

GUÍA DE JUEGOS CREATIVOS “PEQUEÑOS EXPLORADORES”

PRESENTACIÓN



El niño al jugar; elabora y desarrolla sus propias estructuras mentales, y la inteligencia es una forma de adaptación al entorno. Mediante el juego, el niño conoce el mundo, lo acepta, lo modifica o construye.

En la intervención didáctica, el docente debe ser un intermediario entre el pensamiento del niño y la realidad, y debe conocer sus características a fin de poder crear contradicciones que este perciba como propias y le impliquen buscar una solución mejor.

El juego comparte muchas características de las actividades generales que se plantean durante el trabajo escolar. Siendo así el juego un espacio propio del niño, en el que el maestro emplea, simultáneamente su rol de docente y de adulto. El docente actuara sobre los intereses infantiles creando y ampliando espacios de juego, enriqueciendo y facilitando el recorrido hacia el conocimiento.

Desde esta perspectiva los juegos presentados están seleccionados en diferentes grupos: juegos simbólicos que ayudará a potenciar la imaginación por medio de imitación de roles y de personajes ficticios o reales. Con la aplicación de juegos recreativos se pretende el desarrollo de las nociones temporo-espaciales logrando la diversión y el disfrute de quienes lo ejecutan. Mediante los juegos estructurados los niños y niñas cumplirán reglas y normas establecidas en el juego con la finalidad de potenciar la orientación en el espacio como en el tiempo.

El docente deberá aprovechar las situaciones de juego para estimular el desarrollo de la noción de tiempo y espacio, pautando tiempos de trabajo y de descanso, el niño establecerá la noción de tiempo y desarrollar la orientación en el espacio con respecto a sí mismo y a los demás para establecer la posición de objetos en el espacio.

JUSTIFICACIÓN

La educación pretende lograr en el niño y la niña un alto desarrollo de su inteligencia, a nivel del pensamiento creativo, práctico y teórico. Capaces de comunicarse con mensajes corporales, estéticos, orales, escritos, y otros. Con habilidades para procesar los diferentes tipos de mensajes de su entorno.

Con la aplicación de juegos en el aprendizaje se busca la comprensión didáctica pedagógica, partiendo del juego como una técnica de trabajo que permita ir desarrollando la noción temporo-espacial, implica un paso más en el orden de complejidad de la organización del espacio y el tiempo, permitiendo encadenar movimientos, orientarse en el espacio y tiempo, comparar velocidades, seguir diversas secuencias de movimiento representadas por un ritmo.

Queremos que los niños y niñas sean sujetos activos del aprendizaje, que observen, escuchen, palpen, que se desenvuelvan con seguridad en las cosas que realizan, que analicen, razonen, interpreten, es decir que tengan una mentalidad creativa, innovadora demostrando siempre esos valores escondidos que cada uno de los seres humanos tenemos.

El juego es un instrumento que permite al niño conocer la realidad que lo rodea organizar las relaciones sociales en los ámbitos individuales y de grupo, y abstraer la realidad que previamente ha conocido, el maestro es quién debe orientar, facilitar, y animar a los niños cuando el juego decaiga y se vuelva repetitivo, para así crearlo más dinámico y operativo.

La presente guía es un instrumento de apoyo que tiene como propósito contribuir en el desarrollo de las nociones temporo-espaciales mediante la aplicación de juegos creativos para los niños y niñas del primer año de Educación Básica, así también se espera conseguir un mejor desenvolvimiento del docente dentro de su trabajo diario con el fin de lograr un proceso de aprendizaje dinámico, divertido y significativo.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar juegos creativos a través de la guía de juegos “Pequeños Exploradores” para el desarrollo de las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fortalecer la Orientación temporo-espacial de los niños y niñas mediante la aplicación de juegos simbólicos.
- Conocer un conjunto de actividades lúdicas que faciliten el interaprendizaje mediante juegos recreativos para el desarrollo de nociones temporo-espaciales.
- Potenciar las capacidades de los niños y niñas a través de juegos estructurados, para fortalecer la orientación en tiempo y espacio.

Tabla de contenido

PRESENTACIÓN	2
JUSTIFICACIÓN	3
OBJETIVOS	4
FUNDAMENTACIÓN	6
CONTENIDOS	11
1.- JUEGOS SIMBÓLICOS	13
1.1.- EL MANIQUÍ	14
1.2.- EN FAMILIA	16
1.3.- SOMOS MUÑECOS	18
1.4.- EL PULGAR	20
1.5.- JUGUETERÍA DE PROFESIONES	22
1.6.- ZOOLOGICO DIVERTIDO	24
1.7.- ADIVINA QUIEN ES EL DIRECTOR	26
1.8.- LA TORTUGA Y LA LIEBRE	28
1.9.- EL TESORO DEL PIRATA MALA PATA	30
2.- JUEGOS RECREATIVOS	32
2.1.- LA PELOTA DE LA RISA	33
2.2.- EL BAILE DE LOS PAÑUELOS	35
2.3.- "LLEGO EL BUGGY-PUNK"	37
2.4.- LAS FLORES Y LAS FRUTAS	39
2.5.- "ME ACERCO Y ME ALEJO CON LA PATA COJA"	41
2.6.- ENSALADA DE FRUTAS	43
2.7.- PIFO PIFO OCA	45
2.8.- ELIGE AL SELECTOR	47
2.9.- UGANDO CON EL TIEMPO	49
3.- ESTRUCTURADOS	51
3.1.- "BOSQUE ADENTRO BOSQUE AFUERA"	52
3.2.- ARDIENTE Y FRIO	54
3.3.- DE PESCA	56
3.4.- "LABERINTO SIN SALIDA"	62
3.5.- QUEMAR AL DESPISTADO	58
3.6.- CARRERA DE SACOS	60
3.7.- SE HUNDE EL BARCO	62
3.8.- EXPLORANDO EN EL ESPACIO	64



FUNDAMENTACIÓN:

EL JUEGO

El juego para el niño en edad preescolar es un asunto serio, es como el trabajo para el adulto, ya que le permite descubrirse a sí mismo y a los demás, aprender a manejar las situaciones cotidianas de la vida y a resolver sus problemas y conflictos de adaptación así como a luchar por sobrevivir y por ser.

El juego brinda al niño el placer de los sentidos; al jugar el niño: saborea, toca, huele, mira, paladea, siente diversas texturas y temperaturas, experimenta el movimiento libre, los sonidos del mundo externo y aquellos que él emite. Mediante el juego el niño entra en un mundo de fantasía y ficción que le permite ensayar y practicar un sin fin de habilidades y destrezas; así mismo puede experimentar y manejar situaciones nuevas que le permitan una adaptación más fácil a la realidad. El niño juega papeles distintos y por medio de ellos aprende de las costumbres sociales y sexuales que su ambiente acepta. Mediante el juego el niño en su fantasía llega a ser el hombre fuerte, el personaje que puede volar, aquel que se enfrenta a serios peligros y sale triunfante; en una palabra ensaya conductas que le ofrecen la seguridad que él necesita para enfrentarse a su ambiente.

Asimismo, cuando el niño juega al doctor, este papel es el medio con el cual satisface su curiosidad de conocimiento del cuerpo humano, a la vez que reduce el miedo que el médico puede presentar para él. (González, 2000)

JUEGO SIMBÓLICO

Desde los dos a los seis años aproximadamente el niño desarrolla lo que desde la teoría piagetiana del desarrollo cognitivo han dado en llamar juego simbólico. Es importante recalcar que a través del juego el niño manifiesta mucho, al punto que cuando algo le perturba trata de canalizarlo justamente a través de éste.

En el período del juego simbólico el niño jugando inventa sus propias reglas y tiene la capacidad de asimilar de la realidad lo que quiere y acomodarlo a su antojo. En el juego simbólico el niño crea experiencia y descubre constantemente cosas nuevas.





Este tipo de juego se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación.

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Este tipo de juegos es muy importante, debido a que el lenguaje también está presente en ellos. Al curar la "herida" del oso de peluche, y tratar de aliviarlo diciéndole que todo va a estar bien, el niño estimula su lenguaje. El juego simbólico pasa por diversas etapas de maduración. Es decir, comienzan en forma individual y progresivamente se transforma en un juego colectivo.

