



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

MANUAL

**“Juego e Inteligencia
Interpersonal”**

AUTORA

Acurio Carvajal Erica Susana

COAUTOR

Mgs Santiago Torres

RIOBAMBA – ECUADOR

2017



<https://es.dreamstime.com>

INDICE DE CONTENIDOS

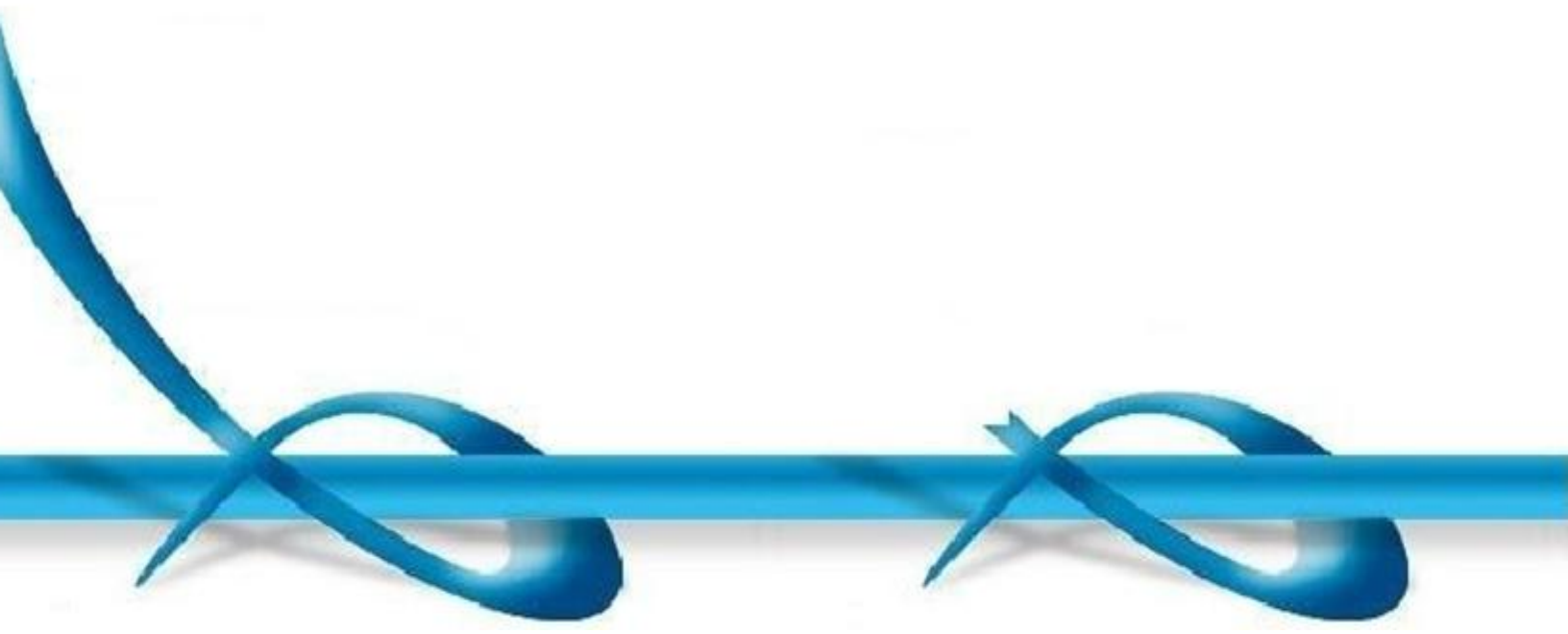
	Pág
Portada	1
Índice de contenidos	2
Presentación	3
Objetivos	4
Estructra curricular	5
Introducción	6
Actividades lúdicas sensoriales	15
Juegos mediante ejercicios motrices	30
Juegos mediante ejercicios Sociales	47



PRESENTACIÓN

Este manual permitirá que el juego fomente el desarrollo de la Inteligencia Interpersonal de los Niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga”, este manual se basa en que el juego ocupa un lugar muy importante en la vida de los niños. Para Vigotsky el juego es el escenario donde los niños reproducen y recrean los conocimientos que tienen del mundo que los rodea, considerándolo como un factor básico del desarrollo de sus habilidades.

Los juegos de construcción son actividades en cuyo contenido se propicia la creación y el desarrollo de habilidades espaciales y motoras, reafirma hábitos, enseña a los niños a desarrollar a variar sus ideas y se apoyan fundamentalmente en las habilidades que los niños han adquirido en actividades programadas de construcción.



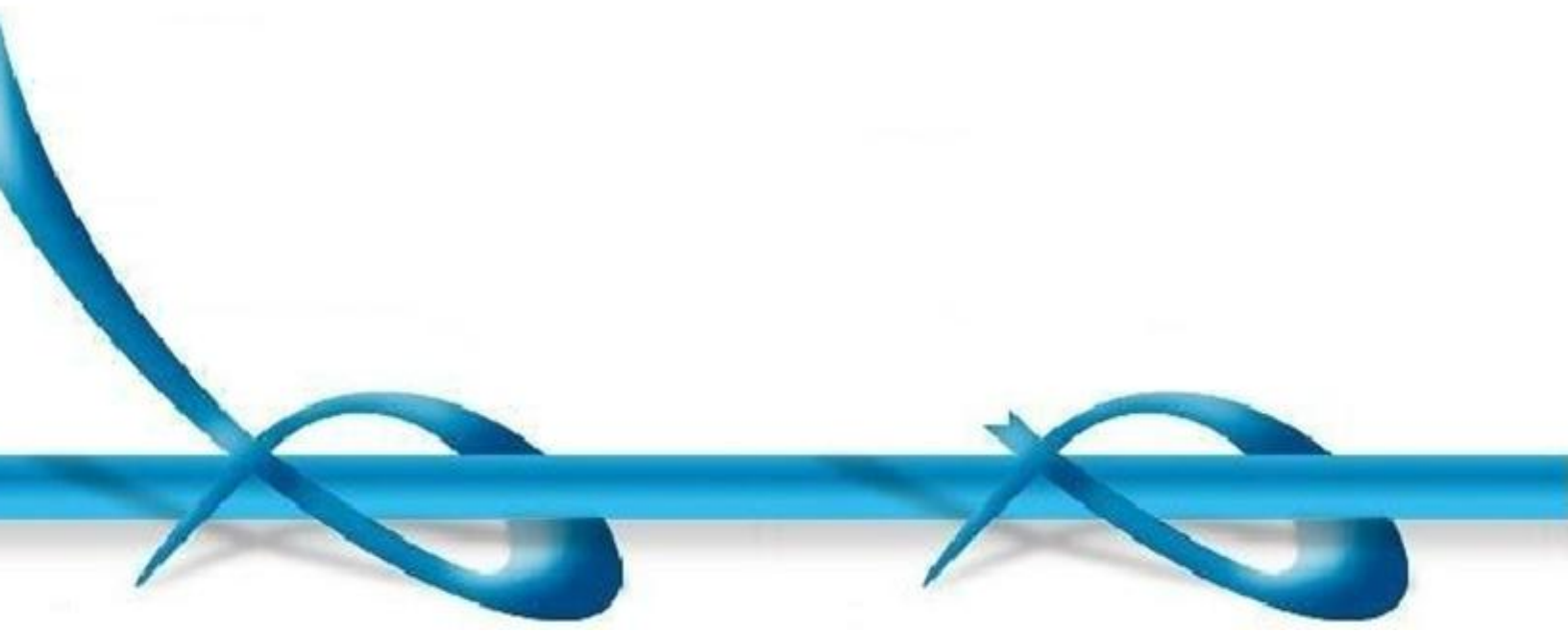
OBJETIVOS

Objetivo General

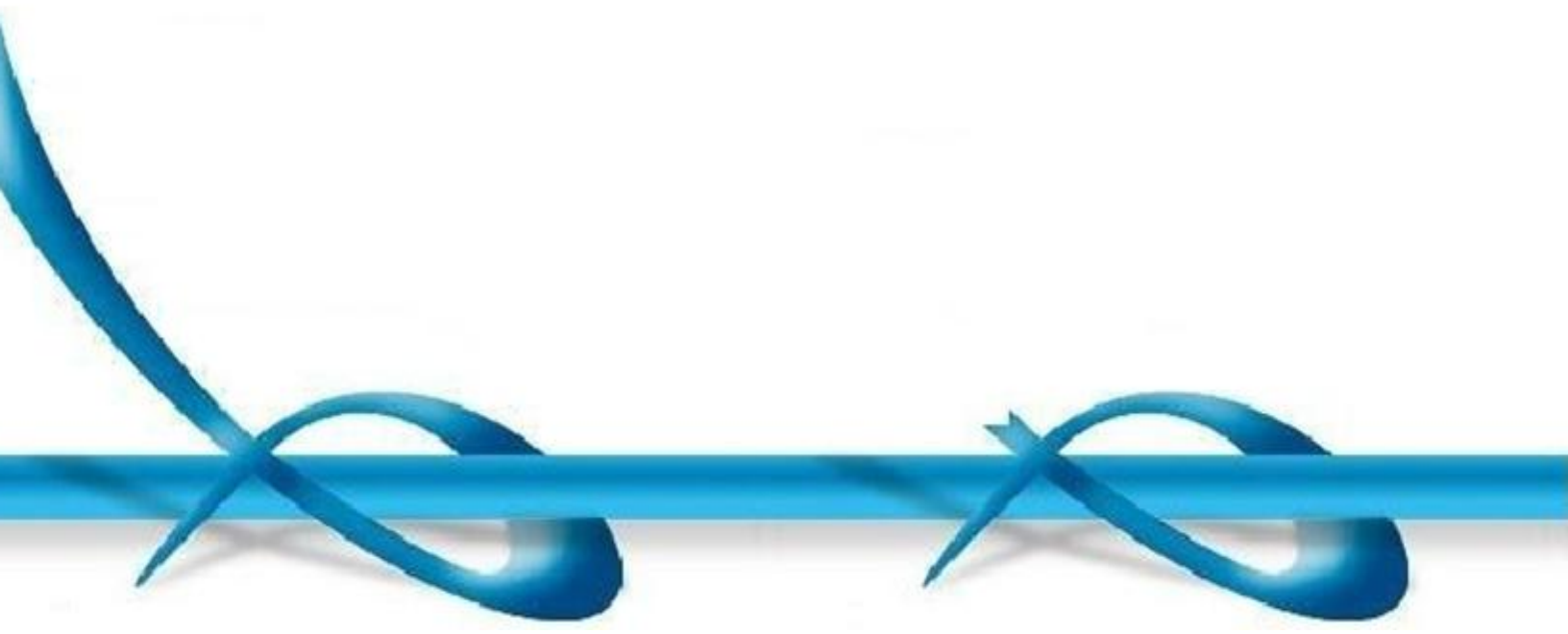
Diseñar y aplicar un manual de juegos para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

Objetivos específicos

- Implementar juegos sensoriales para desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016
- Determinar juegos motores para desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba.
- Establecer juegos sociales para desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.
- Diseñar y aplicar un manual de juegos para que fortalezca y desarróllela inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.



ESTRUCTURA CURRICULAR



INTRODUCCIÓN

En el año 2002, se publicó el referente curricular para la Educación Inicial “Volemos Alto: Claves para cambiar el mundo”, en el cual se planteó partir de objetivos generales para que cada institución elabore su propio currículo y logre la concreción a nivel de aula.

Este referente entregaba matrices de objetivos generales para promover la autonomía curricular, sin embargo, en la práctica, estos objetivos resultaron amplios dado que estaban planteados hasta los 5 años, sin llegar a detallar las particularidades propias de cada etapa de desarrollo en los primeros años de vida.

A partir de este referente, hasta 2007, se elaboraron diferentes propuestas de implementación, dando origen a cinco documentos curriculares¹ formulados por diversas instituciones responsables del servicio en este nivel educativo. A pesar de que estos intentaron mantener los fundamentos del Referente Curricular, basándose en los siete objetivos generales, se observa que se alejaron de la propuesta esencial del Referente, evidenciándose una heterogeneidad de aprendizajes propuestos en cada currículo publicado; cada uno respondía a distintas exigencias y expectativas que podían afectar a la equidad e igualdad de oportunidades de los niños.

El modelo y diseño curricular de la Educación Infantil Familiar Comunitaria (EIFC), también constituye un elemento fundamental en la construcción del Currículo de Educación Inicial. El modelo de atención, cuidado y formación de los niños que plantea el EIFC se sustenta en la experiencia vivencial, y se realiza con la participación de las familias y comunidades.



Además, este busca el desarrollo de las lenguas, los saberes y conocimientos ancestrales rescatando la memoria colectiva y fortaleciendo identidad cultural, autoestima y autonomía.

Características del diseño curricular

- **Coherencia:** en la elaboración de los diferentes apartados es necesario considerar los fines y los objetivos de la Educación Inicial, sus ideas fundamentales y sus concepciones educativas.
- **Flexibilidad:** la propuesta tiene un carácter orientador que admite diferentes formas de ejecución y la utilización de diversos materiales de apoyo curriculares, que permitan su adaptación a los diferentes contextos nacionales.
- **Integración curricular:** implica mantener equilibrio de los conocimientos curriculares para lograr la formación integral, considerando los ámbitos del sentir, pensar y actuar de los niños en sus procesos de aprendizaje.
- **Progresión:** porque las destrezas descritas en los diferentes años de edad, que abarca esta propuesta, han sido formuladas con secuencialidad y gradación determinando alcanzar diferentes niveles de dificultad.
- **Comunicabilidad:** es indispensable enfatizar en la claridad de los enunciados para facilitar su comprensión y apropiación.



