Contiene anuncios.</p>
	<p>DOMINÓ CLÁSICO</p>	<p>Loop Games</p>		<p>Basado en el juego del dominó. Tiene varios diseños y formas de juego. Contiene anuncios.</p>



MOTRICIDAD

GRUESA



MOTRICIDAD GRUESA

El ser humano es movimiento. A través de él nos relacionamos con los demás y participamos del mundo que nos rodea. Llamamos **motricidad gruesa** a la habilidad de los niños para moverse en el espacio, y que responde a patrones de movimiento innatos que se van desarrollando gracias a nuestra experiencia sensorial y motora continua, desde antes incluso de nacer, principalmente durante los primeros años, pero que se siguen perfeccionando a lo largo de la vida. Estamos hablando de andar, correr, saltar, levantarse, reptar, rodar, gatear, trepar, subir y bajar escaleras, girar, lanzar, chutar...

La motricidad gruesa es la base para que la motricidad fina funcione correctamente. Los fisioterapeutas intentamos que este desarrollo, tanto físico como psicológico, sea funcional, buscando una respuesta eficiente, coordinada y equilibrada de los niños a sus situaciones y vivencias. Distinguimos tres componentes básicos de los patrones motores: **ideación, planificación y ejecución**, por lo que el componente cognitivo es fundamental en el proceso.

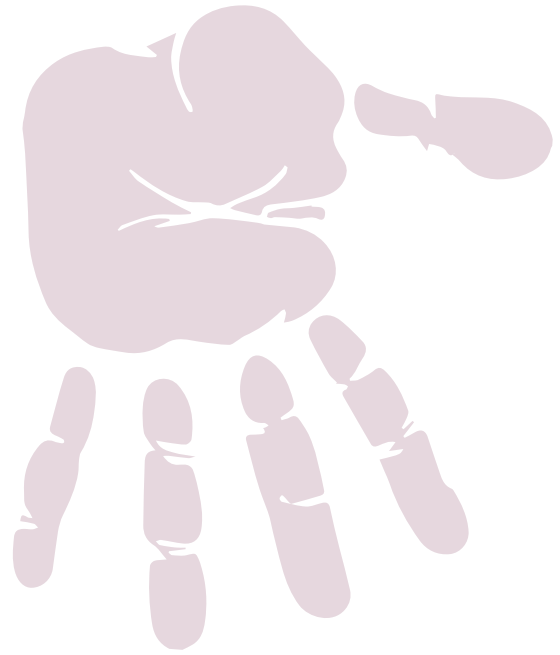
Como repite esta guía constantemente, **el juego** es el movimiento más **motivador** de todos y emoción es **aprendizaje**.

En este apartado vamos a presentar una batería de **actividades, juegos, aplicaciones y videojuegos** que refuerzan estos patrones básicos y complejos, enriqueciendo esa experiencia motora y sensorial de la que hablamos para conseguir un mayor control corporal, destreza y seguridad. Son muy variados y puedes trabajar de forma más global o aquellos aspectos que más necesites: equilibrio, fuerza, coordinación, control postural... de forma divertida y en familia.

Recuerda que tu fisioterapeuta siempre puede aconsejarte, somos los profesionales del movimiento.

Y ahora sólo queda:

1. Elige el juego que más te guste.
2. Ponte cómodo/a.
3. Busca el lugar más adecuado.
4. Elige los materiales que necesites (tamaño, peso, forma, textura...).
5. Colócate en una posición que te permita realizarlo con facilidad (tumbado, sentado, de pie...) o con ayudas y adaptaciones si te son útiles. Aumenta la dificultad según vas avanzando (pata coja, superficies inestables, aumentando el peso o tamaño de los objetos...).
6. **¡A JUGAR!**



ACTIVIDADES



Las montañas desiguales

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

EQUILIBRIO

COORDINACIÓN OJO-PIE

PUEDES APOYARTE EN UNA MESA, UN ANDADOR...



Necesitas
cubos, ladrillos,
banquetas de
distintas
alturas.

Sólo hay que
subir un pie a
una **MONTAÑA**
y mantener el
equilibrio.



Carrera de pelotas saltarinas

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

EQUILIBRIO

FUERZA

SALTA SIN PARAR MANTENIENDO EL EQUILIBRIO



**Necesitamos
pelotas
saltarinas con
cuernos o
agarradera.**

**¡Preparados!
¡Listos! ¡YA!
A ver quién
llega el primero.**



Los aros olímpicos

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

EQUILIBRIO

COORDINACIÓN GENERAL

SALTA SIN PARAR MANTENIENDO EL EQUILIBRIO



Corre rápido con un pie en cada aro, salta por colores o de 2 en 2...

**Recoge objetos del suelo...
¡Puedes inventar mil juegos!**



Lanza y recibe la pelota

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

EQUILIBRIO

PRUEBA EN DIFERENTES POSICIONES Y SUPERFICIES



Lanza la pelota por abajo, por arriba, recta...si estás solo o sola, tírala a la pared.

Puedes usar balones de espuma, de baloncesto, pelotas de playa, de tenis...de varios ¡TAMAÑOS!



Bota el balón en equilibrio

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

EQUILIBRIO

COORDINACIÓN OJO-MANO

COMBINA TAREAS MOTORAS E INTELECTUALES



Necesitas una
pelota y unos
círculos con el
nombre de colores,
frutas... ¡ROJO!
¡VERDE!

Primero sobre los
2 pies y luego...
¡Atrévete a la
pata coja!



El tragabolas

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-PIE

PRECISIÓN

JUEGA CON LA VELOCIDAD DE LAS BOLAS



Con unas cajas de zapatos y unas cintas...

¡A ver cuántas bolas atrapas!



El disco volador

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

RESISTENCIA

ELIGE EL DISCO QUE MEJOR SE ADAPTE A TI



Necesitas un disco volador. Los hay de muchos tipos: ARO, ESPUMA, FOAM...

**¡Lánzalo!
¡Atrápalo!
¡ES MUY
DIVERTIDO!**



Paso de rodillas a de pie con balón

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

FUERZA

ATRÉVETE Y CAMBIA EL TAMAÑO DEL BALÓN



Rodamos el balón por la pared a la vez que nos levantamos y nos ponemos de rodillas.

¿Cuántas veces puedes hacerlo en un minuto?



Elige la marcha

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

EQUILIBRIO

PRUEBA CON LOS OJOS CERRADOS, EN CUESTA...



**¿Te va la marcha?
Vamos a probar...
LATERAL, ATRÁS,
TÁNDEM,
ZIG-ZAG,
ASTRONAUTA...**

**Dibuja un camino
con tiza o con
tiras adhesivas de
colores o busca un
bordillo...**



La cola de la serpiente

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-PIE

ESQUEMA ESPACIAL

HAZ QUE AUMENTE LA VELOCIDAD Y PÍRALA



**Ésta es la historia
de una serpiente
que bajó del
monte...**

**Alguien canta,
camina y mueve una
cuerda a ritmo de
serpiente...
¡INTENTA PISAR
LA COLA!**



La coreografía con ritmo

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

ESQUEMA CORPORAL

COORDINA BRAZOS Y PIERNAS CON RITMO



Elige una canción:
¿la YENKA?
izquierda, derecha,
delante, detrás,
1,2,3...

¿Un **ROCK-AND-ROLL?** gira sobre
puntas y talones...
¡A MOVER EL
ESQUELETO!



Las estatuas musicales

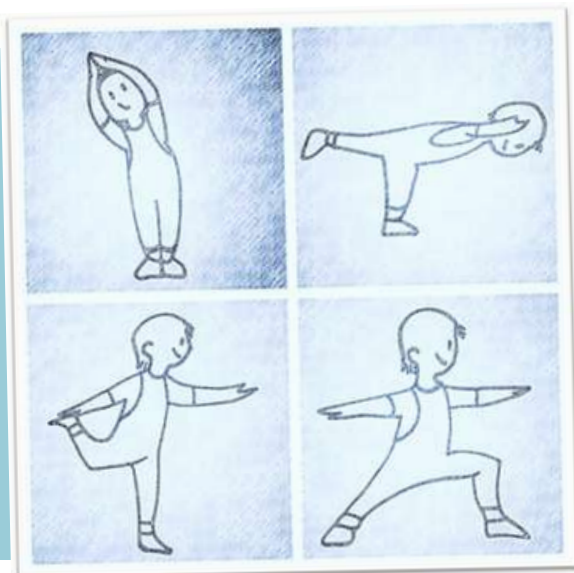
JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

ESQUEMA CORPORAL

BUSCA POSTURAS DE EQUILIBRIO



Elegimos **UNA**
tarjeta entre
diferentes
POSTURAS...
¡A BAILAR!

Quando pare la
música... Todos en
ESTATUA
¿Quién aguanta más?



Cruzar el río

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

EQUILIBRIO

¿QUIERES SER UN/A ACRÓBATA?



**Busca una cuerda
o enrolla una
toalla y ponla en
el suelo.
Ahora, a cruzar el
río sin caerse.**

**¡Acuérdate de
usar tus brazos
para mantener
el equilibrio!**



Somos canguros

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

EQUILIBRIO

EXPERIMENTA EL SALTO



**Vamos a hacer una escalera en el suelo con cinta o con tiza
¿Ya la tenéis?
Empezamos.**

Saltamos a pies juntos SIN pisar las líneas. Si os resulta sencillo...¡Probad de lado!



Pasar la silla

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

EQUILIBRIO

RODILLAS ARRIBA



Para empezar sólo necesitamos tumbar una silla.

**Pasamos al otro lado subiendo bien las rodillas.
¡CUIDADO!
La espalda bien recta.**



Me pongo de pie... me vuelvo a sentar

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA

ARRIBA ESOS CUERPOS



**Es muy sencillo,
nos sentamos y
levantamos sin
ayuda.**

**¡Cuanto más baja
sea la silla, más nos
costará!**



Tirar la pared

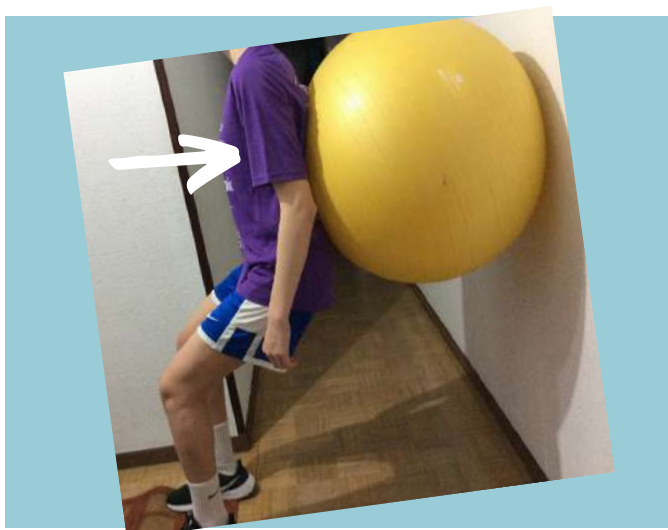
JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA

VAMOS A EMPUJAR LA PARED



Sólo necesitamos
un balón grande o
un cojín.

Lo colocamos entre
nuestra espalda y la
pared con la piernas
separadas y a
empujar...
¿Se mueve?



Que no se caiga

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

EQUILIBRIO

TENEMOS QUE HACERLO CON LAS DOS PIERNAS



Necesitamos un globo, mejor si lo podéis hinchar vosotros.

**Ponte a la pata coja y da 5 toques al globo.
¿Cuántos más puedes dar?**



Escalera de suelo

PRIMERA PARTE

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

EQUILIBRIO

A SALTAR



**Vamos a hacer una
escalera en el
suelo.
¿Ya la tenéis?
A empezar...**

**Saltamos
dentro-fuera,
SIN PISARLA.
¡ÁNIMO!
Dentro-fuera,
fuera-dentro...**



Escalera de suelo

SEGUNDA PARTE

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

EQUILIBRIO

A SALTAR



Vamos a hacer una escalera en el suelo,
¿Ya la tenéis? A empezar...

Saltamos dentro-fuera de lado.

Si te parece fácil, inténtalo a la pata coja.



Escalera de suelo

TERCERA PARTE

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

EQUILIBRIO

A SALTAR



Necesitamos una escalera en el suelo y un objeto suave.

Colocamos una "bolita" de calcetines en cada espacio saltando a la vez de lado.



El gran Houdini

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

PLANIFICACIÓN

INTENTA HACERLO EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE



**Houdini fue el
mejor mago
escapista de
todos los
tiempos...**

**ESCÁPATE
desatando todos
los nudos... así
serás ¡¡EL GRAN
HOUDINI!!**



Explota el globo

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-PIE

EQUILIBRIO

**PUEDES HACERLO CON LOS DOS PIES O
SOBRE UNO**



**Hincha un globo o
todos los que
quieras, puedes
jugar con tu familia,
preparado... listo...
¡A EXPLOTAR!**

**¿Te atreves con
más?
Llénalos con agua
y...
¡A JUGAR!**



Encesta en la cesta

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

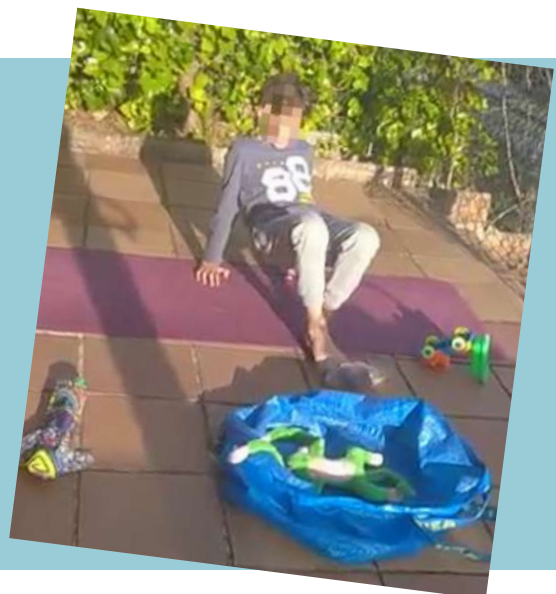
EQUILIBRIO-FUERZA

HAZLO EN DISTINTAS POSICIONES Y SOBRE DIFERENTES SUPERFICIES



Prepara una cesta o bolsa y varios objetos, colócate a determinada distancia y... ¡A LANZAR!

Aumenta la dificultad (sobre 2 pies, 1 pie, sobre cojín...), cambia de posición... ¡Atrévete con los pies!



Un oso con playeros

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA

FORTALECE TUS MÚSCULOS



**Necesitamos 2
pares de
playeros...**

**Ponlos en manos
y pies y... A
CAMINAR
COMO UN OSO
CANTÁBRICO.**



Un cangrejo en mi salón

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA

PRUEBA A LEVANTAR UNA PIERNA O UN BRAZO



**Nos ponemos en esta posición...
Mirando al techo o al cielo.**

**¡A caminar!
Para ATRÁS, de LADO como el cangrejo.**



Rimas de animales

PRIMERA PARTE

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

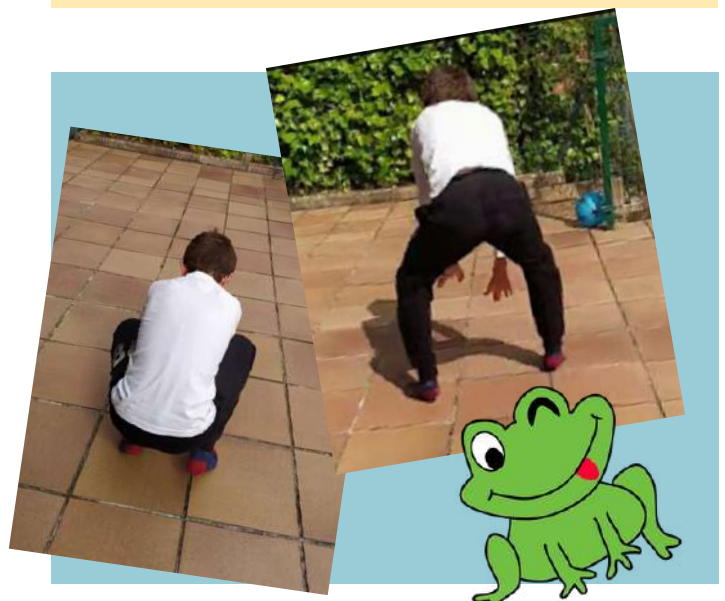
FUERZA

PUEDES INVENTARTE TODAS LOS QUE SE TE OCURRAN



**¡Dice mi tío
Vicente que me
arrastre como
una serpiente!**

**¡Quiere mi tía
Ana...
que salte como
una rana!**



Rimas de animales

SEGUNDA PARTE

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA

PUEDES INVENTARTE TODAS LAS QUE SE TE OCURRAN



Le gusta a la foca Anacleta, rebozarse como una croqueta.

¡Te invita el lagarto Emiliano a caminar con las manos!



Rimas de animales

TERCERA PARTE

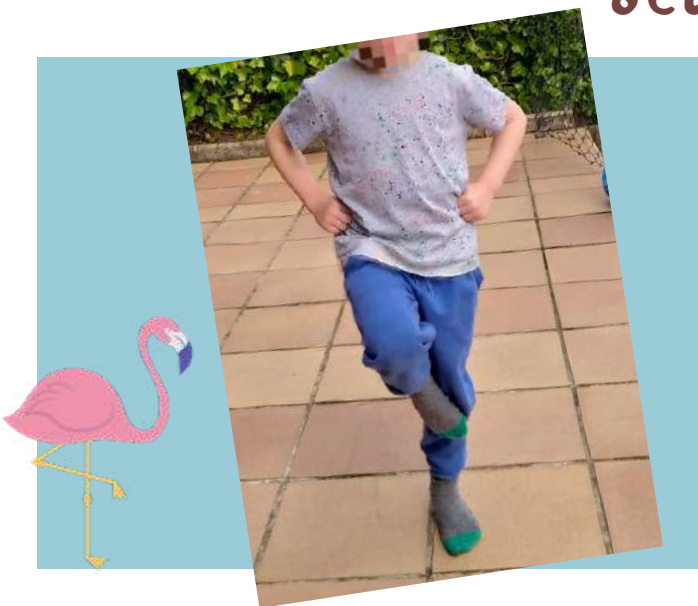
JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA

PUEDES INVENTARTE TODAS LOS QUE SE TE OCURRAN



Estáte muy atento y colócate como un flamenco.

Puedes descansar un rato y caminar como un gato.



La esfinge lanzadora

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

FUERZA

FORTALECE LOS MÚSCULOS EXTENSORES DE TRONCO



Nos ponemos en la posición de esfinge de Egipto...

**¡A lanzar y recibir balones!
Y luego...
estírate un poco.**



¿Quién se lleva más goma?

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

FUERZA

HAY GOMAS DE DIFERENTES RESISTENCIAS



Usaremos una banda elástica o una cuerda...cada niño/a coge de un extremo...

Hay que avanzar rápido con las manos por la goma hasta encontrarse... ¡Gana el que coja MÁS goma!



La escalera del revés

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA

CUENTA LOS ESCALONES TAMBIÉN AL REVÉS



¿Has probado a bajar o subir la escalera marcha atrás?

Al principio, cógete de la barandilla...
Luego verás qué **AGILIDAD** tienes para subirla normal.



Pie bailarín

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

EQUILIBRIO-FUERZA

**PRUEBA EN DISTINTAS POSICIONES Y SOBRE
DIFERENTES SUPERFICIES**



**Pega en la pared
unos aros,
círculos de
colores, escribe
tu nombre...**

**Colócate de frente
y...¡Atrévete
a tocarlos con un
pie sin perder
el equilibrio!**



Cadena de montaje

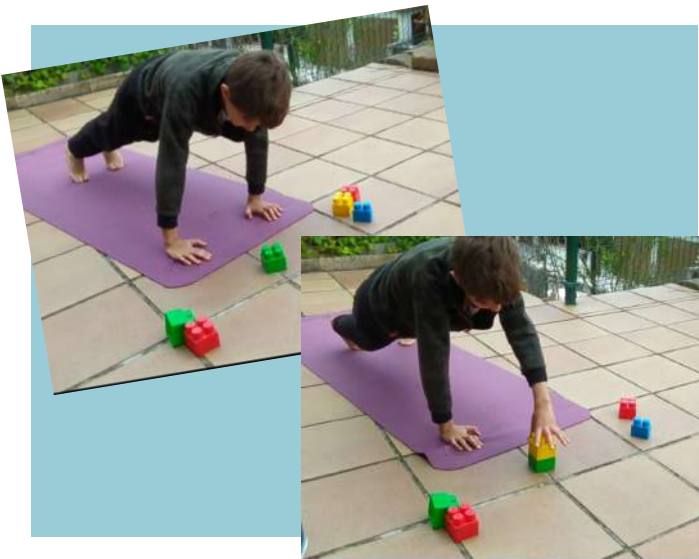
JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

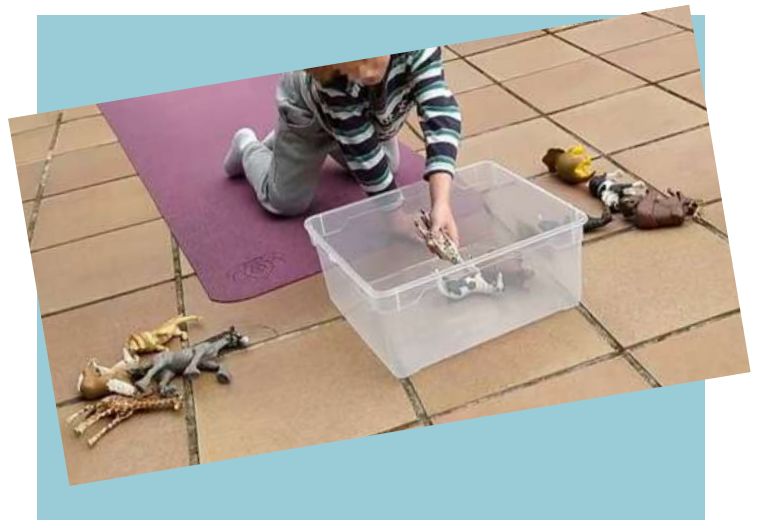
FUERZA

PUEDES HACERLO EN DISTINTAS POSICIONES Y SOBRE DIFERENTES SUPERFICIES



Nos ponemos en posición de cuadrupedia, plancha con codos, plancha con manos...

Elegimos un puzzle, piezas de construcción o diferentes objetos que colocarás delante de tus manos y ahora... ¡A encajar, construir o colocar... EN EL CENTRO!



La hélice

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA-DISOCIACIÓN DE TRONCO

PUEDES HACERLO SENTADO, DE PIE O A LA PATA COJA Y SOBRE DIFERENTES SUPERFICIES



En la pared dibujamos un cuadrado a la altura de tu espalda y dos círculos laterales, coge un balón...

Nos colocamos de espalda y... ¡A tocar con el balón en cada círculo! Intenta hacerlo sin mover la pelvis.



Salta conmigo

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA-EQUILIBRIO

PUEDES HACERLO EN DISTINTAS SUPERFICIES



Busca una o varias superficies blandas, colchoneta, cojines....

¡A saltar! Puedes colocarlos como islas e ir saltando de uno en uno. ¡No pierdas el equilibrio!



Sobre la pared

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA-EQUILIBRIO

PUEDES HACERLO EN DISTINTAS POSICIONES Y SOBRE DIFERENTES SUPERFICIES



Colócate en una posición, de rodillas, de pie, a la pata coja...frente a la pared.

Elige una actividad que te encante, pintar, colocar pegatinas, seguir caminos...



Derriba el vaso

CON LOS PIES

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

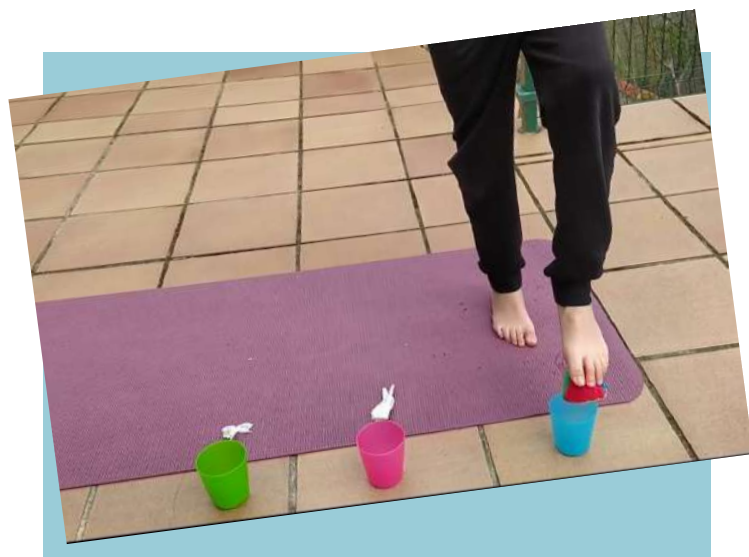
EQUILIBRIO-FUERZA

PUEDES HACERLO EN DISTINTAS POSICIONES Y SOBRE DIFERENTES SUPERFICIES



Colocamos varios vasos de plástico en el suelo. Ponte de frente a ellos e intenta derribarlos uno a uno muy despacio.

Dales la vuelta e intenta meter pompones, trozos de tela pequeños... cogiéndolos con los dedos de los pies.



¡Corre, corre, caballito!

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA

PUEDES SOLTARTE A CORRER CON VELOCIDAD



Usamos una goma elástica... Si eres cochero, intenta frenar el caballo.

**Si el caballo te impulsa a correr... Coordina el paso.
¡AL PASO, al TROTE, al GALOPE!**



Patinete destructor

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA

TRABAJAMOS LA MUSCULATURA ABDOMINAL



Colocamos las manos sobre el patinete y las rodillas en el suelo...

Ponemos varios objetos para derribar... ¡Listos...YA!



Pesca con los pies

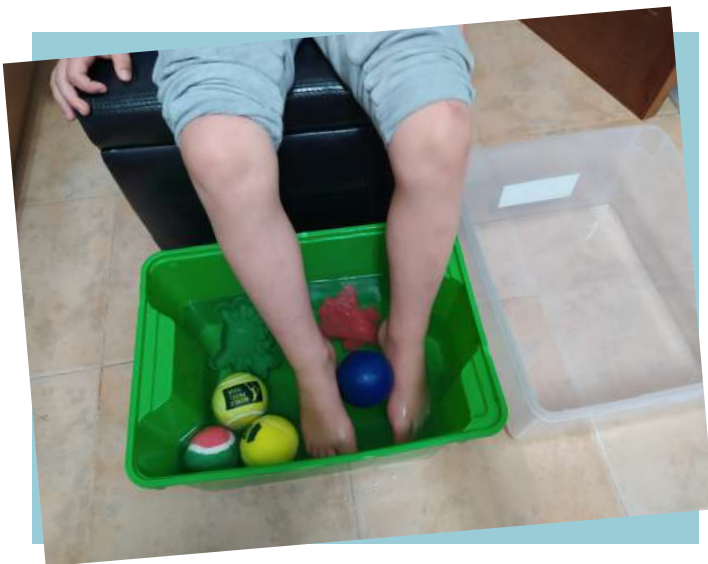
JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

**FUERZA-EQUILIBRIO
DE TRONCO**

TRABAJAMOS FUERZA ABDOMINAL



Llena un barreño con agua y mete pelotas u otros objetos...

