

JUEGOS DE SENSO-PERCEPCIÓN

BAILE BAJO PUENTES

Tipo: Juego perceptivo

Edad: 4 a 5 años

Materiales: equipo de música y Cds.

Lugar: Sala, patio o parque

Desarrollo: Se dividen los participantes en parejas. Dos de ellas formarán puentes tomándose de las manos y extendiéndolas. Los puentes se ubicarán lo mas separado posible uno de otro. Al comenzar la música todas las parejas comienzan a bailar por todos lados, pasando cada tanto bajo los puentes. Al detenerse la música, el puente debe atrapar a alguna pareja (o a uno de los dos) que esté pasando en ese momento bajo su arco. La pareja capturada se transforma en un nuevo puente. El juego termina cuando todos se convierten en puentes.

CONEJOS EN SU MADRIGUERA

Tipo: Juego perceptivo

Edad: 4 a 5 años

Participantes: de 13 a 22 chicos

Materiales: Ninguno

Lugar: Patio o parque

Desarrollo: los participantes se agrupan de a tres. Dos de ellos se dan la mano formando la madriguera y el tercero se coloca dentro de ella, el jugador que no tiene madriguera queda solo. A una señal todos los conejos salen de la madriguera y se van a brincar con el solitario. Las madrigueras también pueden dar vueltas sobre si mismas sin moverse del lugar. A otra señal los conejitos van rápidamente a refugiarse en su madriguera y el que no tenía debe procurar refugiarse en una y así otro

conejo quedará sin su madriguera.

LOS TRES COLORES

Tipo: Juego perceptivo

Edad: 4 a 5 años

Participantes: 10 chicos en adelante

Materiales: Cartulinas de color rojo, verde y azul

Lugar: Patio o parque.

Desarrollo: En primer lugar la maestra indica a los chicos que el color rojo quiere decir caminar, el azul detenerse y el verde correr. La maestra va variando las cartulinas y los chicos deben realizar los movimientos.

CORRER A POR LOS COLORES

Tipo: Percepción

Edad: 4-5 años

Materiales: Objetos de colores, igual que la cantidad de niños

Lugar: la sala

Desarrollo: se forman grupos de dos a tres niños. Cada grupo tiene asignado un color. Se muestra a todos un objeto de color. El grupo que lo posea corre a buscarlo.

Variantes: reírse, llorar, acostarse, cantar, etc.

RITMOS CON TOC-TOC

Tipo: Percepción

Edad: 4-5 años

Materiales: toc-toc

Lugar: Patio o gimnasio

Desarrollo: El docente ejecuta distintos ritmos con los toc-toc y los niños al escucharlo realizarán distintos movimientos.

Ejemplo: si el docente no toca los toc-toc, los niños deberán permanecer en el lugar, si los golpea lentamente deberán caminar.

Variantes: Se pueden aplicar otras consignas cuando los toc-toc no suenan los niños deberán sentarse, dormir, saltar, etc.

LA VERDULERA

Tipo: Percepción

Edad: 3 a 4 años.

Material: Carteles.

Lugar: Patio

Desarrollo: EL PROFESOR Y EL GRUPO EN EL CENTRO DEL PATIO, CON LOS NIÑOS DIVIDIDOS EN GRUPOS CON NOMBRES DE FRUTAS O VERDURAS, SE MARCAN VARIOS REFUGIOS ALREDEDOR DE LA CANCHA DE ACUERDO A LAS FRUTAS O VERDURAS .EL MAESTRO DICE VERDULERO QUIERO PERAS, AGUACATES ETC. Y AL SER NOMBRADA LA FRUTA EL GRUPO DE NIÑOS CORRESPONDIENTE DEBE DE CORRER Y SENTARSE EN SU LUGAR CORRESPONDIENTE.

¿VERDADERO O FALSO?

Tipo: Percepción

Participantes: Todos los del grado

Edad: 6 años

Materiales: Se pueden utilizar los elementos del aula

Lugar: El aula

Desarrollo: Mientras los niños se disponen a voluntad por el lugar uno se retira. Los que permanecen eligen alguna cosa para poner equivocadamente: un cuadro cabeza abajo, el cesto de papeles en una

silla, que la maestra se saque el guardapolvo, una corbata en la cabeza, etc.

El jugador que vuelve debe decir lo que está mal puesto. Los otros chicos pueden ayudarlo diciendo: al frente, más a la derecha, cerca, lejos, etc. en el momento en que acierte, todos aplauden y se elige al próximo niño para recomenzar el juego.

EL INDIO QUIETO

Tipo: Perceptivo, observación, memoria y sentido del tacto.

Edad: 8 a 12 años

Participantes: 8 a 30

Materiales: Un pañuelo grande

Lugar: Patio

Desarrollo: Todos los jugadores menos uno formarán un círculo tomados de la mano. El indio quieto estará en el centro con los ojos vendados. A la señal la rueda comienza a girar y el indio debe dirigirse a ella. Cuando toca a alguno la rueda detendrá su marcha. El indio adivinará el nombre, palpándole la cara; si no acierta seguirá siendo indio y si acierta pasa a ser indio el que fue identificado.

