



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

**TEMA PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN
EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE**

GUÍA DIDÁCTICA

“APRENDO A SER IMAGINATIVO”



AUTORA:

EVELYN ALEXANDRA COBOS MARTÍNEZ

TUTORA:

Master: Ruth Tatiana Fonseca Morales.

RIOBAMBA - ECUADOR

2016

INDICE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO	i
PRESENTACIÓN.....	iii
DEDICATORIA	iv
OBJETIVO GENERAL.....	v
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	v
METAS	vi
FUNDAMENTACIÓN TEORICA	1
UNIDAD N° 1	4
SOCIALIZACIÓN.....	4
Actividad N° 1. La mancha de la nariz larga	5
Actividad N° 2. La cadena	7
Actividad N° 3. Serpiente, pollos y zorros	9
Actividad N° 4. Moros y cristianos a la palmada	11
Actividad N° 5. Guerra de pañuelos	13
UNIDAD N° 2	15
RELACIONES SOCIALES.....	15
Actividad N° 1. Naranja limon fresa y tutifrutí	16
Actividad N° 2. Carrera de amebas	18
Actividad N° 3. Cuadrados educativos	20
Actividad N° 4. Caballero a su caballo	22
Actividad N° 5. Sigueme y vete	24
UNIDAD N° 3	26
GESTOS	26
Actividad N° 1. Relevos de caracol	27
Actividad N° 2. Trucos rodados	29
Actividad N° 3. La familia	31
Actividad N° 4. El lazarillo	33
Actividad N° 5. Caballero caballo princesa	35

PRESENTACIÓN

Con la elaboración de la guía didáctica de juegos expresivos “APRENDO A SER IMAGINATIVO”, da la facilidad al niño de ir definiendo su parte artística, soñadora fantástica, ilusoria, ingeniosa y sobre todo original al momento de crear, esto es importante en los niños porque crea y puede disfrutar de las cosas de la vida en cualquier momento o circunstancia, porque su mente es una maquina libre y espontánea.

Para un niño es fácil inventarse un personaje cada día, ya que de estos el aprende y experimenta un nuevo aprendizaje, la curiosidad de niño le permite ser como es y para ello el juego expresivo es uno de las enseñanza que le resulta emocionante y divertido, con la guía se puede lograr que el niño adquiere y desarrolle más sus habilidades y capacidades de su cuerpo para desarrollar la creatividad.

Un niño antes de ingresar a una institución en su casa sus padres alientan a su desarrollo dándoles herramientas que le permiten crear, el docente a molda esta enseñanza aprendizaje, dándole mucha importancia oye sus relatos, le pone diferentes situaciones las mismas que son narradas por el niño, en la educación actualmente ha dado un giro de 200 grados en el proceso de enseñanza a los niños en tempranas edades; porque se considera desde ahí que es la formación y desarrollo cognitivo en ellos.

DEDICATORIA

Son muchas las personas especiales a las que debo agradecer su amistad, apoyo, ánimo y compañía en las diferentes etapas de mi vida.

Sin importar en donde estén o si alguna vez llegan a leer estas palabras quiero darles las gracias por todo, a ti Virgen Santísima del Cisne, a mis padres José Luis y Bertha porque hicieron este sueño realidad, a mi hija Yaicita por ser mi compañía y apoyo en esta etapa de mi vida y a mi querido esposo Pedrito .

Evelyn Cobos.

OBJETIVO GENERAL

Enunciar la importancia de la guía didáctica de los juegos expresivos para desarrollar la creatividad en los niños de 4 años.

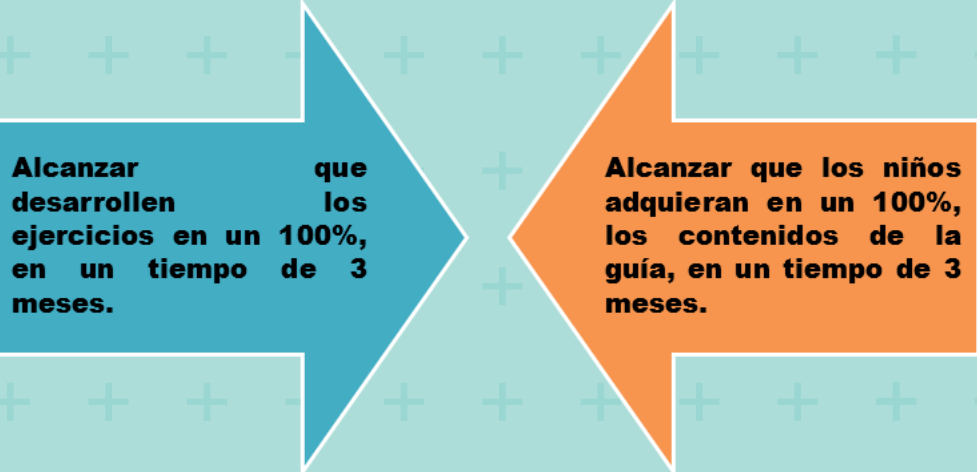
OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Crear la colaboración por parte de los niños y de la docente con los juegos expresivos y así fortalecer la creatividad en los niños.

Presentar las actividades de la guía de los juegos expresivos “Aprendo a ser imaginativo”, para desarrollar la creatividad.

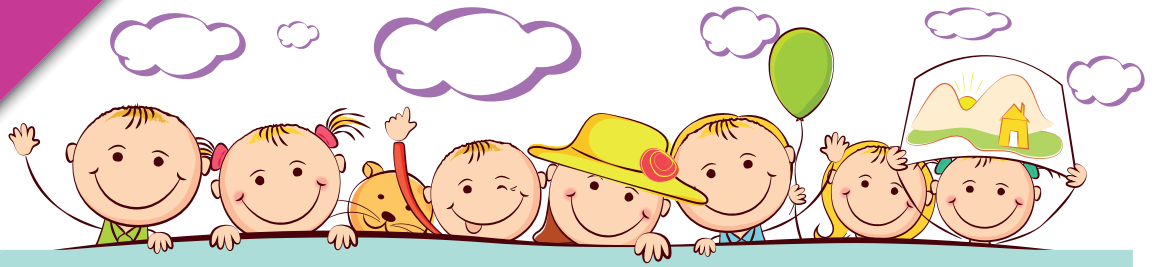
Socializar la guía como fuente de trabajo para mejorar en los niños su creatividad por medio de juegos expresivos.

METAS



Alcanzar que los niños desarrollen ejercicios en un 100%, en un tiempo de 3 meses.

Alcanzar que los niños adquieran en un 100%, los contenidos de la guía, en un tiempo de 3 meses.



FUNDAMENTACIÓN TEORICA

JUEGOS EXPRESIVOS

El juego expresivo también nos sirve para la constitución del grupo. Somos un grupo de personas que juegan frente a otros, ya sea en el momento de la búsqueda del material como en el de la exploración (el juego expresivo no tiene validez si no se está frente a otro). Al constituir el grupo desde ese lugar, podemos separar la instancia social (la personalidad) y entrar de lleno en lo expresivo. Los prejuicios se dejan de lado.

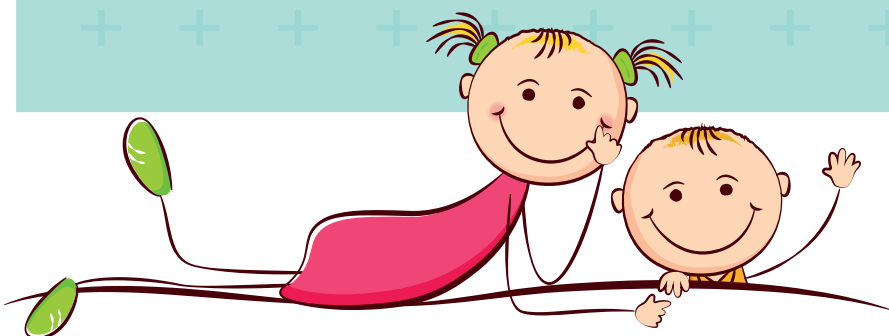
No hay un “está bien” o “está mal”. Jugamos a ser otro, a ser cantantes, a ser actores. A que nos pasen cosas con otro. Nos enmascaramos detrás del juego para desenmascarar nuestras zonas escondidas o no permitidas. Cuando uno juega demuestra seguridad y tranquilidad de haber realizado y cumplido con el objetivo que se plantea en el juego.

Se utilizan para comunicar información acerca de los sucesos externos es para hablar o expresarse de una manera creativa: movimiento, baile, danzas, para comunicarse por medio de expresiones.