**Prepárate y...
¡ A pescar con los pies!
Prueba a hacerlo
sin sujetarte.**



Un malabar sencillo

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

PRECISIÓN

LAS PELOTAS CON CINTAS FACILITAN EL MALABAR



**Probamos con
UNA pelota y si
te atreves...**

**Con DOS pelotas,
una mano lanza y la
otra pasa la pelota
en horizontal...
¡CAMBIA DE
MANOS!**



Los mosqueteros

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

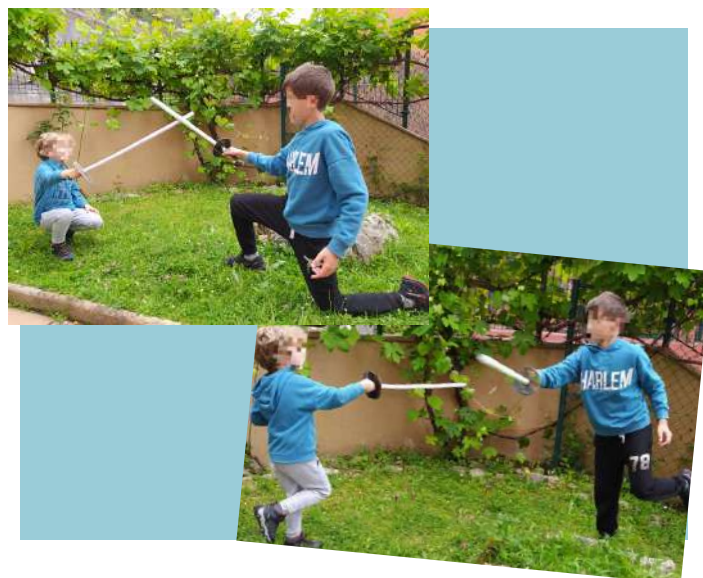
ESQUEMA ESPACIAL

PUEDES CAMBIAR EL TAMAÑO DE LA "ESPADA"



**Usaremos picas,
churros de
piscina, botellas
de plástico...
como ESPADAS.**

**Primera regla: NO
HACER DAÑO.
¡Empieza la lucha
de espadachines!**



El soldado de instrucción

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

ESQUEMA CORPORAL

COORDINA CINTURA ESCAPULAR Y PÉLVICA



**Necesitamos 2
palos de escoba.
Primero movemos
los brazos al
contrario.**

**Luego nos
ponemos en fila y
a hacer la
instrucción como
un SOLDADO.**



Los círculos en equilibrio

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

EQUILIBRIO

PRUEBA EN DISTINTAS SUPERFICIES Y DIFERENTES POSICIONES



De pie sobre un cojín... y con unos círculos a nuestro alrededor...

Los tocaremos con un PIE, con una MANO... Sin perder EL EQUILIBRIO.



El balón entre conos

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

COORDINACIÓN OJO-PIE

NO IMPORTA EL TAMAÑO DEL BALÓN



**Chuta el balón
conduciéndolo
entre los
obstáculos...**

**Y si el balón es
muy grande...
¡Empújalo con
las manos!**



Pases de balón

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-PIE

ESQUEMA ESPACIAL

PRUEBA A HACER DISTINTOS TIPOS DE PASES



Calcula la distancia a tu amigo/a y chuta con puntería...

Cuando la recibas...
PRIMERO párala con el pie para controlarla.



La rampa

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

PRECISIÓN

PUEDES HACER AGUJEROS DE DISTINTOS TAMAÑOS



Podemos hacer una rampa de cartón reciclado con agujeros.

Sólo tienes que lanzar y meter las pelotas.



Lanza a canasta en casa

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

ESQUEMA ESPACIAL

**PUEDES HACERLO EN DISTINTAS POSICIONES Y
SOBRE DIFERENTES SUPERFICIES**



**Si no tienes
canasta,
improvisa con una
papelera.**

**Colócate sobre
distintas
superficies y a
lanzar.**



Laberinto en la pared

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

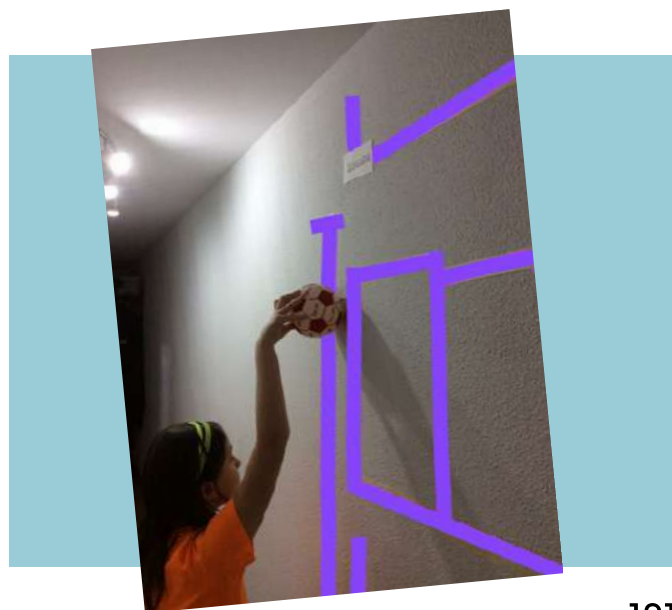
EQUILIBRIO

PUEDES HACERLO EN DISTINTAS POSICIONES Y SOBRE DIFERENTES SUPERFICIES



Escoge el camino.

**Rueda la
pelota y
llévala al final.**



Carrera de obstáculos

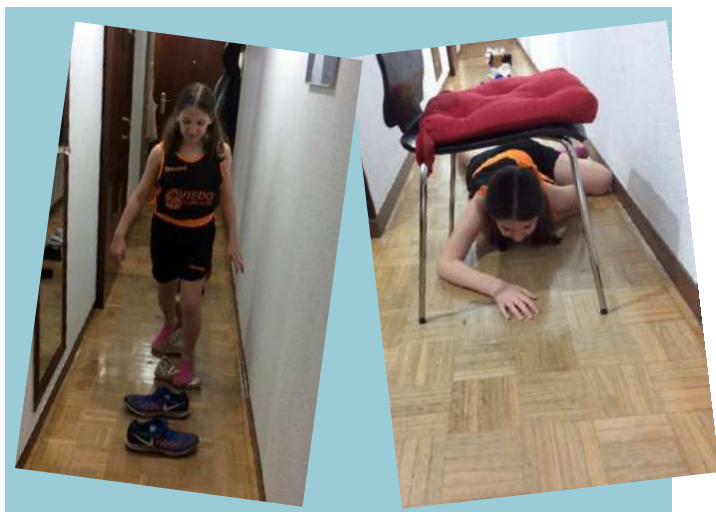
JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA-EQUILIBRIO

PUEDES HACERLO UNA O VARIAS VECES



**¡¡Preparados,
listos!!
¡¡YAAAAA!!**

**Sorteamos los
obstáculos lo
más rápido
posible.**



Juego de manos y pies

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

ESQUEMA ESPACIAL

PUEDES HACERLO EN DISTINTAS POSICIONES Y SOBRE DIFERENTES SUPERFICIES



Coloco mis manos y mis pies según el dibujo.

¿Puedes hacer todas las posiciones?



Lanza a canasta

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN OJO-MANO

ESQUEMA ESPACIAL

PUEDES HACERLO EN DISTINTAS POSICIONES Y SOBRE DIFERENTES SUPERFICIES



Si no tienes canasta, improvisa con una caja de cartón... o pintando un cuadrado en la pared.

Colócate a distancia y...

¡A lanzar!



Trepa al castillo

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA

PUEDES NECESITAR LA AYUDA DE UN ADULTO



**Un columpio, una
espaldera...
agárrate bien y
empieza a
TREPAR.**

**¡Toca los globos y
coge la bandera!**



Un mono colgado

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

ESQUEMA CORPORAL

FUERZA

PUEDES COLGARTE SÓLO CON PARTE DE TU PESO



**Busca una barra
o una espaldera
donde puedas
apoyar los pies.**

**¡Cuélgate como
un mono!**



Explota pompas de jabón

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

COORDINACIÓN OJO-MANO

PUEDES HACERLO CON CUALQUIER PARTE DEL CUERPO

Ingredientes

1 parte de detergente lavavajillas concentrado
1 parte de glicerina
6 partes de agua



Hacemos pompas caseras o usamos un pompero.

Explotamos la pompas con las manos...
¡RÁPIDO! Que no lleguen al suelo.



¡ A pasar !

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

ESQUEMA ESPACIAL

PRUEBA A HACERLO EN OTRAS POSICIONES



Elige un objeto y colócate de espaldas, pásalo por arriba y recógelo entre tus piernas.

**Ahora a la derecha y a la izquierda.
¡ No muevas la pelvis!
Prueba con un objeto más pesado.**



Tiro de toalla

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA-EQUILIBRIO

PRUEBA EN DIFERENTES SUPERFICIES



**Elige, subirte o
tirar. Sujeta
bien la toalla...
¿Preparado?**

**¡A tirar!
¡Más rápido!
¡Frena!
¡Giro a la
derecha!**



Arcoíris con balón

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA ABDOMINAL

PRUEBA CON OTRAS PARTES DEL CUERPO



Túmbate en el suelo, apoya los codos y sujeta un balón entre tus pies.

Elévalo del suelo, intenta dibujar un ARCOÍRIS. Centro-derecha, centro-izquierda...



Atrapa el balón

JUEGOS

MOTRICIDAD GRUESA

COORDINACIÓN GENERAL

FUERZA ABDOMINAL

PRUEBA CON DISTINTOS BALONES

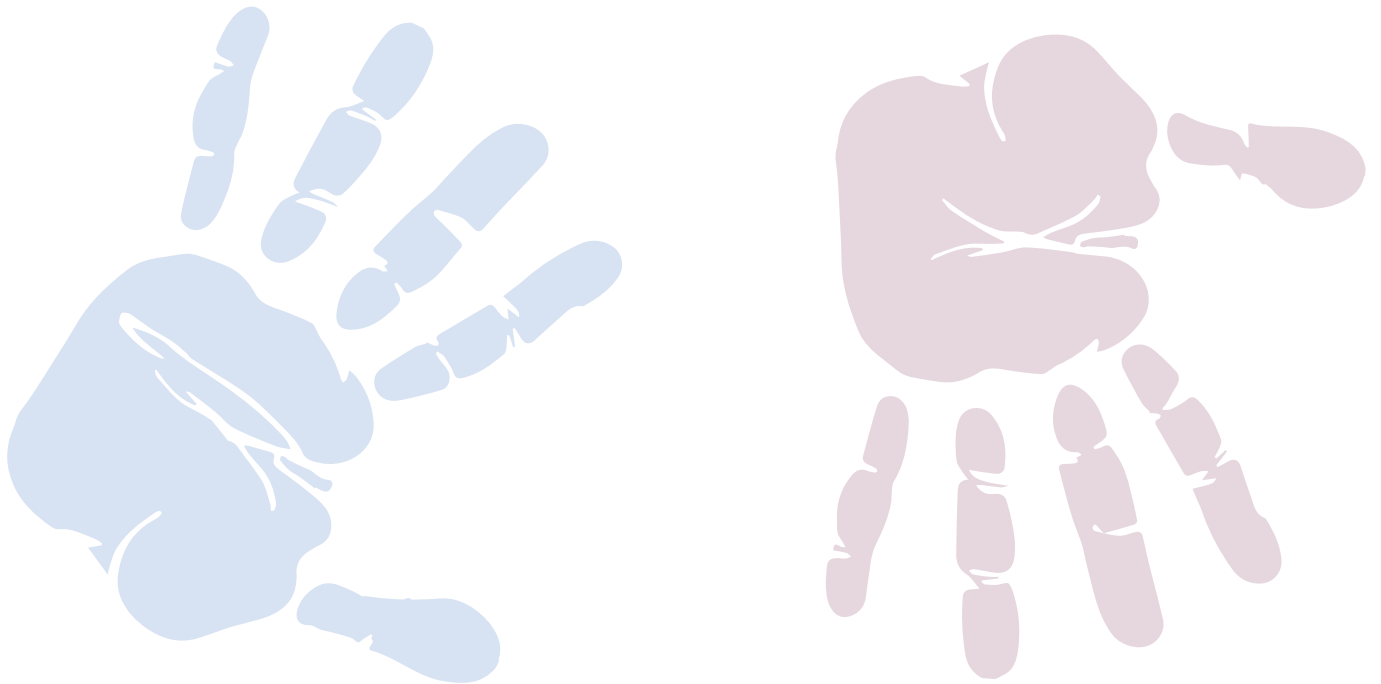


Túmbate en el suelo, sujeta un balón entre tus pies y apóyalos en la pared.

Sube tus piernas sin que se caiga el balón:

**¡arriba-abajo!
¡arriba-abajo!**





JUEGOS TRADICIONALES



JUEGOS TRADICIONALES

LA PETANCA



LA COMBA



LA COMBA EN CONJUNTO



LOS BOLOS

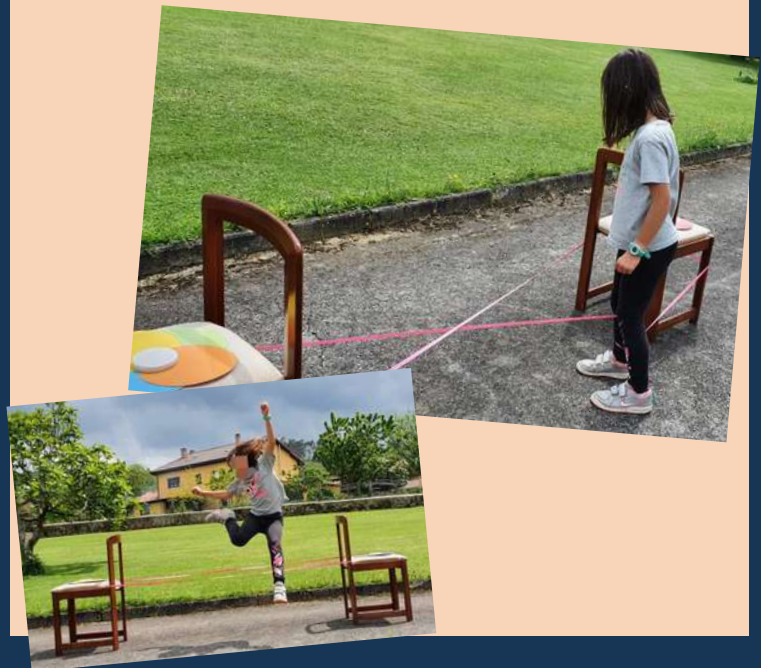


JUEGOS TRADICIONALES

LA GOMA 1



LA GOMA 2



EL TWISTER



LA GALLINITA CIEGA



JUEGOS TRADICIONALES

EL CASCAJU, EL SAMBORI,
EL TEJO...



LA PEONZA



imágenes freepik

LA RANA



EL YO-YÓ



JUEGOS TRADICIONALES

LA QUEMA O EL CEMENTERIO



EL PAÑUELO



EL CORRO DE LA PATATA

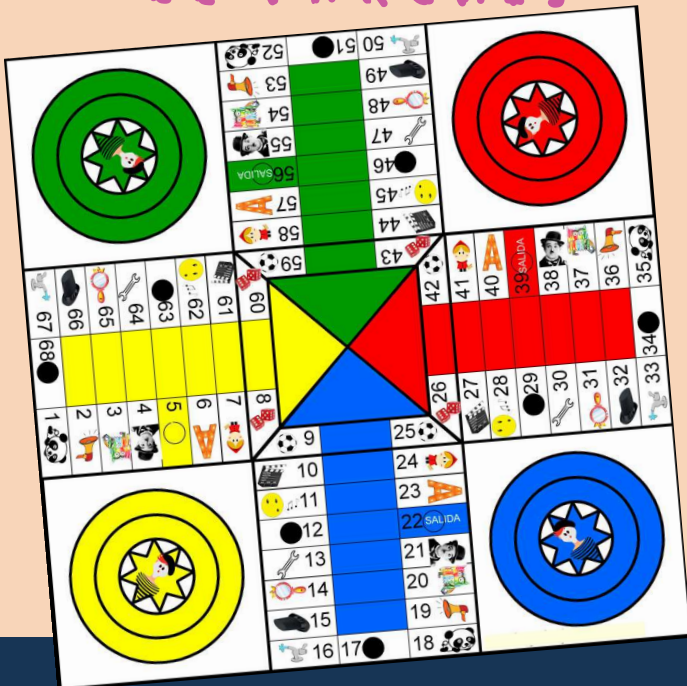


1,2,3, EL ESCONDITE INGLÉS

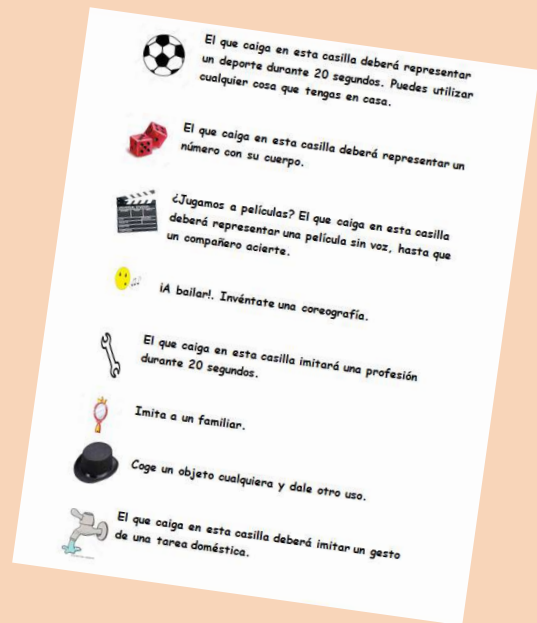


JUEGOS TRADICIONALES

EL PARCHÍS



INSTRUCCIONES(1)



INSTRUCCIONES (2)





























































IMPRÍMELO EN GRANDE

INSTRUCCIONES Y DESCARGA

<https://padlet.com/iyanamc/d1tq2>

[5d2rx1o6u74](https://padlet.com/iyanamc/d1tq2)

TABLERO DEL PARCHÍS

					52 	51 ●	50 										
					53 		49 										
					54 		48 										
					55 		47 										
					56 SALIDA		46 ●										
					57 A		45 										
					58 		44 										
													59 	43 			
60 		42 															
61 		41 															
62 		40 A															
63 ●		39 SALIDA															
64 		38 															
65 		37 															
66 		36 															
67 		35 															
68 ●		34 ●															
1 	2 	3 	4 	5 ●	6 A	7 	8 	9 	25 	26 	27 	28 	29 ●	30 	31 	32 	33 
					10 		24 										
					11 		23 A										
					12 ●		22 SALIDA										
					13 		21 										
					14 		20 										
					15 		19 										
					16 		18 										
					17 ●												

INTRUCCIONES DEL PARCHÍS



El que caiga en esta casilla deberá representar un deporte durante 20 segundos. Puedes utilizar cualquier cosa que tengas en casa.



El que caiga en esta casilla deberá representar un número con su cuerpo.



¿Jugamos a películas? El que caiga en esta casilla deberá representar una película sin voz, hasta que un compañero acierte.



¡A bailar!. Invéntate una coreografía.



El que caiga en esta casilla imitará una profesión durante 20 segundos.



Imita a un familiar.



Coge un objeto cualquiera y dale otro uso.



El que caiga en esta casilla deberá imitar un gesto de una tarea doméstica.

INTRUCCIONES DEL PARCHÍS



El que caiga en esta casilla deberá imitar cómo se mueve un animal.



El que caiga en esta casilla deberá imitar un sonido.



El que caiga en esta casilla deberá utilizar su cuerpo para demostrar una emoción.



El que caiga en esta casilla deberá imitar durante 20 segundos a un personaje reconocido por toda la familia. Puede utilizar la voz.



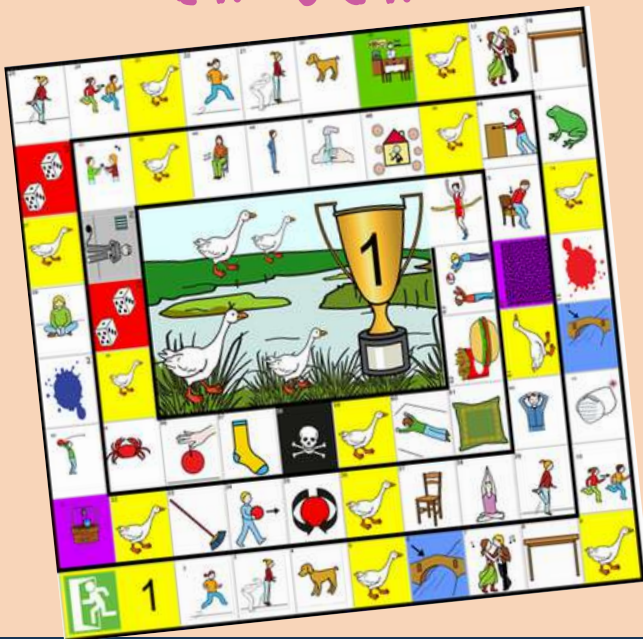
El que caiga en esta casilla deberá representar una letra con su cuerpo.



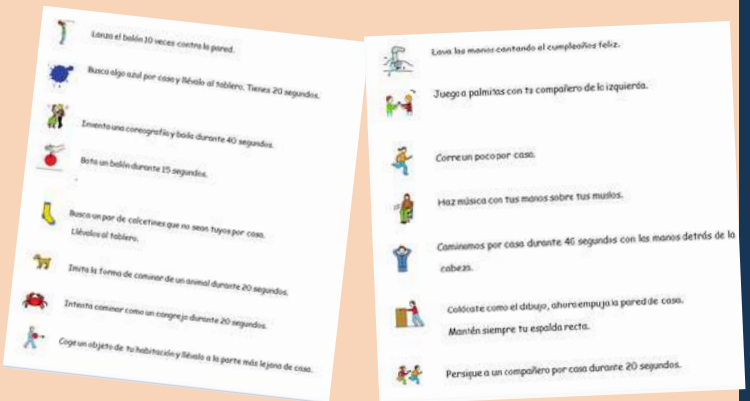
El que caiga en esta casilla deberá imitar a un personaje de cuento durante 20 segundos.

JUEGOS TRADICIONALES

LA OCA



INSTRUCCIONES (1)



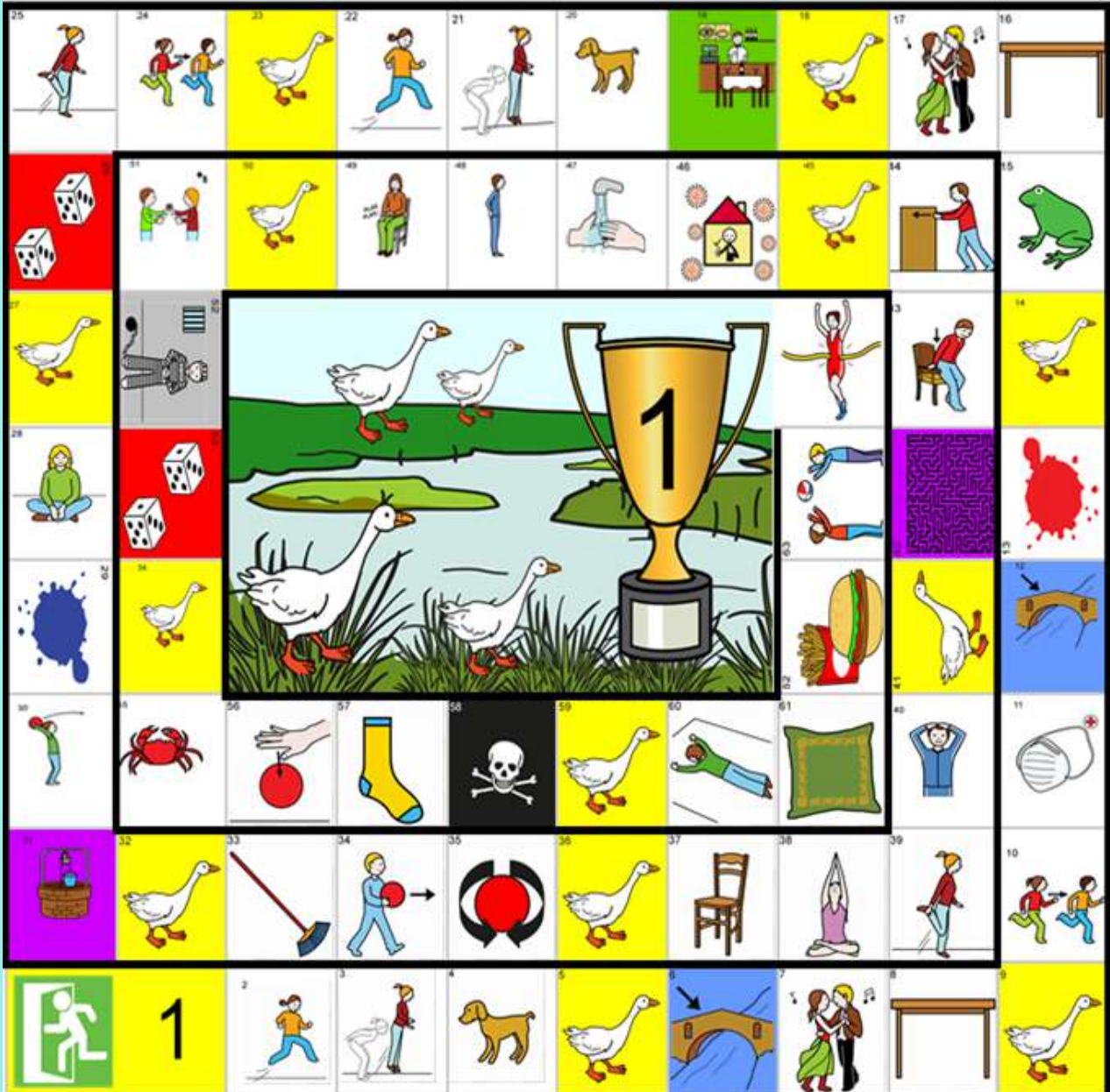
INSTRUCCIONES (2)



IMPRÍMELO EN GRANDE

INSTRUCCIONES Y DESCARGA
<https://padlet.com/iyanamc/d1tq25d2rx10bu74>

TABLERO DE LA OCA



INSTRUCCIONES DE LA OCA



Lanza el balón 10 veces contra la pared.



Busca algo azul por casa y llévalo al tablero. Tienes 20 segundos.



Inventa una coreografía y baila durante 40 segundos.



Bota un balón durante 15 segundos.



Busca un par de calcetines que no sean tuyos por casa.

Llévalos al tablero.



Imita la forma de caminar de un animal durante 20 segundos.



Intenta caminar como un cangrejo durante 20 segundos.



Coge un objeto de tu habitación y llévalo a la parte más lejana de casa.

INSTRUCCIONES DE LA OCA



Lava las manos cantando el cumpleaños feliz.



Juega a palmitas con tu compañero de la izquierda.



Corre un poco por casa.



Haz música con tus manos sobre tus muslos.



Caminamos por casa durante 40 segundos con las manos detrás de la cabeza.



Colócate como el dibujo, ahora empuja la pared de casa.

Mantén siempre tu espalda recta.



Persigue a un compañero por casa durante 20 segundos.

INSTRUCCIONES DE LA OCA



Pasa por debajo de una mesa para seguir jugando.



Pasa el balón 10 veces con tu compañero de la derecha.



Salta 5 veces como una rana.



Te toca saltar 5 veces.



Da 10 saltos pata coja.



Salta 10 veces a pies juntos.



Siéntate y levántate 5 veces de una silla lo más rápido posible.



Busca algo rojo y llévalo al tablero, tienes 20 segundos.

INSTRUCCIONES DE LA OCA



¿Conoces alguna postura de yoga? Intenta hacerla.



Coge una escoba y ponte a barrer.