JUEGO RECREATIVO

El juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas. Por lo general, los juegos implican un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos recreativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad). Por eso, los juegos recreativos no suponen productividad y nunca deben ser obligatorios para los participantes.

Como actividad puramente recreativa, por lo tanto, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada.

Los juegos recreativos pueden realizarse al aire libre o bajo techo, en campo abierto o en sectores delimitados. Cada juego puede definirse según el objetivo que sus jugadores intenten alcanzar o por el conjunto de reglas que determinan qué pueden hacer estos jugadores en el marco de la recreación.





JUEGO ESTRUCTURADO

Este tipo de juego se caracteriza por sus reglas, normas, instrucciones excepciones preestablecidas con claridad.

El juego estructurado es aquel que está bien planificado y tiene sus reglas, sin embargo el juego es aquel que se utiliza para la diversión y el disfrute de las personas.

Hay reglas concretas que rigen la actividad lúdica. Requiere que el niño comprenda el desarrollo del juego, tanto como las reglas que en él se aplican, y adaptarse a él. Este juego tiene como finalidad un aprendizaje concreto o una habilidad determinada. Los juegos estructurados proporcionan a los niños de primaria una divertida manera de aprender. Desde el preescolar hasta el sexto grado, los niños aman jugar y participar en actividades grupales.

A partir de los 5 años de edad los niños están preparados para los juegos estructurados, con reglas previamente establecidas, que continúan completando su desarrollo. Son juegos más activos, más competitivos, en los que él niño vive la exuberancia de una actividad física intensa y gratificante, mientras aprende a respetar las reglas del juego colectivo y ponerse de acuerdo con los intereses del grupo.

NOCION TEMPORO-ESPACIAL: Tiempo y espacio son dimensiones de la misma realidad.

ORIENTACIÓN ESPACIAL

La orientación espacial se refiere a la ubicación de su cuerpo en relación con las otras personas, objetos que le rodean, ambiente próximo y espacio de su entorno.

La organización temporal en cambio es la orientación en el tiempo, hora, día, semana, mes. El derivado educativo de la orientación témpora-espacial se manifiesta de la siguiente manera: No puede ubicar las letras en el espacio hoja, escribiendo en cualquier parte de ella, le dificulta el trazo de figuras de un modelo con perspectiva, desarticula ángulos. Los signos gráficos (letras) tienen perspectivas y ángulos y un niño desorientado en forma espacial jamás podrá copiar lo que la maestra puso en la pizarra.





El niño debe ser educado en relación al tiempo. En un primer momento, discriminar y calcular el tiempo, y en un segundo momento conocer las horas, los días de la semana, los meses del año; ser orientado en tiempo y espacio se traduce en la escritura fundamentalmente sin omitir y agregar letras en una palabra.

El niño adquiere la noción espacial cuando capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo, a partir de sensaciones cinéticas, visuales y táctiles.

La noción temporal es la capacidad de reproducir secuencias cronológicas de los hechos, teniendo conciencia de su duración. Esta noción está vinculada a la del espacio. La adquisición de una se realiza en función de la otra.

NOCIONES TEMPORALES

La organización del tiempo lo construye el niño y la niña en interacción con situaciones de la vida cotidiana e implica la elaboración de un sistema de relaciones (secuencia temporal).

El niño y la niña toman conciencia de la dimensión temporal, en gran parte, gracias a sus movimientos corporales y actividades diarias: gateando, caminando, golpeando, dibujando. Cada gesto o movimiento tiene un principio y un final: un "antes", "un durante" y un "después" (secuencia temporal). La sucesión de acciones y velocidad con las que las realiza, serán puntos de referencia que favorecerán el proceso de organización temporal, es decir, la adquisición de las nociones antes, durante y después.

Así mismo, la percepción de la duración del tiempo: apreciación cuantitativa del tiempo transcurrido entre unos límites (principio y final), permite comparar:

Estimaciones del tiempo sobre la base de referencias externas, ejemplo: comienzo y final de una canción.





Apreciación de velocidades, de aceleración del propio cuerpo y de los objetos. Ejemplo: practicar distintos tiempos cambiando las velocidades de las marchas, los ritmos, las canciones, los movimientos, las palabras.

La noción del tiempo se vincula íntimamente a lo vivido: jugando, cocinando, estudiando, el niño toma conciencia del justo significado de las nociones temporales: ayer, hoy, mañana, etc.

PERCEPCIÓN TEMPORAL

Las actividades que involucran movimiento envuelven, necesariamente, un factor temporal además del espacial. El tiempo puede ser pensado como dirección, ya sea hacia el pasado o hacia el futuro, existe una relación y dependencia recíproca en el desarrollo de las estructuraciones espaciales y temporales del niño.

El tiempo y el espacio son inseparables pero se analizan independientemente, para facilitar su percepción y descripción. La elaboración del tiempo empieza en la etapa sensorio-motriz y depende de factores tales como: maduración, diálogo tónico, movimiento y acción.

En un principio existe un tiempo vivido ligado al sueño y a la vigilia, al hambre y a la comida, al organismo y a la acción concreta, por lo que existe tantos tiempos como acciones. Estos hechos, que se perciben por medio de los cambios, forman los elementos básicos para la elaboración del tiempo.

Un aspecto importante en la elaboración temporal es la percepción del cambio. La sucesión de hechos tiene ritmo en el que pueden distinguirse dos aspectos importantes que se complementan y se relacionan entre sí:

El ritmo interior que es orgánico, fisiológico, como la respiración, la marcha, entre otros.

El ritmo exterior, por ejemplo el día y la noche, los acontecimientos observados en la vida cotidiana.





CONTENIDOS

La investigación se realiza en la Escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia de Licán, Cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, mediante la ficha de observación aplicadas a los niños se detecta que en el primer año de Educación Básica los niños y niñas, muestran dificultades para orientarse en el espacio y captar el significado de tiempo, considerando que el desarrollo adecuado de la orientación espacial es un requisito básico para que aprenda con garantías a escribir, a numerar y a realizar operaciones de cálculo.

Detectadas las dificultades es importante proponer actividades para mejorar la noción en espacio y tiempo, a través del juego desarrollado dentro y fuera del aula utilizando juegos simbólicos, recreativos, y estructurados.

¿A QUIEN VA DIRIGIDO LA GUIA?

La guía de juegos creativos “PEQUEÑOS EXPLORADORES”, que tiene como finalidad el desarrollo de las nociones temporo-espaciales. Está dirigido a los niños y niñas del primer año de Educación Básica.

QUE PRETENDE LOGRAR

La guía pretende lograr la aplicación de juegos simbólicos, recreativos, y estructurados para potenciar el desarrollo de las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del primer año de Educación Básica, y que sirva de apoyo al docente de este nivel, los juegos están encaminados a mejorar:





Noción Espacial:

ARRIBA - ABAJO
AL LADO
ADELANTE - ATRÁS
CERCA - LEJOS
DENTRO - FUERA
ENTRE - JUNTO
PRIMERO - ÚLTIMO
ALTO -BAJO

Noción Temporal:

ANTES - DESPUÉS
LENTO - RÁPIDO
SECUENCIAS
MAÑANA - TARDE
NOCHE



ESTRUCTURA

La presente guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” para desarrollar nociones Temporo espaciales, en los niños y niñas del primer año de Educación Básica, se encuentra establecida por los siguientes bloques:

BLOQUE
1

• JUEGOS SIMBÓLICOS

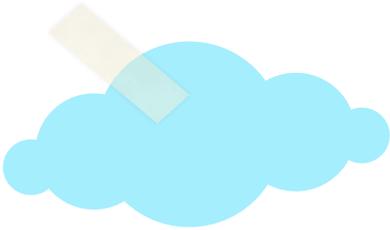
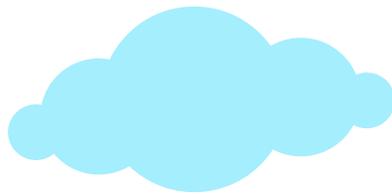
BLOQUE
2

• JUEGOS RECREATIVOS

BLOQUE
3

• JUEGOS ESTRUCTURADOS

JUEGOS SIMBÓLICOS



“EL MANIQUÍ”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
 RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCION	- Juntos
OBJETIVO	- Identificar la posición espacial juntos en relación a sí mismo, para lograr la ubicación de objetos en el entorno.
MATERIALES	- Mesas, sillas. - Ropa de hombre, mujer, niños, y niñas. - Zapatos, sombreros, gorras, etc. - Cartulinas de colores y marcadores.
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (arriba/abajo; junto/separado.)





