

## **CONTENIDO:**

### **9. Las referencias sensoriales.**

## **OBJETIVOS:**

- Desarrollar la sensibilidad auditiva y táctil.
- Orientarse en el espacio a través del movimiento en función de referencias sensoriales inmóviles.

PARTE DE LA SESIÓN: PP      ORGANIZACIÓN: 25    MATERIAL: Pañuelos



1. Caminamos libremente por el espacio y ante un estímulo auditivo (derecha/izquierda, rápido/lento, salto con giro y continuar corriendo...) cambiar de dirección. Ojos vendados.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP      ORGANIZACIÓN: 25    MATERIAL:



2. Nombramos un objeto del patio (la puerta del colegio, a la canasta ,...). Con los ojos vendados caminar por el espacio y ante el grito del maestro/a "stop" adivinar donde está (el maestro/a) con respecto al objeto nombrado: a la derecha, cerca, lejos.....

---

PARTE DE LA SESIÓN: PF      ORGANIZACIÓN: 4x6    MATERIAL: Cascabeles, Pañuelos



3. ¿Por dónde suena?  
Por grupos de 6. Todos en círculo alrededor de uno que está en el centro. A la señal del maestro, uno de los niños de alrededor se acerca , hace un sonar un cascabel y el del centro debe adivinar por donde viene el sonido señalándolo con el brazo al compañero que lo produjo .Si lo adivina se saldrá del centro y si no continuará.

VTE: Utilizar piedras.

Llegar a tocar dos juntos y el del centro señalar si suena arriba, abajo, derecha o izquierda.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP      ORGANIZACIÓN: 25    MATERIAL: Pañuelos, Panderos, Triángulos.



4. Con los ojos vendados moverse por el espacio siguiendo el ritmo que marcamos con un pandero, triángulo, palmada....

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL:



5. Nos desplazamos de espaldas hacia el lugar donde suena la palmada dada por el profesor.

---

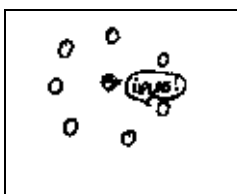
PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL:



6. Parejas. Un compañero que se sitúa detrás y da una palmada. El otro deberá designar el sitio de la misma (cerca, lejos, arriba, abajo....).

---

PARTE DE LA SESIÓN: PF ORGANIZACIÓN: 4x6 MATERIAL:



7. En círculo. Uno en el centro con los ojos tapados debe adivinar quien ha dado una palmada de entre sus compañeros.

---

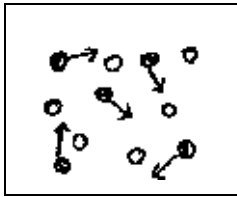
PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL:



8. Guiar hacia un lugar a un compañero con los ojos tapados mediante la voz.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Pañuelos



9. La mitad de la clase inmóvil. La otra mitad con los ojos tapados debe encontrarlos y reconocer quienes son. Los parados pueden realizar sonidos para que sea más fácil encontrarlos.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Pañuelos,

Silbatos, Pandero, Platillos.

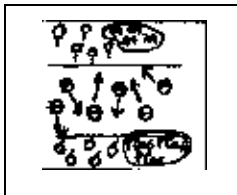


10. Relacionamos sonidos con movimientos. Con los ojos tapados. Silbato-correr, Pandero-sentarse, Platillos-caminar...

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Pañuelos



11. Pagan 6 niños. Se les venda los ojos. Se forman dos grupos con los demás niños de la clase. Un grupo dará palmadas, el otro emitirá un zumbido (mmmmmm). Se separarán los niños que pagan y los dos grupos son colocados en distintas partes del patio.

De los 6 niños, tres deberán dirigirse a un grupo y los otros tres al otro grupo. Cuando lo consigan, estos elegirán otros 6 compañeros y seguirá el

juego.