Caracterización de los ejes de desarrollo y aprendizaje

Eje de desarrollo personal y social

Este eje integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas, promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomentando la construcción adecuada de su autoestima e identidad, como parte importante de una familia, de una comunidad y de un país. También considera aspectos relacionados con el establecimiento de los primeros vínculos afectivos, propiciando interacciones positivas, seguras, estables y amorosas con la familia, otros adultos significativos y con sus pares.

Además, considera el paulatino proceso de adaptación y socialización del niño que propicia la empatía con los demás, así como la formación y práctica de valores, actitudes y normas que permiten una convivencia armónica.

Forman parte de este eje para el subnivel Inicial 1 el ámbito de vinculación emocional y social y para el subnivel Inicial 2 el de identidad y autonomía y convivencia.

Eje de expresión y comunicación

En torno a este eje se consolidan procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás.

Además, se consideran como fundamentales los procesos relacionados con el desarrollo de las habilidades motrices. El niño, partiendo del conocimiento de su propio cuerpo, logrará la comprensión e interacción con su entorno inmediato.

Para el subnivel Inicial 1 de este eje se derivan los ámbitos de manifestación del lenguaje verbal y no verbal, y exploración del cuerpo y motricidad; para el subnivel Inicial 2, los ámbitos de comprensión y exploración de lenguaje, expresión artística y expresión corporal y motricidad.

Juegos Sensoriales

Los Juegos sensoriales son ejercicios que contribuyen a desarrollar los sentidos de los niños y niñas son importantes porque producen experiencias sensoriales, potencian la creatividad y desarrollan habilidades. Son una herramienta de gran ayuda en la transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Para Flores, Marisol docente del Centro Educativo “Paula Montal” manifiesta que los juegos sensoriales son actividades divertidas, que ayudan al desarrollo de los sentidos y sirve como un medio en los distintos aprendizajes.

Las definiciones anteriormente expuestas nos permiten desarrollar el aspecto emocional, creativo, funcional y cognitivo en el individuo las mismas que nos acercan a analizar de manera general que:

El juego sensorial es una actividad alegre, divertida que contribuye al desarrollo de los sentidos para potenciar habilidades, creatividad como también cognitivo y formativo sin olvidar nunca su faceta de diversión.

Desde la perspectiva de esta investigación se puede afirmar que el juego sensorial sirve como una herramienta para promover la formación de individuos integrales con las competencias necesarias para aprender lúdicamente.

El juego en su expresión más amplia (formativa, recreativa) brinda a los niños la posibilidad de analizar, interpretar, crear y reflexionar sobre el entorno al cual pertenece es un factor determinante para potenciar su crecimiento y desarrollo personal.

Características del juego sensorial

Si nos adentráramos en las características del juego sensorial con algunas referencias propuestas por varios docentes se intentará dar una visión descriptiva e integradora analizando concordancias y divergencias que nos facilite una aproximación a la categorización del juego, así tenemos las siguientes particularidades:

El juego sensorial es una actividad divertida a la vez, motivadora.

El juego sensorial es independiente del mundo exterior. Es eminentemente subjetivo.

El juego sensorial es interesado, ya que busca fines exclusivos para favorecer determinados aprendizajes.

El juego sensorial se desarrolla en determinado tiempo y espacio. El juego sensorial crea orden y disciplina (Arráez, 2000).



Juegos Motrices

Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria. Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Características motrices de los niños de 2 a 3 años.

En esta etapa infantil las principales características de los niños son:

1. Disminuye la globalidad en el gesto.
2. Perfecciona la ejecución de la carrera dándole fluidez y soltura. Cambia de velocidad y se detiene eficientemente.
3. Sube escaleras alternando los pies sin apoyo ni ayuda.
4. Transporta y arrastra objetos de mayor tamaño, individual y colectivamente.
5. Salta en profundidad desde alturas mayores. Salto horizontal sin impulso y con pies juntos. Intenta utilizar el desplazamiento previo al salto aunque corta la secuencia del movimiento.
6. Lanza sin control sobre la cabeza o desde abajo, aunque con cierta dirección.
7. Recibe con piernas juntas a un pase justo acercando la pelota al cuerpo.
8. Intenta correr y patear la pelota.
9. Pasa sobre tacos a 20 cm de distancia (Gutiérrez, 1989).



Los juegos motrices en los niños de 3 a 4 años

Entre los 3 y 4 años los juegos motrices son variados y de gran ayuda en el desarrollo psicomotriz infantil. Realiza construcciones de cubos en equilibrio y empieza a tener cierta destreza en la coordinación visomotora jugando a apilar, juntar, encajar, hacer rodar, mostrando además un gran interés por estas actividades. Entre los juegos que más se realizan en estas edades encontramos los juegos de equilibrio con la carretilla o el triciclo, juegos con pelota, juegos de correr, juegos de patear objetos o juegos de dar volteretas. También empieza a dibujar y pintar con un carácter claramente lúdico (Boulch, 1995).

Juegos Sociales

Es una de las fuerzas socializadoras más grandes cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos (Aisanuk, 2001).

Un juego social es un juego que se practica entre dos o más personas, frecuentemente en ambientes cerrados o techados, que básicamente incluye los juegos de salón y los de mesa, y que no incluye los juegos deportivos en los que mayoritariamente influye la habilidad física y el esfuerzo muscular. Los juegos sociales se oponen a aquellos que pueden practicarse en soledad, o sea a aquellos en los que hay un único jugador en competencia, como por ejemplo el solitario de cartas, el rompecabezas, el crucigrama o juego de palabras.



El juego social y la comunicación de los niños.

El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. En consecuencia, el juego de práctica o de simulación es social cuando participa más de un niño.

Saltar la cuerda solo en la obscuridad de un sótano de casa, es una actividad sensoriomotora solitaria; saltar la cuerda en el patio con otros, aguardando turnos para saltar y cantando, es una actividad cooperativa o social. Por la misma razón, algunas de las raíces de la personalidad y de las habilidades interpersonales de los niños se encuentran en el juego social (Schwarz, 2000).

La interacción y socialización del niño

El juego social promueve gran cantidad y variedad de relaciones entre los jugadores. Progresivamente se va otorgando sentido a las actuaciones de los demás, a partir del conocimiento de las propias emociones. El juego representa una experiencia de socialización importante porque en él se dan los conflictos asociados a los grupos humanos y se aprenden las habilidades sociales para gestionarlos. La experiencia de pertenencia a un grupo de iguales se da por primera vez en la escuela, donde se establece una relación y un contexto comunicativo muy diferente al familiar, que favorece:

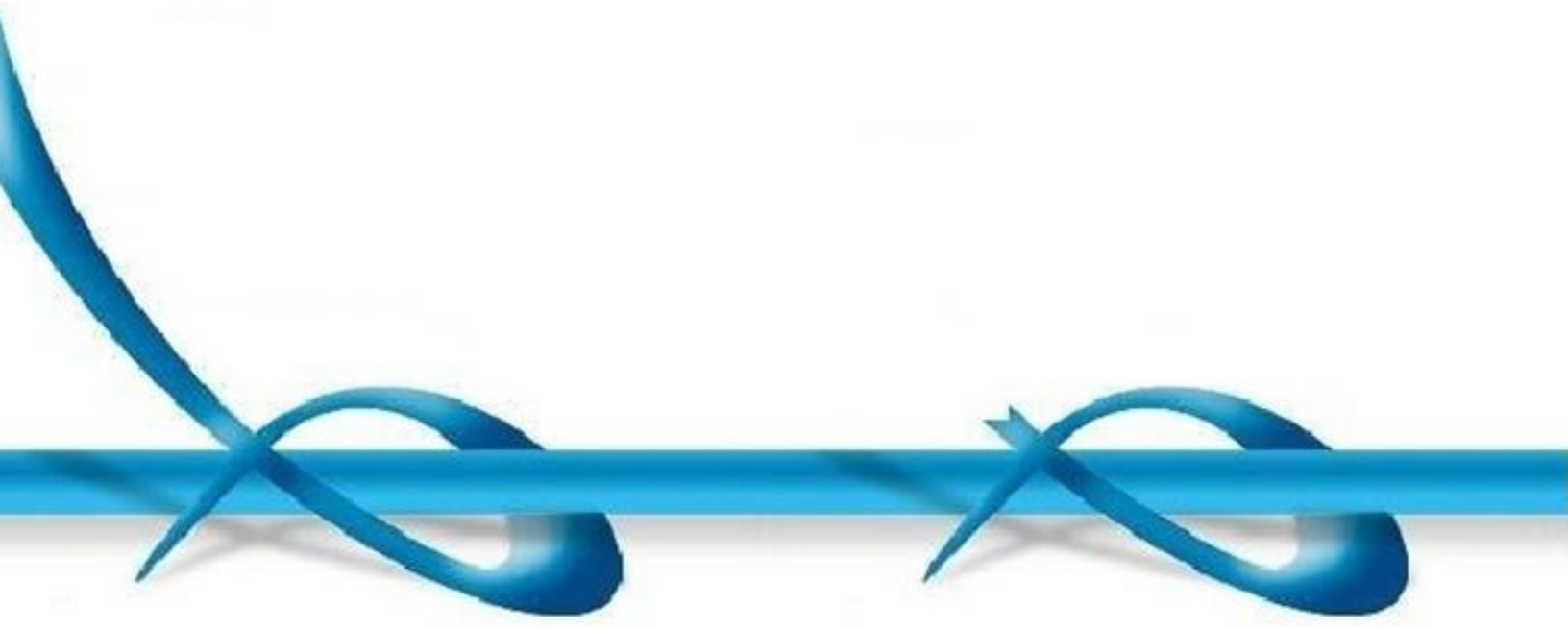
- Un conocimiento de los demás y de sí mismo en relación con los otros.
- Un conocimiento de las reglas morales que rigen los contextos
- Un conocimiento de los tipos de relaciones desde un punto de vista convencional



El juego infantil constituye la acción en la que el niño o la niña satisfacen su necesidad de aprender. Esto no quiere decir que el juego acompañe a la acción de aprender y que ambas sean dos realidades paralelas o interrelacionadas, significa que juego y aprendizaje forman un todo indisoluble.

Los niños y niñas tienen la capacidad lúdica asociada a cualquier acción que realizan debido, posiblemente, al esfuerzo que supone el aprendizaje en los primeros dos o tres años de vida. Sin una motivación producida por la vivencia placentera de su tarea sería impensable que pudieran desarrollar tal cantidad y variedad de aprendizajes en tan corto espacio de tiempo. La necesidad de aprender se satisface con el placer que proporcionan las actividades de descubrimiento, así las tensiones producidas en la realización de la propia actividad y la vivencia lúdica se retroalimentan implicando el desarrollo de los aspectos físicos y emotivos del niño o niña que juega.

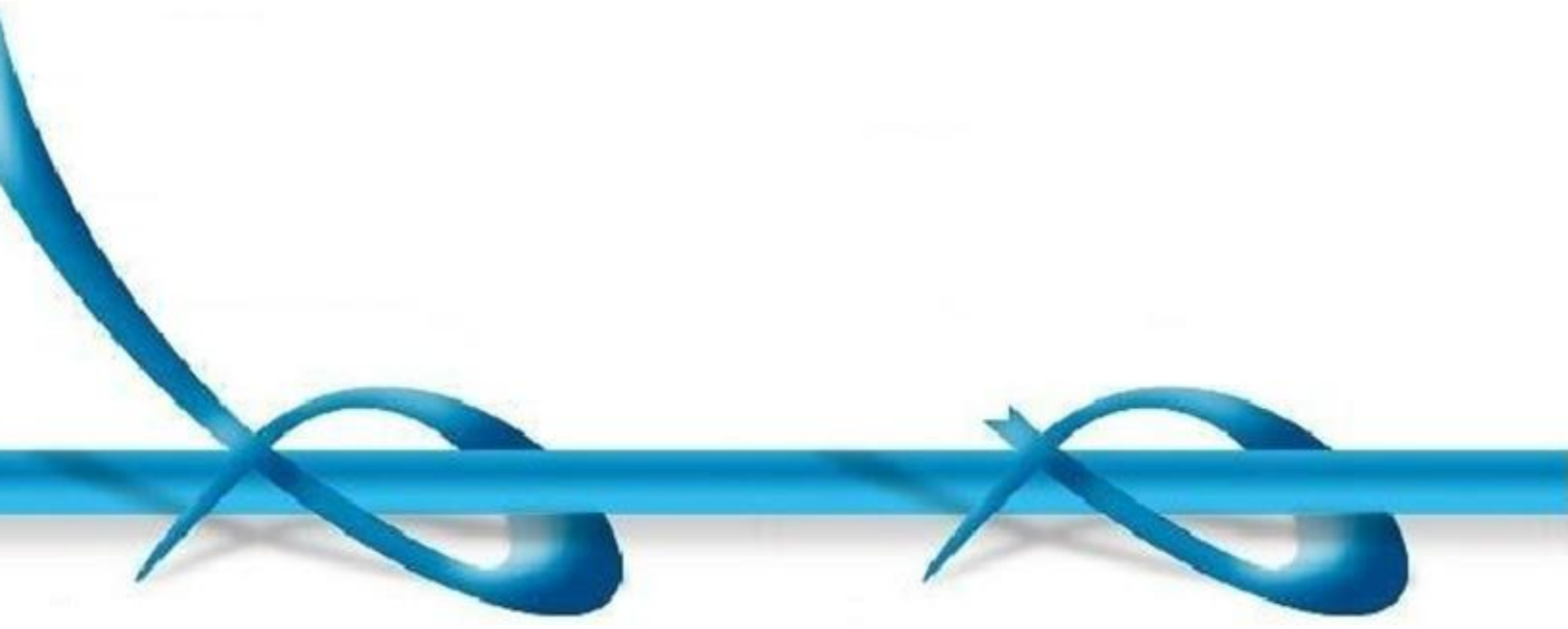
Resulta imposible separar los ámbitos de la personalidad y del conocimiento durante el juego porque el sujeto se implica en su realización de una manera plena. Prueba de ello la encontramos en el ensimismamiento y el deleite que se observa en determinados momentos cuando el niño o la niña juegan solos o juegan en grupo. El resultado esperado en la maduración es conseguir un equilibrio entre las diversas facetas o ámbitos de la personalidad humana, y a la educación le corresponde la intervención para el desarrollo de las capacidades en cada uno de los ámbitos (Palacios, 2005).