Los juegos como primera forma de comunicación

El juego como una herramienta primordial en el desarrollo de su cuerpo y de su expresión corporal, le ayudará a ser más eficaz en todos sus movimientos. Para que la comunicación a través de la expresión corporal sea más eficaz, se ha visto que es imprescindible el papel de su interacción con las personas adultas con las que convive.

En un primer momento, la principal figura suele ser la madre, pero más adelante se ampliará a las demás personas que intervengan en su proceso de socialización, entre ellas, sus educadores. Esta será la etapa del lenguaje corporal afectivo, donde será imprescindible acariciar, mirar, abrazar a los niños para crear un ambiente de proximidad y seguridad, que es vital en esta fase de desarrollo.





Jugar es un derecho

“Jugar es central para la constitución de la subjetividad de los niños. Cobra mucha importancia respetar ese derecho; y el jardín tiene un espacio muy importante que cubrir con relación al juego”, sostuvo Ana Malajovich, profesora en Jardín de Infantes y en Ciencias de la Educación por la Universidad de Buenos Aires, docente de Didáctica de Nivel Inicial en la UBA y autora de numerosas publicaciones.

Los juego corporales en el aprendizaje de los niños

La primera fase en la vida de cualquier persona es la infancia. La infancia se caracteriza por la formación global e integral del niño/a. A través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás.

Muchos son los autores que hablan de la importancia del juego y de la relación entre juego y etapas de desarrollo del niño/a. Uno de ellos es Jean Piaget

CREATIVIDAD

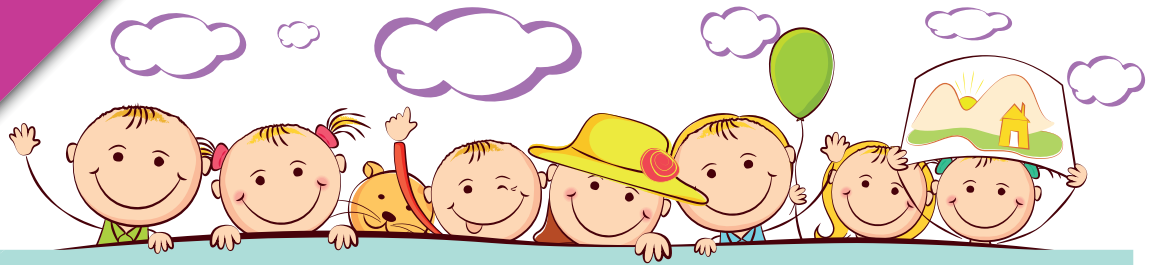
"El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada" (WERTHEIMER, 1999)
Contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas –y a veces geniales– ideas. (GOLEMAN, 2000)

"El pensamiento creativo puede ser definido como un proceso meta cognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de auto monitoreo". (PESUT., 1990)

"La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas".(RODRIGUEZ, 1999)

“Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales.”



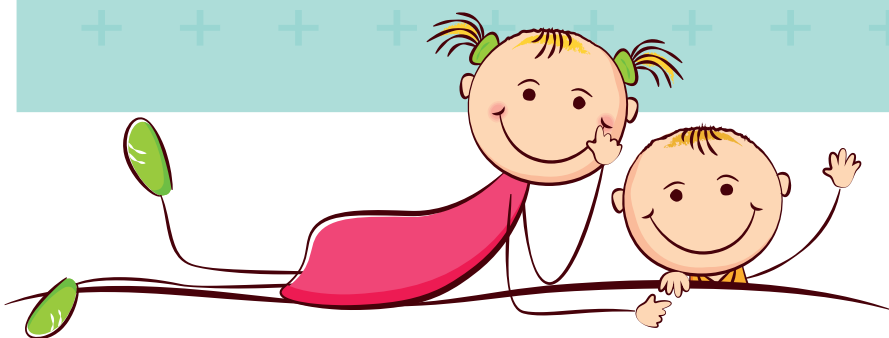


Características de la creatividad

Es cierto que algunas personas son muy creativas y otras muy rutinarias. Un análisis de las características del pensamiento, puede esclarecer la dinámica de la creatividad, y el porqué de que consten diferentes grados de creatividad en distintas personas.

A continuación analizaremos los factores o características esenciales, las cuales son descritas por (Menchen, Dadamia, & Martínez, 1984)

- **Fluidez:** facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al alumno que relacione entre hechos, palabras, sucesos,...
- **Flexibilidad:** característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos.





DESARROLLO DE LA TEMÁTICA. UNIDAD N° 1 SOCIALIZACIÓN

Actividad N° 1. La mancha de la nariz larga

Actividad N° 2. La cadena

Actividad N° 3. Serpiente, pollos y zorros

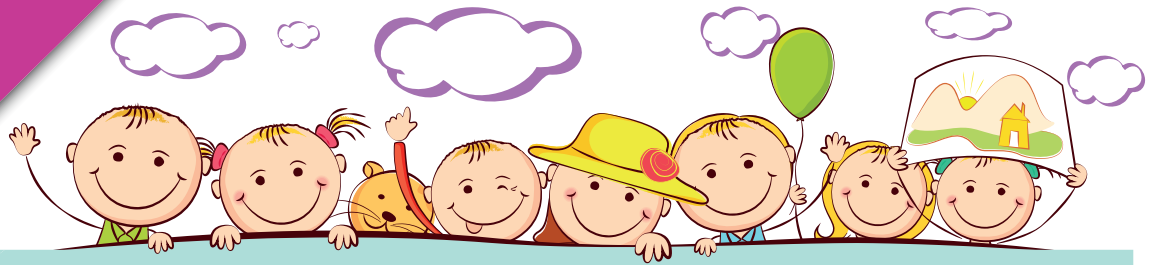
Actividad N° 4. Moros y cristianos o la palmada

Actividad N° 5. Guerra de pañuelos

🌸 Es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas.

🌸 Este desarrollo se observa no solo en las distintas etapas entre la infancia y la vejez, sino también en personas que cambian de una cultura a otra, o de un status social a otro, o de una ocupación a otra.





Actividad N° 1.
Tema: La mancha de la nariz larga



<https://www.recreoviral.com/risa/razones-marcadores-ninos-peligro/>

Objetivo: Desarrolla su imaginación y conoce las partes de su cuerpo.

Material:

¥ Niños
¥ Docente

Edad de los Niños: 4 años

Beneficiarios: 30 niños

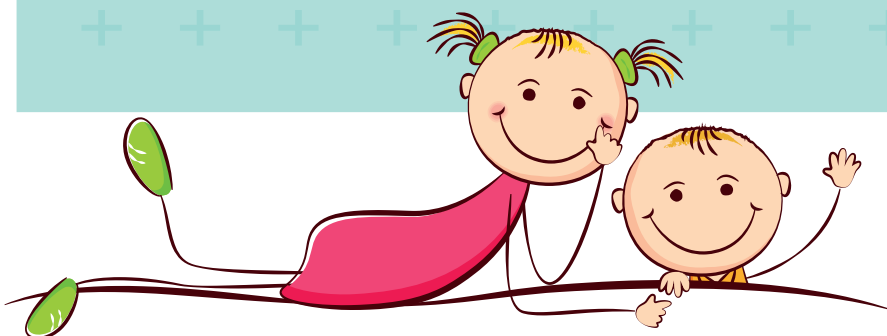
Tiempo: 25 minutos

Proceso:

A.-Se le pide a los niños que escuchen las órdenes de la docente y que observen a los otros niños como realizan los ejercicios.

B.-Uno se la queda e intenta tocar a los demás, los cuales se convierten en perseguidores en cuanto les toquen, pero han de ir con la mano en la nariz.

C.-El grupo que consiga realizar mejor el ejercicio recibirá el premio.





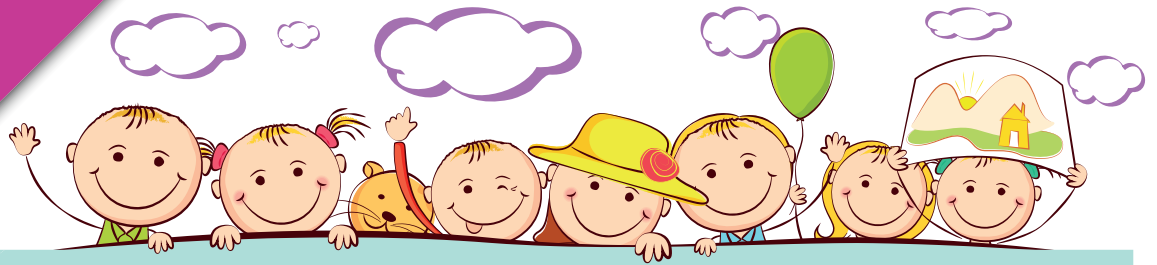
Variaciones:

- ✓ Observar cada una de las representaciones para que pueda realizarlas por sí solo.
- ✓ Al que tocan además ha de ir con la otra mano en el sitio donde le han tocado.

Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿El niño utiliza su cuerpo como lenguaje para comunicarse?			





Actividad N° 2. Tema: La cadena



<https://juegosviejoanselmo.wordpress.com/>

Objetivo: Expresa coordinación en su cuerpo mediante los juegos y realiza con los demás las actividades.

Material:

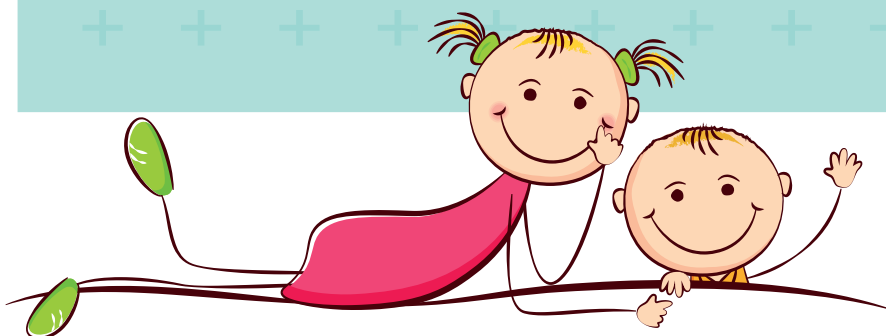
¥ Niños
¥ Docente

Edad de los Niños: 4 años

Beneficiarios: 30 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:





A.- Se les pide a cada uno de los niños que observen las indicaciones para que pongan en práctica el ejercicio.

B.- Uno es perseguidor y debe ir tocando a los demás que van corriendo, a medida que va tocando se van convirtiendo en perseguidores que deben ir formando una cadena, todos agarrados de la mano; así hasta que sólo quede uno por perseguir.

C.- El niño que haga de cumplir con las reglas y culmine el juego ganaran.

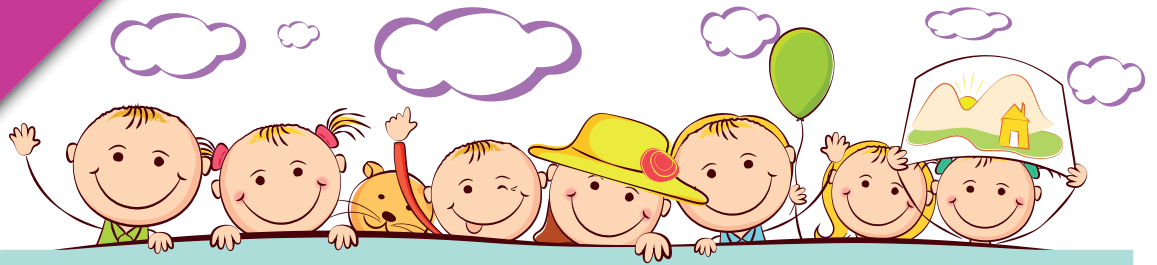
Variaciones:

✓ Igual, pero cuando sean 4 los que vayan agarrados se soltaran en 2 parejas perseguidoras, finalizando cuando todos los jugadores forman parte de una de las cadenas.

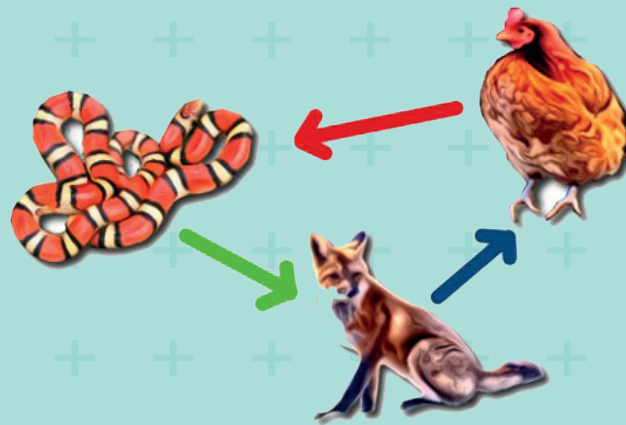
Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿Los juegos que realizan los niños son imitación o experimentación para expresarse con libertad y aprenden a socializarse con sus compañeros?			





Actividad N° 3.
Tema: Serpiente, pollos y zorros



orresaltajuega.blogspot.com/2013/12/cooperacion-y-trabajo-en-equipo.html

Objetivo: Desarrolla y crea situaciones donde el juego expresivo se demuestra en la facilidad de aumentar su imaginación.

Material:

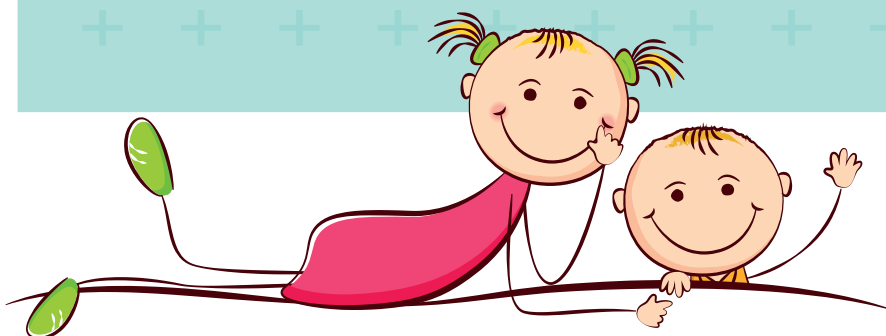
¥ Niños
¥ Docente

Edad de los Niños: 4 años

Beneficiarios: 30 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:





- A.-** Se da las ordenes a los niños puedan realizar los ejercicios.
- B.-** Marcamos 3 zonas en el terreno; una para cada animal. A cada equipo le damos unas cintas de colores para distinguirlos unos de otros. A la señal los pollos persiguen a las serpientes, éstas a los zorros, y los zorros a los pollos. Cuando uno toca a otro del equipo que persigue, lo coge de la mano y lo lleva prisionero a su zona de donde no podrá escapar. Mientras esto ocurre el que toco no puede ser tocado por los que le persiguen a él.
- C.-** El juego finaliza cuando sólo quedan jugadores de un equipo sin haber sido hechos prisioneros.

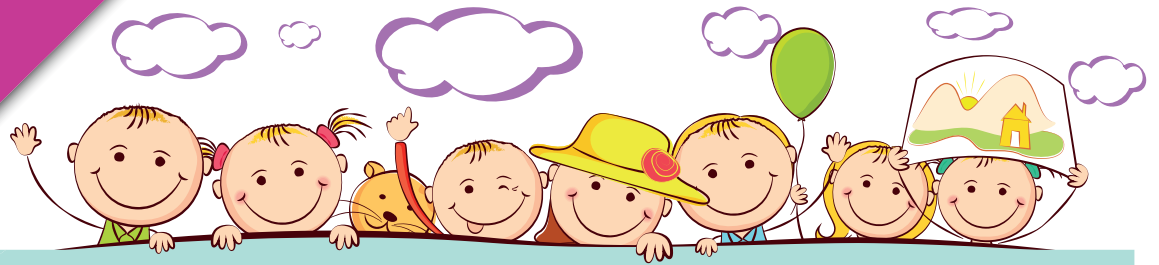
Variaciones:

- ✓ Cuando cada niño con su grupo se organicen harán del ejercicio una actividad placentera.
- ✓ Observar a la docente cuando da las indicaciones para realizar bien la tarea.

Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿A través de las actividades motrices el niño va construyendo su esquema corporal que le permite socializar con los demás?			





Actividad N° 4.
Tema: Moros y cristianos o la palmada



http://almaxpoesia.blogspot.com/2010_06_01_archive.html

Objetivo: Desarrolla la forma de socializarse con sus compañeros buscando situaciones que le permiten ir mejorando las actividades o ejercicios.