VTE: - Hacer más grupos de sonidos  
- Cambiar los sonidos.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Pañuelo



12. Gallinita ciega (sentados)

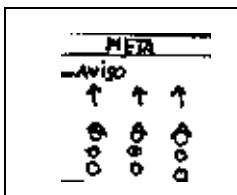
En un espacio reducido, la gallinita debe tocar a algún jugador. Con el tacto deberá reconocerlo y decir su nombre. Los demás jugadores deben permanecer sentados y sin hacer ruido.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 5x5 MATERIAL: Hojas de

periódico



13. Grupos de 5. Desplazarse hacia adelante corriendo y con una hoja de periódico en la cara que se sujeta por la velocidad. Los niños van saliendo en grupos de 5. Hacerles ver que no hay ningún objeto con el que puedan tropezar. Aprox. a 5 m. de la llegada el profesor avisa para que se quiten el periódico.

PARTE DE LA SESIÓN: PP  
Pelotas, Aros, Cuerdas, "Vestidos"

ORGANIZACIÓN: 3x8 MATERIAL: Conos,



14. Vestir al maniquí.

Se divide la clase en 3 grupos. Unos serán los maniquíes, otros los orientadores y otros los modistos. Los maniquíes y los modistos tendrán los ojos vendados. El modisto tendrá que "vestir" al maniquí ayudados por las palabras del orientador. Orientador y maniquí están juntos y el modisto empezará a jugar alejado de ellos. Tendrá que acercarse según las

indicaciones. Para aumentar la confusión, jugará toda la clase al mismo tiempo.

Los vestidos pueden ser: cuerda (de corbata), cono (de sombrero), sujetar con la mano una pelota ..... Los vestidos estarán colocados junto al maniquí y serán cogidos por el modisto según las indicaciones del orientador.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP  
Objetos diversos, "Harina"

ORGANIZACIÓN: 2x12 MATERIAL: Pañuelos,



15. Los molinos.

Se forman dos equipos, los molineros y los molinos. Estos se colocarán de pie en corro y con los ojos vendados, piernas abiertas y los brazos extendidos. Van moviendo lentamente y sin parar brazos y piernas. Los molineros han de pasar, sin ser tocados, hasta el centro del círculo, coger un objeto, "harina" y salir del círculo. Si son tocados han de volver a empezar.

El juego termina cuando se ha cogido toda la harina o ha transcurrido un tiempo determinado.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Pañuelo



16. La gallinita ciega.

Se forma un corro con los niños cogidos de la mano. A la señal empiezan a rodar. Un niño está en el centro con los ojos vendados debiendo descubrir por el tacto a un compañero.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Pañuelos



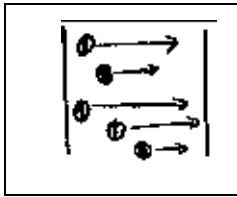
17. Busco pañuelo.

Toda la clase en círculo sentados. Dos en el centro "a gatas" y con los ojos vendados. A la señal, tiramos un pañuelo anudado (o algo similar) en cualquier lugar del círculo. Los de dentro tendrán que encontrarlo. El primero que lo encuentra podrá dar con el pañuelo al contrincante hasta que este consiga salir del círculo. Los del círculo pueden animar, indicar y guiar.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 6x4 MATERIAL: Pañuelos



#### 18. Exactamente.

Grupos de 4. Se colocan en línea horizontal encima de una línea de la pista y frente a una pared. A la señal, irán dando pasos y contándolos hasta llegar a la pared o señal marcada. Allí se girarán y con los ojos vendados vendrán contando los pasos a ver si coincide la llegada en la línea que salieron.

PARTE DE LA SESIÓN: PP  
Vendas.

ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL: Cuerdas,



#### 19. Guiar el caballo.

Parejas distribuidas por el patio. El "caballito" se coloca dentro de la cuerda con los ojos tapados. El otro agarra los extremos de la cuerda detrás del compañero.

El que agarra la cuerda debe conducir al caballito evitando que choque con los otros caballitos.

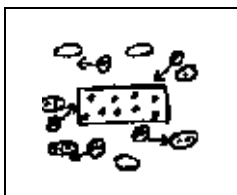
No se deben dar tirones bruscos a la cuerda.

VTE: - Primero hacerlo sin vendas, después con ellas

- Sortear obstáculos puestos libremente por el patio.

PARTE DE LA SESIÓN: PP  
tenis, Aros, Colchonetas, Vendas.