Actividades lúdicas sensoriales



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"



1. LOS CONOS DE COLORES.



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante el reconocer colores y trabajar en equipo para que el niño ponga interés en colaborar en actividades que realizan con otros niños.

FUNDAMENTO

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida, por tanto, son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor, aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil. Usando los sentidos visuales, y táctiles.

MATERIALES

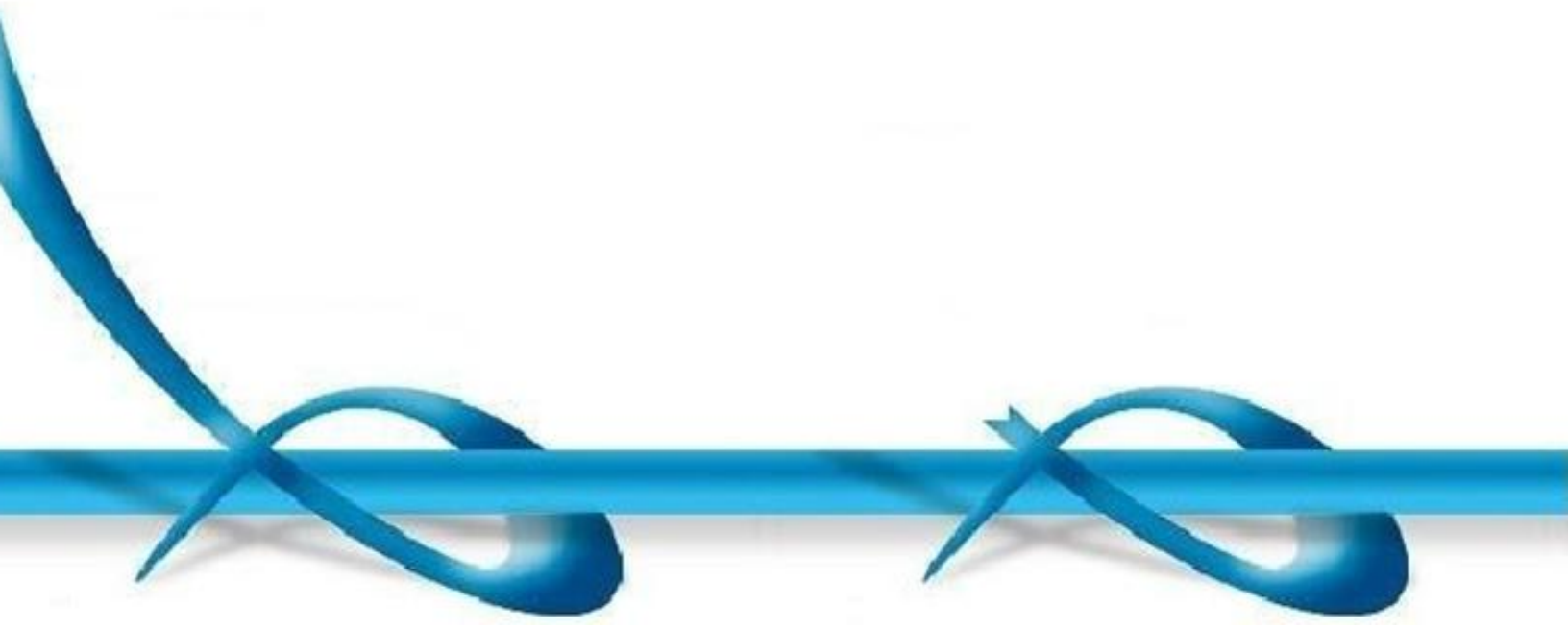
- 7 pares de conos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Se alinean 7 conos de diferentes colores en una mesa.
- En una caja se tienen los otros 7 conos.
- Los niños deben buscar la pareja de cada cono que está en la mesa y colocarlo al frente

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se relaciona fácilmente con los otros niños			
Demuestra interés en colaborar en la actividad			



2. CONSTRUIR TORRES CON BLOQUES



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante la construcción de bloques de colores para observar si el niño practica algunas normas básicas de comportamiento.

FUNDAMENTO

El juego sensorial permite el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, ayudan al mejoramiento emocional, social y pedagógico los cuales son fundamentales en el ámbito escolar y personal de niños y niñas

MATERIALES

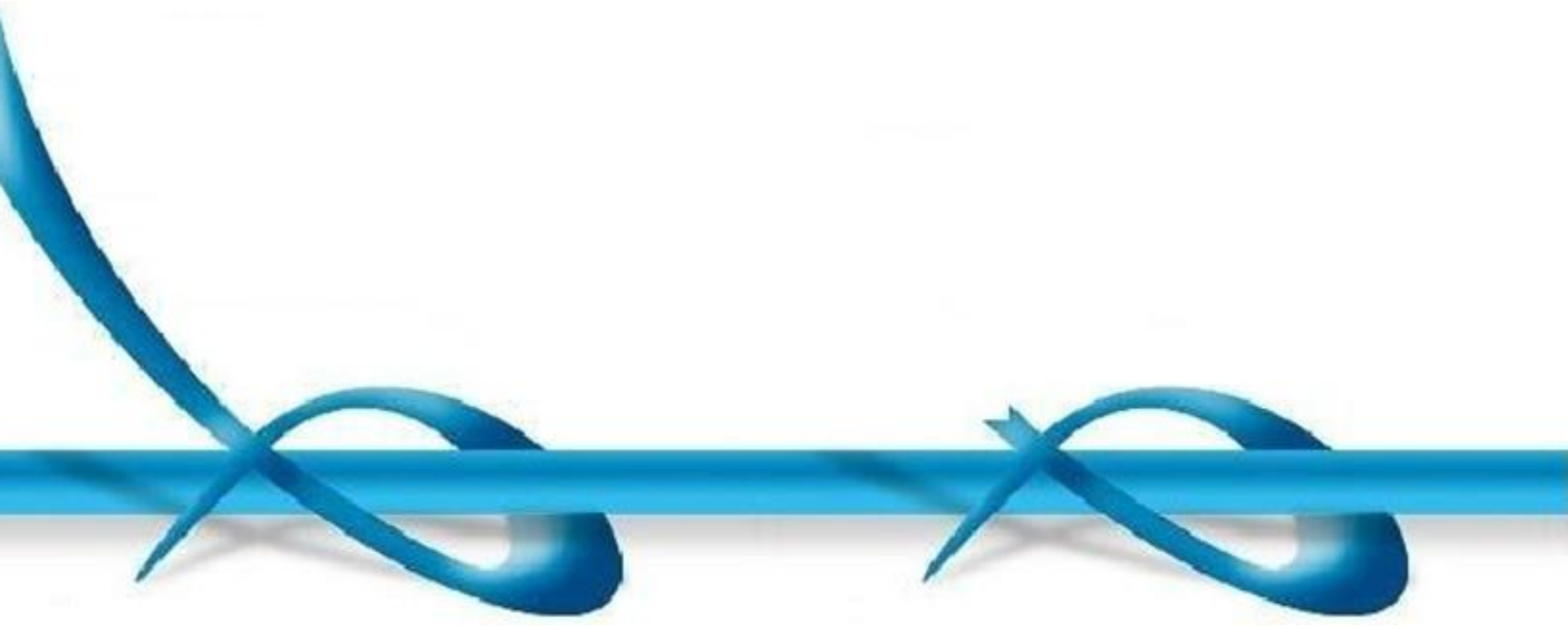
- Maderas de colores cuadriculadas
- Bloques de colores

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Utilice un juego de dominó o bloques de madera
- Muéstrelle al niño cómo realizar torres colocando las piezas una encima de la otra
- Incremente progresivamente la altura a medida que gane habilidad.
- Utilice las fichas o los bloques para hacer figuras de complejidad progresivamente mayor y que requieran una mayor coordinación.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Practica algunas normas básicas de comportamiento.			
Se relaciona con un mayor número de niños			



3. EL TESORO ESCONDIDO



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante la construcción de bloques de colores para observar si el niño practica algunas normas básicas de comportamiento.

FUNDAMENTO

El juego sensorial permite el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, ayudan al mejoramiento emocional, social y pedagógico los cuales son fundamentales en el ámbito escolar y personal de niños y niñas

MATERIALES

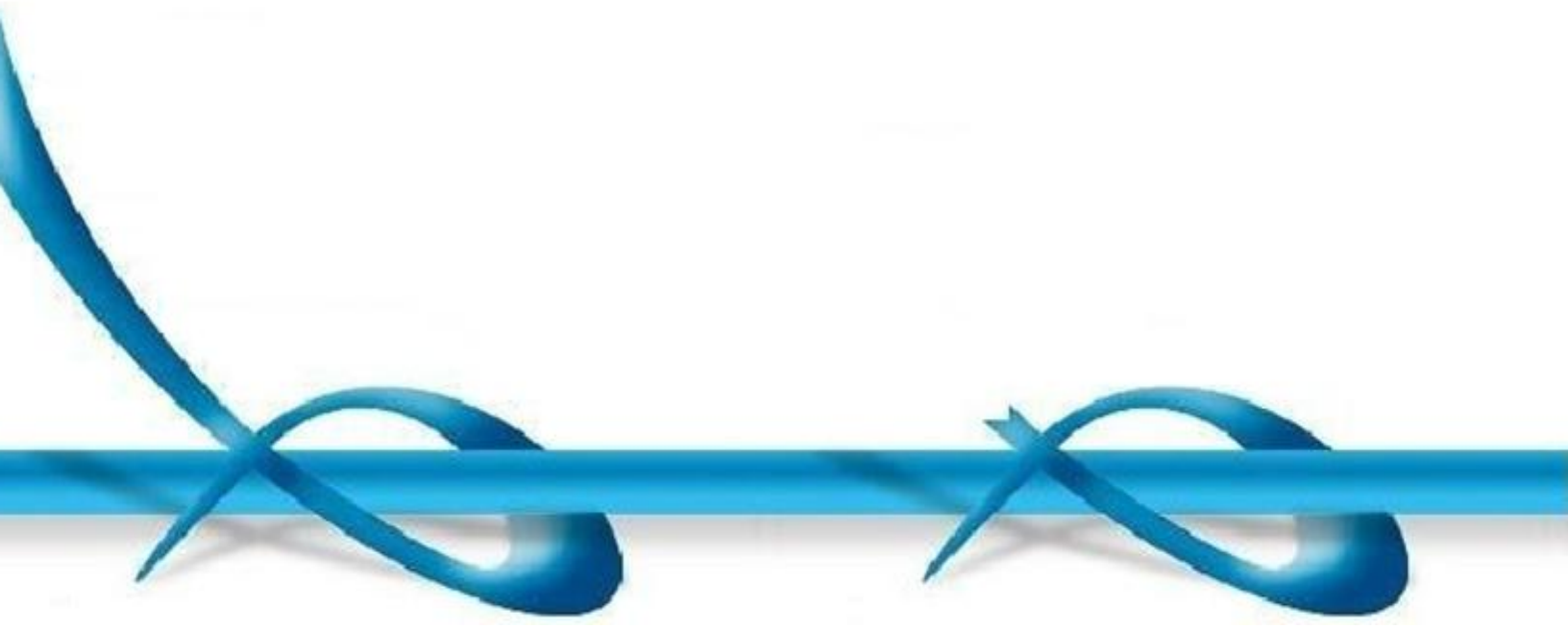
- Juguetes,
- Material escolar,
- Materiales procedentes de la naturaleza (rocas, hojas de árboles, ramas, frutas)
- Cajas de zapatos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- El docente e colocará un objeto dentro de cada caja y hará que los niños vayan metiendo la mano en las cajas por turno.
- Cuando un jugador saca la mano de una caja, la maestra apuntará en un papel lo que el niño cree que hay dentro de ella.
- El docente cuidará que los jugadores no miren dentro de las cajas.
- Cuando todos los niños y niñas han pasado por todas las cajas, éstas se abren y a los jugadores se apunta un punto por objeto acertado.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Establece vínculos con los niños de su entorno			
Se relaciona con un mayor número de niños			



4. JUEGO DE LAS MANOS



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante esta actividad lúdica sensorial táctil, para observar si tiene agrado o desagrado por esta actividad.