DESARROLLO DEL JUEGO

Construir cuatro tiendas en el salón de clase con las mesas y sillas, y demás materiales que disponga para su construcción, seleccionar prendas de hombres para una tienda, prendas de mujer para otra tienda, prendas de niños para otra tienda y prendas de niñas para la última tienda.

Dividimos a los niños en pequeños grupos y les proponemos jugar a armar negocios, a Cada grupo entregamos una tienda de ropa de hombre, otro grupo tienda de ropa de mujer, otro grupo tienda de ropa de niños, otro grupo tienda de ropa de niñas, y un grupo para que sean los compradores y deberán armar su negocio colocando la ropa en orden junto lo que va junto para sacar a la venta, con ayuda de la maestra rotularan la tienda de ropa con el nombre elegido por el grupo.

En cada grupo deberán escoger a un niño o niña dependiendo del tipo de ropa que vendan para que sea el maniquí y deberán vestirle con una parada de ropa para ser exhibido en el mostrador, entre el grupo se designara roles de quien va a ser el vendedor, el cajero, el maniquí.

Otro grupo deberá pasar por los puestos de tienda para comprar ropa quienes serán atendidos por los vendedores, luego se puede intercambiar personajes entre los niños para que todos participen en diferentes roles.

OTRAS APLICACIONES: Se puede realizar las tiendas de venta con vestimenta de doctores, otra tienda con vestimenta de deportistas, bomberos, policías, etc.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Identifica la noción espacial juntos, con referencia a sí mismo, y a los demás.				



“EN FAMILIA”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCIÓN	- Alto-Bajo
OBJETIVO	- Identificar la noción alto y bajo mediante la comparación de estaturas con sus compañeros, para representar con creatividad situaciones reales o imaginarias de juego.
MATERIALES	- Vestimenta de papá, mamá. - Objetos del medio que sirva para la dramatización.
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Reconocer, estimar, y comparar estaturas alto/bajo.





DESARROLLO DEL JUEGO

Invitar a los niños y niñas a interpretar roles de la familia, preguntamos a los niños: ¿Quién va ser papá? Escogeremos a un niño alto, luego se escogerá a mamá más baja y por último escogeremos al hijo que deberá ser más bajo. Una vez que se escoja a los personajes proponer dramatizar un día de paseo en familia, la maestra narrara una historia creativa y dinámica involucrando a todos los miembros de la familia, los niños deberán interpretar el rol que le tocó al terminar la dramatización la maestra preguntará quién es más alto “papá” quién es más bajo “mamá” quien es más bajo que mamá “el hijo/a”.

Una vez que diferencien las estaturas proponer escoger otros participantes con las estaturas que describieron de papá, mamá, y del hijo, o a su vez que sean elegidos por los niños para repetir el juego y la maestra narrara el día que van a dramatizar “puede ser un día de deporte, un día de cumpleaños, etc.”

La maestra deberá buscar varios temas para que los niños imiten y sea divertido.

OTRAS APLICACIONES: Comparar alturas “medirse” entre los niños y niñas formando trenes ordenados de menor a mayor, buscando varios temas para la dramatización puede ser un recorrido por el zoológico, etc.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Diferencia las estaturas entre sus compañeros				



“SOMOS MUÑECOS”



FUENTE: ILUSTRACIONES STOCK VECTOR
RESPONSABLE: LIC. SANDRA GAIBOR

NOCIÓN	- Dentro-Fuera
OBJETIVO	- Mejorar la capacidad de orientarse en el espacio con la práctica de la noción dentro-fuera en relación a sí mismo y a los demás.
MATERIALES	- Tizas de colores - trenzas de lana para las muñecas - corbatas para los muñecos en papel cometa. - Faldas para las muñecas de papel crepe.
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (dentro/fuera), orientándose en el espacio.





DESARROLLO DEL JUEGO

Invitar a los niños a jugar a ser “muñecos”, la maestra dibujará un círculo en el piso, quién pedirá a los niños que se ubiquen fuera del círculo sin pisar la línea y las niñas se ubicaran dentro del círculo explicar que los niños van a imitar a los muñecos, y las niñas imitarán a las muñecas a una orden indicada por la maestra.

La maestra elaborará corbatas en papel cometa para los niños, y faldas en papel crepe para las niñas así identificar a las muñecas y muñecos, la maestra indicará las consignas para dar inicio al juego. Que pongan cara de muñecos, se acuesten los muñecos, se sienten, sonrían, lloren, caminen, hablen y bailen como muñecos (lo harán solo los niños), si las niñas lo realizan pagaran una penitencia. Lo mismo con las muñecas (lo harán solo niñas), si los niños lo realizan pagaran penitencia, así podemos ir alternando las consignas, primero niños, luego niñas, al finalizar preguntaremos ¿Quiénes están dentro del círculo? ¿Quiénes están fuera del círculo? Luego se cambiarán de lugar las muñecas fuera y los muñecos dentro se volverá a repetir el juego.

OTRAS APLICACIONES: Se puede realizar el juego con diferentes consignas como de traer la pelota los muñecos, colocar objetos dentro del círculo las muñecas, etc.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Se orienta en el espacio en relación a la noción dentro/fuera.				



“EL PULGAR”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

Noción:	- Arriba / abajo
OBJETIVO:	- Identificar la posición espacial arriba y abajo en relación a sí mismo, logrando el desarrollo de la atención.
MATERIALES	- Aula - Grabadora - Marcadores
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Reconocer la ubicación según la noción: arriba/abajo en relación a sí mismo para la ubicación de objetos en el entorno.





DESARROLLO DEL JUEGO

Se coloca a los niños en un círculo, todos con las manos hacia arriba, la maestra dibujara caritas en los dedos de los niños inicia con un canto, con ritmo suave, para que todos los niños lo puedan seguir.

El canto dice así: "El pulgar, el pulgar. ¿Dónde está?"

Entonces todos llevan los brazos hacia adelante con los pulgares señalando arriba y cantan:

"Aquí estoy, gusto en saludarte (unen ambos pulgares en señal de saludo) ¡Y me voy!" (Escondiendo de nuevo las manos).

Siguen cantando, preguntado por los otros dedos y por otras partes del cuerpo: Manos, brazos, piernas y pies. A medida que avanzan, a los propios niños se les ocurrirá incluir otras partes del cuerpo, como los puños, las muñecas, las rodillas, las cuales juntarán en forma de saludo, al igual que hicieron con los pulgares.

OTRAS APLICACIONES: La maestra puede mencionar partes del cuerpo cuyos nombres no sean familiares para los niños; en ese caso deberá mostrárselas realizando el saludo, por ejemplo, puede decir:

"El meñique, el meñique, ¿dónde está?" mientras junta sus meñiques, repite de nuevo el juego cantando.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Reconoce la diferencia entre arriba y abajo en relación a sí mismo y a sus compañeros.				



JUEGO N° 5

“JUGUETERÍA DE PROFESIONES”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
 RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCIÓN:	- Primero-Ultimo
OBJETIVO:	- Identificar la noción espacial, mediante la coordinación de movimientos en el juego, para establecer orden de partida y llegada del participante.
MATERIALES	- Tarjetas de profesiones Afiches o pictogramas de profesiones Tizas
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Reconocer las nociones básicas de orden espacial: primero/último; principio/final.





DESARROLLO DEL JUEGO

La maestra será la dueña de la juguetería, dibujara en el patio 5 círculos grandes colocará un distintivo en cada círculo puede ser un afiche, pictograma, o dibujo, para que el niño y niña identifique el círculo que pertenece a los doctores, profesores, policías, bomberos, panaderos, etc. Pedirá a los niños formar grupos de 5 a quién dará un oficio por niño de cada grupo los mismos oficios dará al otro grupo y así con todos los grupos es decir que un niño de cada grupo será el doctor, otro será la profesora, etc. Dependiendo del número de grupos que haya armado se inicia el juego y los jugadores deberán colocarse en los puestos de salida por grupos (fila) y estar atentos. La maestra estará cerca de los círculos con otros niños quienes serán el jurado para verificar quien llega primero cuando la maestra de la orden los niños deberán correr hacia el círculo que les corresponda según su oficio uno de cada grupo el que llegue primero será el ganador anotara puntos para su equipo (hoy voy arreglar mi juguetería primero guardare los doctores, luego a los panaderos, y así...)