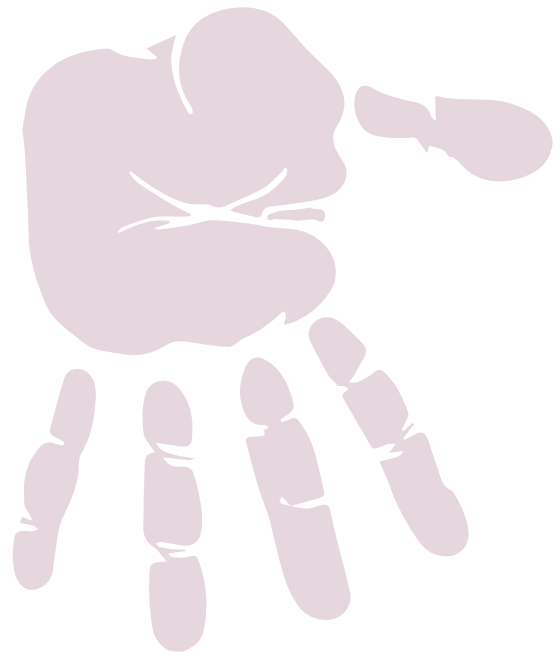
Túmbate boca abajo lo más rápido que puedas.



Busca un cojín por casa, descálzate y ponte encima de él a la pata coja.
Tienes que aguantar 10 segundos con cada pierna.



Corre con las manos en el culete 20 segundos.



APLICACIONES (APPS)



APPS PARA MOTRICIDAD GRUESA




Tanto en teléfonos móviles como en tablets podemos encontrar diversa **Apps** (aplicaciones) en las que poder trabajar la motricidad gruesa de una manera lúdica.














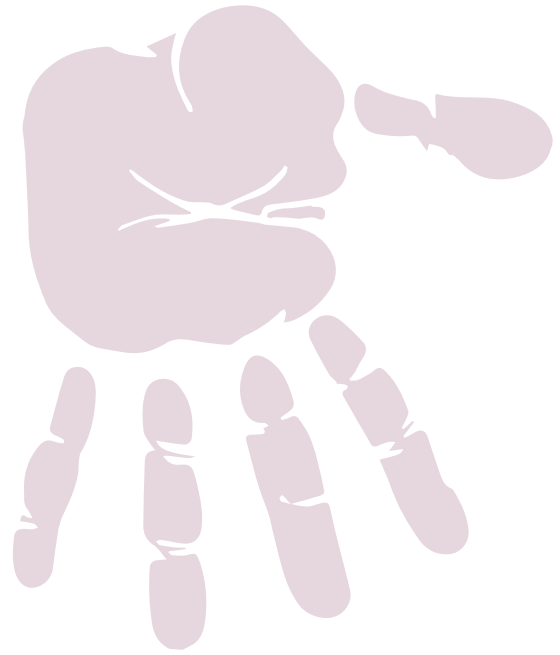
APPS MOTRICIDAD GRUESA

ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
	POCOYO DISCO	Zinkia Entertainment, S.A.		<p>Diviértete creando tus propios vídeos musicales con las decenas de graciosas animaciones de Pocoyo y sus amigos.</p> <p>¡También puedes utilizar una canción que previamente hayas grabado con tu voz!</p>
	SESAME STREET MAKES MUSIC	Sesame Street		<p>Acompaña a los personajes de Sesame Street bailando o tocando los instrumentos virtuales que incluye.</p> <p>No es gratuita.</p>
	SAGO MINI SOUND BOX	Sago Mini		<p>¡Perfecta para niños pequeños, solo tienes que sacudir, agitar y tocar!</p> <p>Escucha los animados tambores, bocinas, animales...</p> <p>Añade notas tocando la pantalla, luego muévelas por la pantalla o inclínalas para verlas caer. Los sonidos juegan mientras saltan, creando divertidos paisajes sonoros.</p> <p>No es gratuita.</p>
	DANZA CON LOS ANIMALES	Gokids!		<p>El juego anima al niño a repetir los movimientos de la vaca.</p> <p>Facilita el desarrollo de las habilidades motoras, sentido del ritmo y la percepción musical.</p> <p>Contiene anuncios.</p>

ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
	<p>JUST DANCE</p>	<p>Ubisoft Entertainment</p>		<p>Baila las coreografías de un listado amplio de canciones. Puedes bailar con tus amigos, no hay límite de jugadores. Se necesita móvil y una tv o tablet. Partidas limitadas por día en la versión gratuita.</p>
	<p>RITMO A PUNTAS (DOT N BEAT)</p>	<p>Bandsnowball Hongkong Limited</p>		<p>Juego de ritmo, coordinación y velocidad de toque. Sigue los ritmos y controla la dirección del movimiento de la bola de luz. Mueve los dedos para experimentar la emoción de los ritmos compactos. Contiene anuncios.</p>
	<p>CLAPEPER</p>	<p>Bridgeside AB</p>		<p>Juego musical cooperativo en el que lo importante es dar palmadas de forma rítmica y en el que se fomenta el trabajo en equipo. También se puede practicar de forma individual. El juego distingue cinco tipos de palmadas, por ejemplo: recta, diagonal o con ambas manos. No es gratuita.</p>
	<p>MANOS CALIENTES JUEGO PARA DOS</p>	<p>Peaskel doo</p>		<p>Juego de reflejos y velocidad. Para dos jugadores. Basado en el juego tradicional del mismo nombre. Cada jugador se coloca a cada lado del dispositivo y deben tocar o puntear la pantalla en el momento adecuado para conseguir poner la mano "caliente" a su oponente. Contiene anuncios.</p>

ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
	ABC SELVA APLAUDIR SUS MANOS	Yeung`sDesign Interactive Ltd		<p>Consiste en explotar burbujas para aprender como se dice en inglés el objeto que está dentro de ellas.</p> <p>Para explotarlas se puede aplaudir, dar un golpe en la mesa, gritar o tocarlas.</p>
	JUEGO DE LAS PALMAS PALMITAS	Aplicaciones gratuitas móviles		<p>Aprende las canciones y los movimientos de palmas que le acompañan. Encontraréis:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las letras de las más famosas canciones de palmas. - El vídeo de cada canción para que podáis aprenderlo correctamente. <p>Contiene anuncios.</p>
	JUMP JUMP FROGGY	Human Factored Design, LLC.		<p>Sostén tu dispositivo con las manos para jugar.</p> <p>¡Salta con la rana, haz abdominales con la serpiente y practica sumas con la hormiga!</p> <p>Para desplazarse a los lados gira cuando saltes, sostén el dispositivo firmemente, salta y gira 90 grados hacia la izquierda o la derecha mientras estas en el aire.</p> <p>En la versión 2 puedes jugar con tus amigos en modo multijugador.</p> <p>En inglés.</p>
	ACTIVIDADES DE EJERCICIO FÍSICO PARA NIÑOS	Strawberry Fields Apps		<p>Vídeos que muestran ideas para jugar con los niños y pasarlo bien, al mismo tiempo que mejoran la velocidad de carrera, el movimiento corporal, la flexibilidad, el equilibrio, la coordinación y la agilidad.</p> <p>Contiene anuncios.</p>

ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
	EXERCISES FOR KIDS TO DO AT HOME-NB FIT	NB fit		<p>Contiene 15 ejercicios para niños.</p> <p>Demostraciones animadas con descripciones detalladas y fotogramas de los ejercicios. En inglés. Contiene anuncios.</p>
	WORKOUT FOR KIDS: MAKE HOME FITNESS EXERCICES FUN	Zinik- Studio		<p>Descripciones de ejercicios para desarrollar fuerza, estabilidad y equilibrio.</p> <p>Entrenamiento corporal para niños en menos de 8 minutos. Acompañado de música para ayudar a motivar el ejercicio.</p> <p>Los ejercicios de peso corporal (sin peso) reducen el riesgo de lesiones y son ideales para niños. En inglés. Contiene anuncios.</p>
	EJERCICIOS MATUTINOS PARA NIÑOS	ShvagerFM		<p>Ejercicios de movilidad articular, muy simples. Contiene anuncios.</p>
	YOGA PARA NIÑOS Y FAMILIA FITNESS	GuanjanApps Studios		<p>Diferentes posiciones de Yoga para niños, distribuidos por edad y dificultad. Contiene anuncios.</p>
	KINEDÚ: ACTIVIDADES DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA	Kinedú	 	<p>Ofrece planes de actividades personalizados e información sobre los hitos de desarrollo (0-4 años).</p> <p>Cada actividad va acompañada por un vídeo explicativo. Las actividades están diseñadas para estimular un desarrollo holístico, trabajando las áreas socio-afectiva, cognoscitiva, física y lingüística. Contiene anuncios.</p>



VIDEOJUEGOS



IDEAS PREVIAS ACERCA DE LAS VIDEOCONSOLAS

¿QUÉ VENTAJAS TIENE JUGAR CON VIDEOCONSOLAS?

Dependiendo del juego elegido, podremos trabajar sobre el control postural, el equilibrio, la movilidad, el fortalecimiento y el control motor del miembro superior, habilidades manipulativas, prensión manual, disociación de dedos, coordinación óculo manual y bimanual, atención, tiempos de espera, memoria, reflejos, control de la impulsividad...

¡Y todo esto favoreciendo la integración en familia o con amigos/as, de manera motivadora y divertida para el/la niño/a!

RECUERDA SIEMPRE HACER UN USO RESPONSABLE DE LA TECNOLOGÍA.

¿QUÉ CONSOLA ELEGIR?

Aunque las consolas que encontramos en el mercado se van renovando periódicamente, podemos encontrar juegos muy interesantes para trabajar la motricidad gruesa, por ejemplo, en la primera consola Wii.

Cada tipo de consola tiene juegos, mandos y accesorios diferentes que pueden sernos muy útiles y que te indicamos en la ficha de cada videojuego.

¿QUÉ VIDEOJUEGO ESCOJO?

La elección depende de los objetivos que nos planteemos y, por supuesto, de las preferencias del niño/a. En estas páginas podrás encontrar muchas ideas y opciones.

¿DÓNDE Y CÓMO PUEDO JUGAR?

Debemos procurar que el entorno sea lo suficientemente espacioso, tranquilo y seguro.

Se puede jugar en muchas posiciones: de pie, sentado/a en una silla o en la silla de ruedas, sentado/a sobre una pelota, a horcajadas sobre un rulo..., también de pie dentro de un aro del que no se pueda salir, de pie sobre una superficie inestable, colocando un pie sobre diferentes alturas...

Si juegas con la consola Wii, no olvides tener en cuenta la altura donde vas a colocar la barra de sensores considerando la altura y posición del niño/a.

¿Y SI TENGO QUE ADAPTAR ALGO?

En primer lugar hemos de seleccionar el juego y adaptar las posturas e incluso el mando en función de cada niño/a. Ejemplos:

- Podemos sujetar el mando a la mano del niño/a ayudándonos de velcros en caso de prensión insuficiente.
- En el caso de mandos de Wii, se puede sujetar el mando a un casco de bici, si el niño/a puede controlarlo mediante movimientos cefálicos.

EL/LA FISIOTERAPEUTA ESCOLAR DE TU HIJO/A PODRÁ ORIENTARTE ACERCA DE LAS ADAPTACIONES MÁS ADECUADAS PARA TU NIÑO/A



ALGUNAS CONSOLAS Y SUS ACCESORIOS

NINTENDO Wii



IMÁGENES: [HTTPS://WWW.NINTENDO.ES](https://www.nintendo.es)

La Wii es una consola doméstica que Nintendo lanzó en 2006 y que introdujo el juego con control por movimiento.

Jugar con su mando (preferentemente el mando Wii Motion Plus que añade un giroscopio) y su Balance Board, nos puede aportar muchos beneficios tanto en las terapias como en casa, a la vez que el niño/a se divierte.

NINTENDO Wii U



IMÁGENES: [HTTPS://WWW.NINTENDO.ES](https://www.nintendo.es)

La Wii U es una consola doméstica de Nintendo sucesora de la Wii.

La Wii U admite juegos de la versión antigua de la consola (la Wii). Sin embargo, no es posible usar juegos o accesorios de Wii U en Wii, como por ejemplo el GamePad.

Puedes aprovechar todas las ideas que te damos acerca de la Wii también en esta consola.

NINTENDO SWITCH



IMAGEN: [HTTPS://WWW.NINTENDO.ES](https://www.nintendo.es)

Esta consola es de la marca Nintendo, como las Wii, pero los mandos, juegos y accesorios son diferentes. Podemos jugar de diversas maneras: con un solo mando, un mando en cada mano con una pantalla al centro... Los mandos de la Nintendo Switch tienen sensores como los de la Wii pero no tienen la función de "apuntar". Accesorios como el Ring-Con pueden ser muy interesantes para trabajar la motricidad gruesa de manera diferente.

XBOX (KINECT)



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)

El sensor Kinect de la consola Xbox reconoce los movimientos del cuerpo de la persona que juega y permite jugar sin necesidad de mandos.

Algunos consejos:

- Colocar el sensor Kinect bien centrado y lo más cerca posible de la televisión.
- Dejar dos metros libres en todas direcciones alrededor de la persona que está jugando.
- Mantener la zona bien iluminada y con el suelo despejado.



HELADO APILADO

(WII PLAY MOTION)

MINIJUEGO



CONSOLA WII



**JUEGO
WII PLAY MOTION**

¿QUÉ TRABAJAMOS?

CONTROL MOTOR DEL MOVIMIENTO
DE MUÑECA, ATENCIÓN,
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
CONTROL POSTURAL ATENCIÓN
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

SUJETA EL MANDO
VERTICALMENTE PARA
RECOGER LAS BOLAS DE
HELADO Y MANTENLAS EN
EQUILIBRIO. EN EL MODO
HELADO CREMOSO, ADEMÁS,
DEBES GIRAR EL MANDO EN
CÍRCULOS PARA IR
RELLENANDO EL CUCURUCHO.



IMÁGENES Y GUÍA DEL JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO1.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO1.HTML)

GUARDAHUERTOS

(WII PLAY MOTION)

MINIJUEGO



CONSOLA WII



JUEGO
WII PLAY MOTION

¿QUÉ TRABAJAMOS?

MOVILIDAD DEL MIEMBRO SUPERIOR,
REFLEJOS, COORDINACIÓN ÓCULO
MANUAL, ATENCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

UTILIZA EL MANDO
COMO SI FUERA UN
MARTILLO PARA
GOLPEAR A LOS TOPOS
QUE SALEN DE LOS
AGUJEROS, ¡EVITA QUE
ROBEN LAS FRUTAS!



IMÁGENES Y GUÍA DEL JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEG02.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEG02.HTML)

A RAS DE AGUA (WII PLAY MOTION)

MINIJUEGO



CONSOLA WII



**JUEGO
WII PLAY MOTION**

¿QUÉ TRABAJAMOS?

MOVILIDAD DEL MIEMBRO SUPERIOR Y TRONCO, COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL, CONTROL MOTOR.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?
SUJETA EL MANDO Y
REALIZA EL
MOVIMIENTO DE
LANZAMIENTO PARA
INTENTAR QUE LA
PIEDRA REBOTE EL
MAYOR NÚMERO DE
VECES POSIBLE.



IMÁGENES Y GUÍA DEL JUEGO:
http://www.guiasnintendo.com/2a_Wii/wii_play_motion/wii_play_motion_sp/juego3.html

MII POSE PLUS (WII PLAY MOTION)

MINIJUEGO



CONSOLA WII

JUEGO
WII PLAY MOTION

¿QUÉ TRABAJAMOS?

MOVILIDAD DE MUÑECA, COORDINACIÓN
ÓCULO MANUAL, ORIENTACIÓN ESPACIAL.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

GIRA EL MANDO PARA
COLOCAR EL MUÑECO
EN LA POSICIÓN QUE LE
PERMITA PASAR POR LA
SILUETA DE LOS
DISTINTOS PANELES.



IMÁGENES Y GUÍA DEL JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO4.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO4.HTML)

TIROS POR DOQUIER (WII PLAY MOTION)

MINIJUEGO



CONSOLA WII

JUEGO
WII PLAY MOTION

¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL,
ORIENTACIÓN ESPACIAL, MOVILIDAD DE
MIEMBRO SUPERIOR, USO DISOCIADO DEL
PULGAR.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

LOCALIZA LOS OBJETIVOS,
MUEVE EL MANDO EN
CUALQUIER DIRECCIÓN
PARA CAMBIAR EL CAMPO
VISUAL Y DISPARA.
¡CUIDADO!, PUEDEN
APARECER INCLUSO
DETRÁS DE TI.



IMÁGENES Y GUÍA DEL JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGOS5.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGOS5.HTML)

PARQUELÁSTICO (WII PLAY MOTION)

MINIJUEGO



CONSOLA WII



**JUEGO
WII PLAY MOTION**

¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL,
MOVILIDAD DE LA MUÑECA, ORIENTACIÓN
ESPACIAL.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

SALTA PARA RECOGER EL
MAYOR NÚMERO DE
JOYAS. INCLINA EL MANDO
EN LA DIRECCIÓN QUE
DESEES PARA
POSICIONARTE Y SALTAR
EN LA DIRECCIÓN
CORRECTA.



IMÁGENES Y GUÍA DEL JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO6.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO6.HTML)

BOLANCÍN

(WII PLAY MOTION)

MINIJUEGO



CONSOLA WII



JUEGO
WII PLAY MOTION

¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL, CONTROL MOTOR, COORDINACIÓN BIMANUAL.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

SUJETA EL MANDO DE FORMA HORIZONTAL Y GÍRALO A LOS LADOS PARA QUE LAS PALAS VAYAN MOVIENDO LA BOLA Y ESTA GOLPEE LAS DIANAS. ¡CUIDADO QUE NO CAIGA!



IMÁGENES Y GUÍA DEL JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO7.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO7.HTML)

MANSIÓN FANTASMAL

(WII PLAY MOTION)

MINIJUEGO



CONSOLA WII



JUEGO
WII PLAY MOTION

¿QUÉ TRABAJAMOS?

CONTROL MOTOR DEL MIEMBRO SUPERIOR,
USO DISOCIADO DEL ÍNDICE, ORIENTACIÓN
ESPACIAL, FEEDBACK AUDITIVO.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR

¿CÓMO SE JUEGA?

BUSCA CON EL MANDO LOS FANTASMAS POR TODA TU HABITACIÓN, SIGUE LAS PISTAS SONORAS Y LAS INDICACIONES DE LA PANTALLA PARA ENCONTRARLOS. UN PITIDO CONTINUO INDICA QUE LO HAS LOCALIZADO, APRIETA EL BOTÓN "B" DEL MANDO PARA ATRAPARLO Y, SIN SOLTARLO, APUNTA A LA MÁQUINA ATRAPAFANTASMAS QUE HAY EN LA PANTALLA. ¡NO SUELTES EL BOTÓN HASTA QUE HAYA SIDO CAPTURADO!



IMÁGENES Y GUÍA DEL JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGOB.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGOB.HTML)

VUELO PARAGÜERO (WII PLAY MOTION)

MINIJUEGO



CONSOLA WII



**JUEGO
WII PLAY MOTION**

¿QUÉ TRABAJAMOS?

CONTROL MOTOR DE MIEMBRO SUPERIOR,
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL,
REFLEJOS.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR

¿CÓMO SE JUEGA?

REALIZA EL RECORRIDO Y
ATRAPA EL MAYOR NÚMERO
DE GEMAS POSIBLE. TE
DESPLAZAS GRACIAS AL
VIENTO Y UN PARAGUAS,
MODIFICA EL ÁNGULO DEL
MISMO MOVIENDO EL MANDO
PARA IR EN LA DIRECCIÓN
DESEADA, ¡APROVECHA LAS
RÁFAGAS DE VIENTO!



IMÁGENES Y GUÍA DEL JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO9.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO9.HTML)

TESORO MARINO

(WII PLAY MOTION)

MINIJUEGO



CONSOLA WII



**JUEGO
WII PLAY MOTION**

¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN BIMANUAL, COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL, GIROS DE ANTEBRAZOS, PRENSIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

LLEGA AL FONDO DEL MAR, RECOGE EL TESORO Y LLÉVALO HASTA LA SUPERFICIE. DESCENDES COGIENDO EL MANDO EN POSICIÓN HORIZONTAL Y ROTÁNDOLO HACIA AFUERA, PARA ASCENDER ROTA EL MANDO HACIA A TI. INCLINA EL MANDO HACIA LOS LADOS PARA MOVERTE A IZQUIERDA Y DERECHA Y EVITAR ASI LOS PELIGROS. ¡CUIDADO CON LAS CORRIENTES MARINAS!



IMÁGENES Y GUÍA DEL JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO10.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO10.HTML)

1 GLOBO, 2 GLOBOS (WII PLAY MOTION)

MINIJUEGO



CONSOLA WII



**JUEGO
WII PLAY MOTION**

¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL, CONTROL MOTOR DE MIEMBRO SUPERIOR, MOVIMIENTOS RÍTMICOS.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

AGITA E INCLINA EL MANDO PARA CREAR CORRIENTES DE AIRE Y ASÍ MOVER LOS GLOBOS EN LA DIRECCIÓN DESEADA. COMPLETA EL RECORRIDO, PASA POR MEDIO DE LOS AROS PARA CONSEGUIR PUNTOS, EVITA LOS OBSTÁCULOS Y LÍBRATE DE LOS PÁJAROS APUNTÁNDOLOS CON EL MANDO Y PULSANDO EL BOTÓN "A".



IMÁGENES Y GUÍA DEL JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO11.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO11.HTML)

ESTACIÓN ESPACIAL

(WII PLAY MOTION)

MINIJUEGO



CONSOLA WII

**JUEGO
WII PLAY MOTION**

¿QUÉ TRABAJAMOS?

CONTROL MOTOR DE MIEMBRO SUPERIOR,
ACCIÓN COORDINADA DE ÍNDICE Y PULGAR,
ORIENTACIÓN ESPACIAL, REFLEJOS.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

DIRIGE TU NAVE HASTA EL MÓDULO
DÓNDE DEBES CONECTAR LA PIEZA
QUE TRANSPORTAS. PRESIONA LOS
BOTONES "A" Y "B" DEL MANDO PARA
ACTIVAR LAS HÉLICES. PARA
ESTABLECER LA DIRECCIÓN PUEDES
MOVER EL MANDO EN LA DIRECCIÓN
DESEADA O PRESIONAR LOS
BOTONES DE LA CRUZ, QUE ACTIVAN
LOS PROPULSORES IZQUIERDO O
DERECHO RESPECTIVAMENTE
(GIRARÁS AL LADO OPUESTO).
¡CUIDADO CON LOS OBSTÁCULOS!

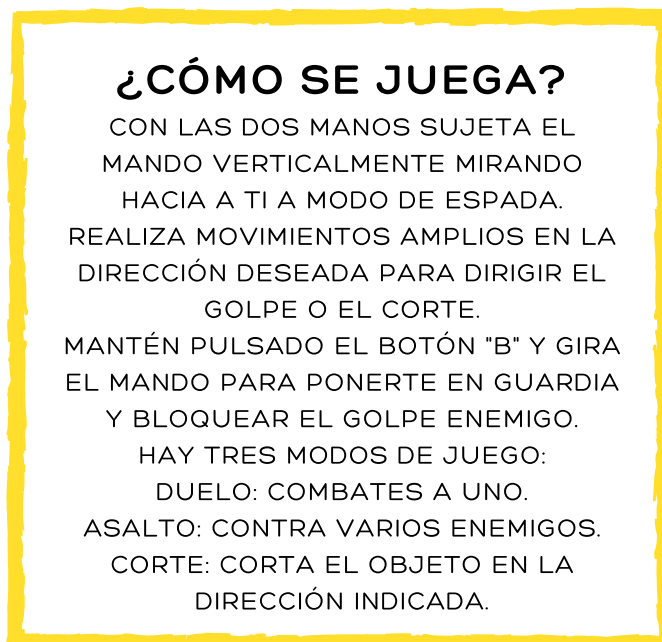


IMÁGENES Y GUÍA DEL JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO12.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PLAY_MOTION/WII_PLAY_MOTION_SP/JUEGO12.HTML)

ESPADA

(WII SPORTS RESORT)

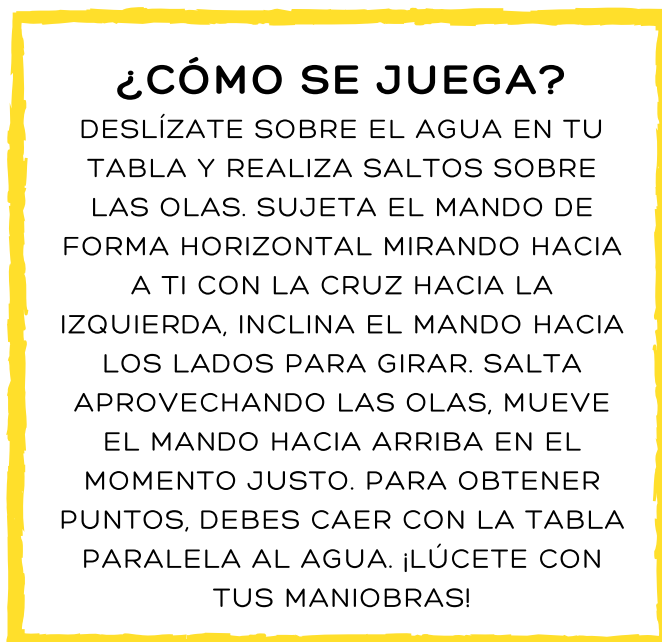
MINIJUEGO



WAKEBOARD

(WII SPORTS RESORT)

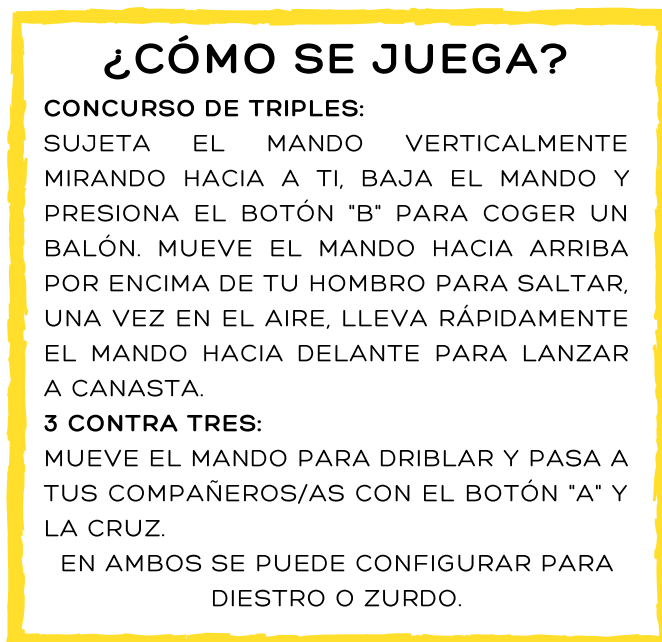
MINIJUEGO



BALONCESTO

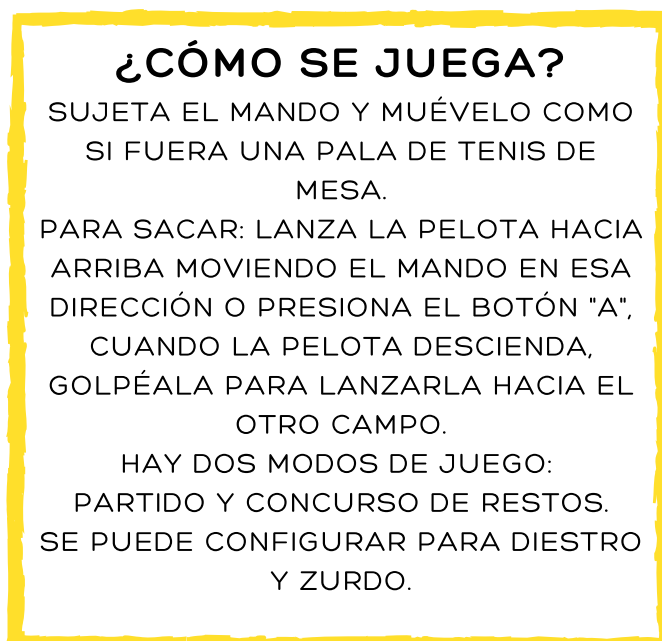
(WII SPORTS RESORT)

