



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 - NOVIEMBRE DE 2008

“PERCEPCIÓN ESPACIAL”

AUTORÍA ROCÍO ROMERO CALVO RAQUEL DE DIOS RUIZ
TEMÁTICA PSICOMOTRICIDAD
ETAPA EI y EP

Resumen

La Psicomotricidad es fundamental en la vida de nuestros pequeños alumnos y alumnas, forma parte de las áreas o ámbitos que se desarrollan en estas etapas, donde empiezan a conocer y a controlar su propio cuerpo, un hecho que le ayudará posteriormente en su autonomía personal. Por tanto, consideramos que la psicomotricidad es como una ciencia, una técnica y es un ámbito de referencia al desarrollo infantil cognoscitivo, socioafectivo y motriz, por lo que debemos dedicarle la importancia que se merece en estas edades.

Palabras clave

Psicomotricidad, percepción del espacio, interposición, intercepción, detención, agrupamientos, dispersiones, apreciar distancias, mantener distancias, localizaciones, delimitar superficies, persecuciones, cambio de sentido, cruzamiento, apreciar velocidades, apreciar trayectorias, construcción, memorización espacial, representación espacial, evoluciones, ocupaciones, ordenar, distribuir,.

1. INTERPOSICIÓN

1.1. El zorro, la gallina y los polluelos:

Los niños se colocan en filas de 4 ó 6 jugadores, agarrados por la cintura. El primero es la “gallina” y el último es un “polluelo”. Enfrente de ellos se sitúa el “zorro”.

El “zorro” intenta por todos los medios tocar al último “polluelo”. La “gallina” molesta al “zorro” en sus evoluciones; con los brazos abiertos y moviéndose en todas direcciones, impide que el “zorro” llegue a tocar al “polluelo”.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 - NOVIEMBRE DE 2008

Cuando el zorro logra tocar al polluelo o cuando se rompe la cadena, se cambian todos los papeles. Si pasado un plazo de tiempo razonable no lo consigue, el profesor cambia los papeles. Está prohibido el contacto directo entre el zorro y la gallina.

2. INTERCEPCIÓN

2.1. Ataque al castillo:

Los jugadores se colocan en círculo, excepto 1 (guardián); en el centro se colocan las botellas.

Los jugadores del círculo lanzan la pelota intentando derribar las botellas del castillo; el guardián intenta impedir que las derriben. Se cambia de guardián cuando todas las botellas hayan sido derribadas.

Gana el jugador que ha defendido más tiempo el castillo. Deben pasar todos los jugadores por el papel de guardián.

2.2. Balón torre:

Se delimitará con tiza por ejemplo un campo rectangular bastante amplio dividido por una línea en dos mitades iguales. Al final de cada campo en el centro se dibujará un círculo donde estarán los capitanes. El resto de los jugadores se reparten en su terreno de juego. El árbitro lanza el balón entre dos. El balón progresa, mediante pases hacia el objetivo. Los adversarios pueden impedir la progresión del balón interceptando o interponiéndose en la trayectoria de los poseedores del balón (sin entrar en contacto con ello). El objetivo es hacer llegar el balón a los capitanes situados en los círculos. Después de cada gol, se saca del centro del campo (el equipo que ha perdido el punto).

La curación es de 2 medios tiempos de 10 a 15 minutos, con un descanso de 10 minutos.

3. DETENCIÓN:

3.1. Pilla- Pilla- Fruta:

Se sortea para ver qué niño se convierte en perseguidor, éste correrá detrás de los restantes jugadores intentando tocarlos.

Cuando va a tocar a un jugador, el perseguido dirá la palabra “fruta” y permanecerá inmóvil hasta que otro niño del juego lo toque en la pierna, quedando entonces libre, con lo cual podrá seguir jugando.

Quedará eliminado el niño que sea tocado por el perseguidor.

