

5 Juegos para desarrollar el sentido de la orientación, habilidades viso-espaciales y coordinación motora

08
Mar



5 juegos para estimular el sentido de la orientación



La coordinación motora, el sentido de la orientación y las **habilidades viso-espaciales** son destrezas muy importantes para los niños. Por ello, resulta muy importante **estimularlas apropiadamente** en las primeras etapas de su desarrollo.

Para el doctor Donald Winnicott, os juegos son **una de las mejores formas de desarrollar estas habilidades**, puesto que el juego tiene una finalidad en sí mismo, puesto que favorece la capacidad creadora y colabora en la formación de la subjetividad del niño. Por medio de ellos, los pequeños podrán aprender y practicar mientras se divierten.

A continuación, os presentamos:

Índice de contenido



1. 5 juegos para desarrollar el sentido de la orientación, habilidades viso-espaciales y coordinación motora.
 - 1.1. Campanita
 - 1.2. El Juego del Pequeño Pintor
 - 1.3. La Corona del Rey
 - 1.4. El Pequeño Constructor
 - 1.5. La Torre de la Fortaleza

5 juegos para desarrollar el sentido de la orientación, habilidades viso-espaciales y coordinación motora.

Campanita

Para aplicar esta divertida actividad en el aula de clase será necesario utilizar los siguientes materiales: Una campanita y pañuelos de papel o una venda de tela.

Al iniciar, se les pide a los niños que **se dispersen por el espacio de juego a su voluntad**. Pueden ubicarse donde deseen, individualmente o en grupo. Una vez que todos los pequeños se encuentren distribuidos por el salón se pide a uno de los participantes que sea voluntario para la actividad y **se cubre sus ojos con la venda de tela**.

Tras estar seguros de que no puede ver, se le da la campana a uno de sus compañeros y se le indica que **se mueva por el salón sin hacer ruido** (Ni con la campanita ni con los pies).

Una vez que el jugador se haya establecido en su nueva ubicación, se dice "Ya". El pequeño con los ojos cubiertos debe decir **"Toca la campanita"**. El niño con la campanita debe proceder a hacerla sonar.

Sin moverse de su lugar, el participante con los ojos vendados debe **señalar hacia la dirección desde la que cree que proviene el sonido**. Si acierta, puede elegir a la siguiente pareja que jugará, si se equivoca el jugador con la campanita será quien elija.

El objetivo del juego es **estimular tanto el sentido de la orientación como la agudeza auditiva** de los pequeños.

El Juego del Pequeño Pintor

El Pequeño Pintor es una entretenida actividad **para desarrollar el sentido de la orientación, habilidades visoespaciales y coordinación motora** en la que necesitaremos una **tiza o marcador**, una pizarra, servilletas de papel y vendas de tela.

Para iniciar el juego, **se divide la pizarra del aula en varios espacios de gran tamaño** que son asignados a un número igual de alumnos. Por ejemplo, si se fracciona en cuatro secciones, participarán cuatro pequeños.

Una vez que se haya seleccionado a los niños que tomarán parte de la actividad, se cubren sus ojos y **se les entrega un marcador o una tiza según sea el caso**. El resto de los compañeros observará desde sus asientos.

A la señal del anfitrión de la actividad, los jugadores con los ojos cubiertos comenzarán a **dibujar libremente en el espacio asignado** mientras los demás compañeros les dan ánimos. Tendrán un lapso de tres minutos para crear un dibujo.

Una vez que finalice el plazo asignado, los niños retirarán la venda de sus ojos y admirarán sus obras, se le debe **preguntar a cada uno qué opina de su dibujo**.

Luego de ello, cada pequeño **elegirá al siguiente niño que tomará su lugar en la pizarra**. La actividad continuará hasta que todos hayan participado.

Este juego, resulta apropiado para desarrollar cualidades como **el sentido de la orientación y la coordinación motora**.

La Corona del Rey

El juego de La Corona del Rey es una muy divertida actividad para **estimular el sentido de orientación en los niños**. Para aplicarla, resultará necesario hacer uso de un sombrero (que puede ser de papel o de cualquier otro material) y una venda o pañuelo que se utilizará para cubrir los ojos de los jugadores.

Para organizar la actividad, es necesario que los participantes **se sienten formando una fila**. Frente a la hilera y a cierta distancia, habrá un niño destacado que será "El rey".

La actividad consiste en **vendar los ojos al último niño de la fila y entregarle el sombrero**. El pequeño deberá levantarse, caminar hasta el frente de la formación y "Coronar" al rey al intentar ponerle el sombrero.