MINIJUEGO



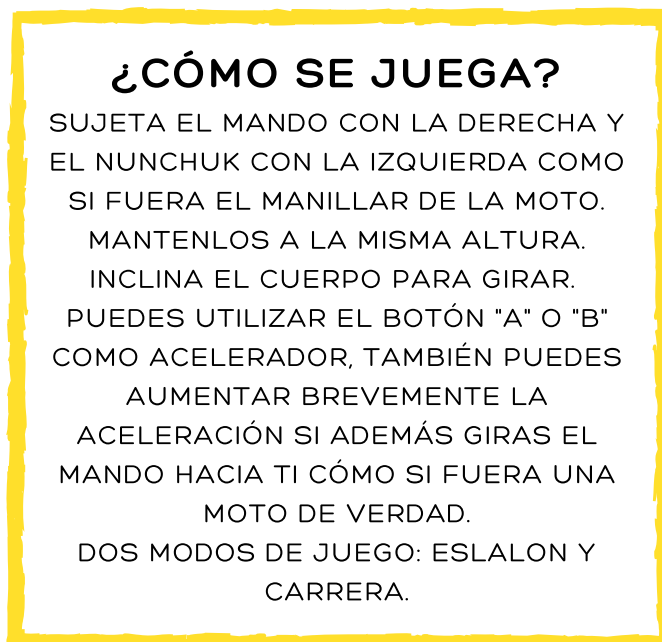
TENIS DE MESA (WII SPORTS RESORT)

MINIJUEGO



MOTO ACUÁTICA (WII SPORTS RESORT)

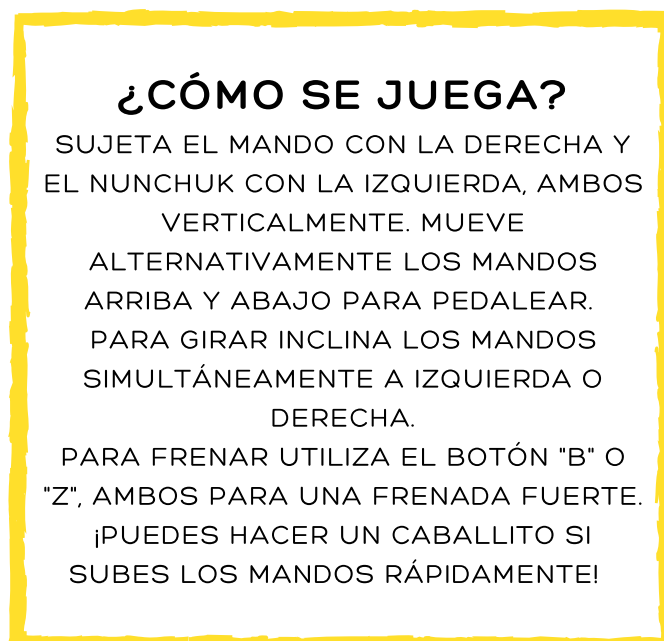
MINIJUEGO



CICLISMO

(WII SPORTS RESORT)

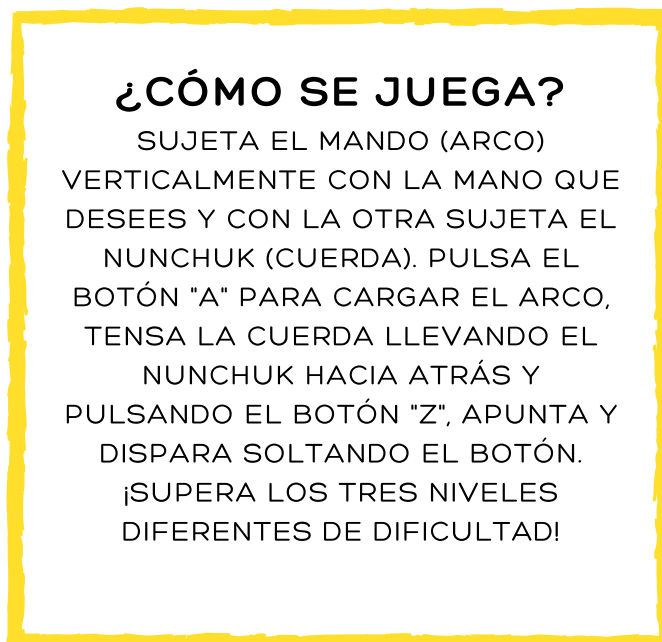
MINIJUEGO



TIRO CON ARCO

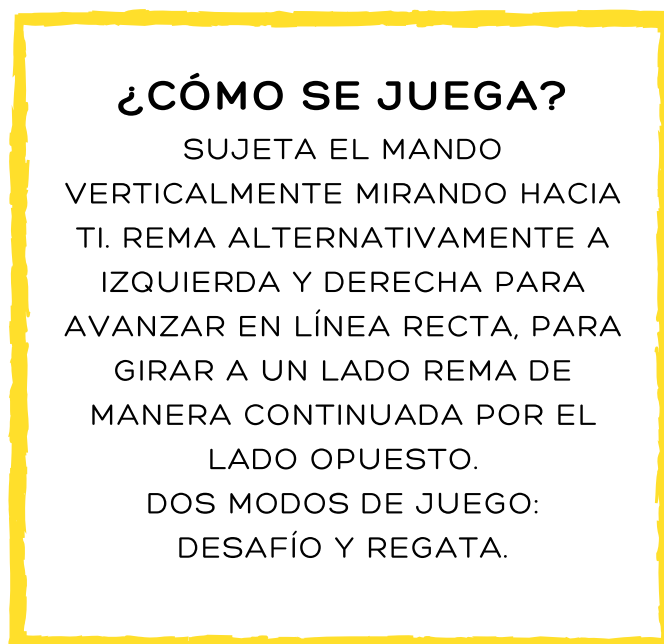
(WII SPORTS RESORT)

MINIJUEGO



PIRAGÜISMO (WII SPORTS RESORT)

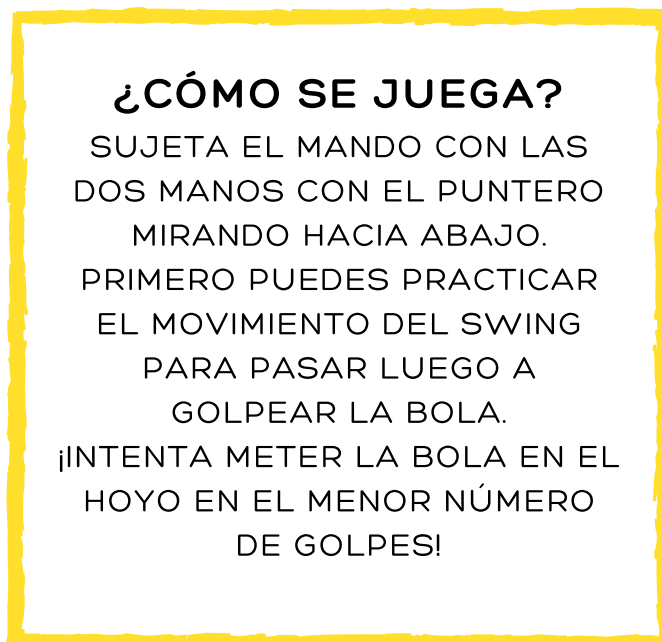
MINIJUEGO



GOLF

(WII SPORTS RESORT)

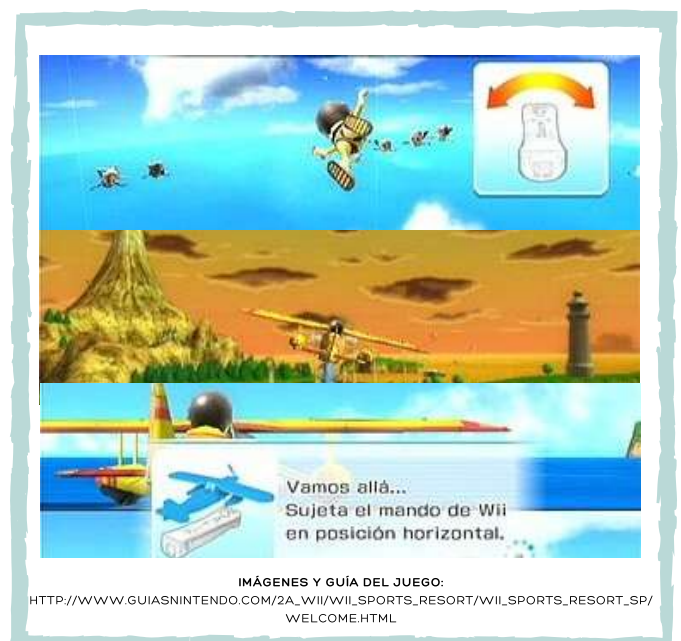
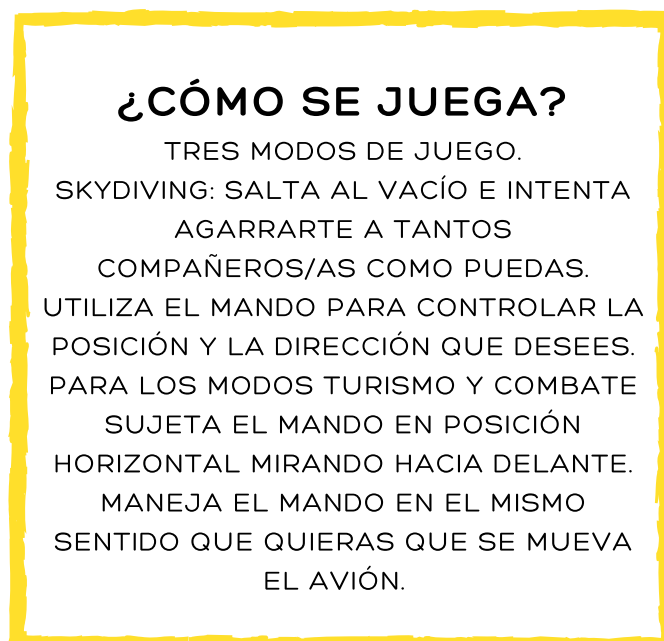
MINIJUEGO



VUELO

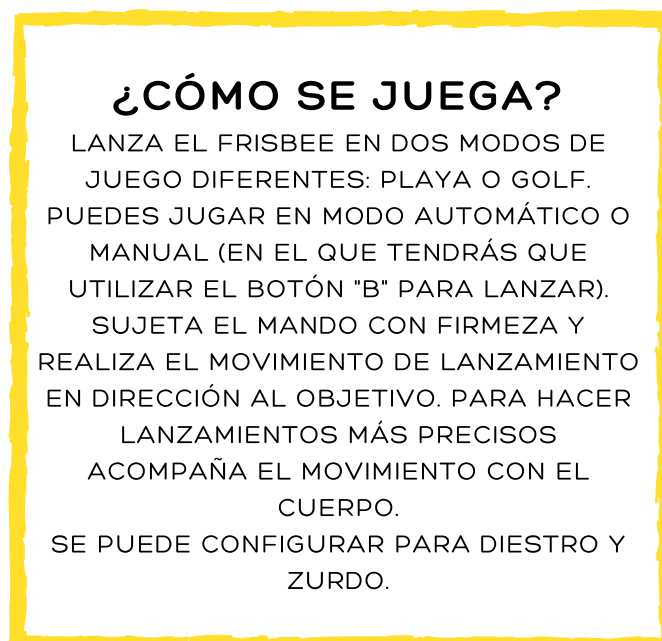
(WII SPORTS RESORT)

MINIJUEGO



FRISBEE (WII SPORTS RESORT)

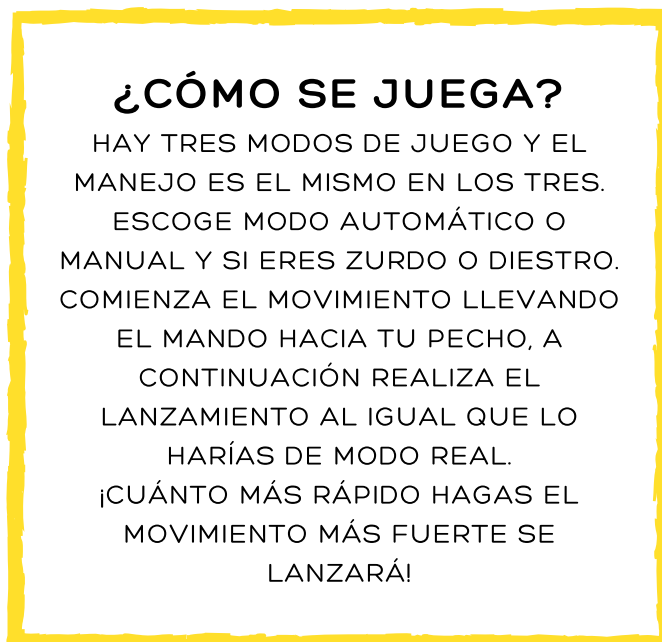
MINIJUEGO



BOLOS

(WII SPORTS RESORT)

MINIJUEGO



OBSTÁCULOS RODANTES

(WII PARTY)

MINIJUEGO (4 JUGADORES)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

ATENCIÓN, TIEMPOS DE ESPERA, Y
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

TENEMOS
QUE AGITAR EL MANDO
PARA SALTAR LOS
OBSTÁCULOS.
¡SI LO AGITAS MUY
SEGUIDO DARÁS
UN GRAN SALTO!



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

¡AL GALOPE!

(WII PARTY)

MINIJUEGO (4 JUGADORES)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

CONTROL DEL INICIO, FIN Y VELOCIDAD DEL MOVIMIENTO.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR

¿CÓMO SE JUEGA?

TIENES QUE AGITAR EL MANDO PARA QUE TU CABALLO SEA EL MÁS RÁPIDO PERO, ¡TEN CUIDADO NO VAYAS A CANSARLO!



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

PICA Y TROCEA (WII PARTY)

MINIJUEGO (4 JUGADORES)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

MOVIMIENTO RÍTMICO Y MOVILIDAD
DEL MIEMBRO SUPERIOR.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

¡TOCA COCINAR!
TROCEA LA VERDURA
AGITANDO EL MANDO
ARRIBA Y ABAJO.



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

SALTO DE ESQUÍ

(WII PARTY)

MINIJUEGO (4 JUGADORES)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

TIEMPOS DE ESPERA, COORDINACIÓN
ÓCULO MANUAL Y MOVILIDAD DEL
MIEMBRO SUPERIOR.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

ESPERA HASTA QUE
LLEGUES AL BORDE DE
LA RAMPA Y
ENTONCES ¡AGITA EL
MANDO PARA SALTAR
MUY LEJOS!



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

¡ÁRBOL VA!

(WII PARTY)

MINIJUEGO (1 CONTRA 1)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL,
MOVILIDAD DEL MIEMBRO SUPERIOR
Y PRENSIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

AGITANDO EL MANDO
ARRIBA Y ABAJO
CONSEGUIRÁS TALAR
EL ÁRBOL ANTES QUE
TU PAREJA.



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WIIPARTY/WIIPARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WIIPARTY/WIIPARTY_SP/WELCOME.HTML)

¡A POR LA BANDERA!

(WII PARTY)

MINIJUEGO (4 JUGADORES)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

USO DISOCIADO DEL PULGAR Y CONTROL DE LA IMPULSIVIDAD.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

ESPERA A LA SEÑAL
PARA CORRER
AGITANDO EL MANDO Y
PULSA EL BOTÓN "A"
PARA LANZARTE A
POR LA BANDERA.
¡A VER SI LA PILLAS!



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

TIRO A LA LATA

(WII PARTY)

MINIJUEGO (4 JUGADORES)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY

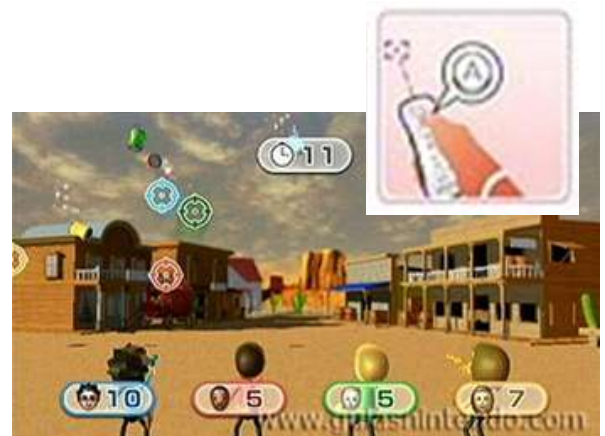


¿QUÉ TRABAJAMOS?

ESTABILIZACIÓN DEL MIEMBRO SUPERIOR Y USO DISOCIADO DEL PULGAR.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR

¿CÓMO SE JUEGA?
AFINA TU PUNTERÍA:
APUNTA A LAS LATAS
DE TU COLOR Y
DISPARA PULSANDO
EL BOTÓN "A" DEL
MANDO.

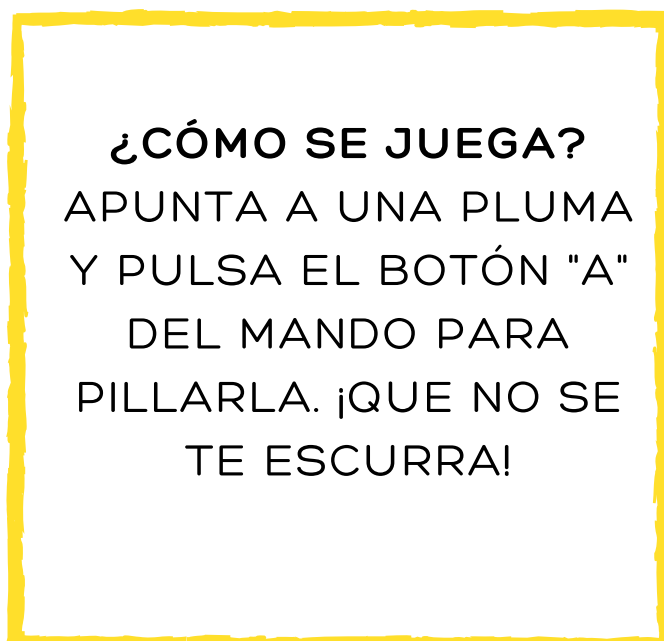
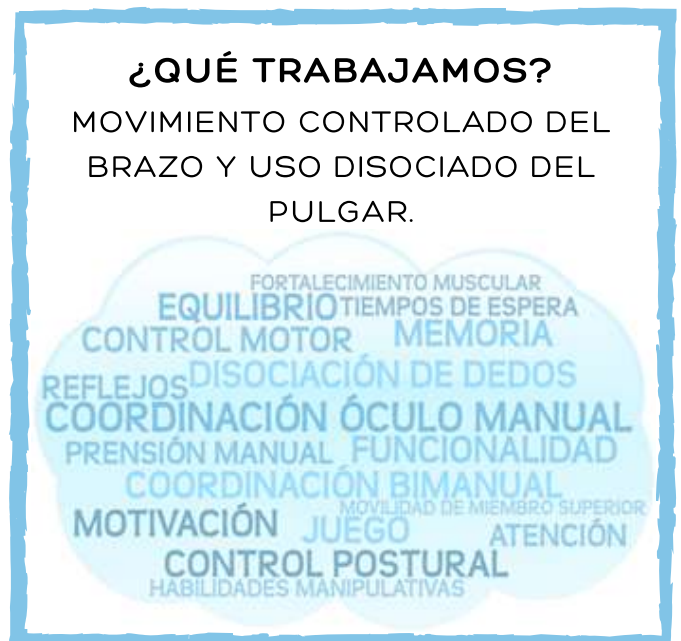


IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

LLUVIA DE PLUMAS

(WII PARTY)

MINIJUEGO (4 JUGADORES)



MEMORIA FRUTAL

(WII PARTY)

MINIJUEGO (1 CONTRA 1)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

MOVIMIENTO CONTROLADO DEL BRAZO, ATENCIÓN Y MEMORIA.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

MEMORIZA DÓNDE ESTÁ CADA FRUTA DEL ÁRBOL. LUEGO APUNTA Y PULSA "A" PARA ELEGIR LA FRUTA CORRECTA.
¡TIENES QUE ESTAR MUY ATENTO!



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

BOTE A BOTE

(WII PARTY)

MINIJUEGO (1 CONTRA 1)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



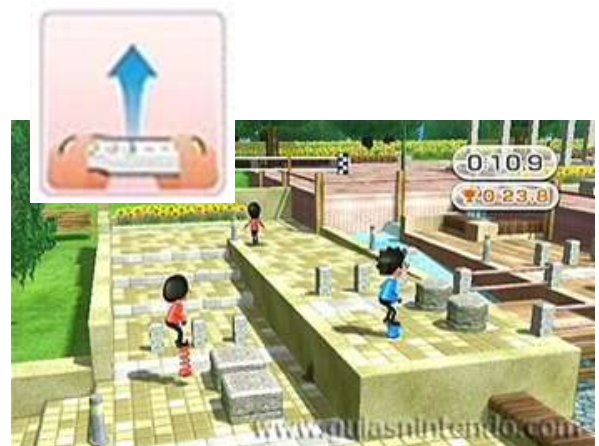
¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN BIMANUAL Y
MOVIMIENTOS SIMÉTRICOS.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

COLOCA EL MANDO EN
POSICIÓN HORIZONTAL
Y COORDINA SU
MOVIMIENTO ARRIBA Y
ABAJO PARA
SALTAR SOBRE TU
MUELLE.



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTE](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

MONTAÑA DE REGALOS

(WII PARTY)

MINIJUEGO (4 JUGADORES)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN BIMANUAL,
MOVIMIENTOS SIMÉTRICOS Y
ASIMÉTRICOS.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

TIENES QUE SUJETAR EL
MANDO EN HORIZONTAL E
INCLINARLO A UN LADO Y
OTRO PARA QUE NO SE
TE CAIGA LA MONTAÑA DE
REGALOS.



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

ASES DEL AIRE

(WII PARTY)

MINIJUEGO (1 CONTRA 1)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

FLEXIÓN DORSAL Y PALMAR DE
MUÑECAS Y COORDINACIÓN
BIMANUAL.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

¡VAMOS A DAR UN PASEO
EN AVIONETA!
PARA CONTROLARLA,
SUJETA EL MANDO EN
HORIZONTAL E
HORIZONTAL E
INCLÍNALO HACIA DERECHA,
IZQUIERDA, DELANTE O
DETRÁS.



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

CARRERA RURAL

(WII PARTY)

MINIJUEGO (4 JUGADORES)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

MOVIMIENTOS DISOCIADOS DEL
PULGAR Y COORDINACIÓN
BIMANUAL.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

TIENES QUE MANTENER
EL MANDO HORIZONTAL
Y DESPLAZARTE ENTRE
LAS OVEJITAS CON LA
CRUZ DE
CONTROL DEL MANDO.



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

DOMINA A LAS DOMINADAS (WII PARTY)

MINIJUEGO (4 JUGADORES)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

MOVIMIENTO COORDINADO DE PULGAR E ÍNDICE Y PRESA DE ACCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

SI PULSAS AL MISMO TIEMPO LOS BOTONES "A" Y "B" DEL MANDO HARÁS MUCHAS DOMINADAS.
¡ÁNIMO!



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

EL SWING PERFECTO (WII PARTY)

MINIJUEGO (4 JUGADORES)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN BIMANUAL,
CONTROL MOTOR Y GESTO
FUNCIONAL.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

USA EL MANDO COMO
UN PALO DE GOLF.
¡DA MUY FUERTE A LA
BOLA PARA METERLA
EN EL HOYO!



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

PESCA SINCRONIZADA

(WII PARTY)

MINIJUEGO (EN PAREJA)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

SENSIBILIDAD VIBRATORIA,
ATENCIÓN Y JUEGO COOPERATIVO.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

CUANDO NOTES QUE
VIBRA EL MANDO ¡TIRA
FUERTE Y SACA EL
PEZ CON LA AYUDA DE
TU COMPAÑERO/A!



IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML)

LA COMBA (WII PARTY)

MINIJUEGO (EN PAREJA)



CONSOLA WII

JUEGO
WII PARTY



¿QUÉ TRABAJAMOS?

MOVIMIENTOS FUNCIONALES Y
JUEGO COOPERATIVO.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR

¿CÓMO SE JUEGA?

GIRA LA COMBA AL
MISMO RITMO QUE TU
COMPAÑERO/A.
¡TODO EL MUNDO A
SALTAR!