FUNDAMENTO

El juego sensorial permite el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, ayudan al mejoramiento emocional, social y pedagógico los cuales son fundamentales en el ámbito escolar y personal de niños y niñas

MATERIALES

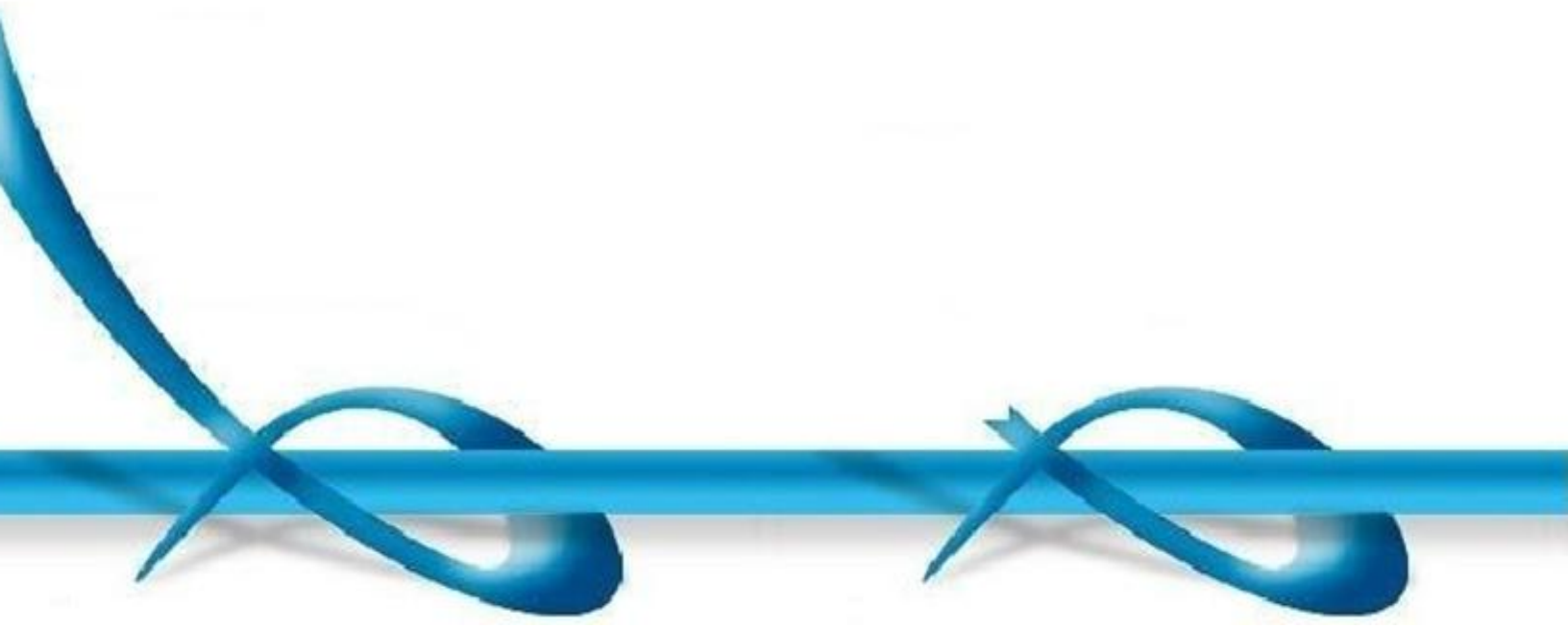
- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- A este juego se juega por parejas, que se colocan uno frente al otro.
- Un niño coloca las manos hacia arriba y el otro coloca las suyas encima de las manos del otro jugador, hacia abajo.
- El juego consiste en que el niño que tiene las manos debajo intentará golpear con una de sus manos el dorso de alguna de las manos del otro jugador.
- La mano con la que puede intentarlo será de su elección.
- El niño que tiene las manos arriba deberá evitar que le golpeen alguna o las dos manos.
- Si lo consigue, se cambian los papeles en el juego.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Identifica emociones de los niños de su entorno.			
Demuestra agrado o desagrado por esta actividad.			



5. EL RELOJ DESPERTADOR



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante esta actividad lúdica sensorial auditiva, para identificar algunas emociones y sentimientos de los niños de su entorno.

FUNDAMENTO

El juego sensorial permite el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, ayudan al mejoramiento emocional, social y pedagógico los cuales son fundamentales en el ámbito escolar y personal de niños y niñas

MATERIALES

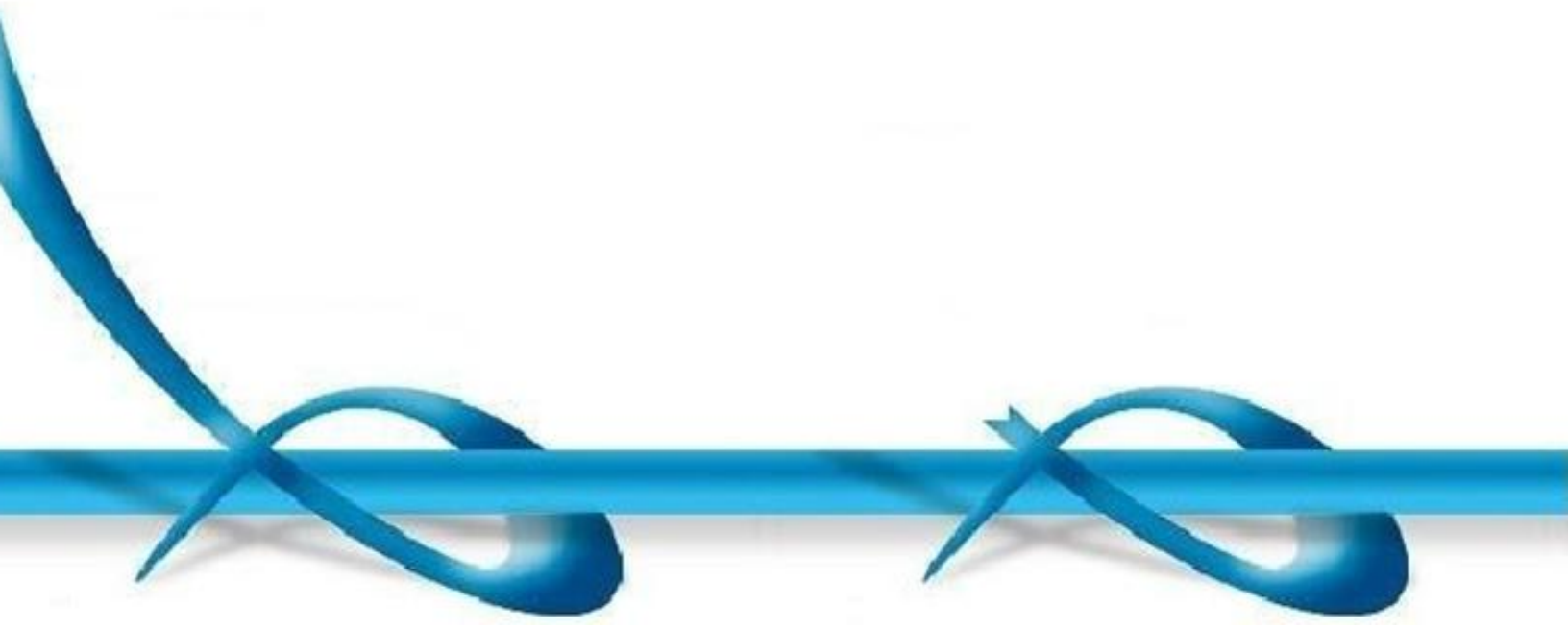
- 1 reloj despertador
- 1 globo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- A este juego se juega por parejas, que se colocan uno frente al otro.
- El docente esconde un reloj despertador con la alarma conectada para que suene en el tiempo que se acuerde entre todos los jugadores antes de empezar el juego, por ejemplo, 3 minutos.
- Ese será el tiempo que tienen los niños y niñas para descubrir el reloj
- Los niños y niñas deben de buscar el reloj y encontrarlo para ganar el juego y se podrán orientar únicamente por el sonido del reloj.
- Si el reloj suena antes de que los niños lo encuentren se ampliará el tiempo para la búsqueda

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Identifica emociones de los niños de su entorno.			
Establece vínculos con los niños de su entorno			



6. LA NATURALEZA



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante esta actividad lúdica sensorial auditiva, para identificar algunas emociones y sentimientos de los niños de su entorno.

FUNDAMENTO

El juego sensorial permite el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, ayudan al mejoramiento emocional, social y pedagógico los cuales son fundamentales en el ámbito escolar y personal de niños y niñas

MATERIALES

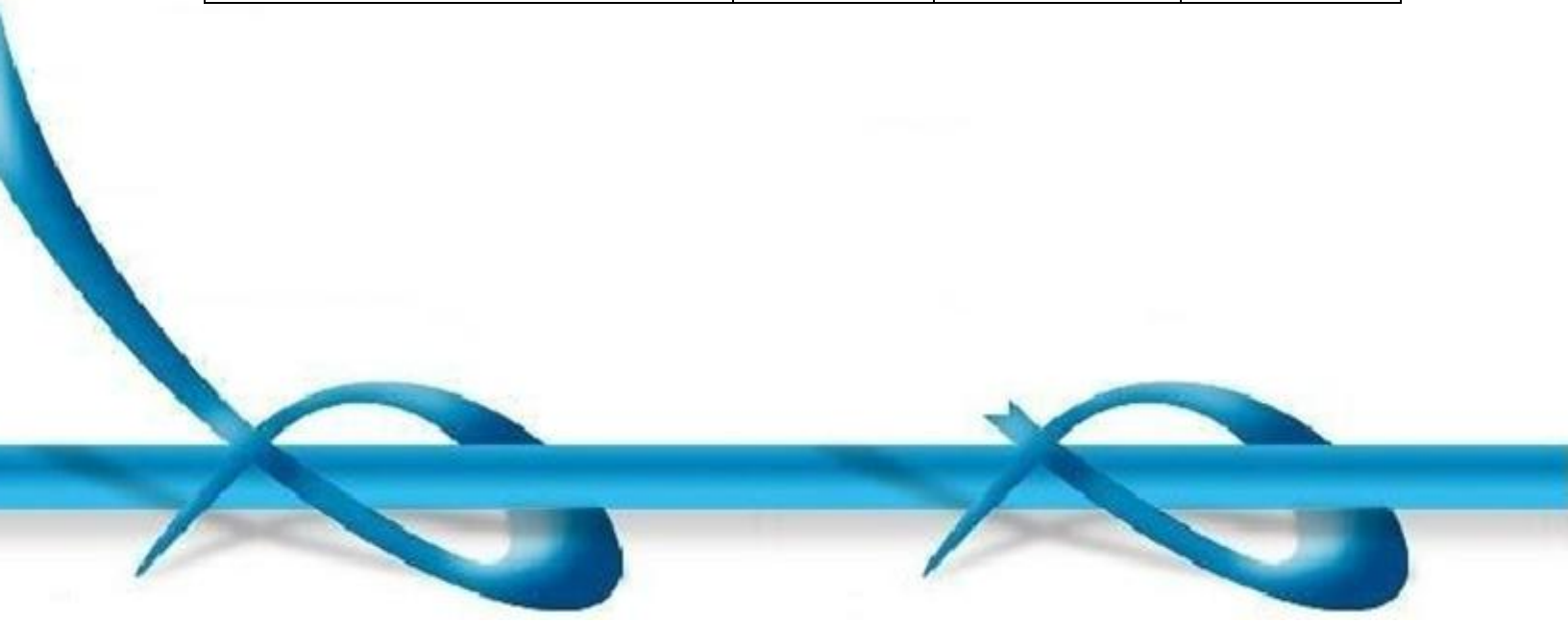
- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- El grupo debe sentarse formando un círculo, y colocarse uno detrás del otro.
- La maestra propiciará el ambiente con música relajante.
- Los niños deberán seguir las instrucciones, y además la maestra se colocara en un lugar para que los niños imiten sus acciones con las manos, de esta manera se limitará al granizo, nieve, viento o lluvia.
- El granizo será un masaje con golpes de los dedos sobre la espalda simulando la caída de los granizos con repique de dedos.
- La nieve será un masaje en la espalda ejerciendo algo más de presión sobre ésta, simulando el peso de la nieve.
- El viento será un soplo de aire del masajista sobre el cuello y las orejas del jugador tumbado.
- La lluvia será un masaje de pequeños golpecitos de los dedos sobre la espalda, simulando el golpe de la lluvia al caer.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Identifica emociones de los niños de su entorno.			
Establece vínculos con los niños de su entorno			



7. QUE OBJETO SE HA IDO



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante esta actividad lúdica sensorial visual, para fomentar la práctica de normas básicas de comportamiento.

FUNDAMENTO

El juego sensorial permite el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, ayudan al mejoramiento emocional, social y pedagógico los cuales son fundamentales en el ámbito escolar y personal de niños y niñas

MATERIALES

- Juguetes,
- Material escolar,
- Materiales procedentes de la naturaleza

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- A este juego se juega por parejas, que se colocan uno frente al otro.
- Se colocarán todos los materiales de los que dispongamos encima de una mesa, o en el suelo.
- Luego el docente irá cambiando de posición aquellos objetos que ella quiera, siempre bajo la atenta mirada de los jugadores.
- A continuación, todos los niños menos la docente se dan la vuelta y dejan de mirar a los objetos.
- Entonces la docente retira uno de ellos o lo cambia de lugar.
- A continuación, todos los niños se dan la vuelta y tratarán de acertar cual es el objeto retirado o cambiado de lugar.
- El primer niño que lo consiga será el ganador y hará de líder en la siguiente ronda.
- Consejo: es bueno cambiar de vez en cuando los objetos con los que se juega, para que los jugadores no se habitúen a ellos.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Practica normas básicas de comportamiento			
Establece vínculos con los niños de su entorno			

8. EL TREN



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante esta actividad lúdica sensorial visual, para fomentar la participación en trabajos grupales.