OTRAS APLICACIONES: se ubicarán en círculo con tarjetas de profesiones que la maestra repartirá a cada niño y narrara una historia al escuchar la palabra doctor todos los niños que imitan al doctor deberán alzar los brazos, así con todas las profesiones.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Identifica la noción espacial juntos, con referencia a sí mismo, y a los demás.				



“ZOOLOGICO DIVERTIDO”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
 RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCIÓN:	<ul style="list-style-type: none"> - Arriba-Abajo - Cerca-Lejos
OBJETIVO:	- Construir la noción del espacio, mediante la orientación en sí mismo, para establecer la posición de objetos en el espacio.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de animales - Mesas - Sillas - Escritorio - Implementos del aula.
DESTREZAS A DESARROLLAR	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir las principales espaciales con referencia a sismo (arriba/abajo; cerca/lejos) <p style="text-align: right;">nociones y relaciones</p>





DESARROLLO DEL JUEGO

Elaborar tarjetas con figuras de animales, tantas como sea necesario para que cada niño tenga una, luego se reparte las tarjetas por niño y niña se pide que se agrupen de acuerdo con el animal que les toco, mientras arman los grupos deben imitar la voz correspondiente del animal, los niños/as escuchan el sonido y se dirigen al grupo que pertenece, de esta manera quedarán formados distintos grupos (el de perros, gatos, vacas, leones, conejos, gallinas, etc.) luego la maestra verifica si todos han llegado a sus lugares respectivos (perros, gatos).

Una vez formado los grupos la maestra a cargo narra una historia la cual deberá ser divertida y dinámica, los niños deben escuchar que animal nombra y hacer la orden que pide por ejemplo los perros se subirán arriba de la mesa, los gatos debajo del escritorio, las vacas se colocaran cerca de los conejos, los leones se colocaran lejos de los gatos, mientras van cumpliendo las ordenes se realizarán las preguntas ¿Dónde se encuentran los perros, cerca de quienes están las vacas?

OTRAS APLICACIONES: Se puede trabajar con tarjetas de la familia, profesiones, el presente juego ayuda a desarrollar y comprender la clase de animales salvajes, domésticos, o elaborar tarjetas de frutas para el juego.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Se orienta en el espacio: arriba/abajo; cerca/lejos, con referencia a sí mismo y a los demás.				



“ADIVINA QUIEN ES EL DIRECTOR”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
 RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCION:	- Junto/separado
OBJETIVO:	- Identificar la posición espacial junto y separado para ubicarse en el espacio en relación a sí mismo.
MATERIALES	- Tizas - Materiales que utiliza un director, policía, doctor.
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sismo (junto/separado)





DESARROLLO DEL JUEGO

Todos los jugadores se colocan formando un círculo, cara al centro, uno junto a otro (si se juega en el aula, todos permanecen sentados en sus lugares o de pie tras de sus pupitres). Antes de iniciar el juego deberán decir el nombre del niño que se encuentra junto a cada uno. El objeto del juego es adivinar quién es el "director" se dará el papel de director a un niño quién deberá imitar mediante gestos lo que realiza el director (sentado en el escritorio escribiendo, en una reunión con sus maestros, etc) y acciones que la maestra indicará, el niño no deberá decir qué papel tiene, se escogerá a otro niño con un rol diferente puede ser un doctor, policía, quién imitará su rol con gestos se cambia la actividad con diferentes roles siempre que lo cree conveniente y los otros jugadores deben estar atentos a los gestos para adivinar quién es el director, el niño que lo adivine deberá decir los nombres de los compañeros/as que se encuentren junto a él, quienes se pararán y tendrán que adivinar quién es el otro personaje, el que lo adivina pasará a imitar al director con otras acciones previstas por la maestra.

OTRAS APLICACIONES

Con un grupo de niños y niñas dispersos en el patio jugar atendiendo consignas, la maestra dirá en voz alta la noción juntos, los niños y niñas se juntan al mismo tiempo, cuando escuchen separados los niños y niñas se separan.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Reconoce la diferencia entre juntos y separados de los demás.				



“LA TORTUGA Y LA LIEBRE”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
 RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCIÓN:	- Lento/rápido
OBJETIVO:	- Estimular al niño la coordinación de movimientos, ejercitando nociones de ritmo y tiempo para un buen desarrollo de la agilidad en la carrera.
MATERIALES:	- Patio - Mascaras de animales - Lana, cartulinas, marcadores.
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Diferenciar las nociones mucha velocidad/ poca velocidad; deprisa/despacio; rápido/lento, en situaciones cotidianas.





DESARROLLO DEL JUEGO

Ubique a los niños en el patio, luego forme dos equipos, uno será el equipo “tortuga” o lento y el otro será el equipo “liebre” o rápido, ambos equipos deberán llegarán al extremo opuesto del patio las “liebres” lo harán rápido y las “tortugas” lo harán lento. Luego se intercambiarán los papeles incluso puedes diseñar máscaras de cada animalito con los niños utilizando crayolas, cartón, lana y elástico.

A continuación todos los niños se desplazarán por todo el espacio en cuatro patas y cojeando. Al final cuando termine la carrera preguntaremos a los niños ¿quiénes llegaron primero y por qué?

OTRAS APLICACIONES

Los niños también aman fingir, así que realice juegos de imaginación, pida que nombre algunos animales, que se muevan rápidamente como caballos, colibríes. Luego observe si pueden recrear animales de desplazamiento lento como caracoles o tortugas. Después nombre diferentes animales e imiten moverse como cada uno. Recuerde que el animal que está fingiendo es rápido o lento e imite los movimientos a medida que juegan juntos.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Coordina movimientos de desplazamiento lento y rápido por el espacio.				



“EL TESORO DEL PIRATA MALA PATA”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
 RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCIÓN:	<ul style="list-style-type: none"> - Cerca-Lejos - Arriba-abajo - Dentro-fuera
OBJETIVO:	- Fortalecer al niño la imaginación y exploración mediante el juego, para lograr el desarrollo y la orientación en el espacio y tiempo.
MATERIALES:	<ul style="list-style-type: none"> - Aula- Patio - Tarjetas con imágenes - Parches de papel negro - Elástico.
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sismo (arriba/abajo; dentro/fuera).





DESARROLLO DEL JUEGO

Para llevar a cabo este juego confeccionaremos 5 o 10 tarjetas con imágenes que sirvan de pautas y que sea de guía para llegar al tesoro (el cofre cerca de un juego, lejos del aula, canchas, jardinería, bar, baño, etc.) y parches de piratas que se entregará a los niños y niñas, La maestra esconderá las tarjetas en diferentes lugares del aula: debajo de la mesa, cuaderno, escritorio, etc. Sin que miren los niños, Otras tarjetas con el tesoro deberá esconder fuera del salón en los lugares que indican las pautas.

Se explica a los niños que saldremos de expedición a la isla en un barco de piratas motivar para que se imaginen que están en la isla, cada niño va a imitar al pirata y deben buscar las tarjetas escondidas por el aula entre los objetos ya que son las claves que les conducirá al tesoro, mientras buscan las tarjetas cantan y caminan imitando gestos del pirata.

Los niños/as que encuentren las tarjetas deberán observar las imágenes y dirigirse al lugar señalado, la maestra indicará un tiempo determinado para que encuentren el tesoro.