El niño perseguido que diga la palabra “fruta” antes de ser tocado no quedará eliminado y si podrá seguir jugando si otro jugador le toca en la pierna.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 - NOVIEMBRE DE 2008

El juego acaba cuando todos quedan eliminados o cuando todos estén en la posición de inmóviles y no haya ningún niño que los pueda liberar de esa posición.

4. AGRUPAMIENTOS:

4.1. El redondel:

Se hacen dos círculos en el suelo, en cada círculo se introducen tolos los componentes de un equipo excepto uno (por sorteo). El que “para” intenta desde el exterior (sin tocar el círculo) tocar a alguno. El que sea tocado saldrá del círculo e intentará junto con el que “paraba” tocar a los demás; así sucesivamente, hasta que sólo quede uno en el círculo, que será precisamente el vencedor. El juego acaba cuando nada más quede un jugador.

5. DISPERSIONES:

5.1. Pelota de las naciones:

Todos los participantes forman un círculo de unos tres metros de diámetro. Cada participante recibirá el nombre de una nación. Otro jugador estará en el centro del círculo de pie que lanzará al aire la pelota, al hacerlo gritará el nombre de una nación – que tendrá que recoger la pelota- mientras los demás salen corriendo. El jugador nombrado al tener la pelota en sus manos gritará ¡alto! y entonces los que corrían se paran. El que tiene la pelota tratará, sin moverse del sitio donde cogió la pelota, de hacer impacto en cualquiera de los que corrían. El que ha sido alcanzado queda eliminado.

El jugador que corría, puede sin mover los pies intentar esquivar la pelota.

Si el jugador al que le lanzan la pelota la coge al vuelo no quedará eliminado, sino que seguirá jugando.

Sólo quedará eliminado aquel que haya sido tocado y la pelota toque después el suelo.

Ganará el que quede en último lugar de ser eliminado.

6. APRECIAR DISTANCIAS:

6.1. El canguro travieso:

Con una tiza o con trozos de cinta adhesiva, el profesor marca una línea discontinua en el espacio de juego.

Se forma una fila, un participante detrás de otro. Los niños deben pasar, uno a uno, pisando la línea y guardando el equilibrio.

Al llegar al final de un tramo, saltan con los pies juntos hasta el siguiente. Al finalizar todos los tramos, regresan al punto de partida saltando de un lado a otro de las líneas, como canguros juguetones.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 - NOVIEMBRE DE 2008

6.2. La espiral:

El profesor traza una gran espiral en el suelo del área de juego con tiza o cinta adhesiva.

Los niños se sitúan en un extremo del espacio. A una señal convenida, todos los niños se colocan en fila y se sitúan en el inicio exterior de la espiral.

Siempre en fila, recorren la espiral pisando su trazo. Cuando llegan al final, deben regresar al punto de partida andando hacia atrás.

7. MANTENER DISTANCIAS:

7.1. ¡A pata coja!:

En un extremo del área de juego, el educador traza una línea que será el punto de partida. Los niños se agrupan de seis en seis, y cada grupo se prepara detrás de la línea para empezar la carrera.

El primer equipo se coloca en el punto de salida. El profesor toca el silbato y los participantes salen a pata coja hasta llegar al otro extremo del espacio.

Cuando el responsable vuelve a tocar el silbato, el grupo regresa al punto de partida, también a pata coja, pero cambiando de pierna. ¡Ahora con la otra pierna!

8. LOCALIZACIONES:

Existen varios tipos de localizaciones, nosotros vamos a ver algunas de ellas:

8.1. Dentro- Fuera:

Cada uno en su casa:

Todos los aros situados en círculo, excepto uno que se halla en el centro. Dentro de cada aro se coloca un niño. Al la señal del profesor, todos los jugadores deben cambiar de aro; el jugador del centro intenta ocupar un aro de los de fuera. Si lo logra, el jugador que se queda sin aro pasa al del centro. Bien a un tiempo determinado o bien hasta que todos los jugadores hayan pasado por el círculo central.