FUNDAMENTO

El juego sensorial permite el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, ayudan al mejoramiento emocional, social y pedagógico los cuales son fundamentales en el ámbito escolar y personal de niños y niñas

MATERIALES

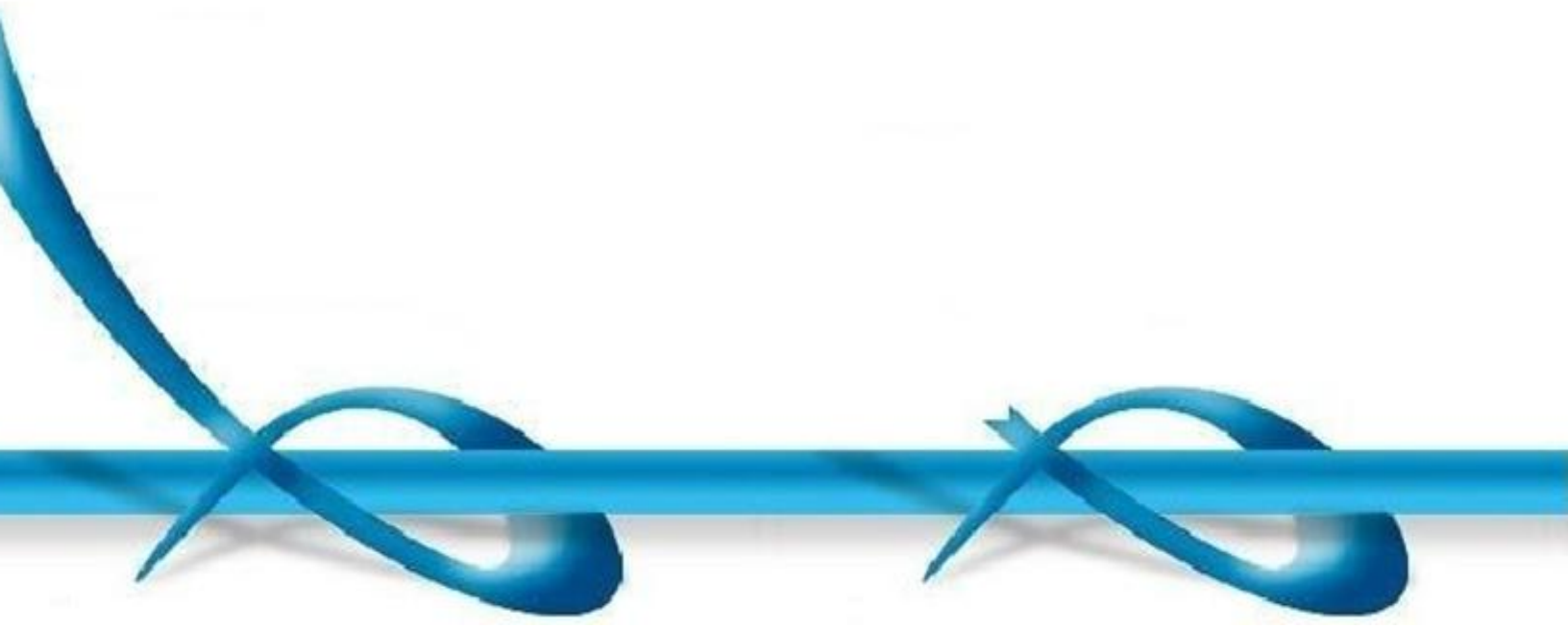
- Aros
- Sillas
- Cajas
- Colchonetas
- Aparato de música o alguien que cante una canción animada.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Se reparten todos los objetos por el espacio de juego.
- Se forma una gran fila con un jugador detrás de otro y colocan las manos sobre los hombros del que va delante.
- Al ritmo de la música o la canción cantada, la fila se mueve por todo el espacio esquivando los objetos o pasando por encima, a la derecha, a la izquierda, por debajo y todas las posibilidades que puedan ofrecer los diferentes materiales.
- Si algún niño se suelta de la fila, se incorpora al final de la misma.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Participa en juegos grupales propuestos			
Se relaciona fácilmente con los otros niños			



9. EL ARCA DE NOÉ



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante esta actividad lúdica sensorial visual, para fomentar el juego en pareja.

FUNDAMENTO

El juego sensorial permite el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, ayudan al mejoramiento emocional, social y pedagógico los cuales son fundamentales en el ámbito escolar y personal de niños y niñas

MATERIALES

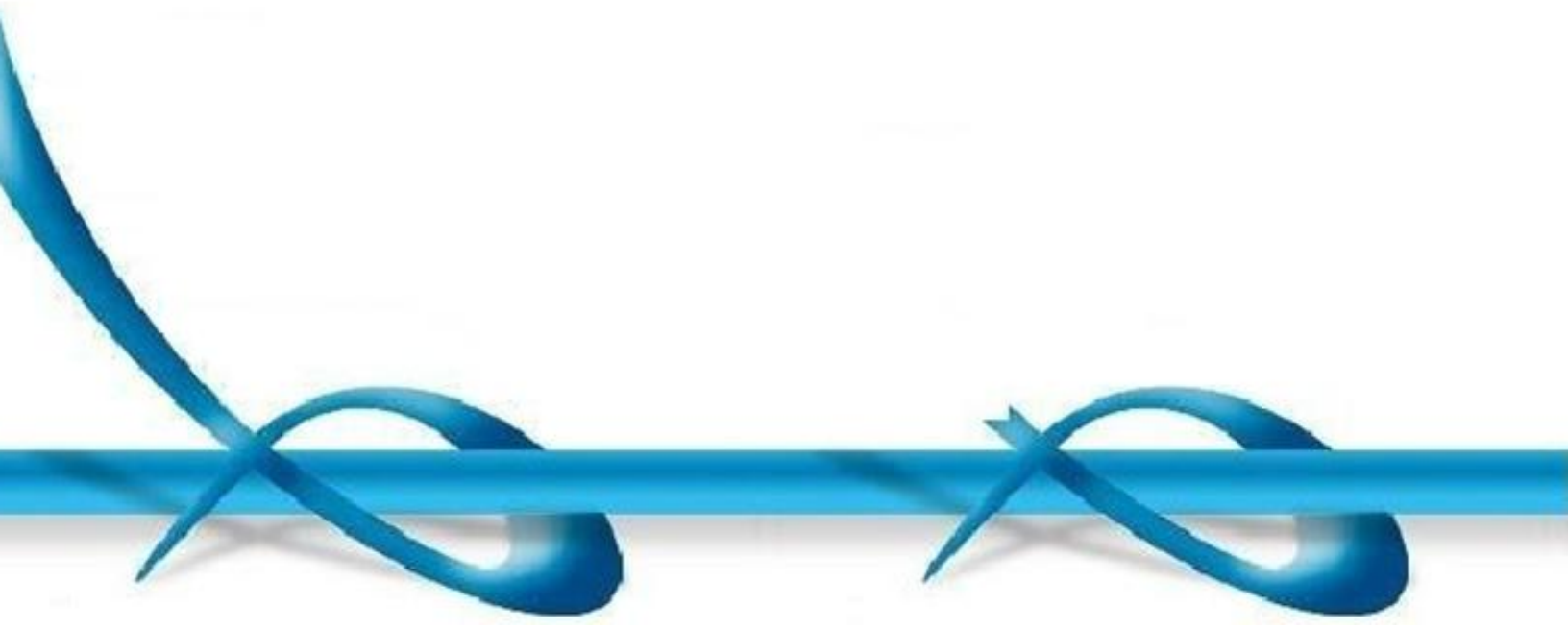
- Cartones
- Cintas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Hacemos el mismo número de cartillas que niños.
- En las cartillas se ponen, por parejas, el dibujo de animales; por ejemplo, dos cartillas con el dibujo de "perro", otras dos cartillas con el dibujo de un "gato", etc.
- Los jugadores deben desplazarse con cuidado por el terreno de juego, con los ojos vendados e imitando el nombre de su animal, secreto para el resto de los jugadores. De esta forma, los jugadores que imitan al "perro" se irán orientando por el oído y acercando entre sí; cuando se juntan, se agarran de los manos y se callan.
- Los niños y niñas que pierden esta ronda son aquellos jugadores que quedan últimos imitando a su animal.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se une en pareja para jugar			
Participa en juegos grupales propuestos.			



10. COGE LA MONEDA



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante esta actividad lúdica sensorial visual, para fomentar el interés en colaborar en actividades en conjunto.

FUNDAMENTO

El juego sensorial permite el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, ayudan al mejoramiento emocional, social y pedagógico los cuales son fundamentales en el ámbito escolar y personal de niños y niñas

MATERIALES

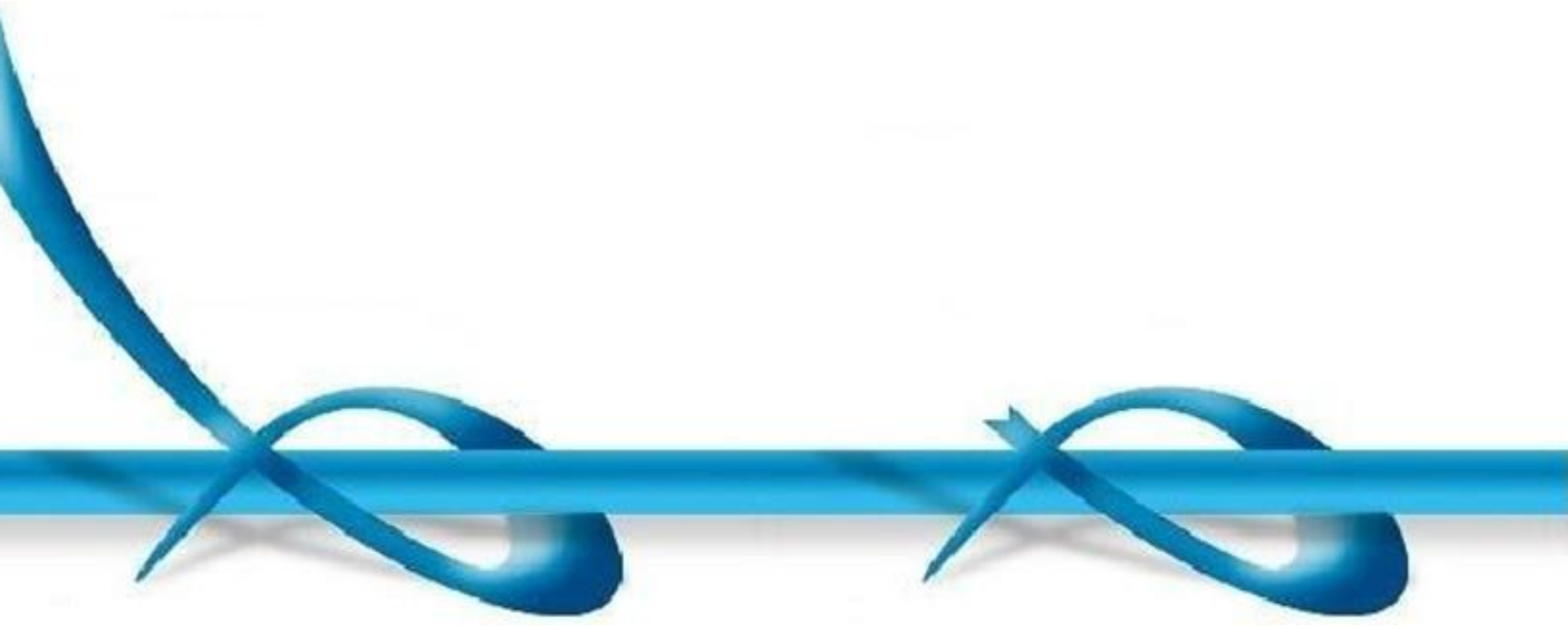
- Cartones
- Cintas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Se debe preparar una piscina con harina o gelatina.
- Se ocultará varias monedas (estas deben ser de un diámetro de 2cm) dentro de la piscina.
- Los niños ingresaran a la piscina a buscar las monedas perdidas
- El participante que más monedas haya recolectado será el ganador.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Demuestra interés en colaborar en actividades			
Participa en juegos grupales propuestos.			



Juegos mediante ejercicios motrices



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"



1. EL IMÁN



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante juegos participativos para fomentar el gusto por compartir con los demás.

FUNDAMENTO

Los juegos motores tienen una gran evolución en los primeros años de vida y se prolongan durante toda la niñez y adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas habilidades motrices a la vez que les permiten desarrollar relaciones saludables con sus semejantes.

MATERIALES

- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- EL IMÁN 1: Se ubican de a dos. frente a frente
- Entonces la mano de uno se pone a 10 cm. aproximadamente de la cara del otro e imaginan que la mano tiene cierto tipo de imán.
- Donde vaya la mano de uno, va la cara, y como consecuencia todo el cuerpo del otro.
- Y juegan libremente desplazándose, agachándose, enrollándose... etc.
- EL IMÁN 2: Se ubican de a dos. Se ponen frente a frente
- Imaginan que existe un imán ubicado en el centro del pecho, entonces uno guía al otro
- Mediante una señal del coordinador del juego, sin parar el juego, cambian de rol.
- La idea es que el que guía atiende a no chocar con el resto de los que están en el juego.
- En ambos juegos la idea es no romper el acuerdo imaginario de que los une a un imán, a una cierta distancia.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se relaciona con un número mayor de niños			
Demuestra interés por el juego			

2. ATRAPA LA PELOTA O EL GLOBO



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante juegos participativos para demostrar interés en colaborar en actividades.

FUNDAMENTO

Los juegos motores tienen una gran evolución en los primeros años de vida y se prolongan durante toda la niñez y adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas habilidades motrices a la vez que les permiten desarrollar relaciones saludables con sus semejantes.