En caso de que la tarea resulte un poco complicada, los compañeros pueden **dar indicaciones al jugador que tiene los ojos vendados**. Es importante que las instrucciones no sean directas o específicas, pueden usarse los tradicionales "Frío", "Tibio" y "Caliente".

Si el niño logra ponerle la corona al rey, **cambiará de lugar con él**. Este último pasará a formar parte de la fila, sentándose en primer lugar.

El proceso se repetirá nuevamente al **vendar los ojos y entregar el sombrero al último pequeño de la hilera**. La actividad continuará hasta que el rey original vuelva a su lugar, lo que significará que todos habrán participado.

Este juego es útil para ayudar a los pequeños a **desarrollar el sentido de la orientación, la iniciativa y la perseverancia**.

El Pequeño Constructor

Para realizar la actividad de "El Pequeño Constructor" se hace entrega de **un papel, un lápiz y una venda para los ojos** a cada uno de los jugadores.

Una vez que los pequeños tengan sus ojos cubiertos, se les dará la indicación de que **dibujen una casa**. Es importante aclarar que inicialmente solo deben ilustrar la forma básica, no profundizar en los detalles.

Luego de ello, se les pedirá que coloquen la puerta y las ventanas de la casa, así como la chimenea, el garaje, el patio y finalmente, un coche en frente. Es importante **dar estas indicaciones por separado con un cierto intervalo de tiempo entre una y otra** para que todos vayan al mismo ritmo.

Una vez que hayan terminado y aún con los ojos cubiertos, **deben firmar su dibujo en una esquina**.

A continuación, los pequeños deben **pasar sus dibujos a sus compañeros** para que todos puedan verlos. Si se desea, puede pedirse a los niños que escriban algún cumplido en la parte trasera del papel.

Este juego es muy beneficioso para la estimulación de cualidades como **el sentido de la orientación y la proporción y el sentido del humor**.

La Torre de la Fortaleza

La Torre de la Fortaleza es una actividad para la que se requieren algunos materiales en específico. Si se desea practicarla es necesario disponer de **tablas, cajas de cartón o latas apropiadamente limpias o cartones de leche, etc**. La cantidad de estas debe ser suficiente para poder elaborar dos torres.

Para iniciar la actividad, los alumnos **se organizarán en dos grupos con la misma cantidad de integrantes**. Si falta alguno, los docentes pueden participar.

Se pedirá a los integrantes de cada equipo que se sienten formando filas paralelas. El primer pequeño de cada hilera **tomará los materiales y los apilará para formar la Torre de la Fortaleza** de su grupo.

Una vez que ambos equipos hayan armado sus torres, el anfitrión dará la señal de inicio de la actividad. Al hacerlo, el jugador que ocupe el primer lugar de la fila debe ponerse de pie, tomar la primera caja, lata o tabla de la torre, sentarse de nuevo y **pasarla a su compañero de atrás**.

El material se pasará de jugador en jugador hasta que llegue al último integrante de la fila, quien **lo colocará a su lado para empezar a armar la torre nuevamente**.

Solo se podrá tomar una nueva pieza **cuando la anterior haya llegado hasta el final de la hilera** y haya sido colocada en su nuevo lugar. Ganará el primer equipo que logre armar su torre nuevamente.

Gracias a este divertido juego, resulta sencillo para los pequeños desarrollar sus **habilidades manuales, capacidad de cooperación, agilidad y rapidez**.

© 2021 ▷ [Educapeques](#) → [5 juegos para desarrollar el sentido de la orientación, habilidades viso-espaciales y coordinación motora] [Estimulapeques](#) Ángel Sánchez Fuentes [@educeapeques](#)

¡Haz clic para puntuar esta entrada!

★ ★ ★ ★ ★ (Votos: 0 Promedio: 0)



Angel Sanchez Fuentes

Licenciado en **Ciencias Biológicas** con más de 30 años de experiencia en educación como **docente en el Centro de formación ACN y creador de Blogs educativos**: [educeapeques.com](#), [educayaprende.com](#), [escuelaenlanube.com](#), [docenciaparaformacionenelemplo.es](#). Actualmente **imparto cursos de formación profesional** en la Academia de Valdepeñas

ANGEL SANCHEZ FUENTES

Licenciado en **Ciencias Biológicas** con más de 30 años de experiencia en educación como **docente en el Centro de formación ACN y creador de Blogs educativos**: [educeapeques.com](#), [educayaprende.com](#), [escuelaenlanube.com](#), [docenciaparaformacionenelemplo.es](#). Actualmente **imparto cursos de formación profesional** en la Academia de Valdepeñas