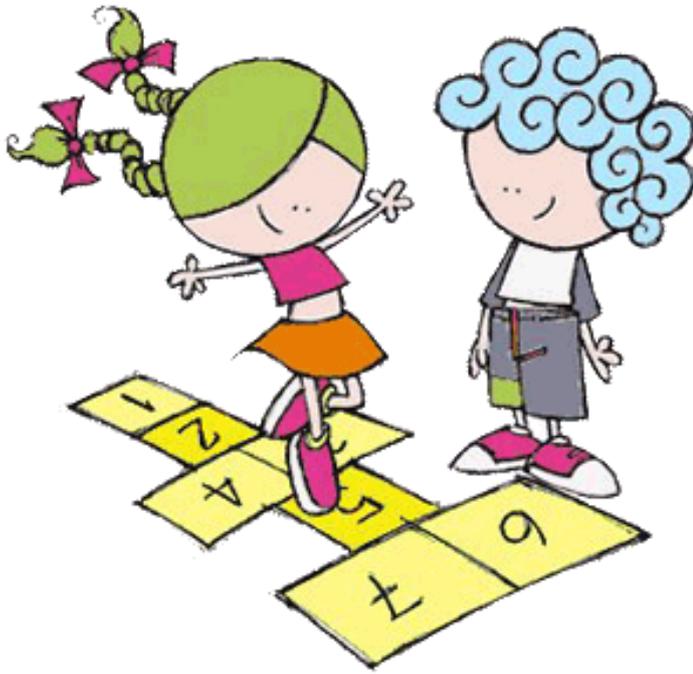
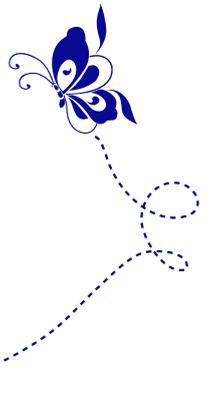
OTRAS APLICACIONES:

Se lo puede hacer por concurso de equipos, medir el tiempo que tardan cada grupo en colocar objetos arriba de la mesa y bajo la mesa, ganando el que emplee menos tiempo.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NÓ ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Es capaz de ubicarse en el espacio con referencia a sí mismo: (arriba/abajo; cerca/lejos; dentro/fuera)				





JUEGOS RECREATIVOS





JUEGO N° 1



“LA PELOTA DE LA RISA”

Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCION:	- Arriba/abajo
OBJETIVO:	- Coordinar los movimientos con un objeto en el espacio, para desarrollar la noción arriba/abajo.
MATERIALES	- Patio - Pelota
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba/abajo.





DESARROLLO DEL JUEGO

Se elige al Mago, quien tendrá en su poder la pelota de la risa. Cada vez que él lance la pelota hacia arriba, todos tienen que reírse y zapatear en el suelo, pero cuando la pelota toque el suelo, todos deben dejar de reír y zapatear.

Si un jugador sigue riéndose o zapateando después de que la pelota toque el suelo, debe pagar una penitencia impuesta por el Mago.

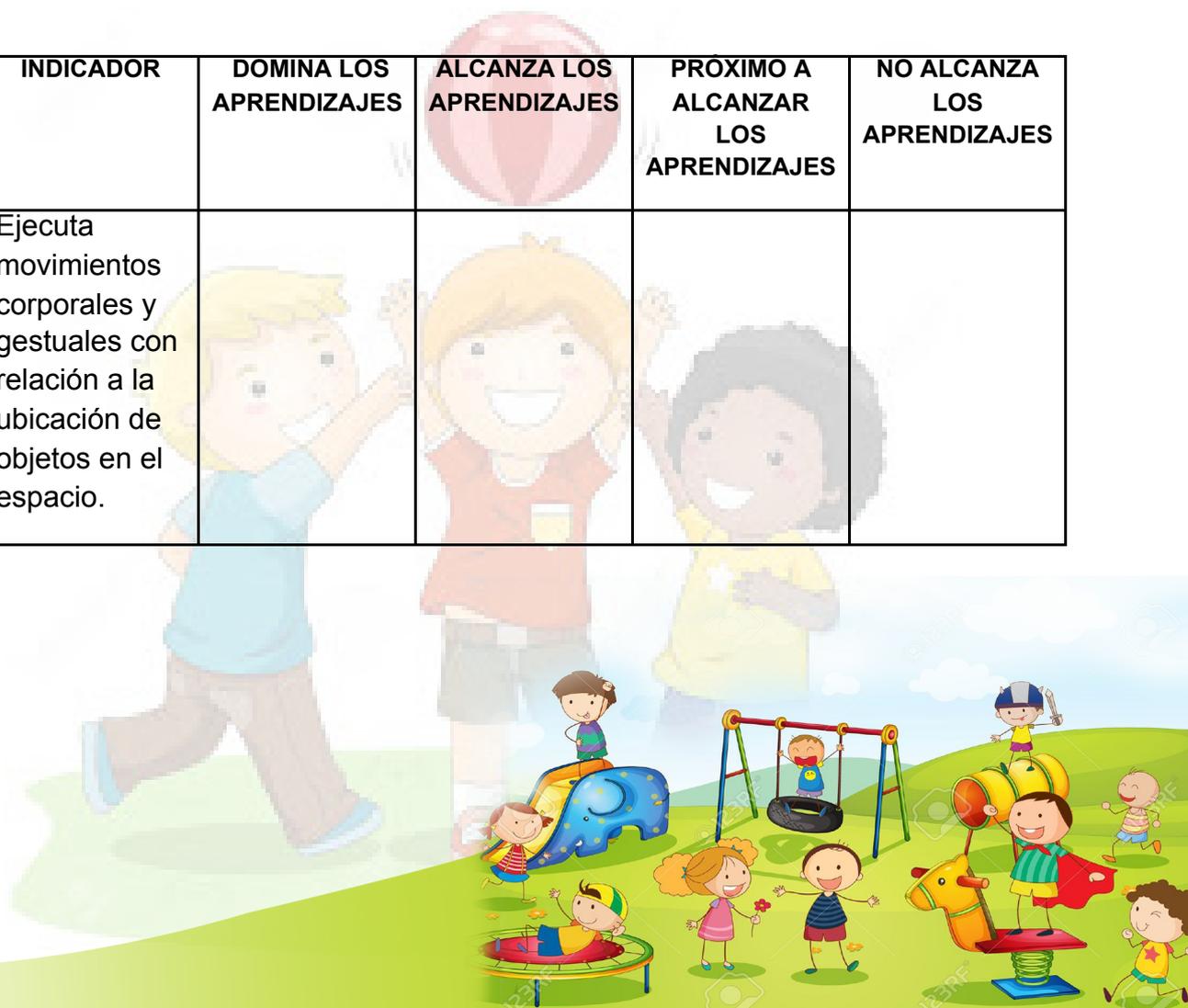
Una variante divertida puede consistir en hacer que la pelota rebote muy fuerte, dando botes lo más alto posible. Los jugadores se reirán cada vez que la pelota esté en el aire y se callarán cada vez que toque el suelo.

OTRAS APLICACIONES

Se puede realizar con movimientos corporales, con el mago en el centro el alza los brazos todos se ríen, el mago baja los brazos todos en silencio sin moverse.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Ejecuta movimientos corporales y gestuales con relación a la ubicación de objetos en el espacio.				





JUEGO N° 2



“EL BAILE DE LOS PAÑUELOS”

Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCION:	<ul style="list-style-type: none"> - Izquierda-Derecha - Arriba-Abajo - Delante-De trás - Movimientos coordinados - Al lado con relación a sí mismo.
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer quién se encuentra a lado, mediante la ejecución de movimientos con un objeto en el espacio, para desarrollar la lateralidad.
MATERIALES:	<ul style="list-style-type: none"> - Patio - Aula - Pañuelos, bufandas, trozos de tela.
DESTREZAS A DESARROLLAR	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo y a la ubicación de objetos (arriba/abajo; izquierda/derecha)





DESARROLLO DEL JUEGO

Repartir entre nuestros estudiantes pañuelos, bufandas o trozos de telas que tengan en la clase, Vamos a enseñar a bailar a los niños con un pañuelo.

Formar un círculo con los niños y niñas cada niño con su pañuelo en la mano, al ritmo de la música bailamos moviendo todo el cuerpo, la maestra indicará las consignas (pañuelos arriba, pañuelos abajo, pañuelos adelante, detrás.)

A la señal de la maestra todos juntarse con el compañero que se encuentre a lado izquierdo dándose un abrazo, vuelven al baile repitiendo los ejercicios con la otra mano a la señal de la maestra se vuelven a juntar con el compañero que se encuentre a lado derecho y se dan un piñizco, luego con la pierna, la otra, así alternando varias consignas (beso, cosquillas, pisotón, tumban al suelo, se tapan la cara con el pañuelo y se duermen.)

OTRAS APLICACIONES: Es muy importante que todos los movimientos que se realicen con una mano luego se repitan con la otra. Con una pierna, luego con la otra pierna, de esta forma con las diferentes partes del cuerpo.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Coordina los movimientos definiendo su lateralidad.				