MATERIALES

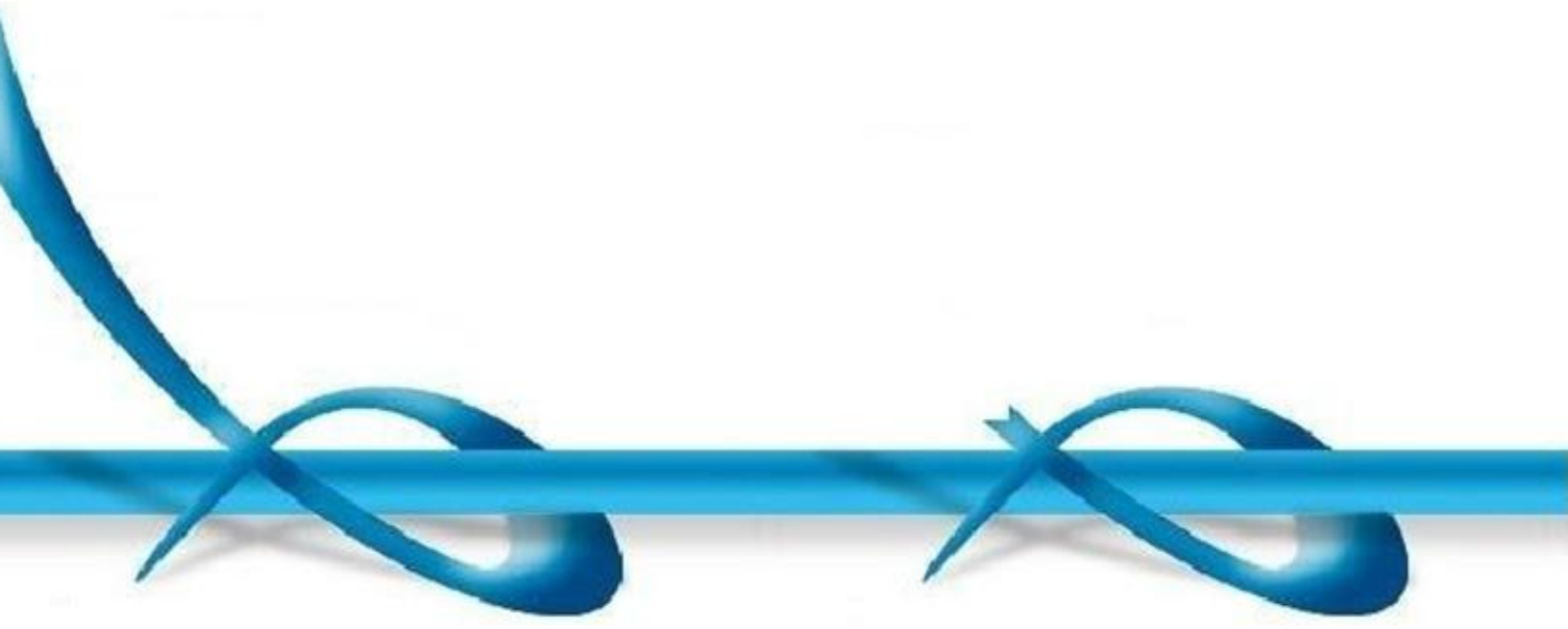
- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Atrapa la pelota o el globo dependiendo de la fuerza de los niños
- Puedes jugar a lanzar un globo o una pelota no muy pesada.
- El pequeño deberá intentar agarrarla y también debe arrojarla hacia ti.
- Para comenzar puedes usar un globo, ya que es un objeto liviano que no lo lastimará y también tiene un movimiento lento que le permite reaccionar a tiempo.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Demuestra interés en colaborar en actividades.			
Se relaciona con un número mayor de niños			



3. EL ESCONDITE DE OBJETOS



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante juegos de movimiento para fomentar la práctica de normas básicas de comportamiento.

FUNDAMENTO

Los juegos motores tienen una gran evolución en los primeros años de vida y se prolongan durante toda la niñez y adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas habilidades motrices a la vez que les permiten desarrollar relaciones saludables con sus semejantes.

MATERIALES

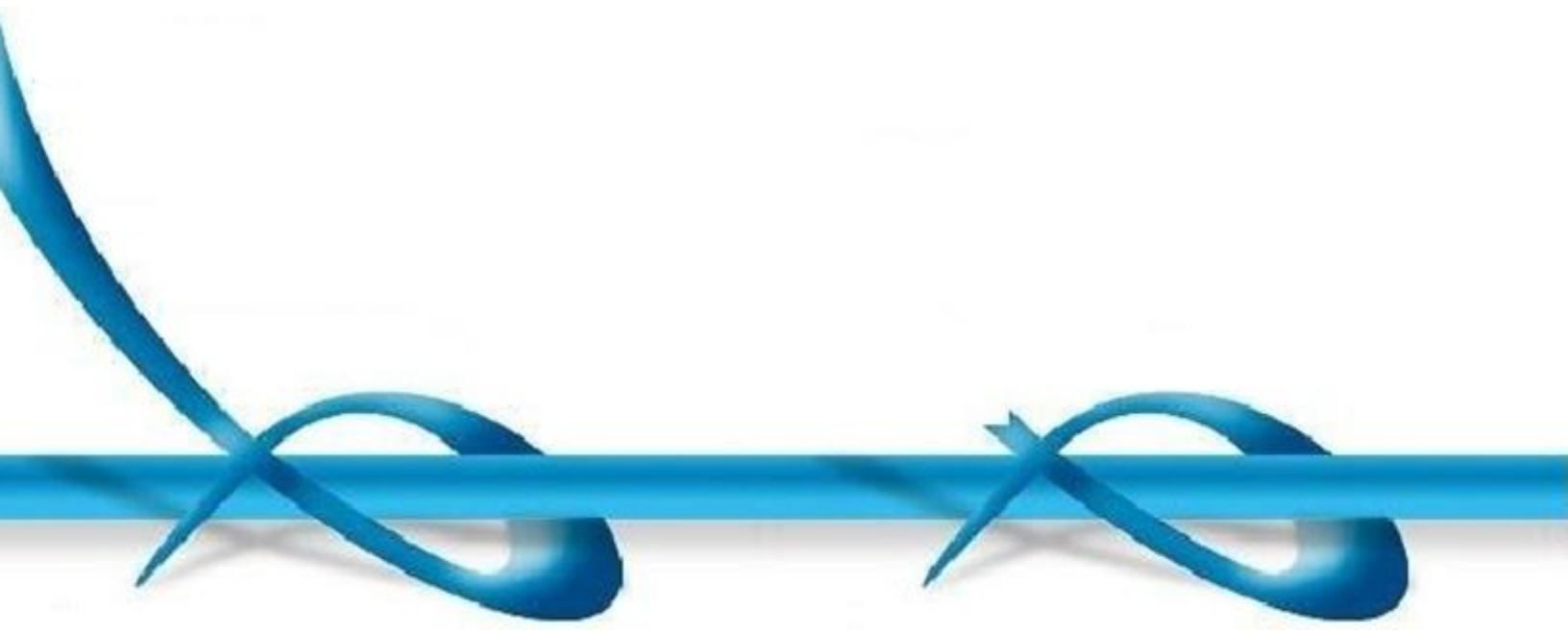
- Objetos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Uno de los jugadores esconde un objeto delante de todos, menos de uno que deberá encontrarlo.
- A medida que el niño/a se vaya acercando al lugar donde se encuentra el objeto, todos los demás gritan es mío es mío.
- Cuando el niño lo encuentre nos dirá si el objeto que encontró es de alguno de sus amigos, si acertó el niño/a dueño del objeto dirá que es y quien se lo regalo.
- El que ganó será el que vuelva a esconder otro objeto para que otro niño lo encuentre.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Practica algunas normas básicas de comportamiento			
Participa en juegos grupales propuestos			



4. LA FIESTA



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante juegos de movimiento para establecer vínculos con los niños de su entorno.

FUNDAMENTO

Los juegos motores tienen una gran evolución en los primeros años de vida y se prolongan durante toda la niñez y adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas habilidades motrices a la vez que les permiten desarrollar relaciones saludables con sus semejantes.

MATERIALES

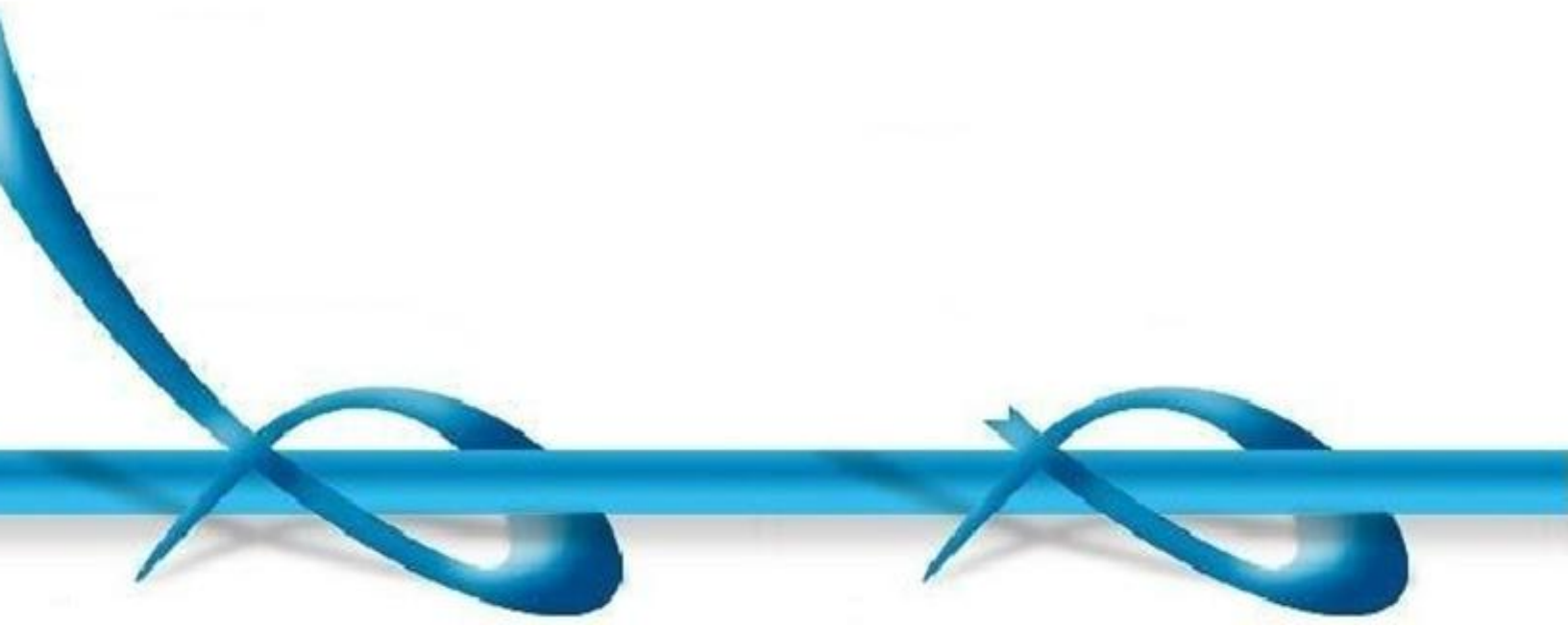
- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Uno de los jugadores esconde un objeto delante de todos, menos de uno que deberá encontrarlo.
- Se elige mediante sorteo a un jugador.
- La persona finalmente designada abandonara la sala
- Los demás jugadores se sientan en el suelo formando un círculo.
- Se escoge a uno de los participantes para que desempeñe el papel de dueño de la fiesta.
- La elección debe hacerse en voz baja con el fin de que el jugador que salió fuera no oiga nada.
- El dueño de la fiesta simulará bailar y el resto del grupo lo seguirá.
- El niño/a que salió debe entrar y adivinar quién es el dueño de la fiesta, el juego termina cuando en jugador adivina y tiene que salir otro niño/a.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Amplía su campo de interacción con otros niños			
Establecer vínculos con los niños de su entorno.			



5. EL CABALLITO



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante juegos de movimiento para demostrar nociones de propiedad hacia las personas y objetos.

FUNDAMENTO

Los juegos motores tienen una gran evolución en los primeros años de vida y se prolongan durante toda la niñez y adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas habilidades motrices a la vez que les permiten desarrollar relaciones saludables con sus semejantes.

MATERIALES

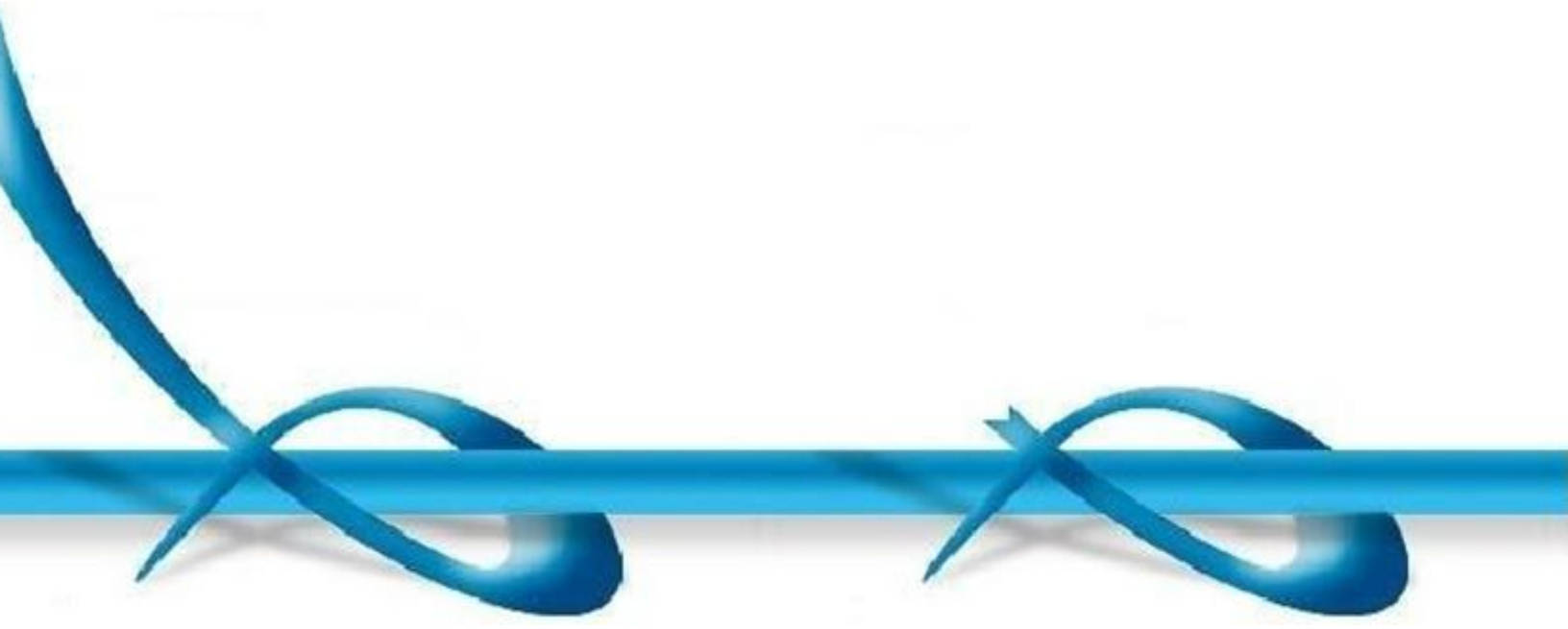
- Pañuelo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Se elige al azar a un niño que representara a un caballito, luego los demás compañeros se colocan alrededor del caballito y el juego empieza cuando todos preguntan
- ¿DÓNDE ESTÁS?
- Y el niño responde sacando el pañuelo
- AQUÍ ESTOY AMIGUITOS
- Luego todos los niños se acercan a él y el primero que llegue es el que ocupa el lugar.
- Le entregan el pañuelo y lo repiten nuevamente

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Demuestra nociones de propiedad hacia las personas y objetos			
Establecer vínculos con los niños de su entorno.			