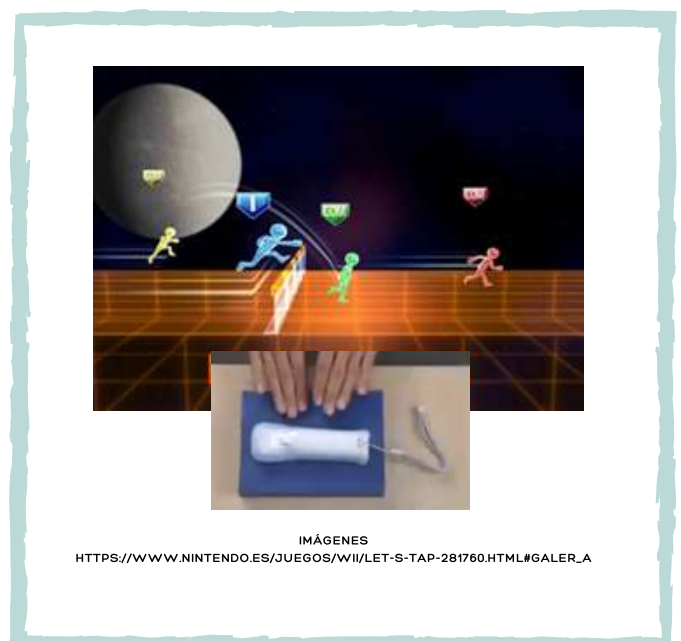
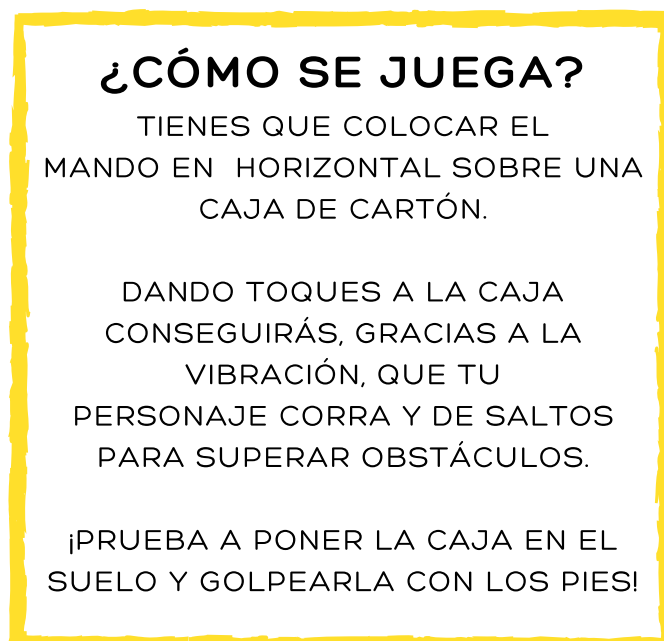


IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO:
[HTTP://WWW.GUIASNINTENDO.COM/2A_WII/WII_PARTY/WII_PARTY_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasnintendo.com/2a_wii/wii_party/wii_party_sp/welcome.html)

MARATÓN

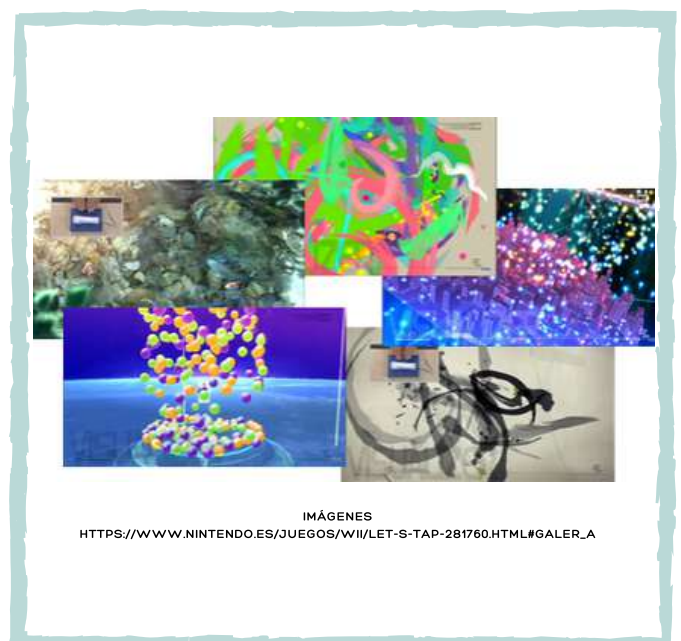
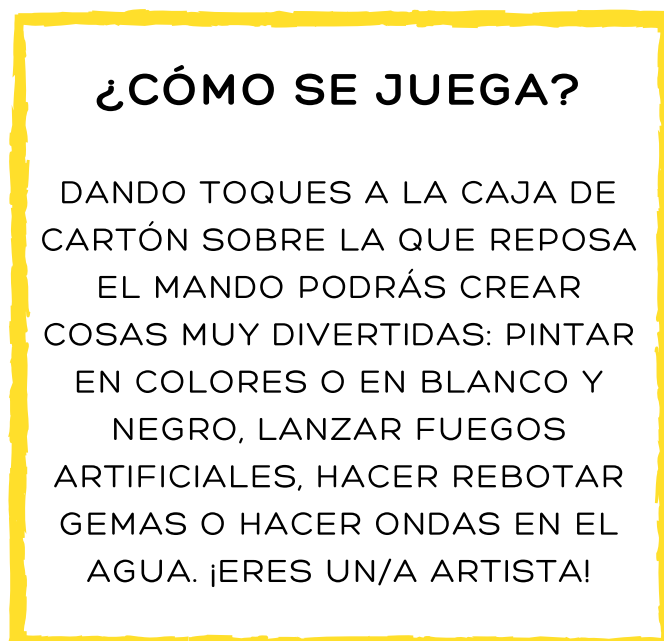
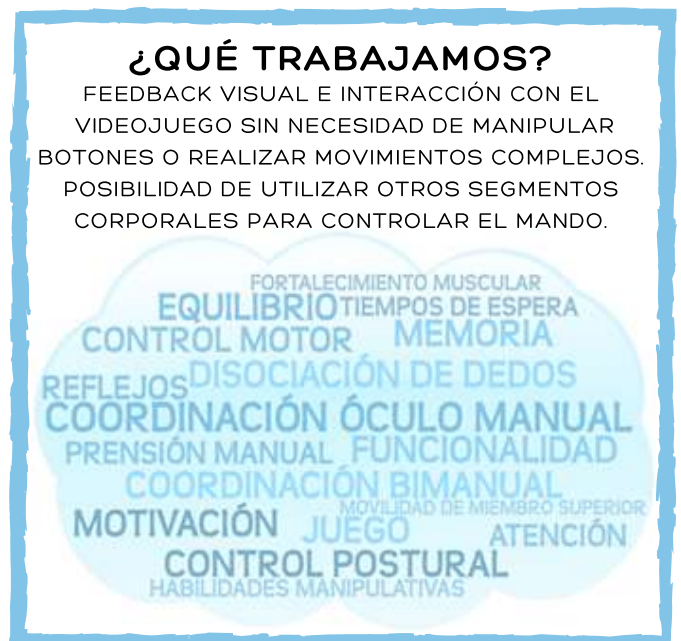
(LET'S TAP)

MINIJUEGO



VISUALIZADOR (LET'S TAP)

MINIJUEGO



MII DIRECTOR

(WII MUSIC)

MINIJUEGO



¿QUÉ TRABAJAMOS?

CONTROL MOTOR DEL MIEMBRO SUPERIOR,
COORDINACIÓN Y REGULACIÓN DE LA
VELOCIDAD DEL MOVIMIENTO.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

SUJETA EL MANDO COMO
SI FUERA UNA BATUTA Y
MUÉVELO RÁPIDO O
DESPACIO SEGÚN LA
VELOCIDAD DE LA
MÚSICA.

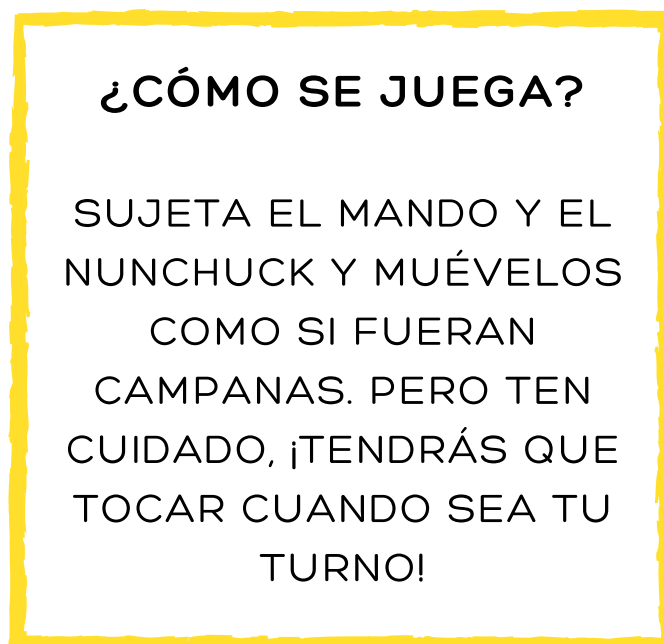
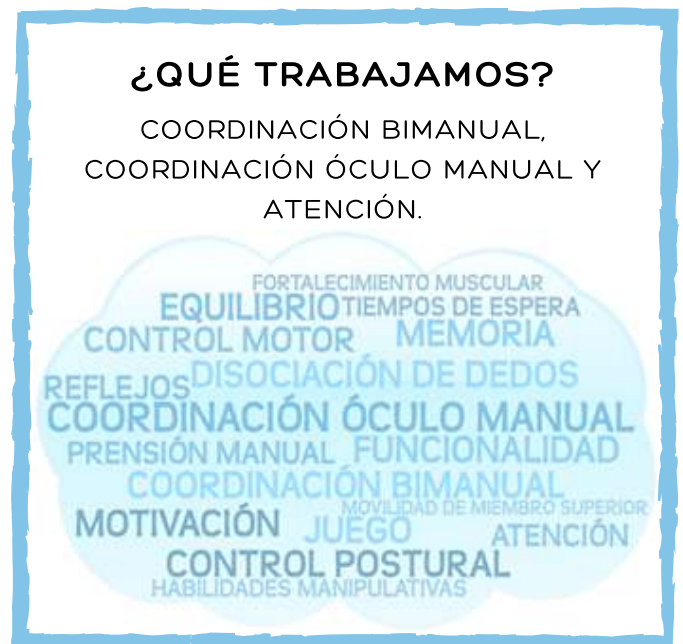


IMÁGENES Y GUÍA DE JUEGO
[HTTP://WWW.GUIASINTENDO.COM/2A_WII/WII_MUSIC/WII_MUSIC_SP/WELCOME.HTML](http://www.guiasintendo.com/2A_WII/WII_MUSIC/WII_MUSIC_SP/WELCOME.HTML)

SINFONÍA DE CAMPANAS

(WII MUSIC)

MINIJUEGO



A TU AIRE: IMPROVISACIÓN (WII MUSIC)

MINIJUEGO



¿QUÉ TRABAJAMOS?

FEEDBACK VISUAL Y AUDITIVO,
EXPRESIÓN ARTÍSTICA, EJECUCIÓN DE
MOVIMIENTOS LIBRES Y RÍTMICOS.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN OCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

¡ELIGE UN INSTRUMENTO Y TÓCALO AL
RITMO QUE QUIERAS!

SI ELIGES INSTRUMENTOS DE VIENTO,
TENDRÁS QUE PULSAR LOS BOTONES 1 Y 2
DEL MANDO. ¿SABÍAS QUE PUEDES
CONTROLAR EL VOLUMEN SUBIENDO Y
BAJANDO EL EXTREMO DEL MANDO?

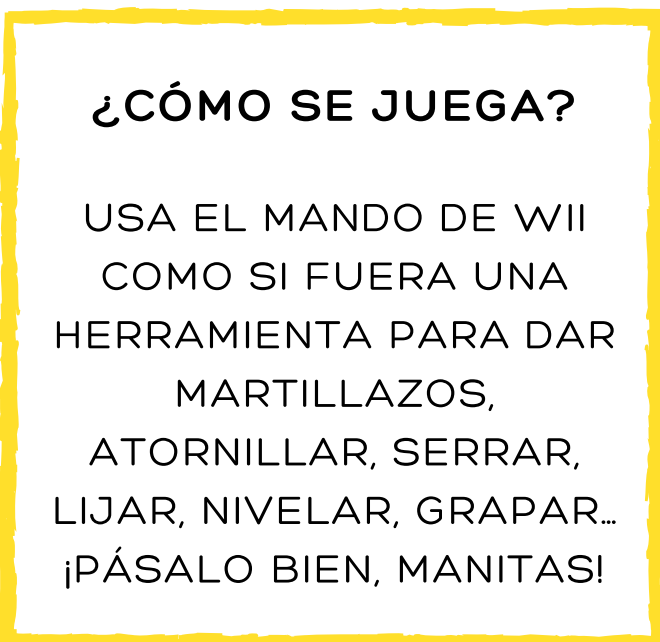
SI PREFIERES INSTRUMENTOS DE
PERCUSIÓN O PIANO, HABRÁS DE AGITAR EL
MANDO Y EL NUNCHUK.

¡HAY MUCHOS INSTRUMENTOS PARA
PROBAR!



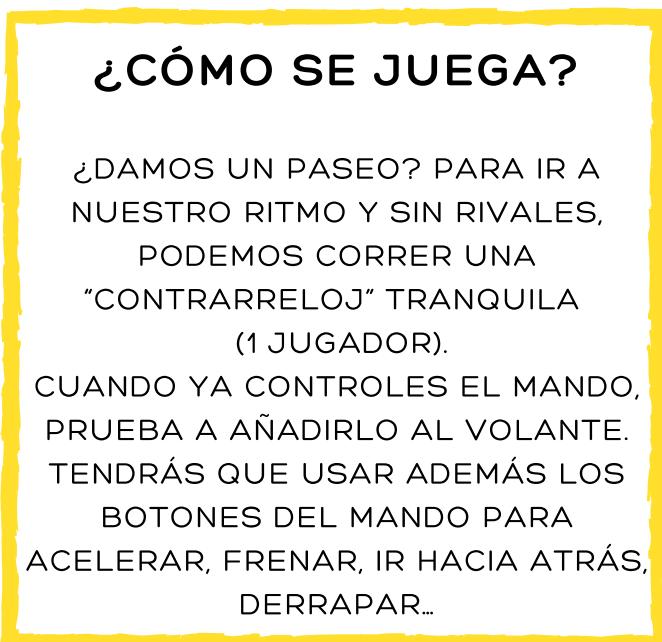
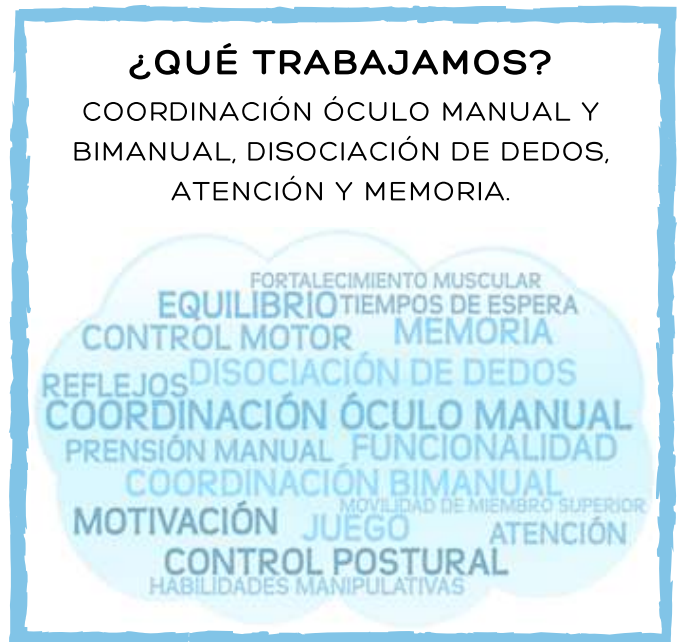
BRICOPARTY

JUEGO



MARIO KART WII

JUEGO



COOKING MAMA

JUEGO



¿QUÉ TRABAJAMOS?

REPRODUCCIÓN DE MOVIMIENTOS REALISTAS Y FUNCIONALES ORIENTADOS A UNA TAREA Y CONTROL DE LOS TIEMPOS.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

¿YA TE HAS PUESTO EL DELANTAL?
¡PUES VAMOS A COCINAR!
SUJETA Y MUEVE EL MANDO WII COMO SI FUERA UN UTENSILIO DE COCINA PARA PICAR, CORTAR, REVOLVER, BATIR, AMASAR...
¡QUÉ RICO TE VA A QUEDAR!

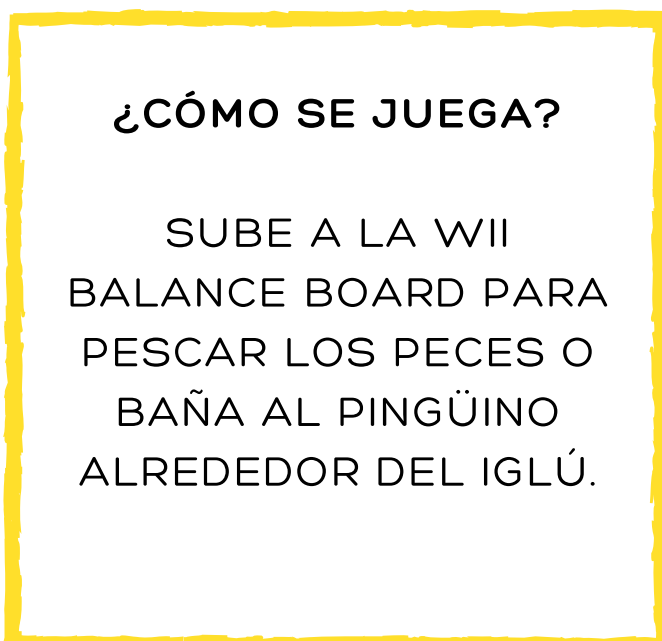


IMÁGENES Y VIDEO
[HTTPS://WWW.NINTENDO.ES/JUEGOS/WII/COOKING-MAMA-280770.HTML](https://www.nintendo.es/juegos/wii/cooking-mama-280770.html)

PESCA BAJO CERO

(WII FIT)

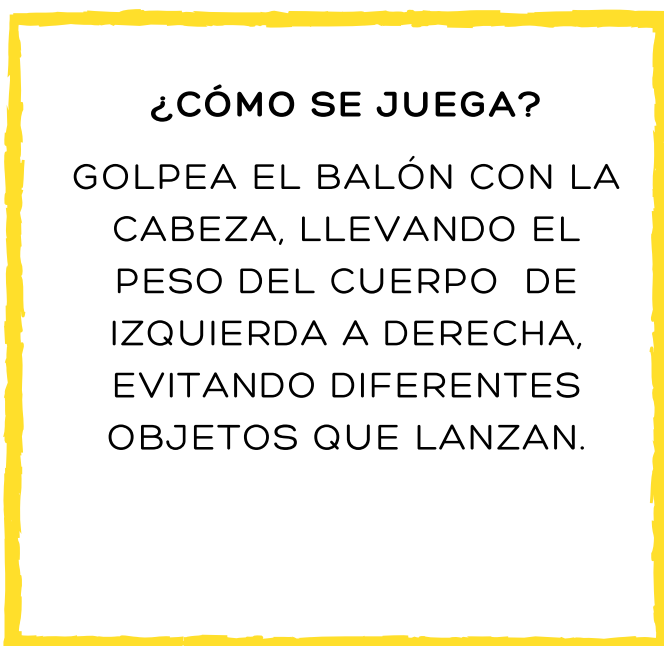
MINIJUEGO



CABECEOS

(WII FIT)

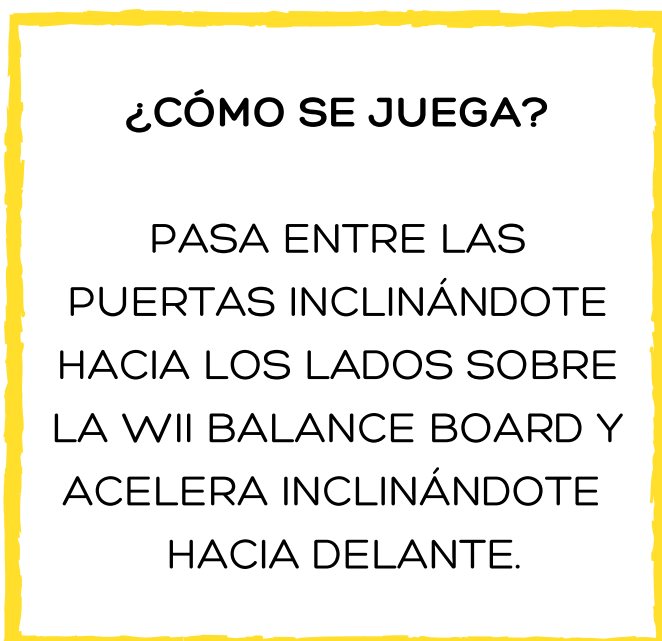
MINIJUEGO



ESLALON ESQUÍ

(WII FIT)

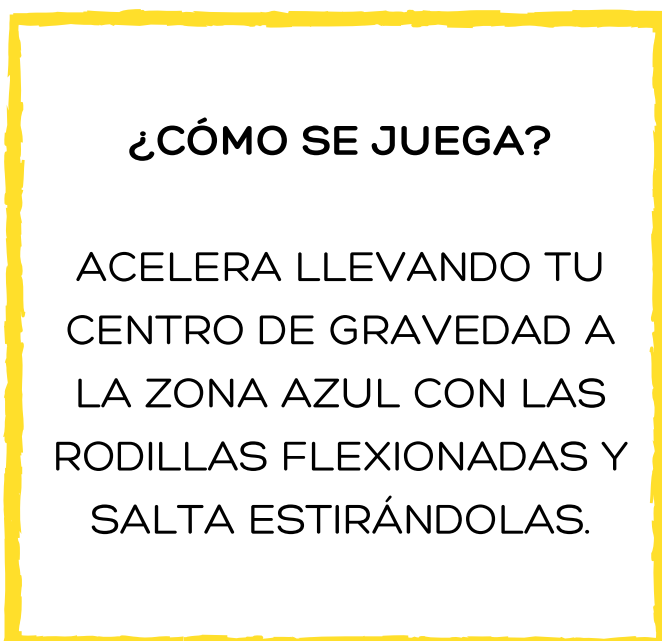
MINIJUEGO



SALTO DE ESQUÍ

(WII FIT)

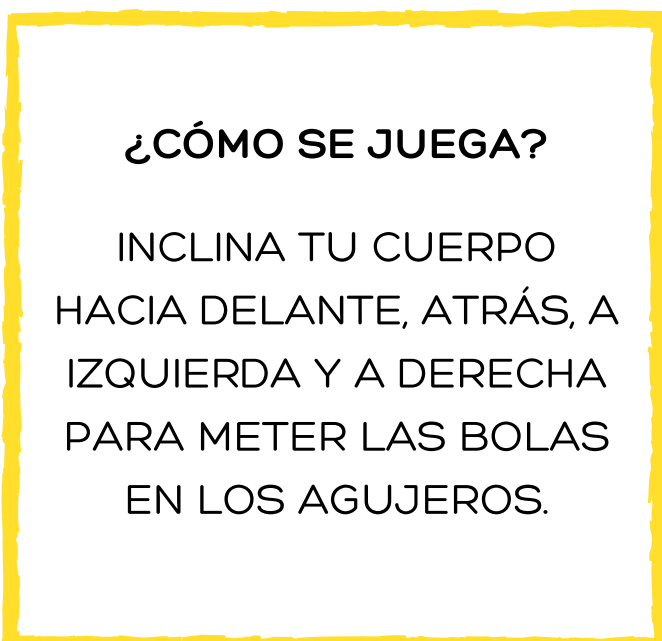
MINIJUEGO



PLATAFORMAS

(WII FIT)

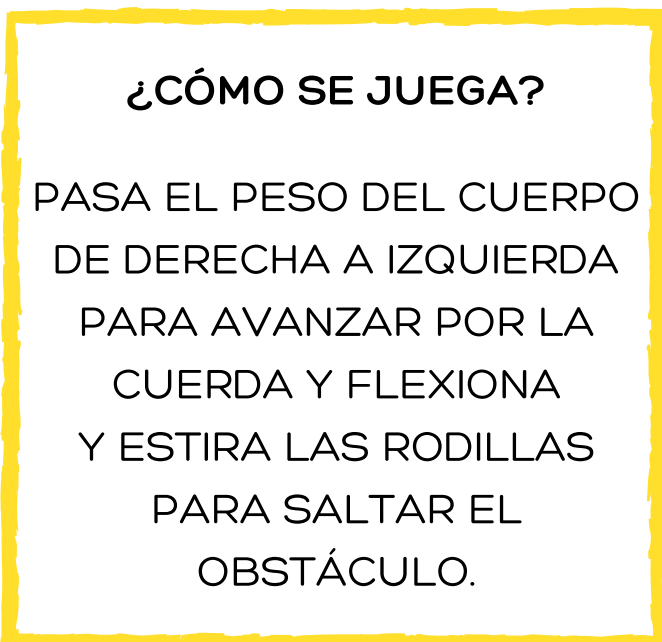
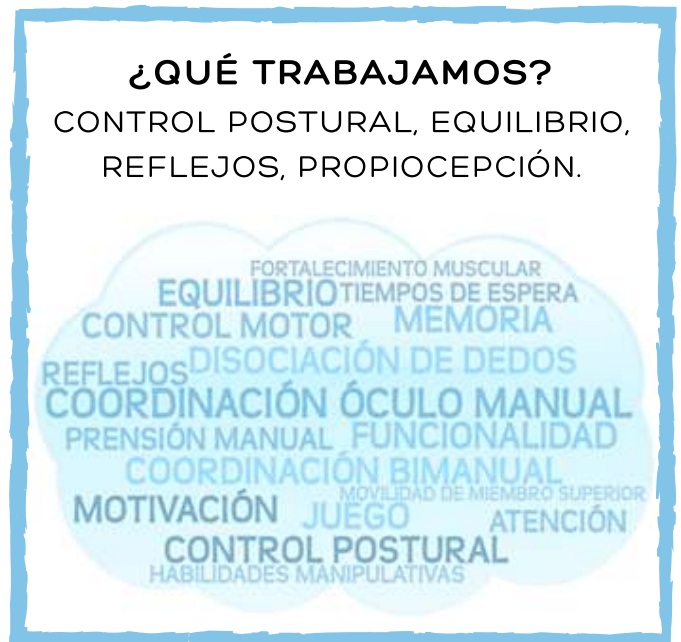
MINIJUEGO



LA CUERDA FLOJA

(WII FIT)

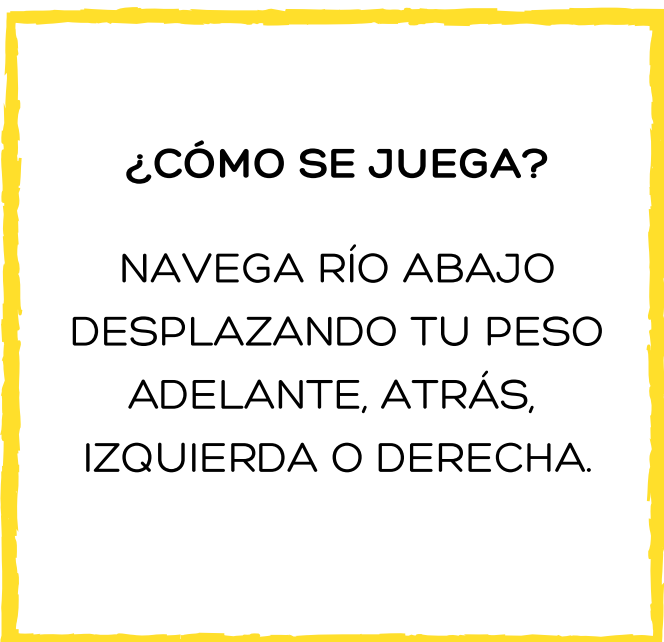
MINIJUEGO



RÍO ABAJO

(WII FIT)

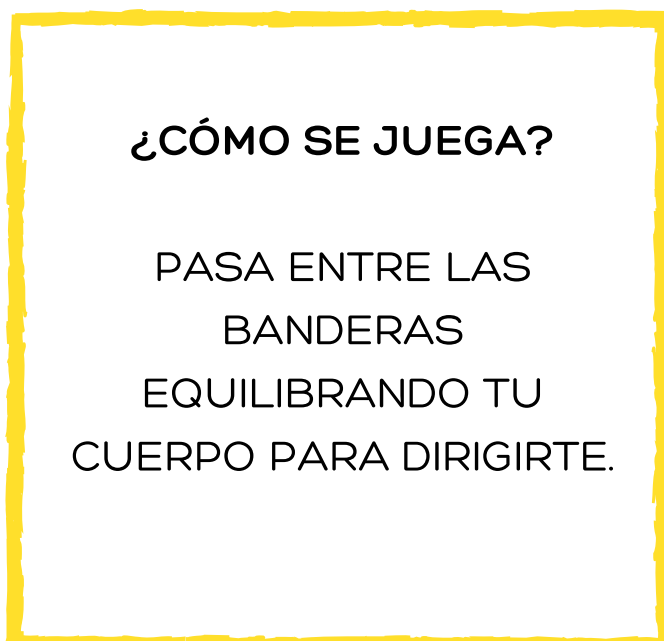
MINIJUEGO



ESLALON SNOWBOARD

(WII FIT)

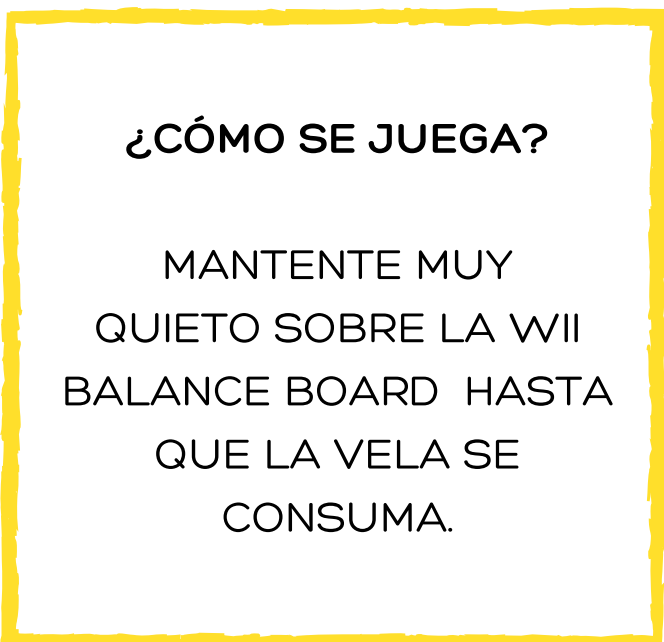
MINIJUEGO



ZAZEN

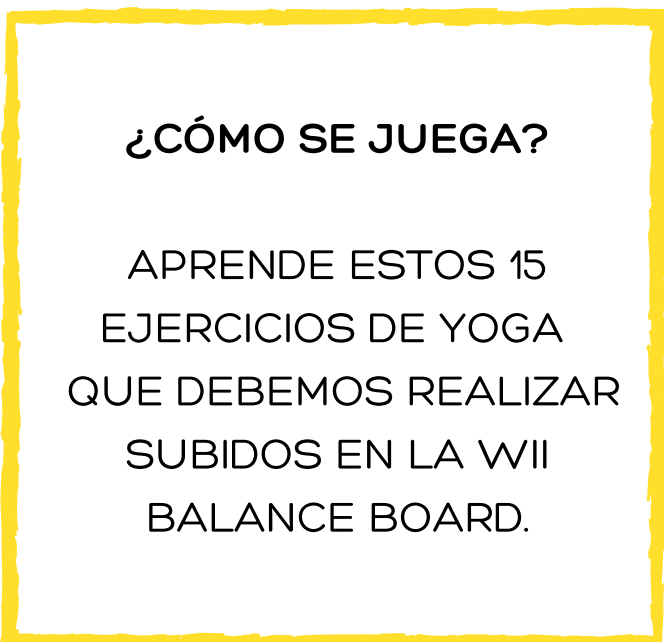
(WII FIT)