8.2. Encima:

Mi caballo:

Se ponen todos los niños por parejas, uno será el caballo y otro el jinete. Estarán andando juntos por la clase o una habitación espaciosa a ritmo de un pandero que irá marcando el profesor. Cuando el profesor de una palmada, los jinetes se montarán encima de los caballos y cuando toque los palillos, se meterán entre las piernas de sus caballos.

Después se cambiarán los jinetes por caballos y viceversa.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 - NOVIEMBRE DE 2008

El profesor se podrá valer de otros instrumentos para saber cuando se tienen que montar encima o cuando se tienen que meter debajo para que se oiga mejor en la habitación: silbato, claves....

9. DELIMITAR SUPERFICIES:

9.1. Entre dos líneas:

Con cinta adhesiva o con tiza, el profesor, marca en el centro del espacio de juego un circuito con dos líneas de unos 20 cm de separación.

Uno a uno, los niños circulan por el interior del circuito evitando pisar las dos líneas que lo delimitan.

Una vez que todos han recorrido el circuito, se repite la acción caminando hacia atrás. ¡Ahora de espaldas!

Los niños que esperan su turno deben guiar al compañero que recorre el circuito dando instrucciones en voz alta: ¡No te salgas fuera!, ¡Cuidado que se acerca una curva!, ¡Stop!, ¡Ya has llegado al final!

9.2. Pedir candela:

Los niños en número pares ocupan unos lugares determinados del patio ya señalizados, otro quedará en el centro sin sitio.

El que está en el centro se dirigirá a uno de los que tienen sitio determinado y le preguntará: “¿tienes candela?”, y este le contestará: “aquella casa se quema”, señalando el lugar de otro compañero.

A la contestación “aquella casa se quema” se tendrán que cambiar de sitio los niños que ocupan los lugares determinados.

10. PERSECUCIONES:

10.1. El ratón y el gato:

Se hace un corro y los niños levantan los brazos uniendo las manos de manera que se formen puentes. Dos niños se colocan en el centro del corro, uno es el ratón y el otro el gato.

A una señal, el ratón sale huyendo pasando entre los niños del corro. El gato lo perseguirá por el mismo camino hasta que lo alcance.

Cuando el gato alcance al ratón, se vuelve a empezar el juego, haciendo otros dos niños el papel del gato y del ratón.

Si el gato alcanza al ratón sin seguir el mismo camino que éste no será válido y se continuará jugando.

Mientras el gato persigue al ratón los niños del corro pueden cantar:

“Ratón que te pilla el gato.



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 - NOVIEMBRE DE 2008

Ratón que te va a pillar.
Si no te pilla esta noche.
Te pilla a la madrugada”.

10.2. Marro:

En un lugar determinado del terreno de juego se pintará un círculo de unos 2 metros de diámetro que se convertirá en la zona de seguro para el chico o chicos perseguidores.

El niño perseguidor intentará con las manos entrelazadas golpear a otro jugador. Cuando lo consigue ambos corren a la “zona de seguro”, mientras llegan a dicha zona los demás jugadores podrán darle golpes en la espalda.

Después los dos niños con las manos unidas intentarán hacer lo mismo, es decir tocar a otro jugador. Cuando lo hagan y regresen a la zona de seguro no podrán soltarse de la mano.

Mientras corren los perseguidores a la zona de seguro los otros jugadores que los pueden golpear en la espalda lo harán sabiendo que no los pueden “coger”.

Cuando haya más de un perseguidor no se podrán soltar de la mano en todo el juego.

El juego acaba cuando todos los jugadores son cogidos.

10.3. Tuli en alto:

Entre todos los jugadores se hace un sorteo y al que le toca se encargará de capturar a los demás, el resto de los jugadores para evitar ser cogidos tendrán que correr o subirse en algo que los eleve de la superficie del suelo.

