|  |
| --- |
|  |
| **ELEMENTO:** | **ORIENTACIÓN** |  |
| **NOMBRE DEL JUEGO:** | **LA LOCOMOTORA** |
| **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:****QUE EL NIÑO SE ORIENTE A TRAVÉS DE SUS DESPLAZAMIENTOS HACIA DIFERENTES DIRECCIONES EN RELACIÓN A OBJETOS Y A SUS COMPAÑEROS.**  |
| **DESARROLLO:****Se distribuyen aros por todo el patio y en cada uno de ellos se ubica a un niño. Se designa a un jugador que será la locomotora y el cual no tendrá aro.** **Se desplaza el niño que juega el papel de la locomotora por los aros y va tocando a uno por uno a sus compañeros. El niño que va siendo tocado se va ubicando detrás de la locomotora tomándola por los hombros, a una señal el tren se detiene y se desintegra rápidamente y todos corren a situarse en un aro. El niño que se quede sin aro comenzará el juego siendo la locomotora.**  |
| **MATERIAL:** |
| * **NINGUNO**
 |

|  |
| --- |
|  |
| **ELEMENTO:** | **ORIENTACIÓN** |  |
| **NOMBRE DEL JUEGO:** | **CONDUCIENDO** |
| **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:****QUE EL NIÑO SE ORIENTE EN DIFERENTES DIRECCIONES EN RELACIÓN A OBJETOS Y A SUS COMPAÑEROS.**  |
| **DESARROLLO:****Se forma al grupo por parejas y a cada pareja se le entrega un aro. Seguidamente uno de cada pareja se sitúa dentro del aro y lo coloca a la altura de la cintura mientras el otro lo toma de uno de los extremos y lo conduce por todo el área llevándolo en diferentes direcciones. Después invierten los papeles.**  |
| **MATERIAL:** |
| * **AROS POR PAREJA**
 |

|  |
| --- |
|  |
| **ELEMENTO:** | **ORIENTACIÓN** |  |
| **NOMBRE DEL JUEGO:** | **LOS SEMÁFOROS** |
| **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:****QUE EL NIÑO SE ORIENTE EN DIFERENTES DIRECCIONES RESPONDIENDO A DIFERENTES CONSIGNAS EN RELACIÓN A COLORES.** |
| **DESARROLLO:****Se dispersa al grupo por toda el área y el educador físico les muestra tres cartones de color verde, amarillo y rojo otorgándole a cada color una consigna la cual irá variando de acuerdo a los diferentes desplazamientos que se vayan acordando.** |
| **MATERIAL:** |
| * **CARTÓN DE COLOR VERDE.**
* **CARTÓN DE COLOR AMARILLO.**
* **CARTÓN DE COLOR ROJO.**
 |

|  |
| --- |
|  |
| **ELEMENTO:** | **ORIENTACIÓN** |  |
| **NOMBRE DEL JUEGO:** | **¡DESPLÁZATE COMO QUIERAS!** |
| **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:****QUE EL NIÑO DESCUBRA FORMAS DE DEZPLAMIENTO Y SEPA UBICARSE EN DIFERENTES DIRECCIONES.**  |
| **DESARROLLO:****Los niños(as) caminan dispersos por toda el área y después se encuentran en parejas. El educador físico indicará: se unen unas parejas con otras de la forma que deseen y continúan caminando, hacía adelante, hacía un lado y el otro lado, saltando hacía adelante y a un lado y otro. A otra señal vuelven a caminar individualmente.**  |
| **MATERIAL:** |
| * **NINGUNO**
 |

|  |
| --- |
|  |
| **ELEMENTO:** | **ORIENTACIÓN** |  |
| **NOMBRE DEL JUEGO:** | **LOS ANIMALES** |
| **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:****QUE EL NIÑO SE ORIENTE EN DIFERENTES DIRECCIONES ADOPTANDO VARIAS POSTURAS CORPORALES.** |
| **DESARROLLO:****El educador físico pide al grupo que se desplace por toda el área, mientras tanto coloca en una grabadora un cd con diferentes sonidos de animales variados de tal forma que al escuchar dicho sonido los niños imiten la postura de los animales y se desplacen en direcciones derecha, izquierda, a un lado al otro etc.**   |
| **MATERIAL:** |
| * **GRABADORA.**
* **CD CON SONIDOS DE ANIMALES VARIADOS.**
 |