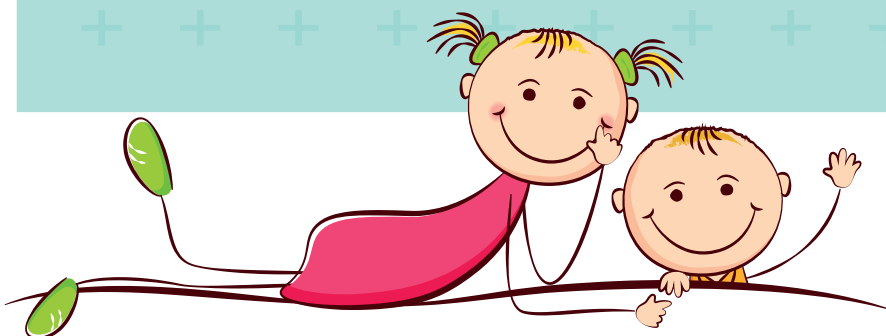
Material:

- ¥ Niños
- ¥ Docente
- ¥ Tiza.
- ¥ Rayas

Edad de los Niños: 4 años

Beneficiarios: 30 niños

Tiempo: 25 minutos





Proceso:

- A.- La docente explica a sus alumnos sobre la forma del juego que se va a realizar.
- B.- Hacemos 2 equipos: moros y cristianos y situamos a cada uno en una raya a 20 m de distancia cada uno. Inicia el juego el equipo de los “moros”, uno de ellos se acerca a la línea del equipo contrario donde todos los jugadores están con la palma de la mano extendida.
- C.- El jugador golpea la mano de uno de los “cristianos” y corre hacia su línea perseguido por el “cristiano”, si es tocado por éste el equipo de los “cristianos” se anota un punto, si no lo toca, se lo anotará el de los “moros”.
- D.- El grupo de los niños que gana serán premiados de acuerdo al lugar que vayan ocupando de su llegada.

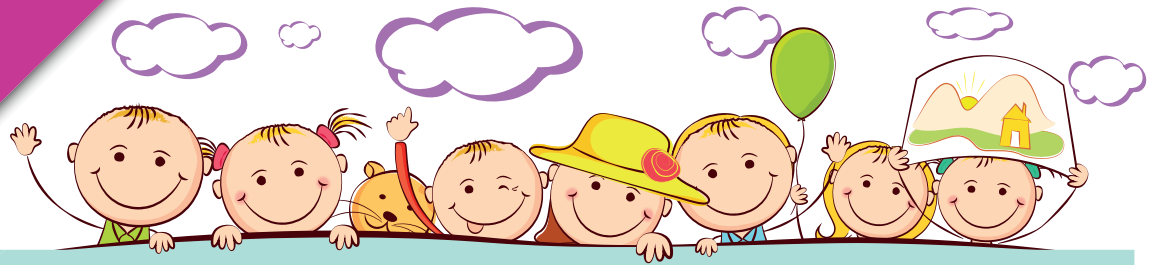
Variaciones:

✓ El que avanza hacia el equipo contrario irá pegando suavemente a todos hasta que da a uno más fuerte que será el que lo persiga, si lo coge formará parte del equipo contrario, gana el equipo que más jugadores haya conseguido.

Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿Al momento de jugar comparte con los demás en forma armónica y respeta las reglas?			





Actividad N° 5.
Tema: Guerra de pañuelos



<http://www.mouelcos.cat/?p=487>

Objetivo: Desarrolla la forma como compartir y aprender a socializar con los demás niños de su grupo.

Material:

- ¥ Niños
- ¥ Docente
- ¥ Pañuelo
- ¥ Cintas

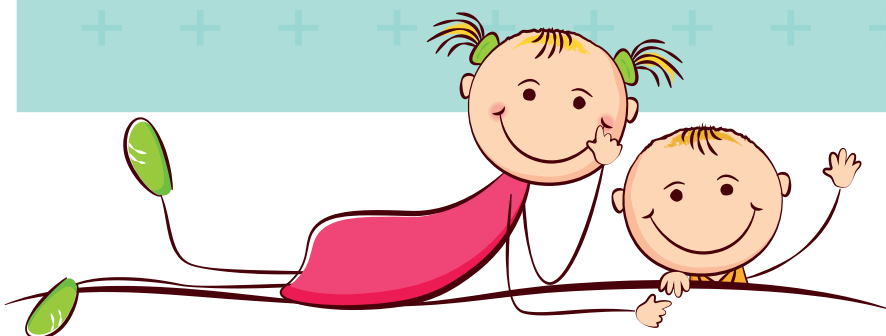
Edad de los Niños: 4 años

Beneficiarios: 30 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

A.- El docente indica a sus niños del juego y sus reglas ellos deberán ir aprendiendo de acuerdo al orden y a su habilidad para procesar el juego.





B.- Todos los jugadores con una cinta o pañuelo en el trasero, deben intentar arrebatarse el mayor número de pañuelos o cintas sin perder el propio.

C.- Cuando un jugador consiga otro pañuelo se lo cuelga de la cintura al lado del suyo.

D.- Gana él que más pañuelos consiga.

Variaciones:

✓ El docente explica a sus niños de la actividad para aprender a ir mejorando su expresión por medio del juego.

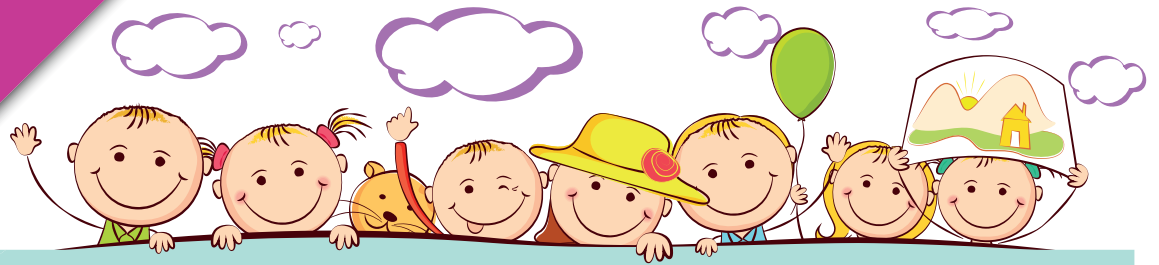
✓ Aprende a compartir con sus compañeros en las actividades.

✓ Se crea situaciones y empieza a liderar los grupos.

Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿Al momento de jugar compartes con los demás en forma armónica y respetas las reglas?			





UNIDAD N° 2 RELACIONES SOCIALES

Actividad N° 1. Naranja limón fresa y tutifruti

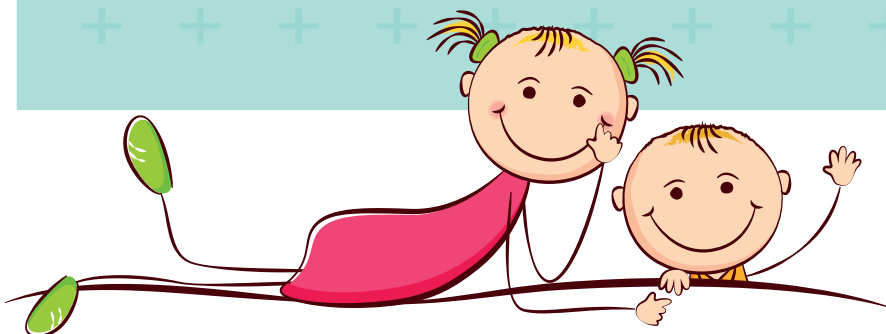
Actividad N° 2. Carreras de amebas

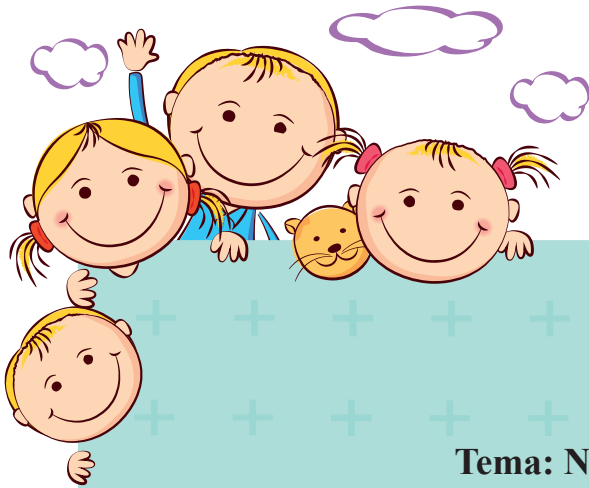
Actividad N° 3. Cuadrados educativos

Actividad N° 4. Caballero a su caballo

Actividad N° 5. Sígueme y vete

 **Interacciones sociales, reguladas por normas sociales, entre dos o más personas, teniendo cada una una posición social y realizando un papel social. Resultado de la relación hay una modificación de la conducta**





Actividad N° 1.
Tema: Naranja limón fresa y tutifruti



<http://www.mytaste.mx/b/agua-de-fresa-con-naranja.html>

Objetivo: Desarrolla en los niños un lazo de solidaridad y compañerismo que le permite ir construyendo un aprendizaje.

Material:

¥ Niños
¥ Docente
¥ Círculo.

