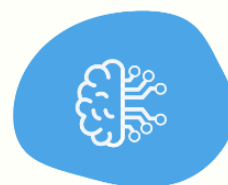


# oportuna MENTE

Herramientas para potenciar  
el desarrollo infantil



OPORTUNIDADES  
DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD

## Estatuas 2

por **Julia Hermida**



Esta obra está bajo una Licencia  
Creative Commons Atribución-NoComercial-  
CompartirIgual 4.0 Internacional



# Estatuas 2

## Autor/a

Julia Hermida

## Contenidos

Oportunidades de Aprendizaje

## Habilidades que involucra

Control inhibitorio | Memoria de trabajo

## Materiales requeridos

- Reproductor de música o instrumento musical

## Organización del grupo

Todos juntos

## Objetivo de la actividad

El objetivo es estimular el control inhibitorio mediante un juego de control motor, a la vez que se entrena la memoria de trabajo (necesaria para recordar una postura específica).

## Inicio

La docente pregunta a los niños si recuerdan el juego de las estatuas y les cuenta que hoy jugarán a lo mismo, pero va a ser un poco más difícil.

Realizar después de "Estatuas I"

## Desarrollo

A continuación, la docente dará la consigna: *"Yo pongo música y todos bailan, pero cuando apague la música todos tienen que quedarse quietos como estatuas. Y escuchen esto que es muy importante, no vamos a hacer cualquier estatua. Yo les voy a mostrar cómo es la estatua que van a tener que hacer cuando pare la música. Vamos a practicar"*. A continuación, la docente se para con los brazos para arriba y dice: *"Acuérdense de esta posición que cuando pare la música van a tener que ponerse así"*.

Se recomienda chequear con preguntas que los niños hayan comprendido la consigna, por ejemplo: *"¿Qué tenemos que hacer cuando escuchamos la música? ¿Y cuándo para la música?"*.

La docente hará una nueva posición por tres segundos aproximadamente, luego dejará de hacer esa posición (para que los niños deban recordarla), colocará la música y la detendrá cada 5 a 8 segundos, cuando ella considere. Repiten esto al menos unas 10 veces.

## Cierre

El cierre se dirigirá a evaluar cómo fueron las estrategias que usaron para recordar cuál era la posición que debían adoptar cuando paraba la música. La docente preguntará: *"¿Cómo hicieron para acordarse cuál era la estatua que tenían que hacer? ¿Alguno hizo algo distinto para acordarse? ¿Fue fácil o difícil?"*.



### Para disminuir el nivel de dificultad

La maestra permanecerá más segundos en la posición que luego los niños deberán adoptar, para permitir que esa posición se fije de forma más duradera en la memoria de trabajo.



### Para aumentar el nivel de dificultad

Después de haber jugado varias veces (esto es una condición necesaria), la docente cambiará la regla del juego y dirá: *“Ahora el juego va a ser al revés: yo voy a hacer la estatua, y cuando pare la música ustedes tienen que hacer cualquier posición menos la que yo hice”*. Esta vez, los niños que hagan la posición de la docente, perderán. Con este cambio de regla se demanda flexibilidad cognitiva.