6. JUEGO AL ESCONDITE



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante juegos de movimiento para demostrar agrado o desagrado a situaciones identificadas.

FUNDAMENTO

Los juegos motores tienen una gran evolución en los primeros años de vida y se prolongan durante toda la niñez y adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas habilidades motrices a la vez que les permiten desarrollar relaciones saludables con sus semejantes.

MATERIALES

- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Los niños y niñas se esconden con excepción de uno que será el encargado de buscar al resto.
- Se puede jugar en lugares abiertos o cerrados
- Se deben fijar los límites del espacio en que se jugará.
- Fuera de esos límites está prohibido esconderse.
- Se elige al que cuenta con una canción de contar.
- El que cuenta elige un lugar (generalmente una pared) llamado piedra donde apoyará el rostro, como si llorara, y permanecerá unos instantes en esa posición, contando los números hasta la cifra fijada con anterioridad por el grupo.
- Al finalizar de contar dice un verso que avisa que sale a buscar a los que se escondieron.
- El niño descubierto, de ser posible, sale corriendo hacia la piedra al mismo tiempo que el que cuenta, para salvarse. Si llega primero grita piedra libre.
- Además, cualquier jugador puede salir de su escondite antes de ser visto y dirigirse a la piedra. Si logra tocarla antes que el que cuenta, grita piedra libre y se salva.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Demuestra agrado o desagrado a situaciones identificadas.			
Establecer vínculos con los niños de su entorno.			

7. ADIVINA



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante juegos de movimiento para diferenciar por los nombres a los demás niños.

FUNDAMENTO

Los juegos motores tienen una gran evolución en los primeros años de vida y se prolongan durante toda la niñez y adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas habilidades motrices a la vez que les permiten desarrollar relaciones saludables con sus semejantes.

MATERIALES

- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Un niño se sienta y otro apoya en sus piernas su cabeza tapándose los ojos con las manos, los demás se encuentran detrás de él, luego se acerca un niño/a y le dice hola al oído.
- El niño que está sentado, cuenta hasta diez se levanta y vuelve a mirar a sus compañeros, adivinando quien era el que lo saludo.
- Los demás niños alrededor le cantan:

TIN, TIN, ADIVINA QUIÉN ES
TIN, TIN, ADIVINA QUIÉN ES
- El que recibió el saludo lleva a un niño/a que cree que lo besó donde el director del juego y el diálogo empieza así:
 - ¿Dónde traes ese niño?
 - Lo traigo del cunero
 - pues llévatelo que no es mío (Si no acierta con el niño que le dio el beso)
 - Pues trae que es mío (si acierta).
 - Si no acierta, se vuelve a colocar como al principio para recibir otro saludo y si lo descubre, será éste el que ocupe su lugar.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Diferencia por los nombres a los demás niños			
Establecer vínculos con los niños de su entorno.			

8. INSERTA EN LA CAJA



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante juegos de movimiento para relacionarse con un número mayor de personas.

FUNDAMENTO

Los juegos motores tienen una gran evolución en los primeros años de vida y se prolongan durante toda la niñez y adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas habilidades motrices a la vez que les permiten desarrollar relaciones saludables con sus semejantes.

MATERIALES

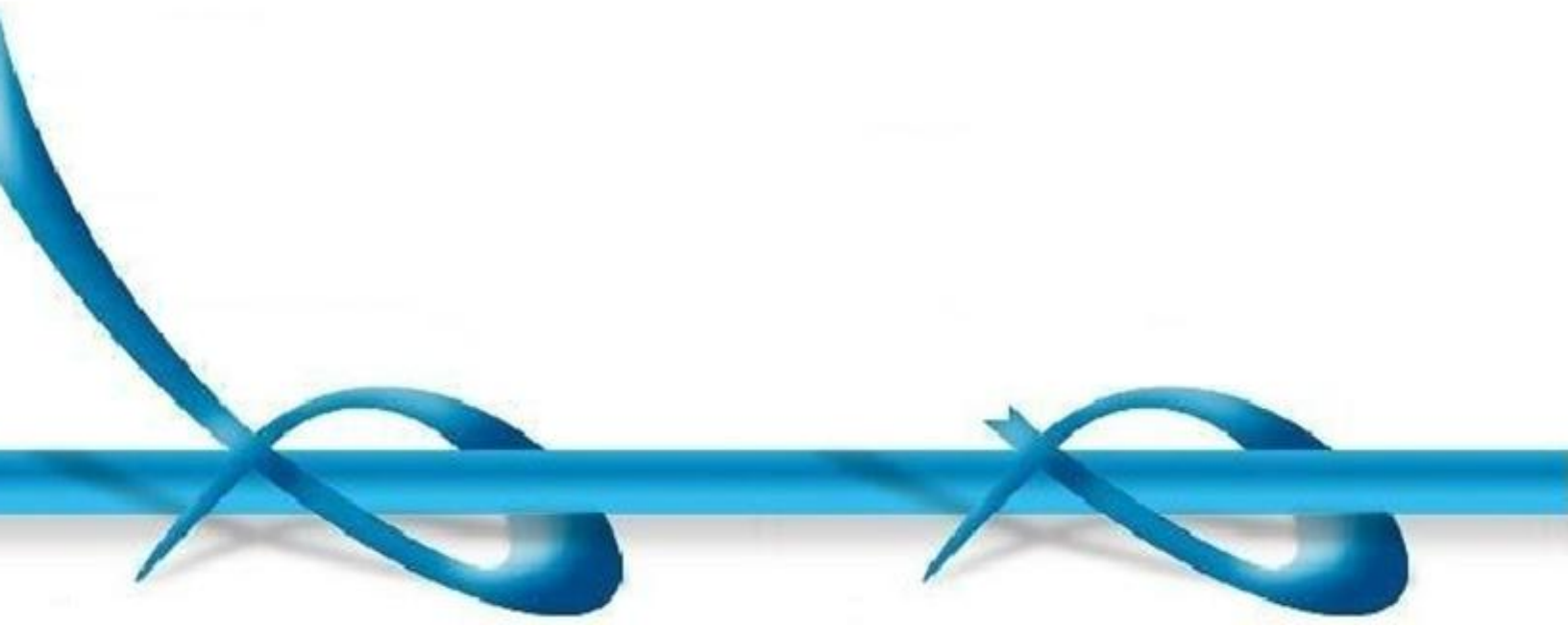
- Caja de cartón
- Pelotas de colores
- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Se coloca una caja sin tapa en el suelo.
- Se realizan e grupos de niños
- A diez pasos de la caja se sitúan los niños y niñas con diez bolas de papel cada uno en la mano.
- Por turnos, van tirando las bolas de papel, intentando encestarlas el interior de la caja.
- Cada vez que se acierta, se tiene derecho a otro turno.
- Cuando se falla le toca el turno al siguiente jugador.
- Gana el que mayor número de bolas haya enceestado.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se relaciona con un número mayor de niños			
Establecer vínculos con los niños de su entorno.			



9. LA PELOTA LOCA



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante juegos de movimiento para demostrar interés en colaborar en actividades con los otros niños

FUNDAMENTO

Los juegos motores tienen una gran evolución en los primeros años de vida y se prolongan durante toda la niñez y adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas habilidades motrices a la vez que les permiten desarrollar relaciones saludables con sus semejantes.

MATERIALES

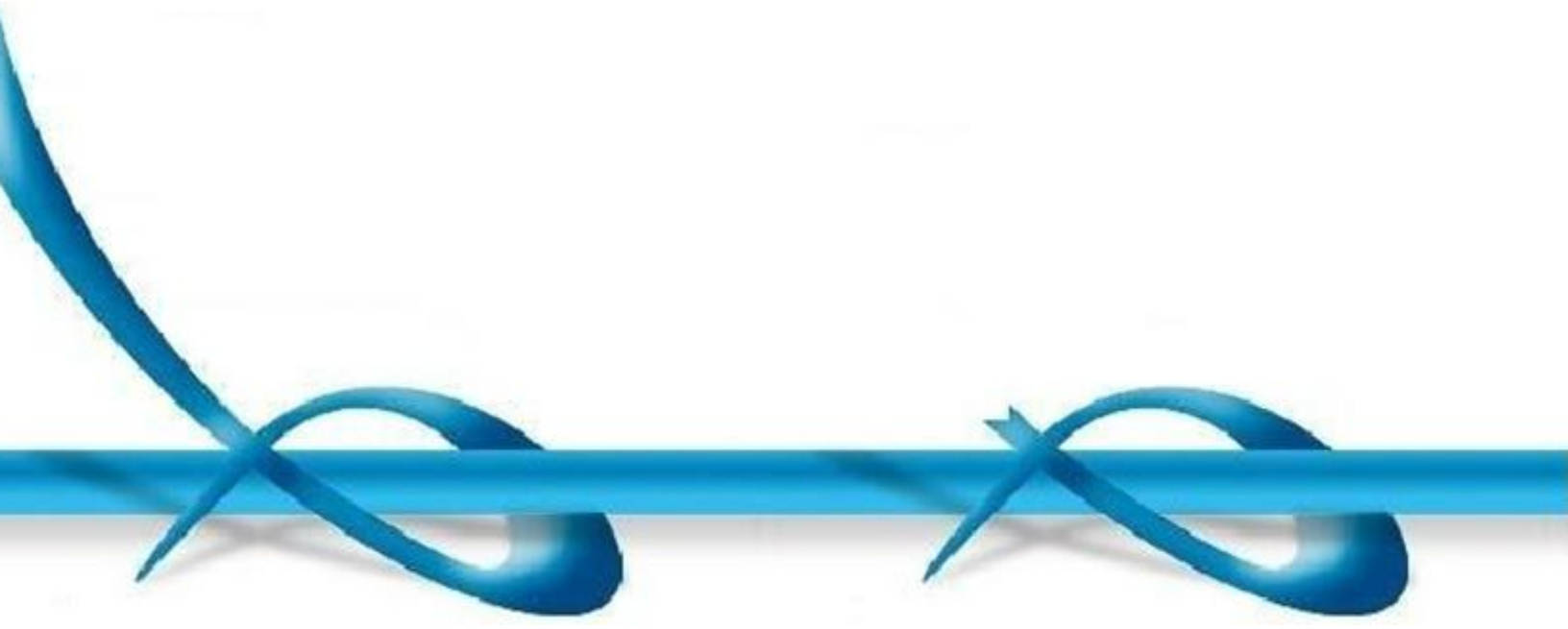
- Pelotas de colores
- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Los niños se sientan en el suelo formando un gran círculo
- Uno de los niños tiene la pelota y la pasa a un compañero, diciendo primero su nombre y luego el nombre del compañero al que pasa la pelota.
- Este juego sirve para desarrollar habilidades motrices y sociales, que se vayan conociendo entre los niños y niñas.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Participa en juegos grupales propuestos.			
Diferencia por nombres a los demás niños.			



10. ESCUCHAR EL SONIDO DEL PITO



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante juegos de movimiento para identificar algunas emociones de los otros niños

FUNDAMENTO

Los juegos motores tienen una gran evolución en los primeros años de vida y se prolongan durante toda la niñez y adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas habilidades motrices a la vez que les permiten desarrollar relaciones saludables con sus semejantes.