MINIJUEGO



YOGA (WII FIT)

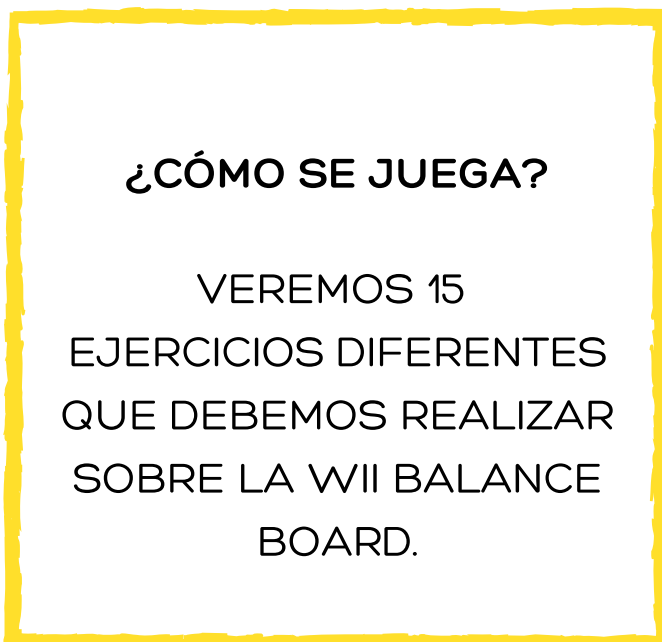
MINIJUEGO



TONIFICACIÓN

(WII FIT)

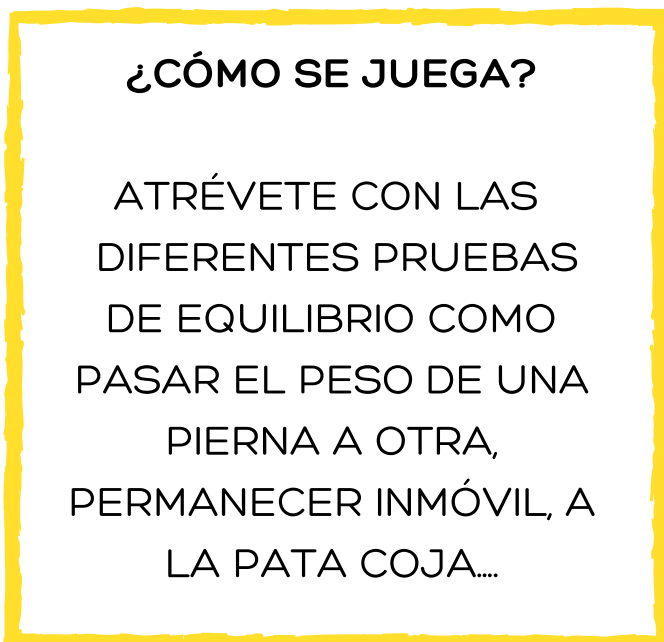
MINIJUEGO



EQUILIBRIO TOTAL

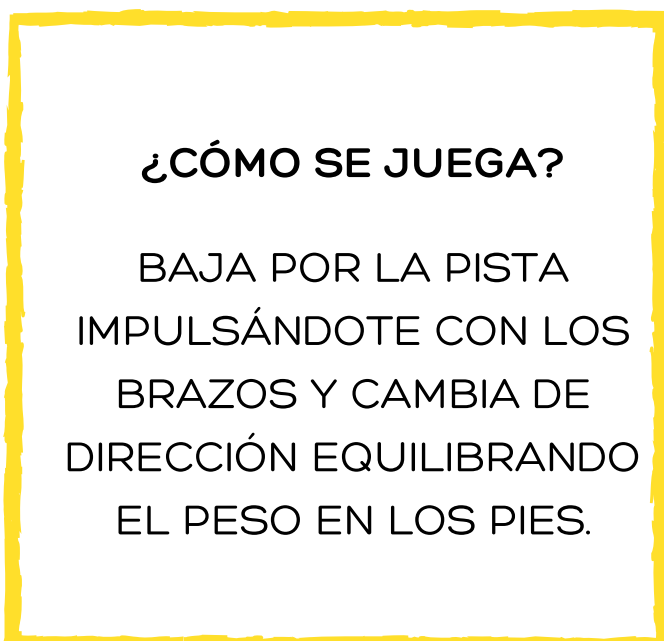
(WII FIT)

MINIJUEGO



FAMILY SKY

JUEGO



CAMA ELÁSTICA

(WII FIT U)

MINIJUEGO



CONSOLA WII U



BALANCE BOARD



JUEGO WII FIT U

¿QUÉ TRABAJAMOS?

CONTROL POSTURAL, EQUILIBRIO,
REFLEJOS, PROPIOCEPCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

FLEXIONA TUS RODILLAS,
AGÁCHATE Y AL SUBIR,
SIN DESPEGAR LOS PIES,
VERÁS CÓMO TU AVATAR
SALTA CADA VEZ MAS
ALTO EN LA CAMA
ELÁSTICA.

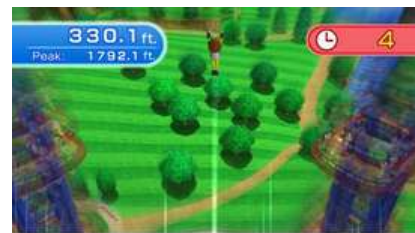


IMAGEN: [HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3DJUEGOS.COM/)

LUGE (WII FIT U)

MINIJUEGO



CONSOLA WII U



BALANCE BOARD



JUEGO WII FIT U

¿QUÉ TRABAJAMOS?

CONTROL POSTURAL, EQUILIBRIO,
REFLEJOS, PROPIOCEPCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

SENTADO EN EL TRINEO,
BAJA POR LA PISTA
MANTENIENDO EL
EQUILIBRIO Y ACTIVANDO
TUS ABDOMINALES.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3DJUEGOS.COM/)

REGATA DE REMO

(WII FIT U)

MINIJUEGO



CONSOLA WII U



BALANCE BOARD



JUEGO WII FIT U

¿QUÉ TRABAJAMOS?

CONTROL POSTURAL, EQUILIBRIO,
FUERZA DE MIEMBROS
SUPERIORES, COORDINACIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

SENTADO EN LA WII
BALANCE BOARD CON EL
MANDO EN POSICIÓN
HORIZONTAL ENTRE LAS
MANOS REMA, LO MÁS
RÁPIDO POSIBLE PARA
LLEGAR EL PRIMERO A
META.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3DJUEGOS.COM/)

DULCE ENTREGA

(WII FIT U)

MINIJUEGO



CONSOLA WII U



BALANCE BOARD



JUEGO WII FIT U

¿QUÉ TRABAJAMOS?

EQUILIBRIO, CONTROL POSTURAL,
COORDINACIÓN, REFLEJOS,
PROPIOCEPCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

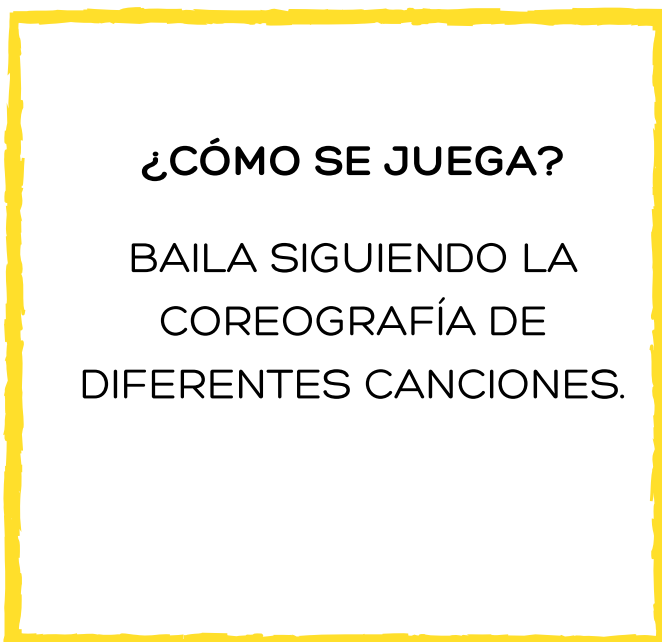
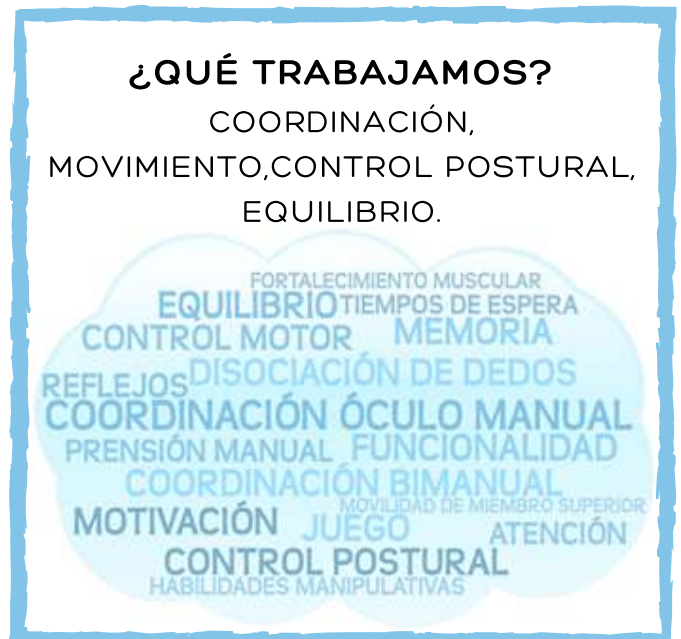
SUBE A LA WII BALANCE BOARD, COGE EL GAMEPAD Y MANTÉN EL EQUILIBRIO PARA LLEVAR LOS POSTRES A LA MESA.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3DJUEGOS.COM/)

JUST DANCE

JUEGO



THE BLACK EYED PEAS EXPERIENCE

JUEGO



CONSOLA WII



JUEGO

THE BLACK
EYED PEAS
EXPERIENCE



XBOX (KINECT)

¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN,
MOVIMIENTO, CONTROL POSTURAL,
EQUILIBRIO.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR

¿CÓMO SE JUEGA?

BAILA SIGUIENDO
LA COREOGRAFÍA DE
LAS DIFERENTES
CANCIONES DE LOS
BLACK EYED PEAS.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3djuegos.com/)

MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE

JUEGO



CONSOLA WII



JUEGO

MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE



XBOX (KINECT)

¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN,
MOVIMIENTO, CONTROL POSTURAL,
EQUILIBRIO.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

BAILA SIGUIENDO LA
COREOGRAFÍA DE
DIFERENTES CANCIONES
DE MICHAEL JACKSON.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3djuegos.com/)

ACTIVE 2

JUEGO



CONSOLA WII



JUEGO
ACTIVE 2



XBOX (KINECT)

¿QUÉ TRABAJAMOS?

FUERZA, COORDINACIÓN,
MOVIMIENTO, CONTROL POSTURAL,
RESISTENCIA.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR

¿CÓMO SE JUEGA?

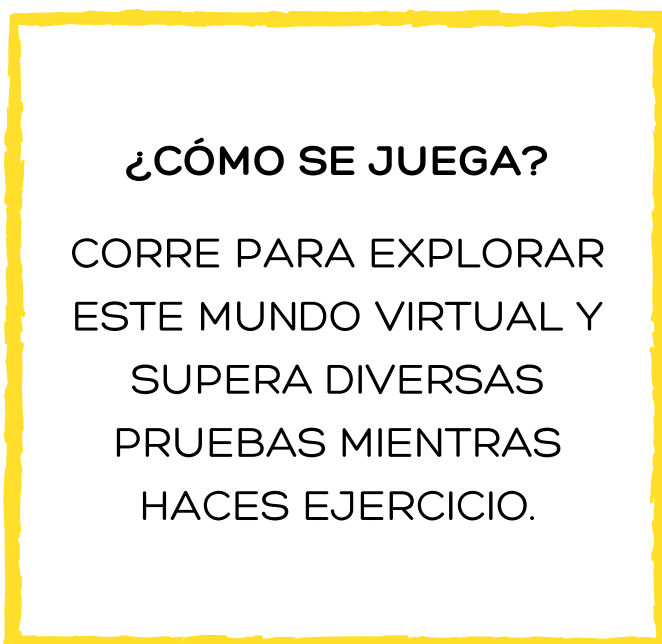
CORRE, SALTA, LANZA A
CANASTA Y ENTRENA
COMO TODO UN
DEPORTISTA SIGUIENDO
LA RUTINA QUE TE
PROPONE EL JUEGO.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3DJUEGOS.COM/)

RING FIT ADVENTURE

JUEGO



BALONCESTO (KINECT SPORT 2)

MINIJUEGO



XBOX (KINECT)



JUEGO
KINECT
SPORT 2

¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN, FUERZA,
RESISTENCIA, REFLEJOS,
PROPIOCEPCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR

¿CÓMO SE JUEGA?

COGE EL BALÓN, APUNTA
Y LANZA A CANASTA
COMO EN EL CONCURSO
DE TRIPLES DE LA NBA.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3DJUEGOS.COM/)

BÉISBOL

(KINECT SPORT 2)

MINIJUEGO



XBOX (KINECT)



JUEGO
KINECT
SPORT 2

¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN ÓCULO MOTORA,
FUERZA, RESISTENCIA, REFLEJOS,
PROPIOCEPCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

LANZA LA BOLA O
BATEA Y CORRE EN EL
MOMENTO ADECUADO
PARA CONSEGUIR UN
HOME RUN.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3DJUEGOS.COM/)

DARDOS

(KINECT SPORT 2)

MINIJUEGO



XBOX (KINECT)

JUEGO
KINECT
SPORT 2



¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN ÓCULO MOTORA,
FUERZA, RESISTENCIA, REFLEJOS,
PROPIOCEPCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

APUNTA A LA DIANA Y
LANZA TU DARDO
ACERTANDO EN LOS
DIFERENTES JUEGOS QUE
TE PROPONEN.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3d juegos.com/)

FÚTBOL AMERICANO

(KINECT SPORT 2)

MINIJUEGO



XBOX (KINECT)

JUEGO
KINECT
SPORT 2



¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN ÓCULO MOTORA,
FUERZA, RESISTENCIA, REFLEJOS,
PROPIOCEPCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

LANZA, ATRAPA EL
BALÓN Y CORRE PARA
CONSEGUIR UN
TOUCHDOWN.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3DJUEGOS.COM/)

GOLF

(KINECT SPORT 2)

MINIJUEGO



XBOX (KINECT)

JUEGO
KINECT
SPORT 2



¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN ÓCULO MOTORA,
FUERZA, RESISTENCIA, REFLEJOS,
PROPIOCEPCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

ESTUDIA EL CAMPO,
APUNTA Y DA EL GOLPE A
LA BOLA PARA LLEGAR
AL HOYO.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3djuegos.com/)

TENIS

(KINECT SPORT 2)

MINIJUEGO



XBOX (KINECT)



JUEGO
KINECT
SPORT 2

¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN ÓCULO MOTORA,
FUERZA, RESISTENCIA, REFLEJOS,
PROPIOCEPCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR

¿CÓMO SE JUEGA?

GOLPEA A LA BOLA Y
JUEGA UN PARTIDO
DE TENIS .



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3djuegos.com/)

CARAMBOLA (KINECT ADVENTURES)

MINIJUEGO



XBOX (KINECT)

JUEGO
KINECT
ADVENTURES!



¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN ÓCULO MOTORA,
FUERZA, RESISTENCIA, REFLEJOS,
PROPIOCEPCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS
MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR

¿CÓMO SE JUEGA?

PRACTICA TUS REFLEJOS
Y COORDINACIÓN
MOVIENDO PIES Y MANOS
PARA GOLPEAR LA
PELOTA.

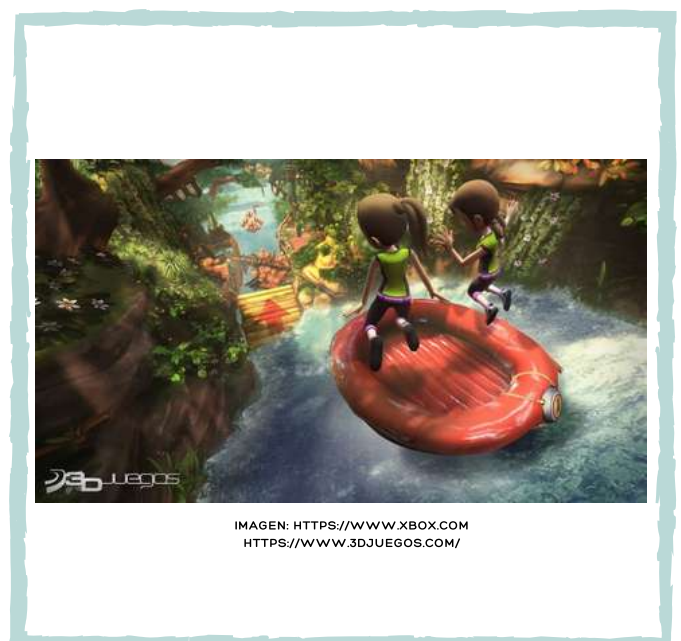
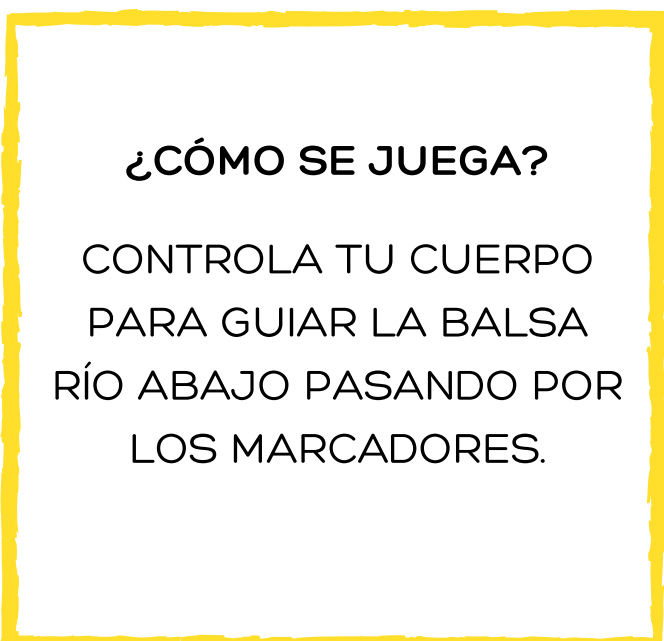


IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3DJUEGOS.COM/)

RÍO ABAJO

(KINECT ADVENTURES)

MINIJUEGO



CUMBRE DE REFLEJOS (KINECT ADVENTURES)

MINIJUEGO



XBOX (KINECT)

JUEGO
KINECT
ADVENTURES!



¿QUÉ TRABAJAMOS?

REFLEJOS, COORDINACIÓN,
FUERZA, RESISTENCIA,
PROPIOCEPCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

SUBE AL VAGÓN, SALTA,
AGÁCHATE Y ESQUIVA
LOS OBSTÁCULOS.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3DJUEGOS.COM/)

TAPAGRIETAS (KINECT ADVENTURES)

MINIJUEGO



XBOX (KINECT)

JUEGO
KINECT
ADVENTURES!



¿QUÉ TRABAJAMOS?

REFLEJOS, COORDINACIÓN,
FUERZA, RESISTENCIA,
PROPIOCEPCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN JUEGO MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR ATENCIÓN
CONTROL POSTURAL
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

MUEVE LAS
EXTREMIDADES PARA
TAPAR LAS GRIETAS DE
LA PECERA QUE CREAN
LOS ANIMALES MARINOS.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[/HTTP://WWW.NOSPLAY.COM/](http://www.nosplay.com/)

COSMOBURBUJAS

(KINECT ADVENTURES)

MINIJUEGO



XBOX (KINECT)

JUEGO
KINECT
ADVENTURES!



¿QUÉ TRABAJAMOS?

REFLEJOS, COORDINACIÓN,
RESISTENCIA, PROPIOCEPCIÓN.

FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
CONTROL POSTURAL ATENCIÓN
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

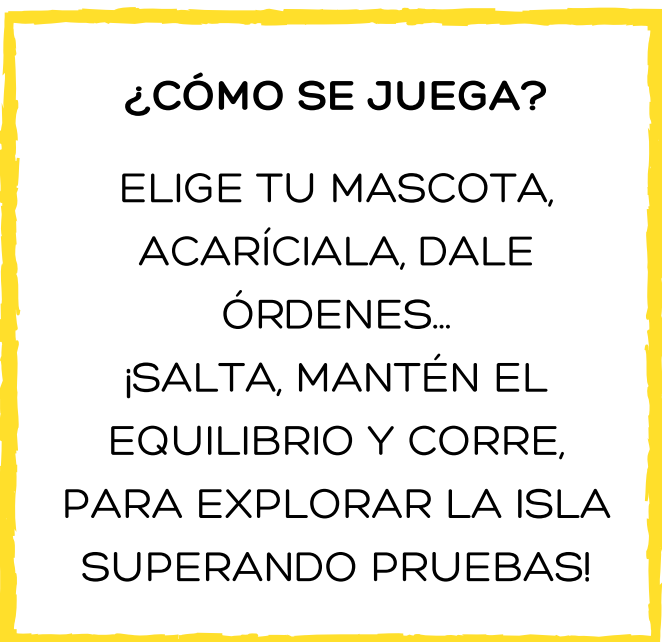
DESPLÁZATE A DERECHA
E IZQUIERDA, ADELANTE Y
ATRÁS POR LA ESTACIÓN
ESPACIAL.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3djuegos.com/)

KINECTIMALS

JUEGO



DANCE CENTRAL

JUEGO



XBOX (KINECT)

JUEGO
DANCE
CENTRAL 3



¿QUÉ TRABAJAMOS?

COORDINACIÓN,
MOVIMIENTO, CONTROL POSTURAL,
EQUILIBRIO.

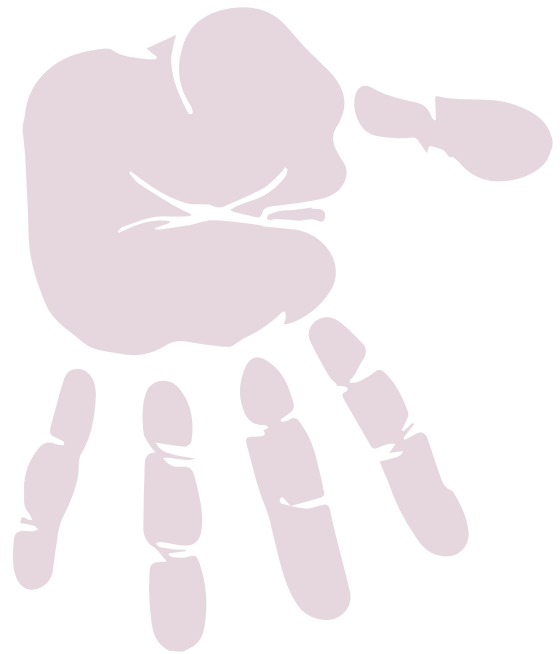
FORTALECIMIENTO MUSCULAR
EQUILIBRIO TIEMPOS DE ESPERA
CONTROL MOTOR MEMORIA
REFLEJOS DISOCIACIÓN DE DEDOS
COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL
PRENSIÓN MANUAL FUNCIONALIDAD
COORDINACIÓN BIMANUAL
MOTIVACIÓN MOVILIDAD DE MIEMBRO SUPERIOR
CONTROL POSTURAL ATENCIÓN
HABILIDADES MANIPULATIVAS

¿CÓMO SE JUEGA?

BAILA SIGUIENDO LA
COREOGRAFÍA DE
DIFERENTES CANCIONES.



IMAGEN: [HTTPS://WWW.XBOX.COM](https://www.xbox.com)
[HTTPS://WWW.3DJUEGOS.COM/](https://www.3djuegos.com/)



OTRAS APLICACIONES







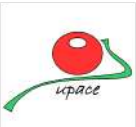

OTRAS APPS









En este apartado se proponen una serie de aplicaciones (apps) que están clasificadas según el tipo de **patología**.









Su finalidad es muy variada, desde dar información esencial acerca de las propias enfermedades hasta facilitar técnicas básicas para el abordaje de las mismas.











Asimismo, se incluyen otras apps orientadas a enfocar determinados **síntomas** que pueden desarrollarse en las distintas patologías y ser útiles para todos aquellos y aquellas que los padezcan.









OTRAS APPS









ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
PCI				
	BABY MOVES	Murdoch Childrens Research Institute		Una aplicación diseñada para la evaluación del movimiento general como componente adicional para identificar a los lactantes con alto riesgo de PCI u otra enfermedad del neurodesarrollo. Ideada para padres con niños en estudios de investigación o seguimiento clínico. Permite grabar los movimientos espontáneos para que un profesional los analice. En inglés.
	LEARNY PCI	Learny Games S.A. de C.V.		Es una plataforma educativa enfocada en el aprendizaje y rehabilitación de personas que sufren parálisis cerebral, consta de una compilación de videojuegos educativos.
	UPACE SAN FERNANDO	Jappstar		Es una asociación sin ánimo de lucro con el propósito de mejorar la calidad de vida de las personas con parálisis cerebral y discapacidades afines con idea de normalizar su día a día y favorecer su integración en la sociedad.

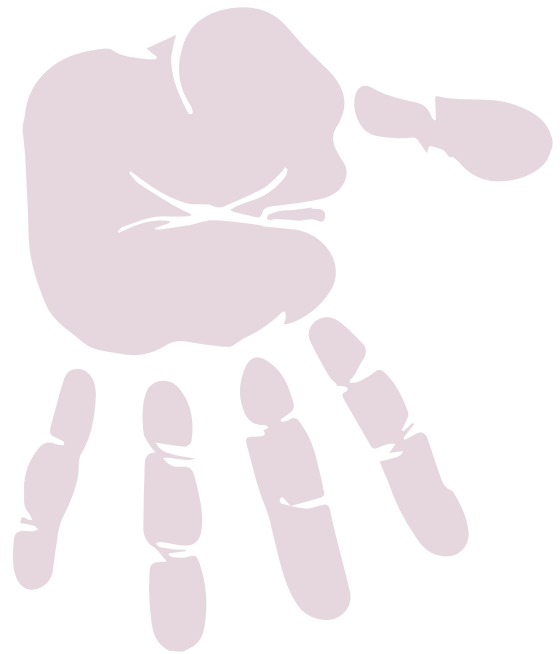
ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
PARÁLISIS BRAQUIAL O AFECTACIÓN DE MIEMBRO SUPERIOR				
	REHAND	Healthinn		Es una herramienta para la prescripción y realización de programas de ejercicio para la rehabilitación del segmento muñeca-mano-dedos. Tiene contenido de pago y es recomendable el uso en una tablet mejor que en el teléfono.
	VOICEBOOK	Google Commerce Ltd		Es un lector de libros pionero que te permite leer textos digitales como E-pub y PDF para que puedas leer novelas, cuentos, artículos... La característica principal es que se controla por comandos de voz y también es táctil. La aplicación está pensada de forma especial para personas que padecen diversidad funcional y no pueden utilizar las extremidades superiores. Es de pago (1,99€)
DISTROFIA MUSCULAR				
	PARENT PROJECT MD	Mobile Roadie		Aplicación que pondrá al alcance de los interesados noticias de investigación actualizadas, información básica para emergencias, herramientas educativas, conexión con la comunidad de Duchenne,... En inglés.
SÍNDROME DE DOWN				
	GROSS MOTOR SKILLS FOR CHILDREN WITH DOWN SYNDROME MOBILE COM	Woodbine House		Esta app proporciona un mecanismo para valorar y hacer el seguimiento de adquisición de hitos motores en niños con síndrome de Down. Proporciona actividades y ejercicios en función del nivel de cada niño. En inglés.

ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
ALTERACIÓN EN LA PERCEPCIÓN VISUAL				
	DIGICOLOR CALCULATOR	Mobile Application Solutions, Inc.		Diseñado para evitar la transposición de números cuando se realiza la lectura de los resultados de cálculo y se introducen entradas nuevas. Fortalece el reconocimiento visual de cada dígito usando su silueta junto con un color que se elija. Gratuita con contenido de pago.
	iOT SESSION	Frederick Covington		Es una aplicación que mejora y aborda los déficits en el seguimiento visual, la coordinación bilateral, la percepción visual, la motricidad fina / destreza, el escaneo visual y la escritura a mano / formación correcta de las letras. En inglés.
SIALORREA (BABEO)				
	SALIVA TRACKER	Murdoch Childrens Research Institute		Es una aplicación móvil desarrollada para padres / cuidadores de niños con problemas de babeo (sialorrea). En inglés.
PARÁLISIS FACIAL				
	PARÁLISIS FACIAL	Carmen Gomez Lescano		Aplicación que ofrece información sobre la parálisis facial así como tratamientos para afrontarla. Contiene anuncios.
ALTERACIÓN EN LA COMUNICACIÓN				
	SHOW ME WHERE: CHILD PAID	Cardiff and Vale University Health Board		Los niños afectados que no pueden comunicarse verbalmente a través de esta aplicación podrán indicar dolor o malestar eligiendo una serie de imágenes pictográficas. En inglés. De pago (10,99€)

ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
DAÑO CEREBRAL				
	CNS MOBILE APP	Centre for Neuro Skills		Aporta información sobre lesiones cerebrales traumáticas, servicios de investigación, tratamiento y rehabilitación en el SNC. En inglés.
	NEURORHB	Unidad neuro-rhb S.L.	 	Aplicación gratuita para móvil y tablet con consejos y pautas de actuación para el cuidado de la persona con daño cerebral adquirido.
FISIOTERAPIA RESPIRATORIA				
	FISSIOS	Tribalyte Technologies S.L.	 	Ofrece 10 ejercicios de Fisioterapia respiratoria principalmente orientados a preoperatorios pero que pueden ser de utilidad en el día a día de personas que sufran alguna patología respiratoria. En inglés.
AYUDA A LA MOVILIDAD REDUCIDA				
	ACCESSIBILITY PLUS	Fundación Vodafone España		Es una aplicación gratuita que permite localizar y solicitar el taxi accesible más cercano al emplazamiento del usuario, así como consultar más de 32.400 puntos de interés libres de barreras en todo el territorio nacional. El usuario puede reportar puntos de interés accesibles, así como notificar incidencias, y programar viajes y rutas libres de barreras.

ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
	DISABLED PARK	3dids		App de localización de aparcamiento y lugares que tengan habilitadas zonas de acceso, para personas con movilidad reducida. Mediante geolocalización, esta aplicación identifica las plazas de parking disponibles a su alrededor.
APPS GENERALES				
	PICAA 2	Everyware Technologies S.L.		Incorpora 5 tipos de actividades: Exploración, Asociación, Puzzles, Ordenación y Memoria. Dirigido a usuarios con TEA (Trastorno de Espectro Autista), TGD, o Síndrome de Down, entre otros. También disponible Picaa, versión previa más sencilla.
	BIRDHOUSE	Birdhouse LLC		Ayuda a los padres y cuidadores a organizar y coordinar información de salud importante sobre la discapacidad de sus hijos. Identifica patrones y resuelve nuevas estrategias para ayudar con las habilidades de la vida diaria en niños con necesidades especiales. En inglés. Gratuita pero con contenido de pago.
	CANDY CARDS	Panther Technology		Juego de cartas especialmente diseñado para niños con necesidades especiales con gráficos y juegos diseñados para apoyar el desarrollo de las habilidades motoras. En inglés. De pago (0,89€)

ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
	iSECUENCIAS	Fundación Privada Planeta Imaginario		Aplicación de aprendizaje para niños basada en 100 secuencias representadas por seis personajes con los que se trabajan cuatro áreas generales: hábitos de autonomía, actividades lúdicas, situaciones cotidianas y emociones. Contribuye a la mejora de las habilidades sociales y al reconocimiento de las emociones. Se puede usar tanto en el ámbito educativo como en el familiar. De pago (3,49€).
	PINF HRY LAUNCHER	Pinf s.r.o.		Juego didáctico que ayuda a los niños con necesidades especiales y dificultades de aprendizaje (trastornos autistas, parálisis cerebral, síndrome de Down y diversas disfunciones cerebrales) a aprender a escribir, leer, pensar lógicamente, reconocer colores, ampliar su vocabulario, hacer matemáticas y otras habilidades prácticas. También practican habilidades motoras finas y pensamiento lógico.
	NEUROREHA PP	Grupo Neurorehapp		Es un buscador de aplicaciones móviles en neurorrehabilitación dirigida a pacientes neurológicos, familiares\cuidadores o profesionales sanitarios.
	EVA FACIAL MOUSE	Fundación Vodafone España		Es una aplicación gratuita que permite acceder de forma alternativa a las funciones del dispositivo móvil por medio del seguimiento del rostro del usuario captado a través de la cámara frontal, a través del cual permite controlar un puntero en la pantalla.



JUEGOS

RESPIRATORIOS



JUEGOS RESPIRATORIOS

La fisioterapia respiratoria es una especialidad dentro del amplio campo de la fisioterapia. El objetivo de este trabajo es profundizar un poco dentro de la especialidad de pediatría con el ánimo de proponer ejercicios lúdicos para los niños.

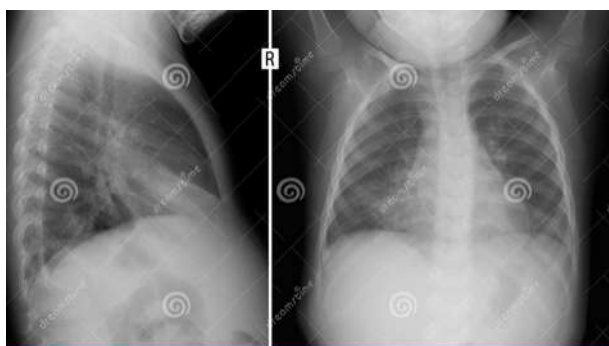
En muchas ocasiones la fisioterapia respiratoria se prescribe para un determinado tipo de patología, donde esta función está afectada, como ejemplo tenemos **enfermedades como:**

- Atelectasias (colapso alveolar por acúmulo de moco, "tapón") se aconseja tos dirigida y ejercicios diafragmáticos y ejercicios de expansión pulmonar apoyando el lado afecto.
- Para enfermedades que se acumulan secreciones por falta de fuerza en enfermedades neurodegenerativas, se hará movilización y prevención a través de inspiraciones profundas y espiraciones lentas sin resistencia para no llegar nunca a la fatiga.
- Fibrosis quística: espiraciones lentas con glotis abierta (boca abierta sin ofrecer resistencia), no técnicas forzadas, pero sí con diferentes volúmenes.
- Enfermedad pulmonar intersticial: trabajo respiratorio para mejorar la tolerancia al ejercicio y mejorar la dinámica ventilatoria.

Éstas son un ejemplo de enfermedades que se benefician de esta especialidad, pero cualquier enfermedad con diagnóstico y tratamiento de fisioterapia respiratoria con pautas marcadas pueden ser susceptibles para realizar los juegos propuestos, así como todas aquellas enfermedades que tengan causas que originan los problemas respiratorios al niño.

BENEFICIOS DE LA FISIOTERAPIA RESPIRATORIA

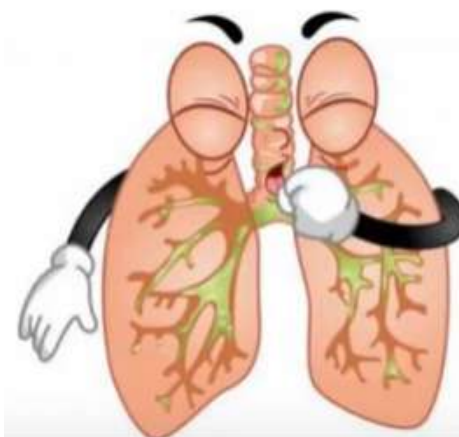
OBJETIVO PRINCIPAL



dreamstime.com

ID 136594910 © Vanzitto

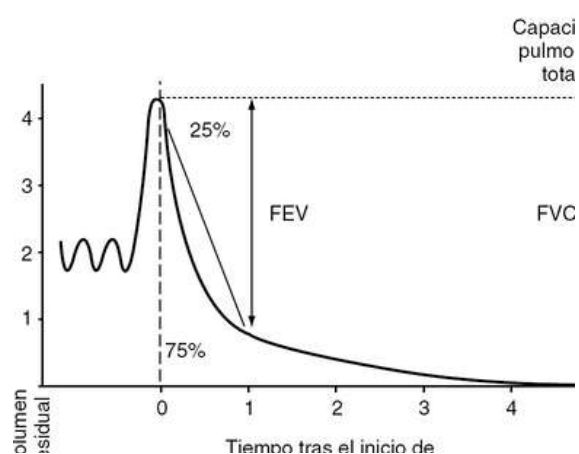
MOVILIZAR SECRECIONES



[HTTP://FIBROSISQUISTICACOLOMBIA.COM/INDEX.PHP/FIBROSISQUISTICA/TERAPIA-RESPIRATORIA](http://fibrosisquisticacolombia.com/index.php/fibrosisquistica/terapia-respiratoria)

OTROS OBJETIVOS

- Mantener una buena oxigenación.
- Aumentar la capacidad pulmonar.
- Expandir el pulmón.
- Mejorar la función respiratoria.
- Mantener una buena condición física.



[HTTPS://WWW.ANALESDEPEDIATRIA.ORG/ES-ESTUDIO-FUNCION-PULMONAR-EL-PACIENTE-ARTICULO-13101245](https://www.analesdepediatria.org/es-estudio-funcion-pulmonar-el-paciente-articulo-13101245)



FORMAS DE REALIZAR LA RESPIRACIÓN

INSPIRACIONES LENTAS:

Para limpiar vías aéreas más distales. Despegar moco de esas vías.

INSPIRACIONES FORZADAS:

Para vía extra-torácica boca o nariz. Para movilización de moco procedente de vía extratorácica.



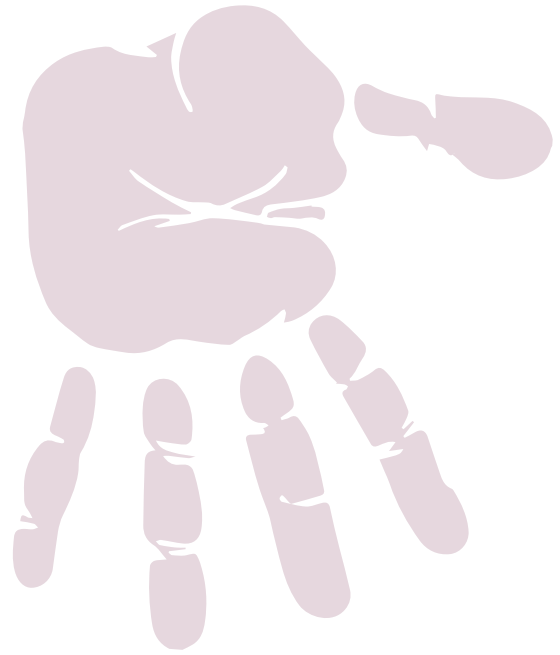
ESPIRACIONES LENTAS:

Para limpiar los bronquios, facilita el transporte mucociliar desde las zonas medias y/o distales del árbol bronquial hacia las proximales.

ESPIRACIONES FORZADAS:

Para la tráquea cuando se han movilizado las secreciones a vías medias para acumularlas en vías superficiales.





JUEGOS DE SOPLO



DESPEINAR LOS PELOS DEL MONSTRUO

MATERIALES

- Rollo de papel higiénico o cualquier tubo de cartón.
- Folios de colores o cualquier papel colores.
- Papel de seda o papel de celofán o higiénico.
- Pegamento.
- Rotulador.



FORMAS DE REALIZARLO:

Soplar por dentro del tubo para que se muevan los pelos del monstruo:

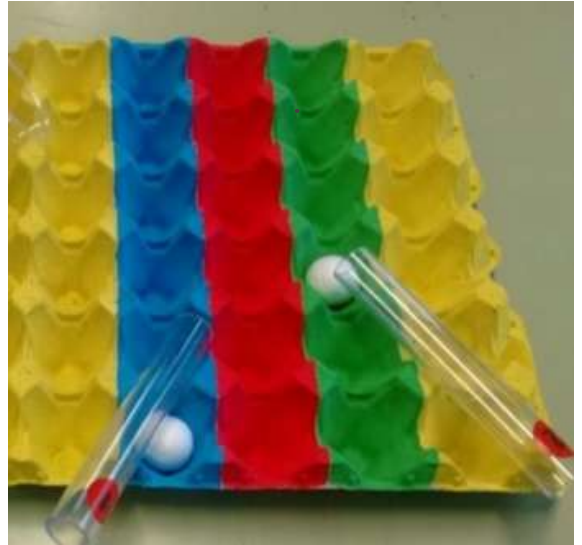
- Labios por dentro del tubo (labios fruncidos).
- Labios por fuera del tubo (glotis abierta).



¡CANASTA!

MATERIALES

- Huevera pintada.
- Tubos de plástico.
- Pelotas de poliespán o de tenis de mesa.



FORMAS DE REALIZARLO:

1. Coger una pelota aspirando por el tubo de plástico.
2. Mantener la pelota haciendo vacío en apnea o manteniendo la inspiración y dirigirla hacia un color de la huevera.
3. Encestar la pelota en el color: soltándola o bien soplando la pelota.

Otra forma: por parejas, pasar la pelota de hueco en hueco soplando, quien acabe primero la fila de color, gana.



GUSANO DE BURBUJAS



Soplaremos a través de la boca de la botella. Sin tapón, lo haremos con la glotis abierta y movilizaremos secreciones de vías medias . Con tapón agujereado y espiración lenta conseguiremos, movilización de secreciones de vías distales

¿Qué necesitamos?
1 calcetín.
1 botella plástico.
Agua jabonosa.



CARRERAS DE GUSANOS



Este ejercicio de soplo nos ayudará a movilizar secreciones de vías distales si se hace con soplos largos. Si lo hacemos con golpes de soplo, movilizaremos secreciones de las vías altas.

¿Qué necesitamos?
1 trozo de cartulina.
1 pajita.
1 rotulador para decorar el gusano.



MUÑECO DE NIEVE



Este ejercicio consiste en mover las bolas de nieve el mayor tiempo posible.

Este juego trabaja la capacidad de soplo, así como, la movilización de secreciones de vías distales al realizarse con soplo largo y lento.

¿Qué necesitamos?
1 caja de cartón con tapa transparente.
1 pajita.
Bolas de papel.



CARRERA DE CANICAS



El juego consiste en llevar la canica por el camino hasta el vaso, bien de un sopro sostenido o bien a golpes de sopro.

¿Qué necesitamos?
1 pajita.

Bloques de construcciones para delimitar el camino.

1 canica o similar.

1 vaso al final del recorrido.



POMPAS EN EL VASO



Soplar con diferentes longitudes y/o calibre de pajitas y diferente cantidad de agua.

¿Qué necesitamos?
4 pajitas de diferente tamaño y/o calibre.
4 vasos con diferente cantidad de agua.



BAILE DE VELAS

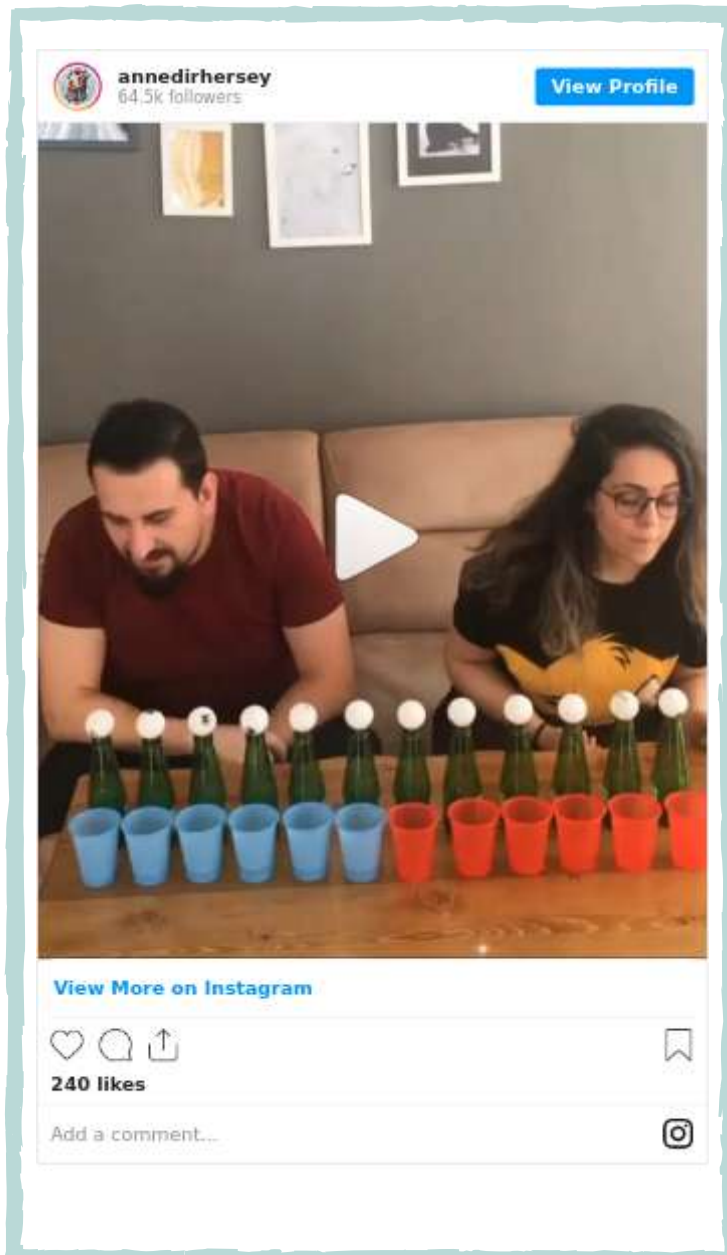


Hacer bailar la vela sin que se apague.

¿Qué necesitamos?
1 vela.
1 base para la vela.



BALONCESTO



Trabajaremos los golpes de sople intentando encestar la pelota de tenis de mesa en el vaso.

¿Qué necesitamos?
Pelotas de tenis de mesa o similar.
Botellas que nos sirvan de base.
Vasos de plástico como canasta.



PARACAÍDAS



Hacer volar la servilleta con un soplo.

¿Qué necesitamos?
1 pajita.
1 servilleta de papel.



¡SORPRESA!!



Hinchar un guante de látex a través de la pajita.



¿Qué necesitamos?
1 vaso de papel.
1 pajita.
1 guante decorado.



VASO RODANTE

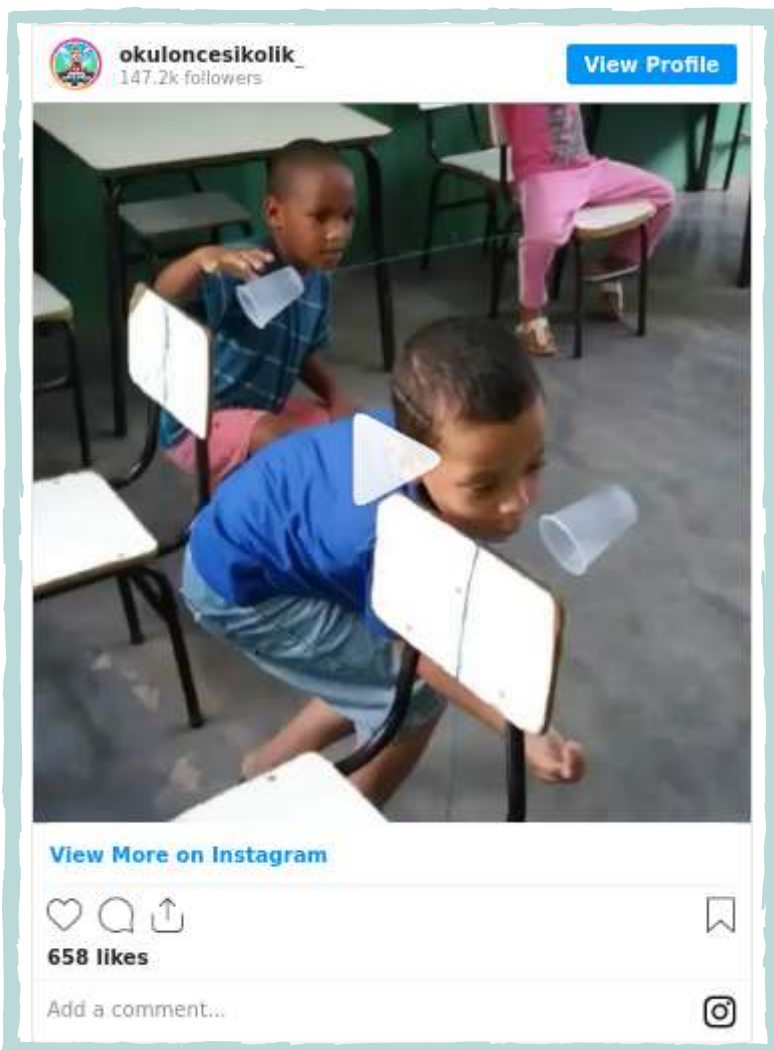


Hacer rodar el vaso soplando con una pajita por el orificio.

¿Qué necesitamos?
5 pajitas flexibles.
1 vaso de papel.
1 lata de refresco.



CARRERA DE VASOS



Trasladar el vaso por el hilo a golpes de soplo.

¿Qué necesitamos?

1 vaso.

1 trozo de cuerda que sirva de raíl.



UN BARQUITO DE CÁSCARA DE NUEZ



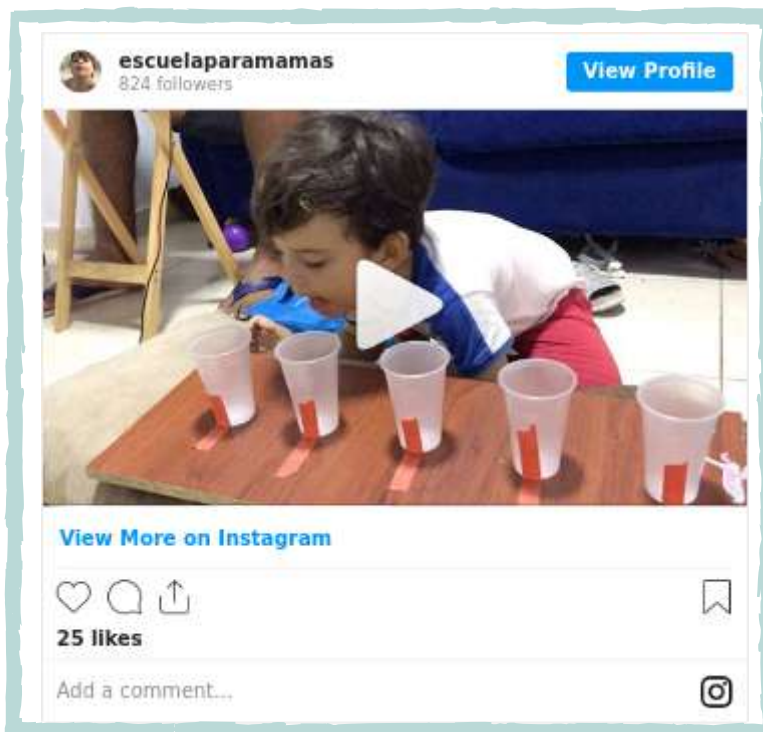
Mover objetos de diferente peso por el agua. Según peso y forma, varía la resistencia.



¿Qué necesitamos?
1 gaveta.
1 pajita.
Diferentes objetos flotantes.



LLEGA EL HURACÁN



Tumbar los vasos con un golpe de soplo.

¿Qué necesitamos?
Vasos de plástico.
Cinta para fijarlos al suelo.





RUTINAS Y

ACTIVIDADES DE

LA VIDA DIARIA

(AVDS)

RUTINAS Y AVDS

Tras esta exposición de actividades y juegos dirigidos a lograr el desarrollo sensoriomotor, la mejora de la función y la participación de nuestros alumnos en su entorno, no queremos perder la oportunidad de hablar de las **rutinas y actividades de la vida diaria (AVDS)**.

Uno de los grandes objetivos de la fisioterapia en pediatría es conseguir que el niño sea lo más **autónomo** posible en su **vida cotidiana**. El fisioterapeuta de educación realiza muchas actividades en el centro educativo y en su aula trabajando los movimientos selectivos que se necesitan para realizar las tareas del día a día con mayor **independencia**: fuerza y actividad dissociada de los dedos de la mano para realizar mejor la pinza, estabilidad del tronco para quitar la ropa sentado, control de la flexión del tronco y movimiento del brazo para quitar los zapatos... También propone productos de apoyo y adaptaciones puntuales para facilitar la **autonomía del alumno** en el centro (reposapiés, asientos de escayola, tapices antideslizantes, engrosadores de bolígrafos...). Todos perseguimos el mismo fin y creemos que las familias poseen un amplio abanico de posibilidades de entrenamiento para que sus hijos puedan aprender en un contexto natural y significativo como es el hogar.

La evidencia científica habla de la necesidad de **trasladar los aprendizajes de unos contextos a otros**, para así poder practicarlos, generalizarlos e incluirlos dentro de nuestro repertorio de habilidades motoras. Estas adquisiciones motrices nos permiten relacionarnos con el entorno de forma más independiente. Por tanto, las rutinas son aprendizajes en sí mismos que contribuyen al desarrollo global del niño (cognitivo, motor y perceptivo). Merece la pena planificarlas y entrenarlas, dedicarles tiempo, reforzarlas positivamente y abordarlas con entusiasmo.

Estas actividades básicas deben practicarse en el hogar a diario, estableciendo un tiempo para ellas, sin las prisas habituales. El éxito de realizarlas por sí mismo, en el contexto significativo en el que surgen (coger el autobús solo, bañarse solo, comer solo, ponerse el abrigo o ayudar en la tarea...), aumenta su capacidad de logro y su autoestima. La **repeticón** frecuente de las mismas crea un hábito, proporciona control del entorno, orden en las tareas, autoconfianza y autonomía.