JUEGO N° 3



“LLEGO EL BUGGY- PUNK”

Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCION:	- Delante / Detrás
OBJETIVO:	- Situarse en el espacio con relación a su compañero u objeto para identificar la noción delante/detrás.
MATERIALES:	- Patio - Aula - Sillas, mesas.
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo y a los demás (delante/detrás.)





DESARROLLO DEL JUEGO

Colocar las sillas una detrás de otra, pedir a los niños/as que formen una fila explicando que vamos de paseo uno seguirá detrás de otro y mientras caminan acercándose al buggy punk cantamos “vamos a pasear en el buggy- punk a donde nos llevara lo sabremos con un salto adelante y uno hacia tras todos al buggy- punk”.

Una vez que llegamos hacia las sillas los niños/as se ubican en orden en cada silla la maestra indica el recorrido que dará el buggy-punk y el nombre del niño/a que se quedará en esa parada y todos atentos deberán escuchar la orden al llegar a cada parada, para bajarse el niño deberá nombrar quien se encuentra delante y detrás de él.

Si no los nombra correctamente no se bajara del buggy punk y seguirá el recorrido hasta el final cuando todos los niños/as se bajen, luego volverá a recogerlos en el orden que se quedaron.

OTRAS APLICACIONES:

La maestra en el aula puede utilizar diferentes objetos para desarrollar la noción delante/detrás.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Se ubica adecuadamente a la orden de delante- detrás y nombra a sus compañeros correctamente.				





JUEGO N° 4



“LAS FLORES Y LAS FRUTAS”

Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCION:	- Delante / Detrás
OBJETIVO:	- Situarse en el espacio con relación a su compañero u objeto para identificar la noción delante/detrás
MATERIALES	- Cartulina de colores - Fomix - Imágenes de flores y frutas
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo y a los demás (delante/detrás.)

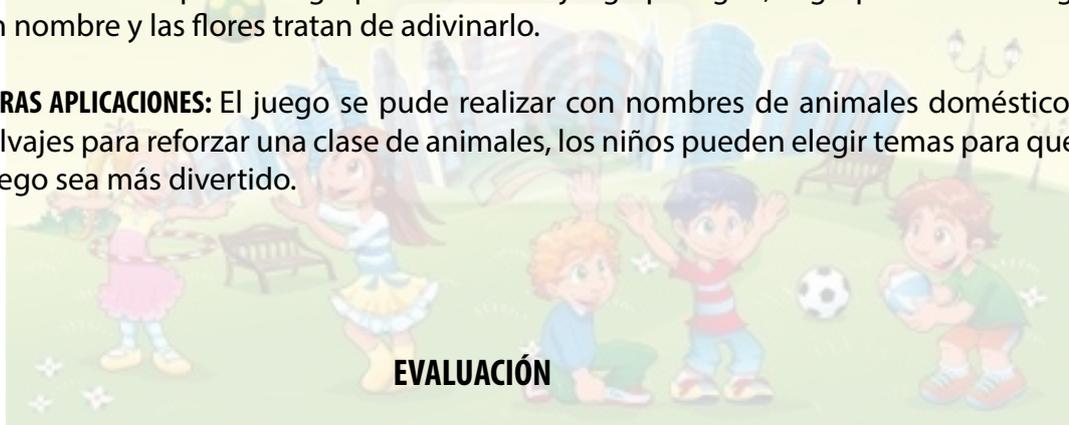




DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores, en dos grupos iguales, se colocan en sus líneas de base. Un grupo delante y otro detrás, uno será el de las flores, decide el nombre de una flor, y el otro grupo el de las frutas, que tratará de adivinar el nombre elegido por las Flores. Las Flores dan vuelta colocándose de espaldas, Los jugadores de las frutas procuran adivinar el nombre de la Flor elegida por los adversarios. Cuando se acierta el nombre, las Flores se dan vuelta y corren hacia su base perseguidas por los jugadores de las frutas. Las Flores atrapadas por el grupo de frutas, antes de cruzar la línea de su base pasan a formar parte del grupo de frutas. El juego prosigue; el grupo de frutas eligen un nombre y las flores tratan de adivinarlo.

OTRAS APLICACIONES: El juego se puede realizar con nombres de animales domésticos y salvajes para reforzar una clase de animales, los niños pueden elegir temas para que el juego sea más divertido.



EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Reconoce a la persona que se encuentra delante y detrás.				





JUEGO N° 5

“ME ACERCO Y ME ALEJO CON LA PATA COJA”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCION:	- Cerca / Lejos
OBJETIVO:	- Orientarse en el espacio con relación a su compañero para desarrollar posiciones de cerca y lejos.
MATERIALES	- Juguetes - Objetos del medio
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (cerca/lejos).





DESARROLLO DEL JUEGO

Antes de iniciar el juego, debemos descubrir las nociones de “cerca” y “lejos” jugando con los niños. Para ello, hay que seguir los tres pasos siguientes: “Ahora estoy cerca de.....”, “ahora estoy lejos de...”, “¿estoy cerca de...?”, “¿estoy lejos de..?”, “¿cómo estoy ahora, lejos o cerca de...?”

Para empezar el juego se escogerá a un niño que sea pata coja quién con un pie saltara por todo el salón de clase, los demás niños deben colocarse en dos filas de frente y saltar con un pie, la maestra indicará las consignas que deben realizar, saltando con un pie acercarse al pata coja, saltando con un pie alejarse del pata coja, saltando con dos pies acercarse a la puerta. Luego pata coja perseguirá a los niños y niñas saltando con un pie, los niños atrapados serán llevados al calabozo que será construido por los niños utilizando objetos del medio.

OTRAS APLICACIONES: se escoge a un niño y no le dejamos ver nada. Después escondemos un juguete o un muñeco por la clase. El niño elegido debe buscar el muñeco según la indicación de sus compañeros. Cuando se aleja del lugar donde está oculto el juguete, gritan: ¡lejos!

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Se ubica correctamente en relación a sus compañeros entre cerca y lejos.				





JUEGO N° 6



“ENSALADA DE FRUTAS”

Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCION:	<ul style="list-style-type: none"> - Dentro / Fuera - Alado
OBJETIVO:	- Identificar al niño/as que se encuentra dentro y al que se encuentra fuera del círculo mediante la aplicación del juego.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de frutas para cada niño. - Cartulinas de colores.
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (dentro/fuera; a lado) orientándose en el espacio.





DESARROLLO DEL JUEGO

Se colocan todos en círculo y un niño dentro del círculo con los ojos tapados, a los demás niños se les pondrá un nombre de fruta, el niño que se encuentra dentro del círculo dirá dos nombres de frutas al azar, quien tenga esos nombres deben intercambiarse el puesto sin que el del centro oiga o perciba nada ni ningún ruido. El que haga ruido y sea pillado saldrá fuera del círculo.

OTRAS APLICACIONES: se puede realizar el juego con nombres de animales, de personas, o con números dependiendo de la clase que el docente quiera explicar o reforzar.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Identifica al niño que se encuentra dentro y fuera del círculo.				





JUEGO N° 7



“PIFO PIFO OCA”

Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

Noción:	- Dentro / Fuera
OBJETIVO:	- Identificar en relación a sí mismo y de sus compañeros la posición dentro y fuera.
MATERIALES	- Objetos del aula
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (dentro/fuera) orientándose en el espacio.





DESARROLLO DEL JUEGO

Todos los jugadores, menos uno se colocan agachados o sentados formando círculos por la parte de afuera un niño pasará tocando ligeramente la cabeza de cada jugador y repitiendo las palabras: "Pifo, pifo, oca". Puede llevar algún objeto pequeño en la mano, Al participante que le toco la cabeza con la palabra "oca" salta fuera del círculo con toda la rapidez posible y persigue al niño que se encontraba fuera; si consigue atraparlo antes que llegue al lugar vacío del círculo, puede substituirle. Si no lo logra, vuelve a su lugar en el círculo y aquél continúa el juego.

OTRAS APLICACIONES:

Un grupo se dispone en círculo cogiéndose de las manos. Los miembros del otro pasean por fuera. A una señal determinada tienen que entrar dentro de la casa; a otra señal deben salir de ella. Cambiando de roles.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Reconoce la relación espacial dentro/fuera.				