Edad de los Niños: 4 años

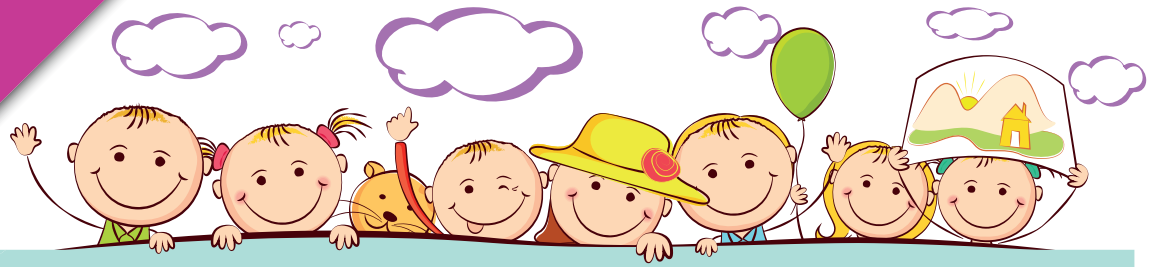
Beneficiarios: 30 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

A.- La docente da las órdenes a sus alumnos y les da una explicación de que deben de hacer.





B.- Los niños se sientan en círculo, uno se la queda y está en el centro, para empezar se queda el profesor, este asigna a cada niño una fruta, repitiendo la secuencia las veces que sea necesario, NARANJA, LIMON. FRESA, NARANJA. LIMON, ETC.

C.- El profesor, o el que se la queda, dice una de las frutas, todos los que sean esa fruta tienen que correr y buscar un asiento diferente al que tenían, se la queda el que no encuentra sitio, cuando se dice TUTTI FRUTI todos empiezan a correr buscando un sitio, igualmente se la queda el que no encuentre.

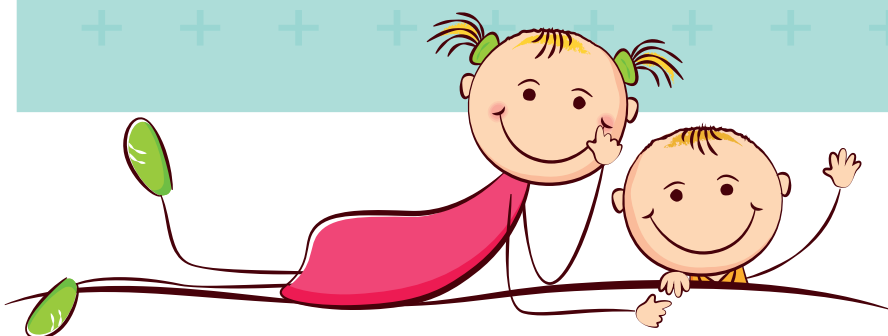
D.- El grupo o niño que gane al finalizar recibirán un premio.

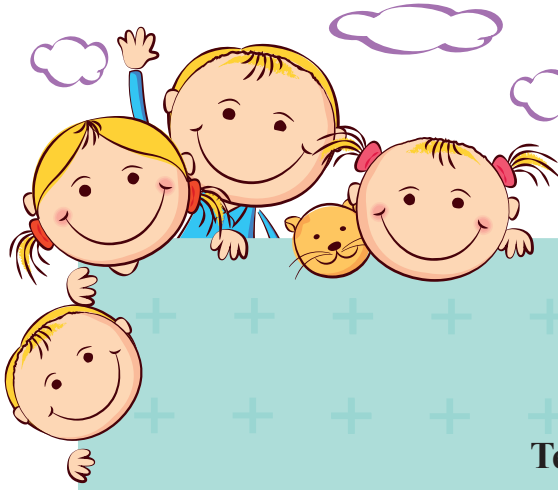
Variaciones:

- ✓ Con nombres de animales y SELVA.
- ✓ Se crea situaciones y empieza a liderar los grupos.

Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿El niño aprende a relacionarse socialmente llegando a expresar sus ideas por medio de la creatividad e imaginación?			





Actividad N° 2.
Tema: Carreras de amebas



http://www.um.es/desarrollopsicomotor/Nuria_002_files/003_01.pdf

Objetivo: Identifica a cada uno de sus compañeros y crea lazos de fraternidad logrando en ellos un aprendizaje significativo.

Material:

¥ Niños
¥ Docente
¥ Circulo

Edad de los Niños: 4 años

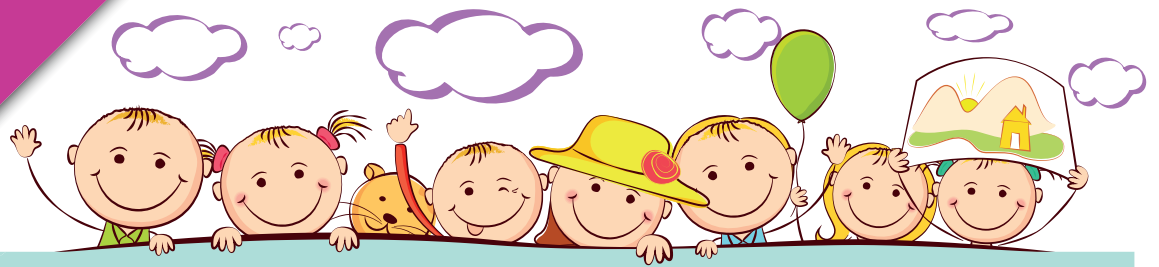
Beneficiarios: 30 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

A.- La docente indica a sus niños la forma de realizar la actividad.





B.- Para construir la “ameba” 5 ó 6 jugadores forman un círculo de espaldas al centro de éste y se agarran de los brazos de los compañeros que se encuentran a ambos lados.

C.- Otros cuatro se meten dentro del círculo formando otro mini círculo y otro dentro de este mini círculo.

D.- Se trata de recorrer una distancia determinada sin que la ameba se rompa.

E.- El grupo que gane recibirá un premio por su trabajo en equipo.

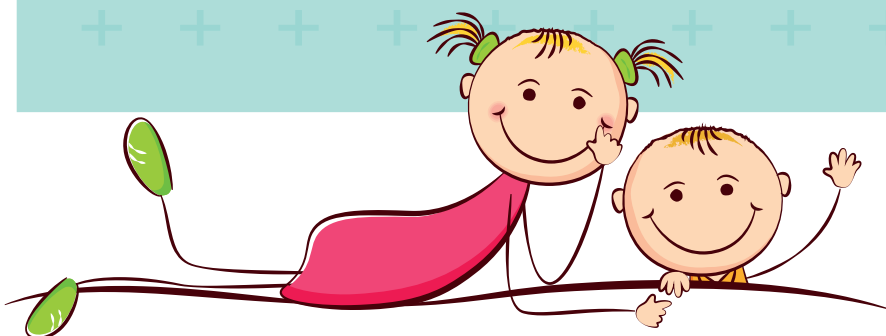
Variaciones:



El docente dará el material necesario para la realización del ejercicio.

Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿Se Promueve el pensamiento divergente en los niños tomen decisiones dentro de un marco de social?			





Actividad N° 3

Tema: Cuadrados educativos



<http://es.-Block-Action-Figure-3D-Bricks-Education>

Objetivo: Conoce la importancia del juego y aprende a compartir con sus compañeros, logrando en ellos las relaciones de colaboraciones.

Material:

¥ Niños
¥ Docente

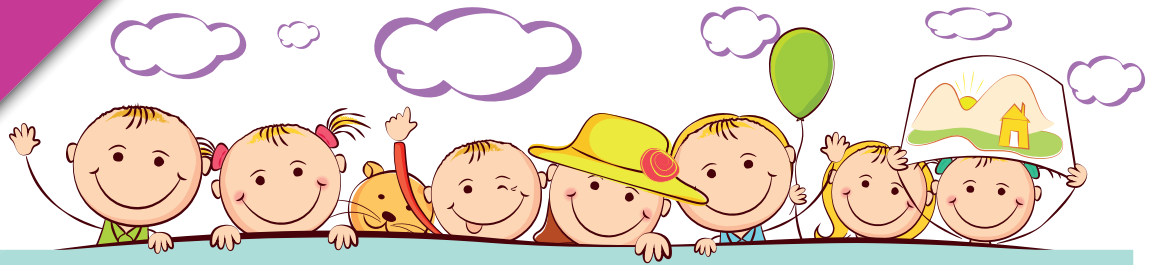
Edad de los Niños: 4 años

Beneficiarios: 30 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:





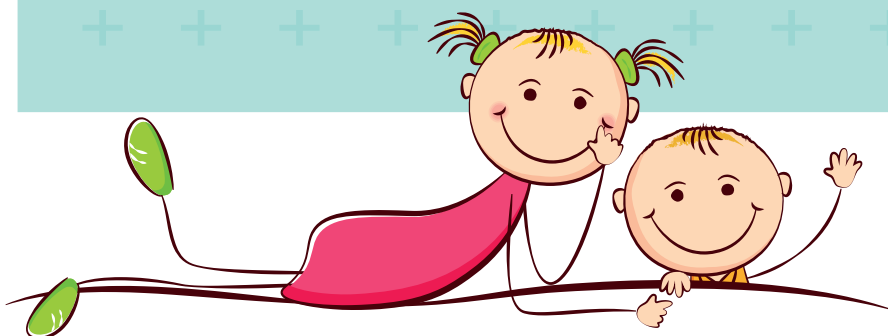
- A.- El docente explica a sus niños los ejercicios a realizar.
- B.- Trazar en el suelo o con periódicos cuadrados numerados.
- C.- Por equipos deben seguir el orden de los cuadrados que el animador enumera.
- D.- El niño que realice y culmine primero tendrá su premio.