Cuando un jugador ha sido capturado, éste ocupará el lugar del primero, es decir, se convertirá en perseguidor, pero antes de hacerlo tendrá que contar hasta diez. Una vez hecho el conteo podrá salir en persecución de los demás.

El perseguidor no podrá hacer guardia delante de otro jugador esperando que se canse de donde se encuentre elevado y ponga los pies en el suelo para pillarlo.

No se podrá perseguir siempre al mismo.

10.4. El rabo es mío:

A cada integrante de la clase le haremos entrega de un globo, si saben hacer el nudo al globo se les entregarán desinflados para que ellos mismos los inflen, debiendo estar distribuidos por el espacio



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 - NOVIEMBRE DE 2008

disponible. Cada participante se pondrá el globo, que estará atado con un hilo de lana, metido y pillado por la parte superior del pantalón por la espalda.

Hay que quitarle los globos que llevan los compañeros colgando de la espalda procurando que no me quiten el mío. Cuando consiga un globo, en este momento ningún compañero podrá quitarle ninguno de los globos que tiene cogidos con el pantalón. Hay que conseguir el máximo número de globos posibles.

Durante el juego solo se pueden usar las manos para tratar de coger los globos que llevan los compañeros en la espalda. No se puede empujar ni tampoco agarrar a ningún compañero.

En todo momento hay que estar procurando quitarle los globos a los compañeros. ¡Cuidado! No explotar los globos y no chocar con ningún compañero.

11. CAMBIO DE SENTIDO:

11.1. El cortahilos:

El juego es de velocidad con cambio de sentido. Toda la clase juega al mismo tiempo, un niño será el que tenga que pillar a cualquiera de la clase a una señal de la profesora, pero cuando esté corriendo detrás de uno si alguien se cruza entre el perseguidor y el perseguido entonces el que ha de pillar (perseguidor) se tendrá que olvidar que corría detrás de un determinado compañero y tendrá que correr detrás del que se ha cruzado, y así sucesivamente. Cuando el perseguidor ha pillado a un compañero, éste que ha sido pillado será el que a partir de ese momento tenga que pillar a cualquier otro.

12. CRUZAMIENTO:

12.1. Zig-zag:

La clase se divide en dos grupos, el rojo y el azul. Al azul le corresponden los aros y al rojo los conos. Se hacen dos filas, alternando conos y aros. Los participantes del equipo azul deberán pasar por detrás de los aros y los del equipo rojo harán lo mismo con los conos, de forma que los niños se irán cruzando hasta llegar a la meta.

13. APRECIAR VELOCIDADES:

13.1. El camarero:

El profesor marca un recorrido en el espacio de juego con tiza o cinta adhesiva y entrega a cada niño un plato y una pelota.

Los participantes, con una mano escondida en la espalda, sostienen con la otra mano el plato con la pelota encima.

A una indicación del responsable, realizan el recorrido trazado, procurando que no se les caiga la pelota.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 - NOVIEMBRE DE 2008

14. APRECIAR TRAYECTORIAS:

14.1. Rodeando el árbol del bosque:

Los árboles fabricados con picas, se sitúan en un espacio delimitado y a una determinada distancia.

Los componentes de los grupos colocados en fila deberán realizar un recorrido. El primero de cada grupo, saldrá a la señal previamente establecida y se desplazará hacia delante, hasta que encuentre un árbol que deberá rodearlo antes de continuar corriendo en línea recta y así sucesivamente hasta el final del recorrido. Volverá caminando y saldrá al bosque el siguiente compañero.

Ha empezado a calentar bastante el sol y los árboles tienen calor. Cada uno con una hoja de papel desplegada, se desplaza y cada vez que encuentre un árbol debe girar con la hoja, para levantar viento y refrescar al árbol con la brisa.

Al rodear el árbol o girar con la hoja para levantar aire, no se pueden tocar los árboles, pues se pueden caer. Si se cae lo colocamos en su posición y continuamos.