La importancia de la **autonomía** está patente en la legislación educativa:

- El Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil establece como una de las tres áreas curriculares a trabajar **el conocimiento de sí mismo y la autonomía personal**.
- Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, los currículos de ésta incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y al afianzamiento del espíritu emprendedor. Las Administraciones educativas fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permitan afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Uno de los principios en los que se asienta la orientación educativa y profesional es el principio de empoderamiento personal y social: entendido como proceso en el que los individuos o grupos sociales llegan a adquirir las competencias necesarias para tomar el control de sus propias vidas y apoyan y refuerzan el fortalecimiento personal de los demás componentes de su grupo o comunidad.

La **instauración de rutinas y hábitos** adecuados durante la etapa de Educación Infantil, según Zabalza (2010), desempeña importantes funciones en la configuración del contexto educativo y además:

- Ofrece al alumno un marco de referencia, en el que **el niño puede concentrarse** en lo que está haciendo sin preocuparse de lo que viene después.
- **Genera seguridad**, ya que es conocedor de la próxima situación que se va a producir.
- Actúa como indicador temporal, aumentando su **autonomía y confianza**.
- **Potencia sus procesos de captación** referidos a las diferentes tareas a realizar.
- Favorece su desarrollo y afectividad de una forma metódica, mejorando las posibilidades de aprendizaje en cuanto a las estrategias de **planificación y la organización de los aprendizajes**.
- Puede **evitar conflictos** y enfados innecesarios.

Podríamos identificar como las principales **rutinas** a trabajar en la **Educación Infantil**, tanto a nivel curricular como a modo de educación transversal y en el hogar, las siguientes:

1. El orden.
2. La higiene y el cuidado personal.
3. El vestido.
4. La alimentación y el mantenimiento de la salud.
5. El descanso.
6. La convivencia.

Y además de éstas, a nivel general, **para la vida diaria**:

1. El posicionamiento.
2. Las transferencias.
3. Los desplazamientos dentro y fuera del hogar.
4. Las tareas domésticas.
5. La capacidad para orientar sus relaciones personales y conductas necesarias para interaccionar de una forma adecuada en su entorno social. Valores como el respeto, el afecto, la tolerancia y la adecuada interacción.

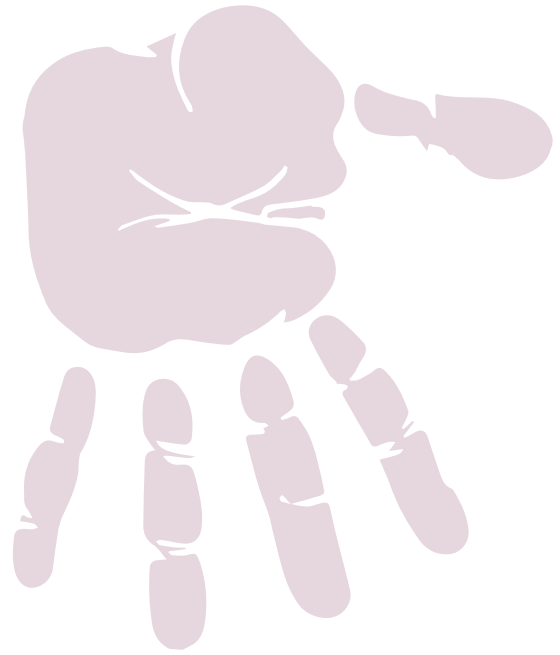
Si el niño no es capaz de realizar la tarea, solo el hecho de **intentarlo y colaborar en la medida de lo posible**, le puede reportar beneficios. Hay muchos aspectos que pueden trabajar nuestros alumnos, con cada AVD (actividad de la vida diaria) desde que se levantan hasta que se acuestan, cada uno en la medida de sus posibilidades.

A continuación, describiremos muchos de los **aspectos que se pueden trabajar**:

1. Levantarse, girarse hasta el borde de la cama, pasar a la posición de sentado y de ésta a de pie.
2. Seleccionar la ropa. Acceder al armario para cogerla.
3. Vestirse o colaborar con el vestido de la parte superior e inferior. Calzarse, atarse los cordones.
4. Hacer la cama.
5. Asearse: acudir al aseo, lavarse la cara, secarse, cepillarse los dientes, peinarse...
6. Ayudar a preparar el desayuno. Desayunar: llevar el vaso y los alimentos a la boca, recoger los utensilios del desayuno...
7. Preparar la mochila para ir al colegio. Seleccionar el aperitivo o ayudar a prepararlo.

8. Acudir al colegio.
9. Comer: lavarse las manos previamente, ayudar a poner la mesa, servir el agua, trocear alimentos, recoger la mesa...
10. Utilizar el aseo, limpiarse adecuadamente, dejar limpio el aseo, lavarse las manos al finalizar.
11. Uso de la ducha: desvestirse, acceder a la ducha, enjabonarse todas las partes del cuerpo, secarse adecuadamente, dejar el aseo ordenado...
12. Desplazarse dentro y fuera de casa.
13. Colaborar en las tareas del hogar:
 - Preparación de la comida.
 - Proceso de la colada: meter la ropa en la lavadora, tender, recoger la ropa, doblarla, meterla en los armarios de forma adecuada...
 - Hacer la lista de la compra, revisar el cambio del dinero al comprar.

Es interesante practicar las actividades y aplicaciones que presenta la guía en este apartado, disfrutando de los pequeños y grandes logros. El fisioterapeuta que trabaja con su hijo puede recomendar el uso de alguna adaptación y de estrategias para lograrlo.



RUTINAS



TRABAJAMOS

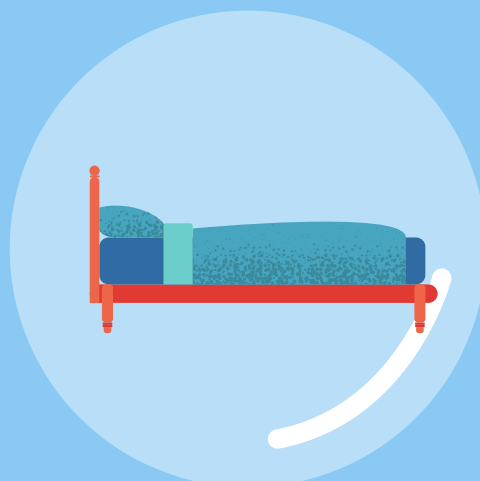
MÚSCULOS DEL

TRONCO Y...

...EXTREMIDADES

Levantarse de la cama

GIRAR, RODAR, PONERSE DE PIE...



TRABAJAMOS

MOTRICIDAD FINA Y
GRUESA

COORDINACIÓN...

...TOMA DE
DECISIONES

Vestirse

SELECCIONAR LA ROPA, ABROCHARSE
CREMALLERAS, BOTONES, CORDONES,
CALZARSE...



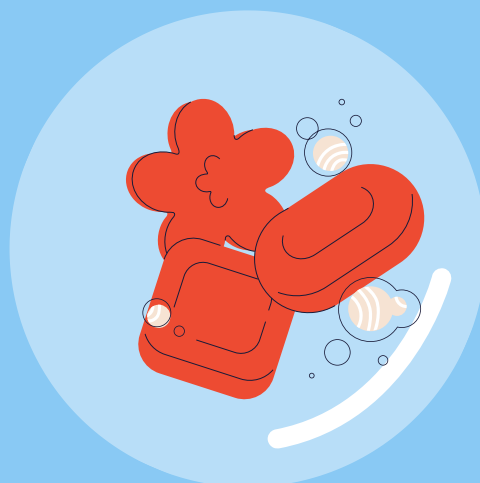
TRABAJAMOS
HÁBITOS DE HIGIENE

MOVILIDAD DE MIEMBRO
SUPERIOR...

...COORDINACIÓN
ÓCULOMANUAL

Asearse

LAVARSE LA CARA, LAS MANOS,
PEINARSE...



TRABAJAMOS

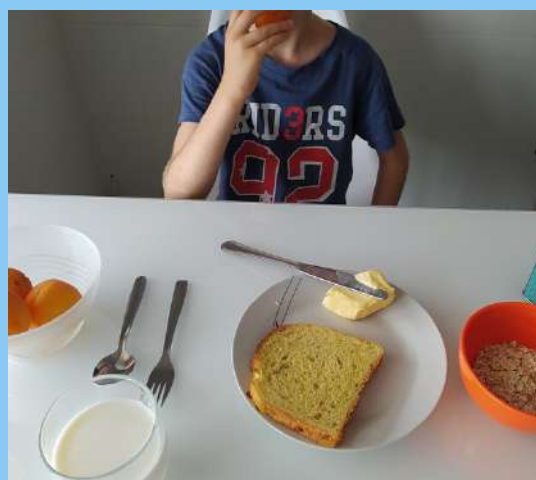
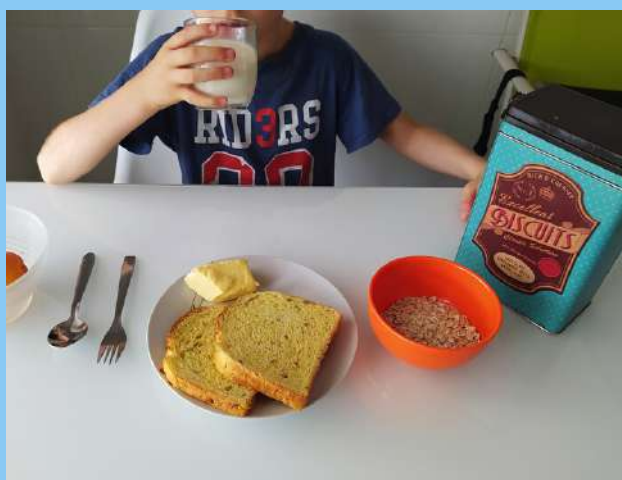
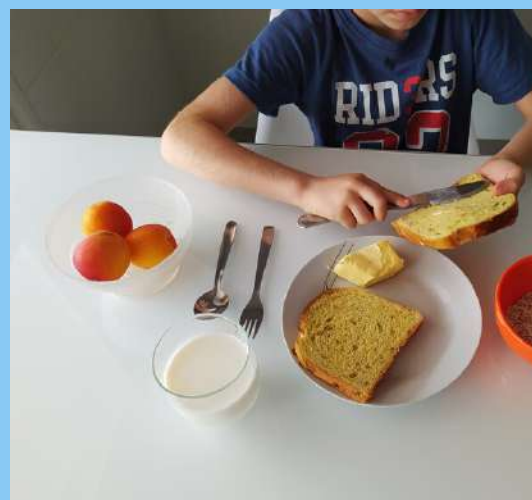
COORDINACIÓN
ÓCULOMANUAL

ORGANIZACIÓN
ESPACIAL...

...DESTREZA
MANIPULATIVA

El Desayuno

LLEVAR EL VASO O ALIMENTOS A LA BOCA, USAR CUBIERTOS...



TRABAJAMOS LA
PLANIFICACIÓN

TOMA DE DECISIONES

ORGANIZACIÓN...

...RESPONSABILIDAD

Preparar la Mochila

SELECCIONAR LOS LIBROS Y UTENSILIOS
PARA EL COLE, EL APERITIVO...



TABAJAMOS LA
PLANIFICACIÓN

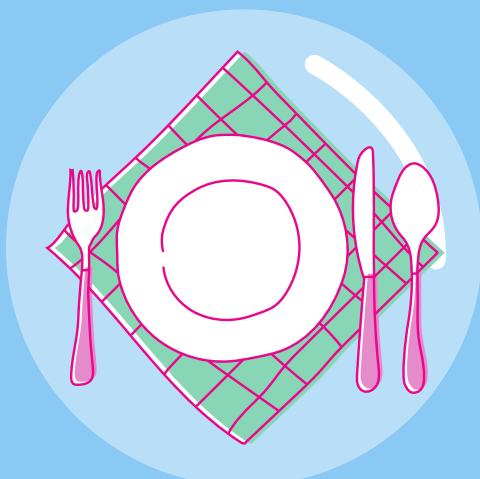
ORGANIZACIÓN
ESPACIAL

COORDINACIÓN
ÓCULOMANUAL...

...BIMANIPULACIÓN

La Comida

COLOCAR LA MESA, LOS CUBIERTOS,
PLATOS, SERVIR EL AGUA...



TRABAJAMOS LA
MOTRICIDAD FINA

MANIPULACIÓN
BIMANUAL

HIGIENE ORAL...

...MOVILIDAD DE
MIEMBRO SUPERIOR

Cepillar los Dientes

ABRIR LA PASTA, ACCEDER CON EL
CEPILLO A TODAS LAS CARAS DE LOS
DIENTES, ENJUAGARSE...



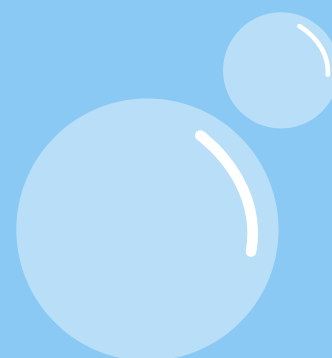
TRAJAMOS MOVILIDAD
DE MIEMBROS
SUPERIORES

RECONOCIMIENTO DEL
PROPIO CUERPO

SENSACIÓN DE
BIENESTAR

El Baño

DESVESTIRSE, ACCEDER A LA BAÑERA O
DUCHA, ENJABONARSE, SECARSE,
DEJAR EL ASEO ORDENADO...



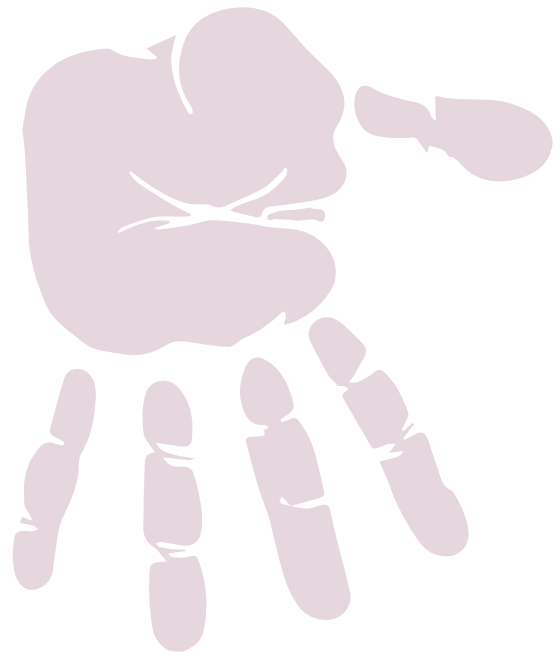
TRABAJAMOS LA
PLANIFICACIÓN Y
EJECUCIÓN...

...DE TAREAS
COMPLEJAS E
INSTRUMENTALES

Las Tareas del Hogar

AYUDAR A COCINAR, DOBLAR LA ROPA,
ORDENAR CUBIERTOS, HACER LA LISTA
DE LA COMPRA...



































APLICACIONES DE AVDS













APPS RUTINAS Y AVDS

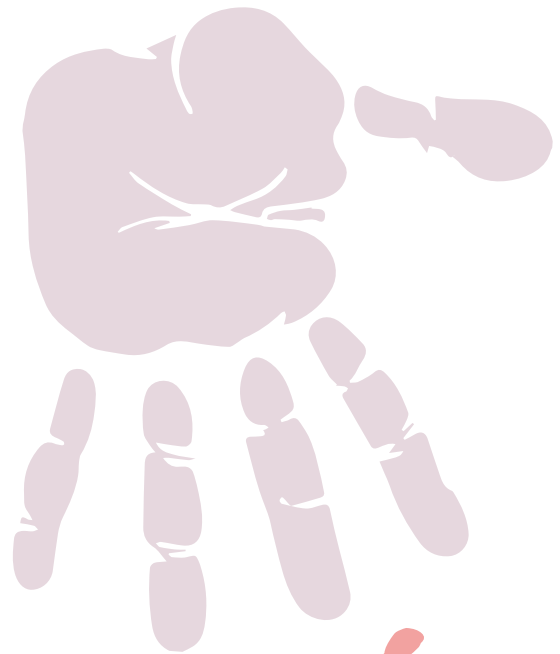
ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
RUTINAS Y ACTIVIDADES DE LA VIDA DIARIA				
	Good Habits & Manners for Kids	Viral Jadhav viral@thegreatkids.com		Enseña buenos hábitos, seguridad y modales a los niños pequeños mediante juegos (con audio de apoyo) y concurso de The Great Kids.
	Actividades de rutina diarias para niños:	FTF Games fulltimefun01@gmail.com		Experimenta un nuevo juego educativo con diversión, aprendiendo buenos hábitos para la actividad diaria.
	HappyKidsTimer - Temporizador para niños	Kids Smart Zone - Best chore app and game for kids kidsinfo@happykidstimer.com		El Temporizador HappyKids es una aplicación fácil de usar que ayuda a completar la rutina matinal de forma simple y a tiempo. Utiliza un programa de incentivos inteligente con un certificado de premios imprimible.
	Motivador del buen comportamiento - Kids 24	RG Mobile radekus87@gmail.com		La aplicación se basa en un sistema de recompensas bien conocido y altamente valorado que el usuario determina personalmente (por ejemplo, ir al cine). Los premios están diseñados para dar forma a la actitud correcta.
	Timo Kids Routine Timer - from Morning to Evening	Timo Inc. timo@withtimo.com		Con la ayuda de Timo, las familias pueden crear y mantener hábitos, rutinas y actividades saludables que organizan el horario diario: mañana, tarde y noche.

ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
	<p>Kids Routine Daily Activities - Day & Night Chores</p>	<p>NutBolt Games bhmehta7887@gmail.com</p>		<p>Variedad de actividades de rutina diarias y hojas de trabajo para niños, para el hogar y la escuela. Gráficos para la mañana y la hora de acostarse ideales para mantener un horario.</p>
	<p>HabitNow: Rutina diaria, Hábitos y Lista de Tareas</p>	<p>HabitNow habitnow.apps@gmail.com</p>		<p>¡Mantén una rutina organizada mientras construyes buenos hábitos! Ahora puedes gestionar tus tareas y llevar un seguimiento completo al mismo tiempo. Introduce tu rutina en HabitNow y registra tus progresos cada día.</p>
	<p>José Aprende</p>	<p>Fundación Orange fundacion.es@orange.com</p>		<p>Colección de cuentos adaptados a pictogramas para practicar mientras te diviertes. Diseñado para Aprendices Visuales por un equipo de colaboradores, ilustradores, psicólogos y profesionales especializados, que cuenta con el apoyo de la Fundación Orange.</p>
	<p>Temporizador para niños - TimerforKids</p>	<p>Idea4e contact@idea4e.com</p>		<p>Con el Temporizador para niños, las rutinas diarias como recoger, lavarse los dientes y vestirse serán divertidas y competitivas. Permite establecer el tiempo y seleccionar un animal favorito para que, poco a poco, vaya apareciendo durante la cuenta atrás.</p>

ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
	Kids task timer - visual timer for kids	DIG IT PTE. LTD. contact@digit.com.sg		Esta aplicación es un gran temporizador para las tareas cotidianas de los niños, como bañarse, usar el cepillo de dientes o leer. Perfecta para los peques que aún no saben usar un reloj, ni interpretar el concepto de tiempo.
	Habitify: Seguidor de hábitos	Unstatic Ltd Co contact@habitify.me		Habitify es el seguidor de hábitos gratuito para Android, que ayuda a construirlos y mantener las rutinas diarias perfectas. Con un diseño minimalista e intuitivo, Habitify conseguirá controlar el día a día sin ningún esfuerzo.
	Horario Fácil - rutina semanal	Ever Solis everapps777@gmail.com		Aplicación que permite crear toda la rutina diaria. Además de personalizar la apariencia de las actividades.
	Gestor de rutina diaria	Tsurutan, Inc. ishaninaritaina623@gmail.com		Esta es una aplicación que se especializa en las actividades que se realizan todos los días.
	Disciplinando con amor	Mafalda_gye ri854918@gmail.com		Estamos seguros que servirá a padres y maestros para ponerse de acuerdo en la enseñanza de la actividad, que les llevará a tener hijos firmes, libres y disciplinados, pero sobre todo felices.
	Brili Routines - Visual Timer for Kids	BriliGmbH contact@brili.com		Brili calma el caos de las actividades diarias con los niños. Simplemente establece una rutina para la mañana, la hora de acostarse o cualquier otro momento del día.

ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
	Buenas noches, Caillou	BudgeStudios support@budgestudios.ca		Divertidos mini-juegos con Caillou y Rosie para completar su rutina de la hora de dormir. ¡Ayúdalos a cepillarse los dientes, coger estrellas fugaces, contar ovejas y mucho más!
	Agenda de pictogramas	Jesús Miguel Mora Laorga teadimension@gmail.com		Permite crear agendas con pictogramas y/o con texto para definir las actividades a realizar cada día. Muy útil para la estructuración de rutinas. Una anticipación de actividades necesaria en algunas personas TEA.
	Seguidor de Objetivos, Hábitos, Tareas Pendientes	Ramdel Studio help@ramdel.kr		Logra tus objetivos o sustituye tus malos hábitos rápidamente. Crea una lista de tareas y mejora tu rutina diaria. Programa tu día con anticipación. Aumenta tu productividad. Mejora tu eficiencia.
	KidsToDoList	LITALICO Inc. app-support@litalico.co.jp		Es importante tanto visualizar tus tareas, como organizarlas. Con esta aplicación puedes crear fácilmente tu lista de actividades ordenando las tarjetas de imagen. Además, puedes crearlas con tu propia imagen y grabación de voz.
	Normas para Niños	anforai365 anforai365@gmail.com		Si no consigues que tu hijo adquiera determinadas rutinas o que aprenda ciertas normas de comportamiento... ¡ya tienes una ayuda que funciona! ¡Se acabaron los enfados y rabietas!

ICONO	APLICACIÓN	DESARROLLADOR	SISTEMA	DESCRIPCIÓN
	<p>Orientación a padres con niños desafiantes</p>	<p>3 Ballssoft 3ballssoft@gmail.com</p>		<p>Esta aplicación será de gran ayuda para tratar problemas conductuales de menores de 14 años, proporcionando un acercamiento a las causas y soluciones de algunos comportamientos disruptivos (gritos, pataletas, mordiscos, auto lesiones...).</p>
	<p>Ordenar y Aprender para Niños</p>	<p>Abuzz kids@iabuzz.com</p>		<p>Muy apreciado por los maestros y padres de familia; los niños se divierten ordenando y buscando comida, animales y objetos de la casa, al mismo tiempo que mejoran sus destrezas motoras, adquieren nuevas habilidades cognitivas y amplían su vocabulario.</p>
	<p>Child Reward - chores, rewards and statistics</p>	<p>BartoszSmyk childreward@gmail.com</p>		<p>Aplicación basada en un sistema de puntos estelares. Permite agregar tareas y recompensas para los niños, otorgándoles valores diferentes. Una vez obtenida la cantidad adecuada de estrellas, se puede canjear la recompensa.</p>



BIBLIOGRAFÍA

Y



WEBGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA

LIBROS:

- Palomo, R. (2018) Hemiparesia infantil. Ayúdame a descubrir mi mano. Madrid: Letrame Grupo Editorial.
- Zabalza, M.A. (2010) Didáctica de la Educación Infantil. 6ª EDICIÓN. Madrid. Ed. Narcea.

LEYES Y NORMATIVAS VIGENTES:

- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil establece como una de las tres áreas curriculares a trabajar el conocimiento de sí mismo y la autonomía personal.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Decreto 147/2014, de 23 de diciembre, por el que se regula la orientación educativa y profesional en el Principado de Asturias.
- Ley 39/2006, de 14 de diciembre, de Promoción de la Autonomía Personal y Atención a las personas en situación de dependencia.

WEBGRAFÍA

PÁGINAS WEB:

- Lamas, S (2020). La autonomía en el día a día de un niño con Hemiparesia. Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=sSw8fT8104c&feature=youtu.be>
- Macias (2017, 3 de noviembre). Programa de posicionamiento en la prevención de la luxación de cadera. “Reunión conjunta sociedades de fisioterapia pediátrica, neuropediatría y rehabilitación infantil. Actualización en el manejo y tratamiento del niño con parálisis cerebral: enfoque multidisciplinar”. Recuperado en: <http://www.sefip.org/wp-content/uploads/2019/03/2018-Volumen-extraordinario-Jornadas-Sociedades-cientificas.pdf>
- Robles. V (2017, 3 de noviembre). Avances en neurociencia aplicados al aprendizaje y control del movimiento. “Reunión conjunta sociedades de fisioterapia pediátrica, neuropediatría y rehabilitación infantil. Actualización en el manejo y tratamiento del niño con parálisis cerebral: enfoque multidisciplinar”. Recuperado en: <http://www.sefip.org/wp-content/uploads/2019/03/2018-Volumen-extraordinario-Jornadas-Sociedades-cientificas.pdf>
- Manzanas, A. (2017, 3 d noviembre). Evidencia científica en el tratamiento fisioterápico del paciente espástico.” Reunión conjunta sociedades de fisioterapia pediátrica, neuropediatría y rehabilitación infantil. Actualización en el manejo y tratamiento del niño con parálisis cerebral: enfoque multidisciplinar”. Recuperado en: <http://www.sefip.org/wp-content/uploads/2019/03/2018-Volumen-extraordinario-Jornadas-Sociedades-cientificas.pdf>
- J.A. López y P. Morant (2004). Puesta al día en técnicas de Fisioterapia respiratoria: indicaciones y técnica Fisioterapia respiratoria: indicaciones y técnica. Recuperado en: <http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-adulto/fisioterapiaresp.pdf>

- Bernal A. (2015). Tic para innovar “20 Apps para Motricidad Fina”. Recuperado en: <https://tics-ti.blogspot.com/2015/03/20-apps-para-motricidad-fina.html>
- Pomares, G (2020). La bipedestación en el niño con Parálisis Cerebral y la elección del Bipedestador. Recuperado en: <https://www.gloriapomares.com/la-bipedestacion-en-el-nino-con-paralisis-cerebral-y-la-eleccion-del-bipedestador/>
- Equipo especializado en Discapacidad física: Motora y Orgánica. Gobierno de Aragón (2020). La sedestación. Recuperado en: <http://equiposespecializados.catedu.es/la-sedestacion/>
- Jiménez, B. Fisioterapia respiratoria en pediatría. Recuperado en: <https://efisiopediatric.com/fisioterapia-respiratoria-pediatria/>

OTRAS PÁGINAS WEB DE CONSULTA:

- <https://www.3djuegos.com>
- <https://www.apple.com/es/>
- <https://www.arasaac.org>
- <https://www.hoptoys.es>
- <https://www.nintendo.es>
- <http://www.guiasnintendo.com>
- <https://play.google.com/store>
- <https://www.xbox.com>

INSTAGRAM:

- 7 Days of Play [@7daysofplay]
- Alicia Tienza [@aliciatienza]
- Anaokulu Ogretmeny [@okuloncesikolik_]
- Annedir Hersey [@annedirhersey]
- Cristina Rodríguez Fernández [@cristinarf_]
- Escuela para mamás[@escuelaparamamas]
- Estimúsica [@estimusica]
- Fisioenelcole [@fisioenelcole]
- Fynn Raising Happy Learners[@happytotsshelf]
- Gazme Gül Vurano k[@kizlarinaasikanne]
- Ideas de un maestro [@ideasdeunmaestro]
- Lic. Shakira Santiago [@inspirate_mama]
- Mandisa Happy Toddler playtime [@happytoddlerplaytime]
- Manos creativas [@mcreativas2]
- Nageham [@evokulu]
- Playfully primary [@playfullyprimary]
- Raising Drangons [@raisingdragons4]
- Smile therapy for kids [@smiletherapyforkids]
- Valeria Mom [@valeria_mom_]
- Zarasplay tribe [@zaras_play_tribe]

CANALES YOUTUBE:

- Bbmundo
- CEIP Ana de Austria
- Cuentacuentos Beatriz Montero
- Física Música Balaidos
- María José Sánchez Parra
- Marta García
- Murialidades
- Nammwill
- Nestlé España
- Reyes Católicos
- Sindy Bustillo
- Uex Música