Variaciones:

- ✓ El docente indica del trabajo logrando en ellos relacionarse entre ellos y que le permite conocer mejor a sus compañeros.
- ✓ Logra que cada niño empiece a relacionarse con los demás del salón.

Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿Conoce el desarrollo de cada niño en particular y del grupo en general, para relacionarse con sus compañeros y así ir creando sus propios inventos?			





Actividad N° 4

Tema: Caballero a su caballo



<http://es valiente-caballero-montado-en-un-caballo>.

Objetivo: Aprende a compartir y a ser solidario llegando a un aprendizaje significativo que le permite relacionarse con los demás.

Material:

¥ Niños
¥ Docente

Edad de los Niños: 4 años

Beneficiarios: 30 niños

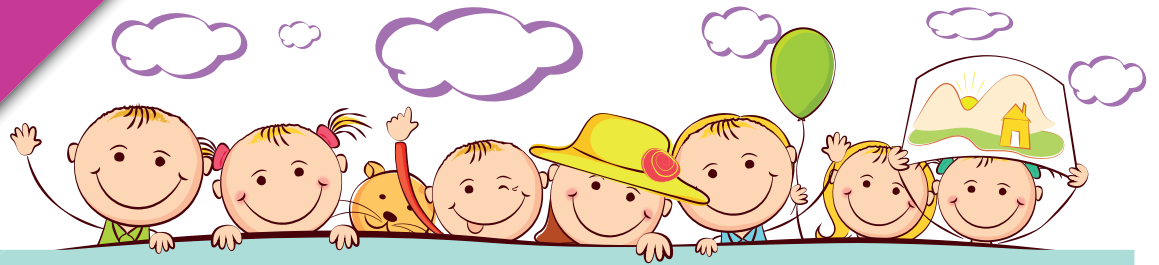
Tiempo: 25 minutos

Proceso:

A.- El docente da las explicaciones a sus alumnos indicando de cómo se debe de realizar las actividades.

B.- Se sitúa a los jugadores por parejas en 2 círculos. Los de fuera son los CABALLEROS, y los de dentro los CABALLOS, a la señal del profesor los caballeros dan vueltas alrededor del círculo.





C.- Si el profesor da una palmada los caballeros deben correr hasta sus caballos (siempre en la misma dirección) y montarse encima. Si da 2 palmadas debe pasar por debajo de las piernas del caballo y convertirse en caballo. Si da 3, igual que con 2 pero el nuevo caballero debe montarse encima del nuevo caballo.

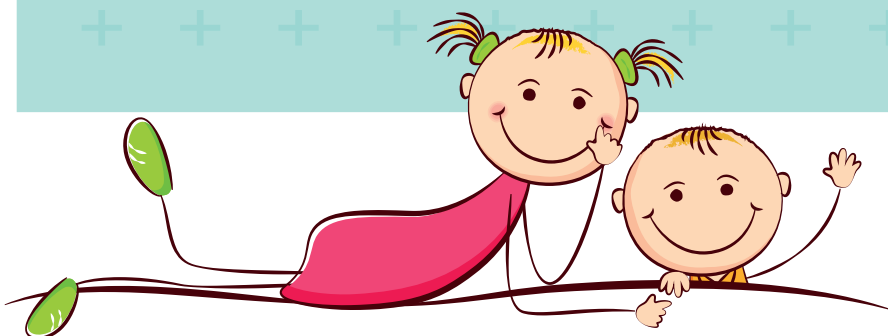
D.- Los últimos en llegar son eliminados.

Variaciones:

✓ El docente pone en práctica cada una de las actividades con sus alumnos logrando una integración y que aprendan a relacionarse entre sí.

Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿Deja que los niños jueguen y experimenten y socialicen sus experiencias con los demás?			





Actividad N° 5

Tema: Sígueme y vete



<https://madridesjoven.wordpress.com/2015/06/>

Objetivo: Identifica a su compañero y comparte con él los logros y triunfos de cada juego, donde el aprendizaje es cooperativo.

Material:

¥ Niños
¥ Docente

Edad de los Niños: 4 años

Beneficiarios: 30 niños

Tiempo: 25 minutos

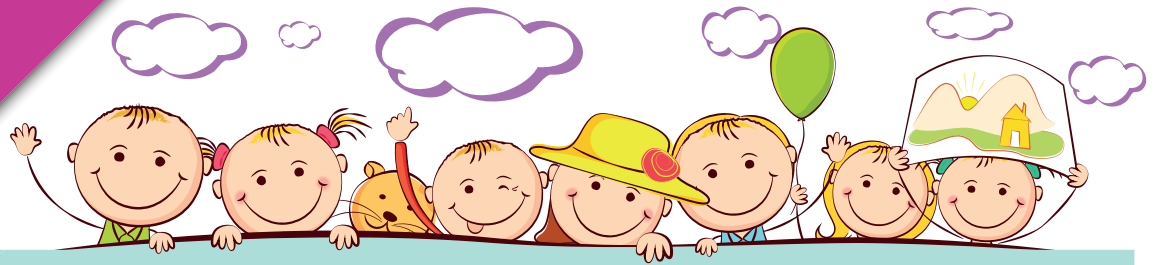
Proceso:

A.- El docente organiza a sus niños y explica las actividades para realizar.

B.- Se conforman grupos de acuerdo a la afinidad de los niños.

C.- Se organizan 4 equipos que colocamos en cruz. Uno se la queda. A la señal éste correrá alrededor de las 4 filas. En algún momento dará en el hombro al último de





alguna fila y dirá “sígueme” por lo que toda esa fila debe ir detrás de él y meterse en el hueco tras dar una vuelta.

D.- El último en hacerlo se la queda. Si por el contrario dice “vete”, el equipo al que ha tocado debe ir en sentido contrario al que se la queda.

E.- En este juego no hay ganadores ni perdedores.

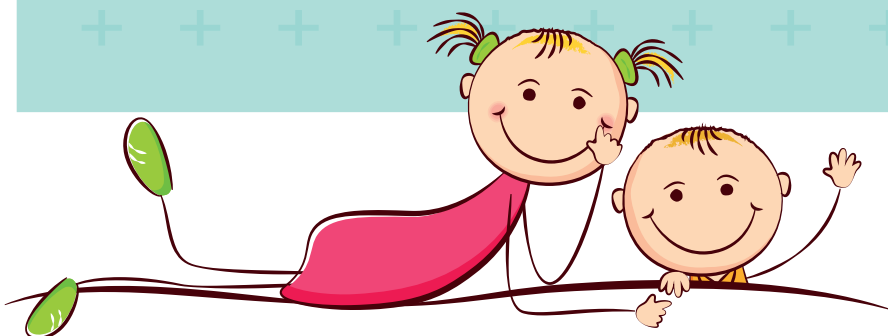
Variaciones:

✓ El docente conoce las capacidades y habilidades de cada uno de sus niños y les organiza de acuerdo a su potencial.

✓ Para ello el docente dará las órdenes de cómo trabajar con sus compañeros.

Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿Le ayuda a los niños a promover su creatividad explorando en ciertas situaciones?			