|  |
| --- |
|  |
| **ELEMENTO:** | **ORIENTACIÓN** |  |
| **NOMBRE DEL JUEGO:** | **GATOS Y RATONES** |
| **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:****QUE EL NIÑO SE SITÚE EN DISTINTAS DIRECCIONES EN RELACIÓN A SUS COMPAÑEROS.** |
| **DESARROLLO:****Los niños se situarán alrededor de un círculo grande dibujado en el piso o marcado con cuerda en el área. El educador físico estará agachado en el centro del círculo con los ojos cerrados.****A la señal los niños se desplazan en cuadrupedia hacia el maestro, imitando a los “ratones” y al encontrarse cerca, este que hace de “gato” dirá misu, miau y los ratones saldrán del círculo, para que el gato no los capture. Se repite libremente. El primer niño(a) capturado sustituye el papel del educador y posteriormente cada niño capturado pasa a ser gato, junto con el niño(a) atrapado, de forma que aumenten la cantidad de niños perseguidores.** |
| **MATERIAL:** |
| * **NINGUNO.**
 |

|  |
| --- |
|  |
| **ELEMENTO:** | **ORIENTACIÓN** |  |
| **NOMBRE DEL JUEGO:** | **ADIVINA ¿DÓNDE ESTOY?** |
| **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:****QUE EL NIÑO SE UBIQUE EN LAS DISTINTAS PARTES DEL PATIO SIGUIENDO SONIDOS.**  |
| **DESARROLLO:****Se invita a los niños(as) a caminar con los ojos cerrados (un pequeño espacio) hacía el lugar donde el educador produce un sonido con el instrumento musical. Al lograrse la respuesta de los niños, se les indica abrir los ojos y observar el lugar donde se han desplazado. El maestro lo repite cambiándose a un lugar diferente del área o salón.**  |
| **MATERIAL:** |
| * **INSTRUMENTO MUSICAL.**
* **OBJETOS VARIADOS.**
 |

|  |
| --- |
|  |
| **ELEMENTO:** | **ORIENTACIÓN** |  |
| **NOMBRE DEL JUEGO:** | **¡A CASITA QUE LLUEVE!** |
| **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:****QUE EL NIÑO EXPLORE Y SE UBIQUE EN DISTINTOS LUGARES DEL PATIO.** |
| **DESARROLLO:****Todos los niños se desplazan libremente entre los aros sin pisarlos ni entrar dentro de ellos, a la señal “a casita que llueve” busca ocupar cada uno un aro. Los dos que se queden sin él seguirán jugando, pero formando pareja y cogidos de la mano debiendo introducirse en el mismo aro cuando se vuelva a dar la señal. Se van quitando aros, de manera que de nuevo dos niños se quedarán fuera y formarán otra pareja. En el caso que una pareja sea la que se quede sin aro se unirán al otro niño formando un trío, de este modo se puede llegar a formar grupos más numerosos. El juego termina cuando se quede un niño libre sin pareja.** |
| **MATERIAL:** |
| * **AROS.**
 |

|  |
| --- |
|  |
| **ELEMENTO:** | **ORIENTACIÓN** |  |
| **NOMBRE DEL JUEGO:** | **CAMBIO DE LUGAR** |
| **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:****QUE EL NIÑO RESPETE LAS REGLAS Y SE DEZPLACE PARA PODER UBICARSE.** |
| **DESARROLLO:****Todos los niños se colocan en varias marcas previamente señaladas, excepto uno, quien dará la orden de “cambio de lugar” todos, incluyendo el que da la orden ocuparán una marca, el niño que quede sin ella tomará el mando del juego.****Se sugiere que el cambio de lugar lo haga de diferentes formas; saltando, corriendo, girando, saltando en un pie, aplaudiendo o imitando como se desplazan algunos animales.** |
| **MATERIAL:** |
| * **GISES DE COOLORES.**
 |

|  |
| --- |
|  |
| **ELEMENTO:** | **ORIENTACIÓN** |  |
| **NOMBRE DEL JUEGO:** | **ATERRIZA COMO PUEDAS** |
| **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:****QUE EL NIÑO RECONOZCA LAS DIFERENTES DIRECCIONES QUE SE LE PLANTEAN.**  |
| **DESARROLLO:****Se hacen 2 o 3 grupos. Uno de cada grupo será la “torre de control” y los demás serán aviones que salen de uno en uno con los ojos vendados. Se hace una pista con obstáculos a lo largo del trayecto a recorrer, acabando en las colchonetas. La torre de control guiará verbalmente al avión evitando los obstáculos para un feliz aterrizaje (pista de aterrizaje será la colchoneta). El avión que llega a la pista de aterrizaje pasa a ser la torre de control para guiar a un nuevo compañero. El anterior torre de control se colocará último en la fila de aviones para despegar.** |
| **MATERIAL:** |
| * **COLCHONETAS.**
* **PAÑUELOS.**
* **OBJETOS VARIADOS.**
 |