El compañero del grupo no puede salir hasta que llegue, a la línea de salida, el niño que estaba realizando el recorrido.

Se valorará positivamente al grupo que realice el circuito en el menor tiempo y toque el menor número de veces a los árboles. Igualmente al grupo que gire correctamente o levante más brisa a los árboles.

15. CONSTRUCCIÓN:

15.1. Pequeños arquitectos:

En el centro del área de juego se colocan cajas de cartón y unas cuantas sillas.

Se forman grupos de cuatro niños, que se sientan en el suelo en un extremo del espacio, formando un semicírculo. Un grupo se levanta, se dirige al centro y construye un puente (con esas cajas y sillas). Cuando está acabado, los demás pasan por debajo del puente, siguiendo las indicaciones que da el grupo constructor. Después otro grupo realiza una construcción distinta a la anterior.

El resto de los niños también deben pasar por debajo, atendiendo a las indicaciones de los nuevos arquitectos. Y así sucesivamente, hasta que todos los grupos han construido su edificio.

15.2. Los Arquitectos:

Esta es una propuesta muy abierta, que intenta aprovechar la totalidad de los materiales que disponemos en nuestra sala y su explotación creativa por parte de nuestro alumnado.

Aprovechando la mayor parte de los objetos que existen en la sala, construir una casa (cueva, choza, tienda,...) contando con muchas cuerdas. Este es el objetivo de este juego. Después de su construcción, para lo que dejaremos la mayor parte del tiempo de la sesión, pueden mostrar y enseñar



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 - NOVIEMBRE DE 2008

su obra a quien quieran, invitándoles a entrar dentro y compartir algo (a merendar, la buena vista,...). Es importante que una vez construida, cada uno de los participantes asuman un papel dentro de las estructuras creadas: árbol a la entrada, dueñas, ventana, o lo que se les ocurra.

Hay que dejarles la iniciativa al alumnado, siendo el papel del docente el de animador y supervisor de seguridad.

Hemos de estimular y apreciar cualquier construcción dejando tiempo para que, si quieren, puedan explicar su obra. No se deberá criticar ninguna de ellas

16. MEMORIZACIÓN ESPACIAL:

16.1. ¿Dónde está?:

Los niños se sentarán en el centro de una habitación y sin moverse contemplará todos los objetos que le rodean: pelotas, aros, pizarra, televisión... Después de unos 5 minutos, el profesor dirá a todos los niños que cierren los ojos y que señalen con el dedo donde está alguno de los objetos. El profesor verá quien lo recuerda y quien no.

17. REPRESENTACIÓN ESPACIAL:

17.1. Astronauta y estrellas fugaces:

Los objetivos del juego son diferenciar entre despacio y rápido, además de trabajar el equilibrio estático a partir del dominio del gesto. Para explicar este juego sería conveniente dialogar primero sobre los viajes espaciales.

El profesor contará hacia atrás del 5 al 0 y al llegar al 0 se dará un gran salto en el aire simulando la salida del cohete. Una vez en el espacio los astronautas flotan por toda la sala andando muy lentamente, levantando las piernas intentando sostenerse bastante tiempo sobre una pierna, moviendo los brazos en diversas direcciones. Luego se convertirán en estrellas fugaces que viajan rápidamente sin chocarse, porque la estrella que se choque se romperá, quedando quieta en el suelo.

17.2. Las Estaciones:

Cada grupo tiene diversos tipos de papel en un espacio delimitado. La profesora indicará que: ¡es de día! Y los participantes deberán desplazarse con los papeles realizando acciones que se relacionen con el día (están contentos, se lavan la cara, juegan, comen). El tiempo ha pasado y: ¡se hace de noche!, con lo que es hora de irse a dormir (se van a la cama y se tapan con la manta).