EL RELOJ DA LA HORA

Tipo: Juego de percepción

Edad: 8 a 9 años

Lugar: Patio

Materiales: Un pañuelo

Participantes: 25.

Desarrollo: Un chico elegido por el coordinador, sale. Se forman dos ruedas de 12 chicos cada una. Una ronda es AM y la otra es PM y cada chico tiene una hora (se enumeran del uno al doce). El chico que salió

entra con los ojos vendados y dice: El reloj da las... y el participante que tenga la hora mencionada debe emitir un sonido o pronunciar una palabra. Si el chico que tiene los ojos vendados adivina quien es su compañero, estos cambian los roles. Se repite el juego cambiando de posición las horas.

HUEVO, TAÑA, PICO O ARAÑA

Tipo: Juego de Percepción. Desarrollo de los sentidos.

Edad: 8 a 9 años

Lugar: Patio o aula

Materiales: Ninguno

Participantes: Todo el grupo

Desarrollo: El coordinador elige a un participante que hará de burro y deberá pararse de espaldas al grupo. Uno a uno los demás niños irán haciendo figuras con las manos, presionarán la espalda del burro preguntando: ¿Huevo, taña, pico o araña?. Si el burro acierta, el que preguntó será el nuevo burro.

Huevo: puño cerrado. Taña: manos juntas. Pico: pellizcón. Araña: simular el andar de una araña con la mano.

LA BOLSITA DE LAS SORPRESAS

Tipo: Juego de Percepción. Jugar con los sentidos

Edad: 8 a 9 años

Lugar: Aula

Materiales: Bolsitas opacas o de tela o una media, con elementos.

Participantes: Todo el grupo

Desarrollo: El coordinador pasa por toda la clase con una bolsita; cada jugador puede tocar su contenido durante dos minutos. El contenido consiste en cosas tales como: una cucharita, un cepillo de dientes, una pelotita. Después de pasar la bolsita, cada jugador dice lo que cree que

tocó dentro de ella. Cuando todos lo dijeron se les muestra el contenido. Gana el o los que acertaron. El juego se hace más rápido si se usan varias bolsitas con objetos idénticos.

LOS OBJETOS

Tipo: Perceptivo, observación y memoria

Edad: 8 años en adelante

Participantes: 6 a 30

Materiales: Objetos varios, algo para cubrirlos, papel y lápiz

Lugar: Salón

Desarrollo: Se coloca sobre la mesa o el suelo el conjunto de objetos y se cubren de la vista de los participantes. El coordinador descubre los objetos por espacio de 1 minuto, permitiendo que observen sin tocar, los vuelve a cubrir e intentarán hacer una lista de lo que vieron. Gana el que tiene la lista más completa.

CHIFLIDOS INDIOS

Tipo: Perceptivo, oído y orientación

Edad: 10 a 12 años

Participantes: 6 a 30

Materiales: Un pañuelo por jugador

Lugar: patio

Desarrollo: Se dividen los jugadores en dos equipos. En cada equipo se designa un silbador que emitirá un chiflido característico y bien definido. Los demás jugadores, con los ojos vendados, se ubicarán en el centro del patio mezclados entre sí. El guía los hará girar en el lugar para hacerles perder el sentido de la ubicación. Los chifladores se ubicaran en sus lugares una vez que todos los participantes se hallan tapado los ojos. Dada la señal, cada chiflador deberá reunir a su tribu orientándola con el sonido que le es propio. La tribu que se reúne antes es la ganadora.

Observaciones: Una forma de simplificar es que un solo animador se coloca en uno de los extremos del patio. El animador dará en tiempo una señal y el primer jugador que llega es el ganador. El animador se podrá agachar para evitar que lo toquen, pero no podrá cambiar de lugar.

EL ESPEJO

Tipo: Percepción sensorio-motriz

Edad: 10 a 12 años

Participantes: 6 a 30

Materiales: Un pañuelo por pareja

Lugar: patio

Desarrollo: Se dividen por parejas, a cada miembro le corresponde una letra: "A" y "B" respectivamente. Uno de ellos el "A" en una posición cualquiera (cuadrupedia, sentado, piernas cruzadas) y el "B" tendrá los ojos tapados y deberá descubrir por medio del tacto, la posición en la que se encuentra su compañero y colocarse de la misma manera, manteniendo los ojos cerrados. Durante el transcurso del juego se mantendrán sin hablar. Cuando el guía da la orden, los que tenían los ojos tapados los podrán descubrir y así verán si forman realmente un espejo. Luego se invertirán los papeles.

Observaciones: Una vez elegida la posición del jugador, no se podrá modificar.

LAS ÓRDENES

Tipo: Perceptivo

Edad: 10 a 12 años

Participantes: 6 a 30

Materiales: ninguno

Lugar: Patio

Desarrollo: Se disponen en semicírculo, de tal manera que todos puedan ser observados por el animador. Se eligen varias acciones y se enumeran, por ejemplo: 1) estar de pie, 2) sacar la lengua, etc. El animador va diciendo los números desordenadamente y los jugadores deben hacer la acción que corresponda a cada número. El jugador que se equivoca de orden sale del juego, hasta que queda uno que será el ganador.