UNIDAD N° 3 GESTOS

Actividad N° 1. Relevos de caracol

Actividad N° 2. Trucos rodados

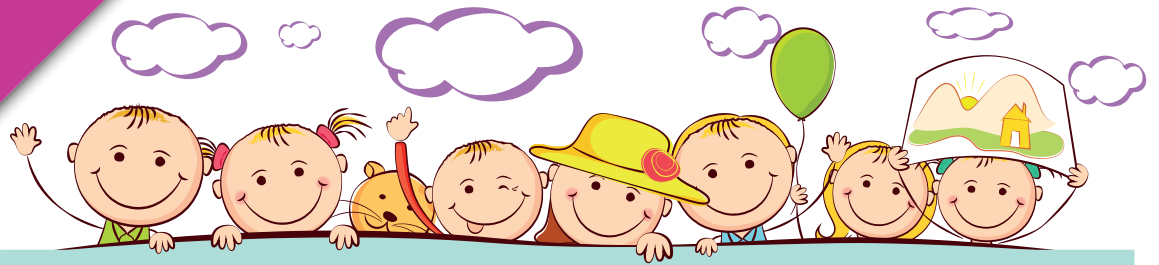
Actividad N° 3. La familia

Actividad N° 4. El lazarillo

Actividad N° 5. Caballero caballo princesa

 Gestos permite expresar una variedad de sensaciones y pensamientos, desde desprecio y hostilidad hasta aprobación y afecto





Actividad N° 1.

Tema: Relevos de caracol



[http://club-caracol. ideas-de-juegos-](http://club-caracol.ideas-de-juegos-)

Objetivo: Aprende a identificar los gestos de sí mismo logrando un aprendizaje más real y vivido.

Material:

¥ Niños
¥ Docente

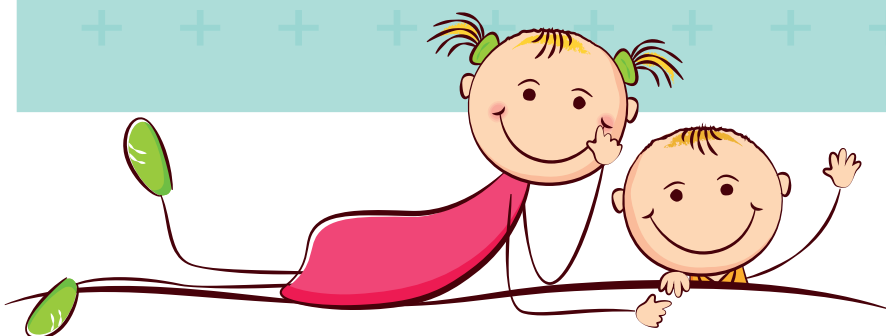
Edad de los Niños: 4 años

Beneficiarios: 30 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- A.- El docente indica a sus niños cada una de las actividades y como debe de ejecutarla.
- B.- En los equipos hacemos parejas de pesos y estaturas idénticos.
- C.- Entrelazan sus brazos y tienen que llegar a la meta caminando uno hacia delante y otra hacia atrás.





D.- Al volver para que salga otra pareja deben invertir los papeles.

E.- No vale soltarse o llevar a la pareja sobre la espalda.

Variaciones:

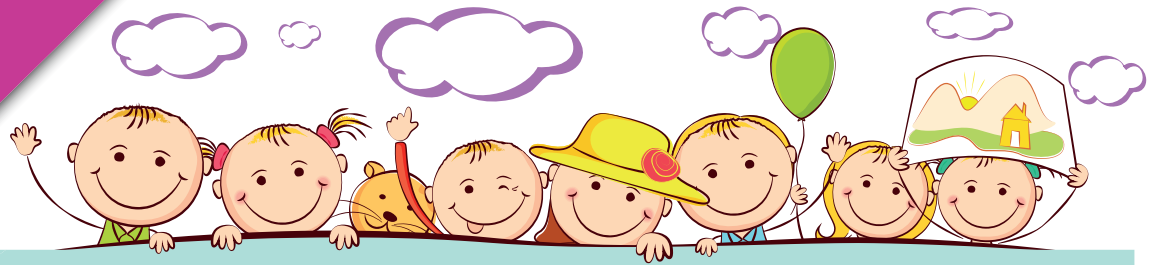
✓ El docente dará las explicaciones necesarias e indicara de cómo deben de estar cada niño en las actividades.

✓ Para la docente se deben de esta enseñanza es más expresivas y donde podrá adivinar los gestos que se realizan.

Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿Cuándo el niño quiere comunicarse con los demás y no es entendido utiliza otras formas de comunicación?			





Actividad N° 2

Tema: Trucos rodados



<http://articulojuego-de-magia->

Objetivo: Aprende a demostrar sus habilidades para expresar sus sentimientos tristezas y alegrías por medio de su cuerpo.

Material:

¥ Niños
¥ Docente

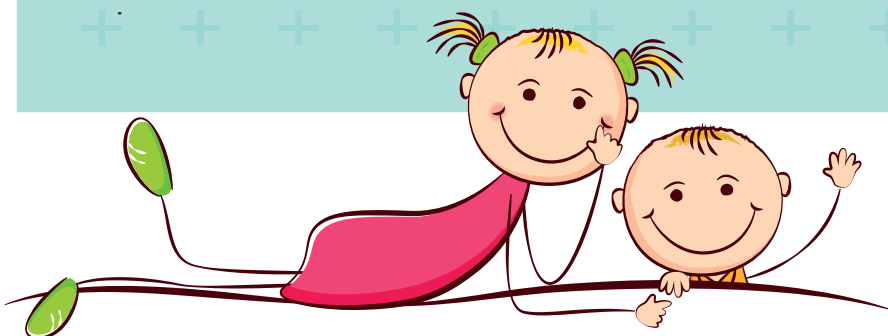
Edad de los Niños: 4 años

Beneficiarios: 30 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- A.- El docente organiza a sus niños y explica las actividades para realizar.
- B.- Los equipos deben tumbarse en el suelo. Los componentes de cada equipo deben estar totalmente pegados, y alternando cabeza y pies, por los hombros.
- C.- Cuando están todos colocados, otro del mismo equipo se tumba encima y los que están abajo tienen que transportarlo hasta el final, girando todos a la vez.





D.- El transportado al llegar al final se pondrá como cinta y el primero de la cinta pasará a ser transportado.

E.- Gana el equipo que antes transporte a todos.

Variaciones:

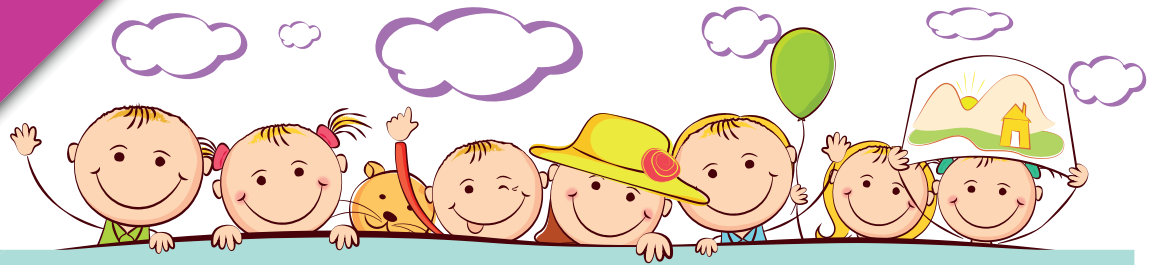
✓ El docente conoce las capacidades y habilidades De sus niños y da las pautas para que puedan representarlas ellos.

✓ Para ello el docente dará las indicaciones de cómo actuar en ciertas situaciones y las reacciones que debe aprender a realizar.

Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿Utiliza su cuerpo como medio de comunicación con los gestos?			





Actividad N° 3

Tema: La familia



<http://mejorconsalud.com/como-mejorar-la-relacion-en-familia/>

Objetivo: Conoce las reacciones de su familia y las trasmite cuando siente alegría tristeza emociones que son demostradas con su cuerpo llegando hacer creativo e imaginativo.

Material:

¥ Niños
¥ Docente

Edad de los Niños: 4 años

Beneficiarios: 30 niños

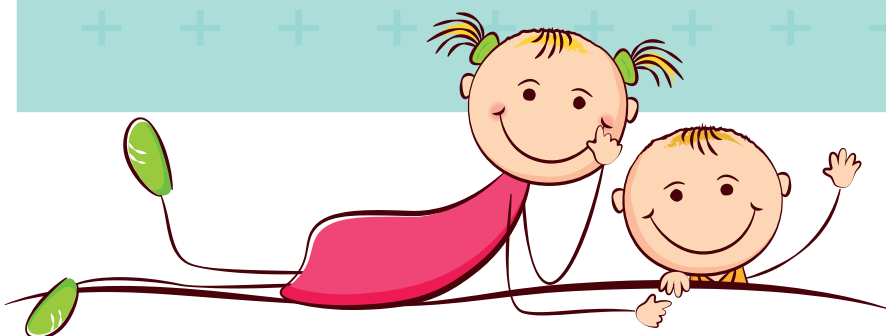
Tiempo: 25 minutos

Proceso:

A.- El docente organiza a sus niños y explica las actividades para realizar.

B.- Se hará como una carrera de relevos normal, pero cuando el jugador va a dar salida al segundo, este se suma agarrando de la mano a su compañero.