JUEGO N° 8



“ELIGE AL SELECTOR”

Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCIÓN:	- Alto/bajo
OBJETIVO:	- Identificar la noción alto y bajo en relación a sus compañeros mediante la comparación de estaturas.
MATERIALES	- Patio - Aula
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Reconocer, estimar y comparar estaturas alto/bajo.





DESARROLLO DEL JUEGO

Elige a una persona para que sea el primer selector. Pide a los estudiantes que caminen formando un círculo con el selector en el centro. Llama al más alto o al más bajo. El selector tiene que nombrar a alguien que se adapte a lo que digas, agregando su propia altura. Por ejemplo, si dices: más bajo, tienen que nombrar a alguien que sea más bajo. Los estudiantes podrían decir, "Ana es más baja que yo o Carlos es más alto que yo". Si eligen correctamente, la persona nombrada se convierte en el selector. A medida que los estudiantes de preescolar comprendan el concepto, juegan más rápidamente.

OTRAS APLICACIONES:

Se puede realizar mediante movimientos corporales, posturas de los niños, sentados, de pie, de rodillas, elegir al más alto, pequeño.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Reconoce estaturas de alto/bajo entre sus compañeros.				





JUEGO N° 9



“JUGANDO CON EL TIEMPO”

Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCIÓN:	<ul style="list-style-type: none"> - Noción de tiempo - Primero-último
OBJETIVO:	- Reconocer el significado de la noción de tiempo por medio de la observación y participación en el juego para asociarles con un aprendizaje significativo.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Lápiz - Colores - tizas
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Estimar y comparar nociones de tiempo en situaciones de la vida cotidiana.





DESARROLLO DEL JUEGO

Dividimos en grupos de 5 niños entregamos unas cartulinas con imágenes de los días de la semana a cada grupo, cada niño escogerá un día de la semana para participar se colocan en un espacio alejado del otro grupo, se dibuja una línea en los extremos del patio y un círculo en el centro, un niño deberá estar en el círculo quién recibirá las tarjetas, se establece el tiempo necesario para la llegada de los participantes quienes deberán estar atentos al día de la semana que nombra para que el niño que tiene el día salga corriendo hacia el centro y entregue la tarjeta al encargado que está en el círculo el que llega primero y en el tiempo definido será el equipo ganador, así continua el juego nombrando los demás días para que participen todos.

OTRAS APLICACIONES:

Para enseñarles a distinguir estos conceptos. Es útil mostrarles algunos de los elementos distintivos de cada una de las etapas de la jornada. Co el sol de día o la luna y las estrellas de noche. Observar una puesta de sol o estar atento a qué hora sale la luna son actividades que le ayudarán a comprender mejor otro modo de trabajar estos conceptos se asienta en la asociación de actividades generales que se realizan (día-vestirse-escuela, mediodía-almuerzo, tarde-merienda noche cena dormir) Ejemplo de números ordinales: primero, segundo, tercero en situaciones cotidianas.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Reconoce los días de la semana.				



JUEGOS ESTRUCTURADOS



Pequeños Exploradores
GUÍA DE JUEGOS CREATIVOS

“BOSQUE ADENTRO BOSQUE AFUERA”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
 RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCION:	- primero-último - dentro-fuera
OBJETIVO:	- Identificar en relación a sí mismo y de sus compañeros la noción espacial primero y último en competencias.
MATERIALES	- Patio - globos - Tiza, cinta masqui.
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Reconocer las nociones básicas de orden espacial: primero/último; principio/final.





DESARROLLO DEL JUEGO

Se forman parejas de dos sentados en el suelo con un globo entre las espaldas con las piernas extendidas, se ubican detrás de la línea de partida, se marca en el suelo una línea que represente la entrada al bosque y otra línea al otro extremo que será la llegada o salida del bosque, El facilitador indica las reglas a los participantes que cuando de la voz de “bosque adentro” las parejas entran al bosque en posición sentados empujándose con las piernas sin dejar caer el globo deben llegar hasta el otro extremo, la pareja que llega cumpliendo las reglas serán los ganadores. A la voz de “bosque afuera” las parejas se paran y caminarán de espaldas por fuera del bosque sin dejar caer el globo de igual manera la pareja que llegue primero será la ganadora. Lo anterior debe hacerse en forma rápida y los que dejen caer el globo saldrán del juego. Si existen dos parejas ganadores se hará el desempate entre los ganadores el juego termina cuando se tiene un ganador.

OTRAS APLICACIONES: Se puede realizar competencias atados los dos pies, saltando, en posición de ganeo, estableciendo las reglas.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Identifica quién llega primero y último en la competencia.				



“ARDIENTE Y FRIO”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCIÓN:	- Cerca/Lejos
OBJETIVO:	- Ubicarse en el espacio con relación a un objeto para lograr una adecuada orientación espacial entre la noción cerca y lejos.
MATERIALES	- Bufanda - Objetos del aula.
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo y a los demás noción cerca/lejos.





DESARROLLO DEL JUEGO

Dividimos la clase en 4 equipos. El primer equipo escoge a un niño para teparle los ojos mientras los componentes de los otros equipos esconden un objeto por el aula. Una vez escondidos los objetos, comienza la búsqueda definiendo las reglas que deben cumplir: los componentes de su equipo no deben ayudar a encontrar los objetos, no indicar la ubicación y realizar en un tiempo establecido por la maestra, de manera que el participante se desplazaran por el espacio según las indicaciones de sus compañeros. Si les dice “frio” (es que está lejos del objeto), “ardiente” (es que se va acercando) y muy ardiente o te quemas (cuando está muy muy cerca), una vez encontrado el objeto se verificará el tiempo en el que lo hizo, pasara el segundo grupo con las mismas reglas, igual manera el tercero y el cuarto grupo, una vez que participen todos los grupos se verificará quién encontró el objeto en menor tiempo será el ganador si hay empates pues se procede a repetir el juego hasta quedar un grupo ganador. Serán descalificados los grupos que no cumplan con las reglas.

OTRAS APLICACIONES:

En lugar de esconder el objeto el mismo equipo se esconderán y el participante deberá encontrarlos siguiendo las indicaciones de los otros equipos, se pueden esconder dos equipos de manera que el participante tenga que reconocer quién es su equipo.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Ubica correctamente en relación a un objeto la noción cerca y lejos.				



“DE PESCA ”



FUENTE: ILUSTRACIONES STOCK VECTOR
RESPONSABLE: LIC. SANDRA GAIBOR

NOCIÓN:	- Antes / Después
OBJETIVO:	- Potenciar los conocimientos, vivencias, para conocer elementos de tiempo y espacio como antes de, después de.
MATERIALES	- Patio - Agua - Caña de pescar (elaborada con los niños/as) - Peces de cartulina.
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Comparar y relacionar las nociones de tiempo antes/ahora/después en situaciones cotidianas.





DESARROLLO DEL JUEGO

Se selecciona 2 grupos de niños y 2 grupos de niñas, luego se coloca una tina con agua, dentro de ella siluetas de peces, a los participantes se entrega una caña de pescar con broche metálico en la punta. Cada grupo elegirá un participante para la primera competencia, los 4 participantes empiezan a jugar al mismo tiempo, considerando las reglas del juego tienen que pescar todos los peces posibles con la caña sin coger con las manos, llevarlos hasta otra tina para luego contarlos si deja caer un pez fuera de la tina no tendrá puntaje, el juego termina cuando en la tina no hay más siluetas, se anota cuantas siluetas saca cada niño o niña dándole un puntaje por cada pez, inicia la próxima competencia con los participantes restantes y continua hasta que todos los niños participen, Luego se suma el puntaje obtenido individual y colectivo, gana el equipo con mayor puntaje. Al terminar el juego se pregunta a los niños y niñas ¿antes de iniciar el juego que estaba en la tina? ¿Después qué paso?.

OTRAS APLICACIONES:

Se puede colocar en la tina otros animales del mar y proceder con el juego respetando las reglas.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Describe hechos antes, y después de la actividad desarrollada.				



“LABERINTO SIN SALIDA”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
 RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCIÓN:	- Primero-ultimo
OBJETIVO:	- Identificar la noción espacial primero y último, en referencia a sí mismo y a los demás, esquivando obstáculos.
MATERIALES	- Aula - Conos altos y bajos. - Objetos del aula.
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Reconocer las nociones básicas de orden espacial primero/último; principio/final.