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Pelotas de



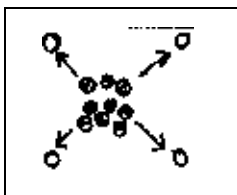
#### 20. La recolección.

Colocar las colchonetas en el medio y en el centro todas las pelotas que se tengan. Cada alumno tiene su aro (casa). Todos con los ojos vendados. A la señal, se dirigen todos los jugadores con los ojos vendados a buscar pelotas y las llevan a su casa. Al final se cuentan las pelotas que tienen. Solo se puede coger una pelota cada vez.

Se puede hacer por equipos a tiempo; en vez de pelotas, usar zapatos.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 4x6 MATERIAL: Vendas



#### 21. Las esquinas sonoras.

Se forman 4 equipos. Un integrante de cada equipo "guía" se colocará en una determinada "esquina", pero sin que sus compañeros sepan cual (para ello, todos llevarán vendados los ojos, menos las esquinas).

Ha cada equipo se le indica el sonido hacia el cual deberá dirigirse.

Cuando el alumno llega a su guía se unirá a él haciendo el sonido indicado.

PARTE DE LA SESIÓN: PP

ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL: Vendas



#### 22. Nariz con nariz.

Por parejas a una distancia de un metro aproximadamente.

Un niño de cada pareja se tapa los ojos y se va adelantando poco a poco, intentando tocar con la punta de su nariz la de su compañero, el cual permanecerá inmóvil con los ojos abiertos y sin poder hablar; tan solo puede guiar al otro soplando suavemente para indicar su posición.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PF

ORGANIZACIÓN: 8x3 MATERIAL: Vendas



#### 23. Parejas de estatuas.

Formamos grupos de 3. Uno de los tres va a adoptar una determinada postura, como si fuera una estatua, el otro con los ojos tapados tiene que descubrir la posición que ha adoptado e intentar imitarla y una vez que cree haberla conseguido, la tercera persona, que hace de observador, le destapa los ojos para comparar los resultados. Cambio de papeles.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PF

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Venda



#### 24. Pato o pata.

Todos forman un círculo menos uno, que se coloca en el centro con los ojos vendados. Este se acercará, ayudado por el maestro, hacia un compañero, lo toca una sola vez y este debe responder "Cuac, cuac", tratando de no denunciar el sexo de la voz. El "ciego" debe decidir si es pata o pato. Si acierta, pasa al centro el que fue descubierto.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PF  
Silbato.

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Venda,



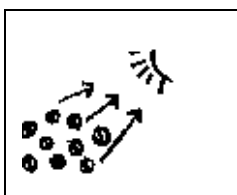
#### 25. ¿Dónde está el silbato?

Agrupados en gran círculo. En el medio, uno con los ojos tapados. Se van pasando el silbato de mano en mano y, a una señal del profesor, el que lo tiene tendrá que pitar dos veces seguidas. El del centro, con los ojos tapados, deberá tocar al que ha silbado. Si acierta cogerá su lugar y el otro se vendrá al centro.

---

PARTE DE LA SESIÓN: PP  
Silbato, Panderó.

ORGANIZACIÓN: 25 MATERIAL: Vendas,



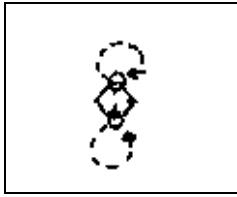
#### 26. ¿Dónde voy?

Colocados, en el centro, los participantes con los ojos vendados. Los jugadores se dirigirán despacio, al lugar donde se produce el sonido, si no hay sonido se pararán. Hay que ir despacio. Ir cambiando el lugar de donde viene el sonido (silbato, panderó.....).

---

PARTE DE LA SESIÓN: PF

ORGANIZACIÓN: 2 MATERIAL: Vendas



27. Aura.

Por parejas, ojos cerrados. Frente a frente, brazos extendidos tocándose palma con palma. A la señal, damos 1, 2, 3 giros debiendo volver a la posición inicial.

VTE: Aumentar el grupo.

Hacerlo de rodillas, en cuclillas, sentados.....

---