C.- Así hasta que todos están agarrados como una buena familia.





D.- Cada uno de los grupos que lleguen a la meta habrán cumplido sus tareas.

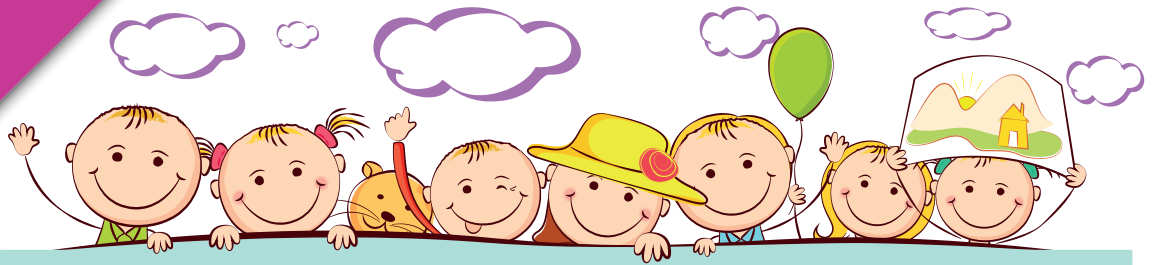
Variaciones:

- ✓ El docente conoce las capacidades y habilidades de cada uno de sus niños y les organiza de acuerdo a su potencial y habilidades.
- ✓ Para ello el docente dará las órdenes de cómo trabajar con sus compañeros.

Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿El lenguaje de los gestos permite que el niño exprese sus sensaciones y pensamientos afectivos llegando a una comunicación?			





Actividad N° 4

Tema: El lazarillo



[http://xarxanet.org/ infantils-que-transmeten-valors](http://xarxanet.org/infantils-que-transmeten-valors)

Objetivo: Desarrolla las capacidades de orientación que le permite aprender por medio de sus sentidos creando e imaginando.

Material:

¥ Niños
¥ Docente
¥ Pañuelo.

Edad de los Niños: 4 años

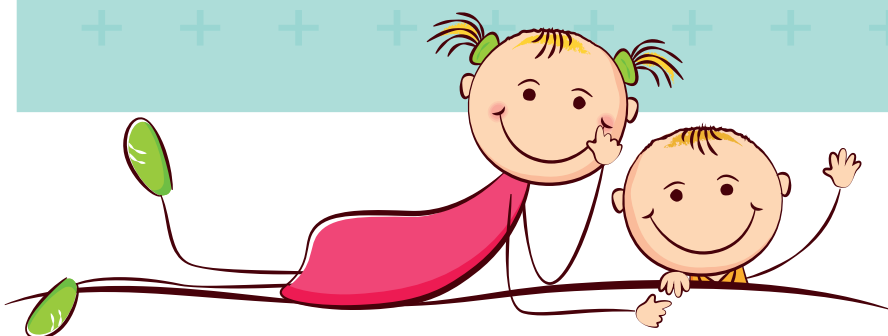
Beneficiarios: 30 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

A.- El docente organiza a sus niños y explica las actividades para realizar.

B.- El que corre va con los ojos tapados y su equipo tiene que ir indicándole.





- C.- Cuando vuelve entrega el pañuelo al siguiente.
D.- El juego finaliza cuando termina el primer equipo.

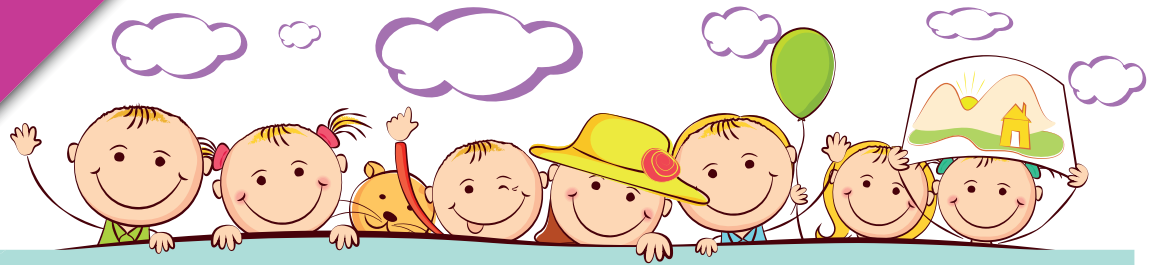
Variaciones:

- ✓ El docente conoce las capacidades y habilidades de cada uno de sus niños y les organiza de acuerdo a su potencial.
- ✓ Para ello el docente dará las órdenes de cómo trabajar con sus compañeros.

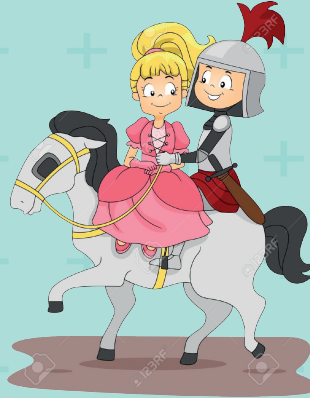
Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿Los gestos que utiliza el niño son para manejar emociones que no quiere expresar?			





Actividad N° 5.
Tema: Caballero caballo princesa



http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/princesa_y_caballero.html

Objetivo: Desarrolla su imaginación y su creatividad demostrando la facilidad para poder ejecutar a cada uno de los personajes.

Material:

¥ Niños
¥ Docente
¥ Cuento.

Edad de los Niños: 4 años

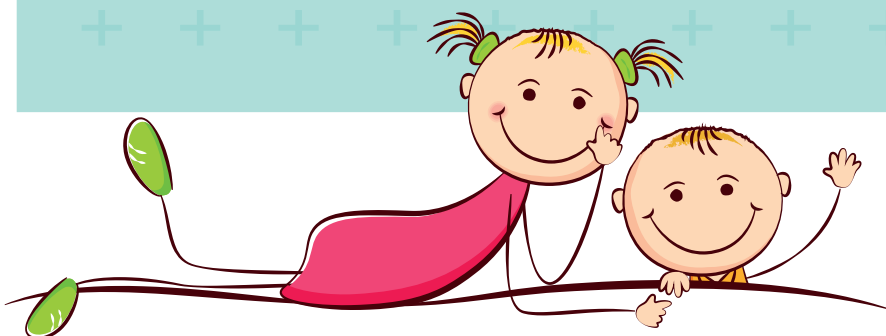
Beneficiarios: 30 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

A.- El docente organiza a sus niños y explica las actividades para realizar.

B.- Todos sentados en círculo se distribuyen los personajes alternativamente, caballero, caballo, princesa, caballero, caballo... y se sitúa el profesor en el centro.





C.- Comienza el juego cuando el profesor cuenta una historia y cada vez que mencione uno de los personajes, todos los que tengan ese personaje tendrán que cambiarse de sitio.

D.- El profesor también ocupará uno y el que se quede sin sitio continua el cuento.

E.- Podemos añadir más personajes o inventar otros.

Variaciones:

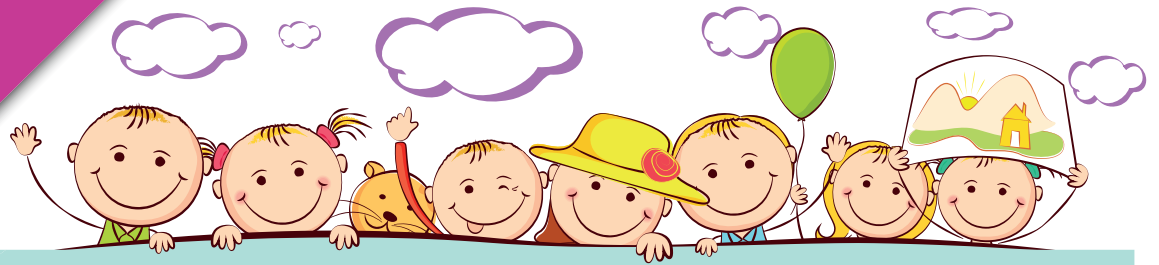
✓ El docente conoce las capacidades y habilidades de cada uno de sus niños y les organiza de acuerdo a su potencial.

✓ Para ello el docente dará las órdenes de cómo trabajar con sus compañeros.

Evaluación:

PREGUNTA	EN PROCESO	INICIADA	ADQUIRIDA
¿Cuándo los niños expresan sus gestos son el resultado de su estado de ánimo con las personas o situaciones?			





BIBLIOGRAFIA

RODRIGUEZ. (1999). Creatividad. Venezuela: Ed. Facultad Humana.

PESUT. (1990). Pensamiento e invocar a la creatividad. México: Ed. Densford.