DESARROLLO DEL JUEGO

Formar grupos de 3 o 5 niños dependiendo el número de estudiantes y conos que disponga para el camino, se colocan los conos formando tres caminos de laberintos frente al pizarrón, los participantes de cada grupo se colocarán en el punto de partida la maestra indicara las reglas del juego (saldrá corriendo un participante a la vez de cada grupo, esquivando los conos y pasar por cada uno de ellos, si se cae un cono regresa al punto de partida y repite el juego nuevamente al llegar al pizarrón dibujará el tema que la maestra dicte, al terminar el dibujo regresa por el mismo camino de conos y entrega el marcador al segundo participante de su equipo para que salga a dibujar el mismo tema o el que indique la maestra de igual manera continúan hasta que todos los participantes pasen, gana el equipo que hayan pasado todos los participantes a dibujar.

OTRAS APLICACIONES:

Proporciona una variedad de objetos, algunos más altos que otros, puede ser una muñeca, un libro, una escoba, una regla y una flecha. Los estudiantes seleccionan un artículo y ven la cantidad de objetos que pueden encontrar en la clase que sean de la mitad y del doble de alto que su artículo. Deben señalar cuáles son más altos y los que son más bajos.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Diferencia entre la noción primero y último según el orden de llegada de los participantes.				



“QUEMAR AL DESPISTADO”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
 RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCION:	- Antes / Después
OBJETIVO:	- Distinguir los procesos y características que ayudarán al niño en la adquisición de nociones temporales para ubicarse y desenvolverse en la vida cotidiana.
MATERIALES	- Patio - Pelota
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Comparar y relacionar las nociones de tiempo antes/ahora/después en situaciones cotidianas.



DESARROLLO DEL JUEGO

En un espacio limitado puede ser en las canchas o patio, se coloca un equipo en cada mitad de la cancha. El juego consiste en quemar a los componentes del equipo contrario mediante el lanzamiento de la pelota, quienes deberán esquivarse para no ser tocados por la pelota aplicando las reglas de juego para no ser eliminados, si la pelota le toca a un niño del grupo contrario todos deberán colocarse en un solo pie, vuelve a lanzar la pelota si les toca nuevamente se deberán arrodillar, así sucesivamente hasta que queden en la posición de acostados y no puedan moverse, gana el equipo que este de pie o puedan moverse, en cada orden que cumplan se deberá preguntar ¿En qué posición se encontraban antes? ¿En qué posición se encontraron después?.

OTRAS APLICACIONES: se puede desarrollar el juego con las mismas reglas, el equipo que se deja quemar con la pelota deberá narrar una parte de la historia, vuelve a lanzar la pelota si se dejan quemar nuevamente narran la otra parte de la historia, el equipo contrario deberá decir qué pasó antes y después.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NÓ ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Se orienta en el espacio y describe posiciones antes de y después del juego.				

“CARRERA DE SACOS”



FUENTE: ILUSTRACIONES STOCK VECTOR
RESPONSABLE: LIC. SANDRA GAIBOR

NOCION:	- Primero/último
OBJETIVO:	- Usar las nociones espaciales y temporales básicas para afianzar la dirección, resistencia y velocidad.
MATERIALES	- Patio - Sacos
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Comparar y relacionar nociones primero y último en competencias, carreras que se presenten en circunstancias diarias.





DESARROLLO DEL JUEGO

Para ejecutar la carrera de los participantes se introducen dentro de los sacos y éstos se atan a la cintura o bien se agarran con las manos los participantes deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos y caerse.

- De velocidad. Metidos los niños en los sacos, se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, por ejemplo diez metros. En una se colocan los corredores y la otra sirve de meta. Vence el que primero llegue a la línea de meta cualquiera que sea el número de caídas sufridas.
- De resistencia. El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que quedan en pie, a medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán eliminados de la prueba. El vencedor será el último jugador que quede en pie.

OTRAS APLICACIONES:

Los docentes pueden enseñar el conocimiento primero último cuando:

- Realizamos una competencia
- En una gincana
- Cuando enseñamos el sonido en las palabras
- En el orden de los números
- Ubicación de los pupitres
- Ubicación de los niños según el orden de llegada a la institución, primero y último
- Observación de tarjetas de la familia y ubicación según el orden
- Ejemplo de números ordinales: primero, segundo, tercero en situaciones cotidianas.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PROXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Coordina movimientos en distintas velocidades, definiendo el orden de llegada.				



“SE HUNDE EL BARCO”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCION:	- Primero/último
OBJETIVO:	- Usar las nociones espaciales básicas para afianzar el equilibrio y dominar desplazamientos a distintas velocidades.
MATERIALES	- Patio - Aula
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Comparar y relacionar nociones: primero y último en competencias.





DESARROLLO DEL JUEGO

Antes de comenzar, se repasan los números del 1 al 10. Luego, se hace un grupo de tres niños y se pregunta a los demás ¿Cuántos marineros tenemos aquí? Y así hasta haber formado grupos desde 1 hasta 10 niños.

Se elige a un capitán quién dice en voz alta:

¡Se hunde el barco y tenemos botes salvavidas para tres marineros!

Los niños/as deben correr hacia el lugar que se encuentre el capitán y el que llegue primero tiene un bote, luego el segundo y el tercer niño, los demás que no llegaron en los lugares mencionados se irán al calabozo.

Así continua el juego cambiando cada vez el número de botes salvavidas por ejemplo: "¡Se hunde el barco y tenemos botes salvavidas para dos marineros!" "¡Se hunde el barco y tenemos botes salvavidas para cuatro marineros!"

Con la finalidad de que todos los niños participen y lleguen en los primeros lugares de igual manera se cambiara al capitán.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Reconoce la noción primero y último en competencia de carreras				



“EXPLORANDO EN EL ESPACIO”



Fuente : Archivo fotográfico de la institución
RESPONSABLE: Lic, Sandra Gaibor.

NOCION:	- Tiempo
OBJETIVO:	- Identificar la noción de tiempo en situaciones significativas.
MATERIALES	- Patio Tizas de colores
DESTREZAS A DESARROLLAR	- Desarrollar los conceptos de tiempo en actividades cotidianas.





DESARROLLO DEL JUEGO

Partimos de 4 equipos de 6 participantes. Cada equipo se reúne en una esquina de la pista tienen que dibujar en el patio de la institución. Una vez configurados todos los equipos. Se establece las reglas de juego que son: a la señal del maestro el primer niño de cada grupo sale hacia el centro y dibuja un objeto que la maestra indica ejemplo "una casa" considerando el tema al que van a representar, Tendrán 2 minutos de tiempo si no termina en el tiempo establecido se le retira la tiza o ladrillo si se quedó inconcluso el dibujo no lo podrán adivinar al final, se entrega la tiza al segundo participante de su equipo quién saldrá igual que los demás participantes la maestra indicará lo que deben dibujar "árboles, calles, semáforo, etc" deberán cumplir en el mismo tiempo establecido una vez que todos pasen a dibujar se pide al grupo que se reúna en el lugar donde dibujaron y observen adivinando que tema representa por ejemplo "una ciudad, un zoológico, una piscina, la familia, etc." El grupo que adivine será el ganador.

El juego puede repetirse tantas veces como se desee, cambiando el tema del dibujo.

OTRAS APLICACIONES:

Se puede dibujar en papel periódico en el centro del aula alternando temas de acuerdo a la planificación diaria.

EVALUACIÓN

INDICADOR	DOMINA LOS APRENDIZAJES	ALCANZA LOS APRENDIZAJES	PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES	NO ALCANZA LOS APRENDIZAJES
Ejecuta formas de desplazamiento, coordinando movimientos ojo-mano en relación al espacio.				



BIBLIOGRAFÍA

Manual Práctico para el docente de preescolar niveles 3, 4 y 5 años, edición (2010).

Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, (2010)

Navarro, V. (2002). El afán de jugar Teoría y práctica de los juegos motores, (primera ed.)

WEBGRAFIA

<http://www.reeduca.com>

<http://www.educacioninfantil.com>

[http://www.actividades lúdicas2012wordpress.com](http://www.actividadeslúdicas2012wordpress.com)

<http://www.monografias.com>



GUÍA DE JUEGOS CREATIVOS “PEQUEÑOS EXPLORADORES”



AUTORA:
Lic. Sandra Gaibor Basantes