La profesora relata las diferentes estaciones y cada grupo debe representar distintas acciones, relacionadas con la estación indicada. Por ejemplo: es primavera, vamos al campo y recogemos flores, las olemos, corremos. Pasan los días y estamos en verano por lo que hace calor nos abanicamos, nadamos en el agua, descansamos. Sin darnos cuenta llega el otoño y las hojas de los árboles caen,



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 - NOVIEMBRE DE 2008

volvemos al colegio, leemos, dibujamos, nos abrigamos. Por fin llega el invierno y la nieve cae, hacemos bolas de nieve, construimos un muñeco de nieve.

Cada grupo representará las diferentes estaciones con sus propios papeles, repartidos al principio de la clase, no podrán coger los de otro grupo.

Deben ser originales, por lo que a la señal preestablecida tienen que representar y desplazarse por el espacio, intentando no fijarse en los demás grupos.

La profesora o un grupo cada vez, valorará la creatividad de los distintos grupos y determinará por ejemplo: el grupo que mejor ha representado la estación, el grupo en que más han cooperado todos los miembros, el más original.

18. EVOLUCIONES:

18.1. Aeróbic:

El profesor muestra una serie de movimientos con el cuerpo que después los participantes deben realizar siguiendo el ritmo de la música. Se empieza el ejercicio trabajando un lado del cuerpo.

La posición de partida es de pie, el cuerpo bien erguido y las piernas un poco separadas para tener buena estabilidad.

Después, empiezan los movimientos según las indicaciones del profesor. Primero, se hace sin música, y luego, siguiendo su ritmo.

¡Levantemos el brazo hacia delante!, ¡Hacia arriba!, ¡De lado!, ¡Y abajo!, ¡Ahora con música!

Después, se repiten los mismos movimientos, pero con el otro lado del cuerpo.

Para finalizar el juego, se repiten todos los movimientos con los dos brazos a la vez.

19. OCUPACIONES:

19.1. El juego de la silla:

Colocaremos en el centro una silla menos que niños. Éstos tendrán que ir andando alrededor al ritmo de una música. Cuando la música se pare, todos los niños tendrán que sentarse en una silla y el niño que se quede sin silla estará eliminado. Así sucesivamente y ganará el niño que siempre consiga sentarse en una silla.

20. ORDENAR:

El profesor pondrá en el centro de la habitación, pelotas de muchos colores y tamaños. Podrá pedirles a los niños que las ordenen por colores o por tamaño. Si los niños son más grandes les podrá pedir que las ordene primero por colores y después una vez divididas, que éstas las ordene de la más grande a la más pequeña por ejemplo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 - NOVIEMBRE DE 2008

20.1. Servilletas al galope:

Formaremos grupos de cuatro niños y cada grupo tendrá un espacio cuadrado delimitado de unos 8 o 9 metros aproximadamente. Habrá una caja en cada esquina y cada una de un color: azul, roja, amarilla y verde. Dentro de éste habrá repartidos objetos de estos colores. A cada niño de cada grupo se le asignará un color y tendrán que guardar los objetos de su color en la caja correspondiente. El equipo que consiga hacerlo antes gana. El profesor después lo revisará para ver si lo han hecho correctamente.

21. DISTRIBUIR:

21.1. El sarampión:

El profesor entrega a cada participante diez adhesivos rojos. Los niños se dispersan corriendo por espacio de juego. A una orden acordada, deben pegar un adhesivo rojo a otro niño en la parte del cuerpo que indique el profesor. ¡Brazo!, ¡Rodilla!, ¡Nariz!

Así sucesivamente, hasta que se peguen todos los adhesivos rojos en diferentes partes del cuerpo, pero de un mismo lado.

Seguidamente, el profesor reparte diez adhesivos verdes a cada niño, y continúa el juego de pegar los adhesivos, pero ahora en la otra mitad del cuerpo.

Después, todos los niños se dirigen al espejo y observan cómo sus cuerpos han quedado divididos en dos partes.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Rocío Romero Calvo y Raquel de Dios Ruiz
- Localidad, provincia: Córdoba
- E-mail: ohicor