MATERIALES

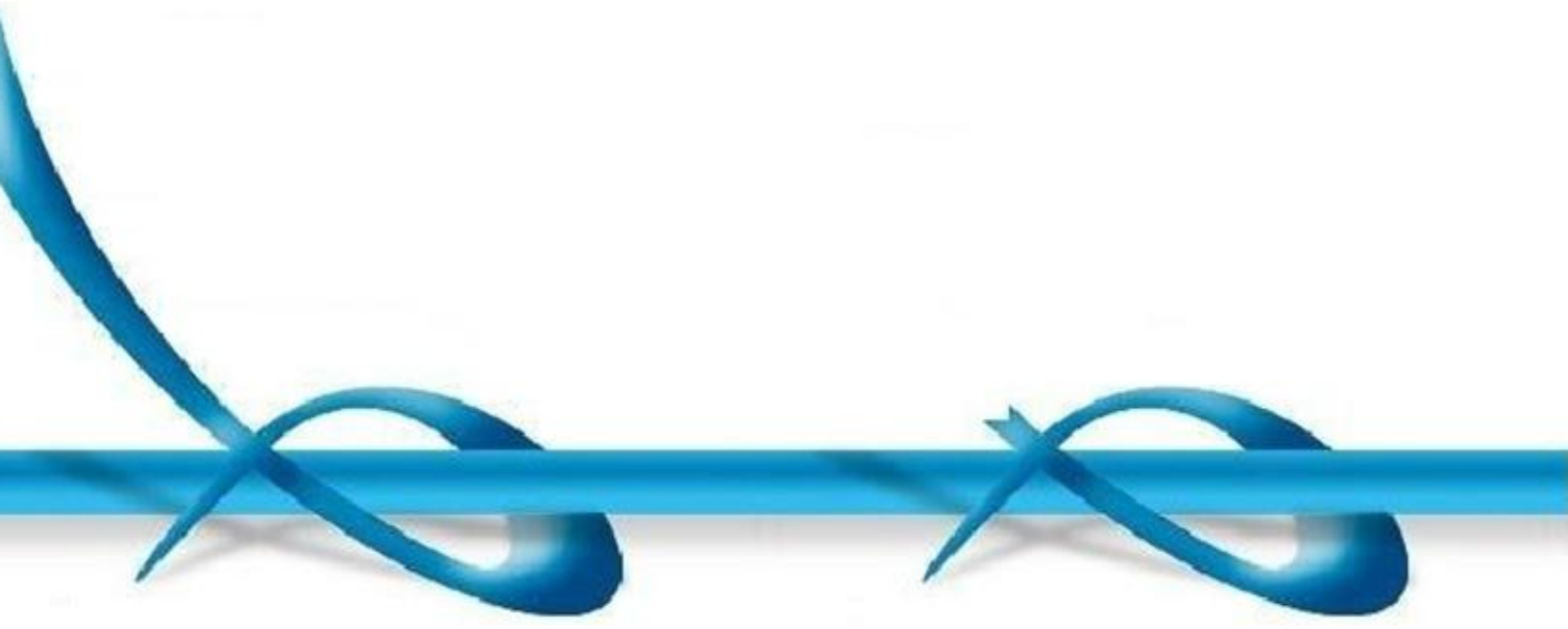
- Pelotas de colores
- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- El docente dice: dar 3 palmadas y la última no será palmada, sino pito. Luego, da dos palmadas y pito.
- Cuando el docente dice: "dar 4 palmadas y la última pitar", los jugadores darán tres palmadas y después harán un pito.
- Así el docente controla el juego y el resto de los jugadores le deben seguir. Queda eliminado temporalmente aquel jugador que se equivoque y gana el último en equivocarse, que pasará a ser líder en el siguiente juego.
- Este juego admite muchas variantes, ya que se podrán proponer muchos tipos de acciones: dar palmadas, hacer pitos, dar un pisotón, saltar con los dos pies, a la pata coja, etc.

EVALUACIÓN

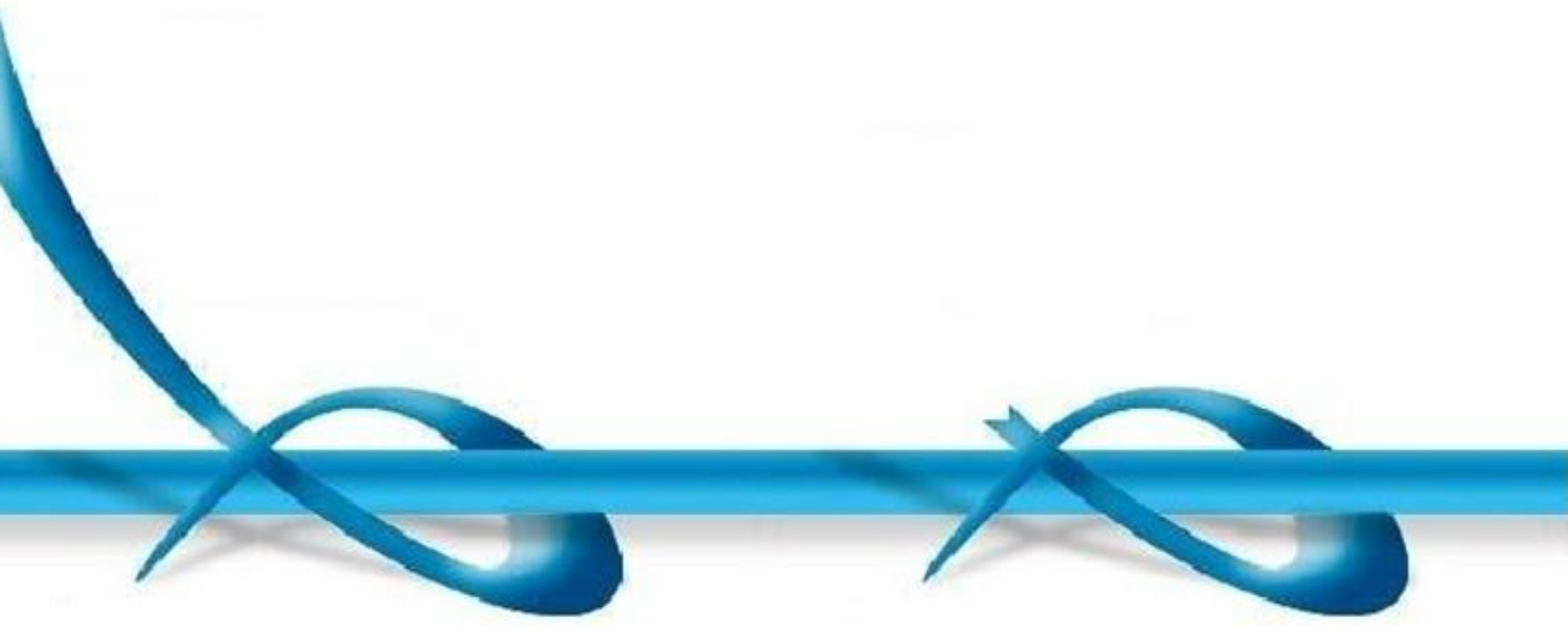
INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Identifica algunas emociones de los otros niños			
Participa en juegos grupales propuestos.			



Juegos mediante ejercicios Sociales



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"



1. EL CIEN PIES



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante un juego social para diferenciar por los nombres a los demás niños.

FUNDAMENTO

Es una de las fuerzas socializadoras más grandes cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos

MATERIALES

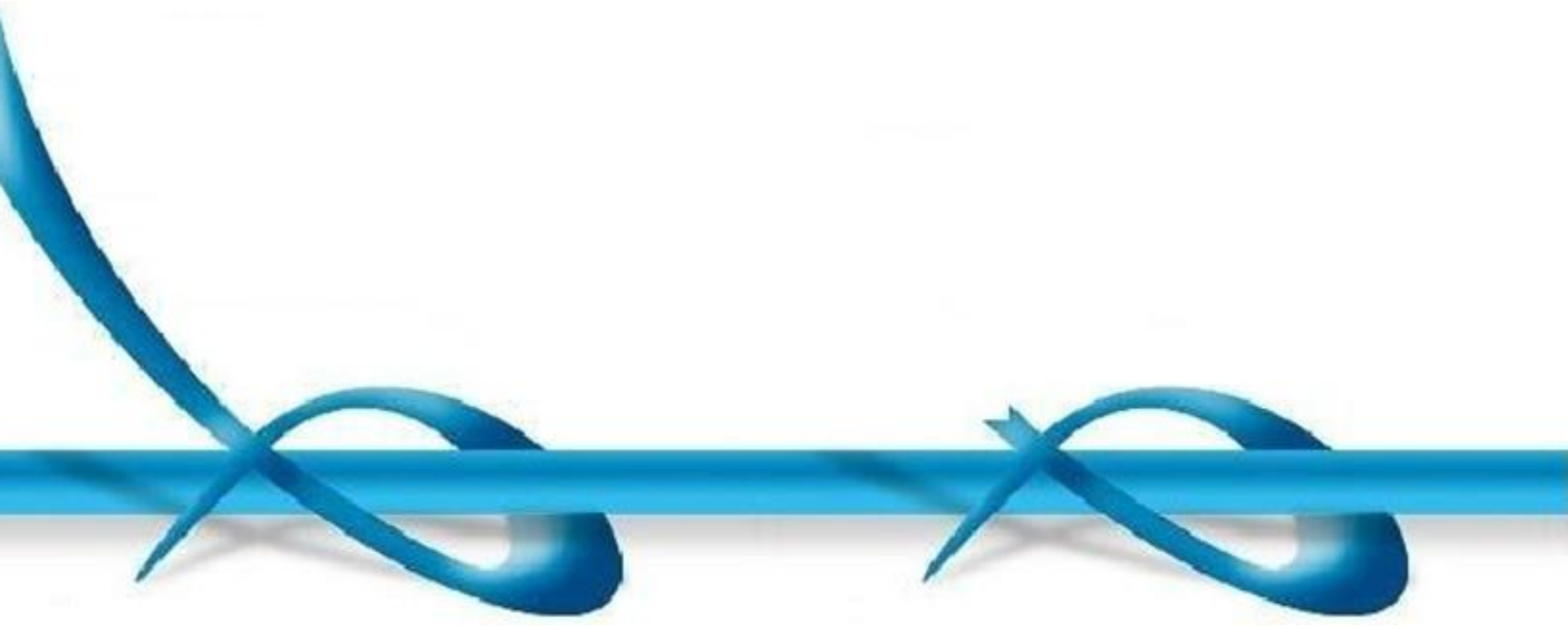
- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- El docente comienza cantando:
- Los cien pies no tiene pies, no tiene pies si los tiene pero no los ves; el cien pies tiene _____ pies.
- A medida que el docente canta los integrantes repiten la letra del disco, por supuesto tienen que decirla con el mismo ritmo.
- Cuando el docente dice en este caso: cien pies tienen 10 pies, todos los integrantes en este caso forman grupos de 5 niños y niñas y por ende quedan formados los 10 pies de cien pies.
- Se sigue con el mismo disco y diversos números.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Diferencia por los nombres a los demás niños			
Establecer vínculos con los niños de su entorno.			



2. LA CAJA DE SORPRESAS



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante un juego social para observar si los niños muestran agrado o desagrado a objetos y situaciones.

FUNDAMENTO

Es una de las fuerzas socializadoras más grandes cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos

MATERIALES

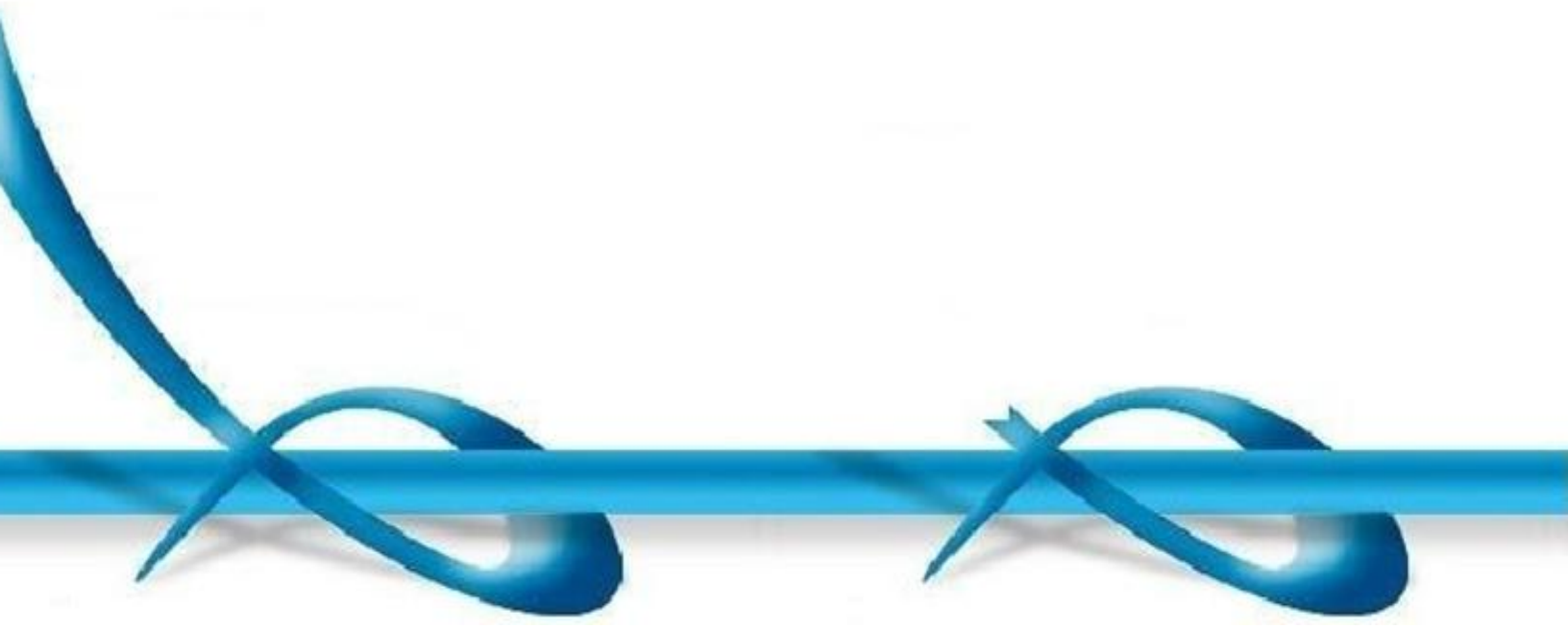
- Caja
- Bolsa
- Tiras de papel
- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Se prepara una caja (puede ser también una bolsa), con una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, bailar, silbar, bostezar, etc.)
- Los niños y niñas se ubican en un círculo.
- La caja circulará de mano en mano hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente).
- El niño y niña que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal, o se haya detenido la música, deberá sacar de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada.
- El juego continuará hasta cuando se hayan acabado las papeletas.
- El niño o niña que realiza la actividad, seguirá orientando el juego.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Muestra agrado o desagrado a objetos y situaciones.			
Se relaciona con un número mayor de niños.			



3. RANITAS AL AGUA



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante un juego social para que los niños practiquen acciones de cortesía cuando se lo recuerden.

FUNDAMENTO

Es una de las fuerzas socializadoras más grandes cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos

MATERIALES

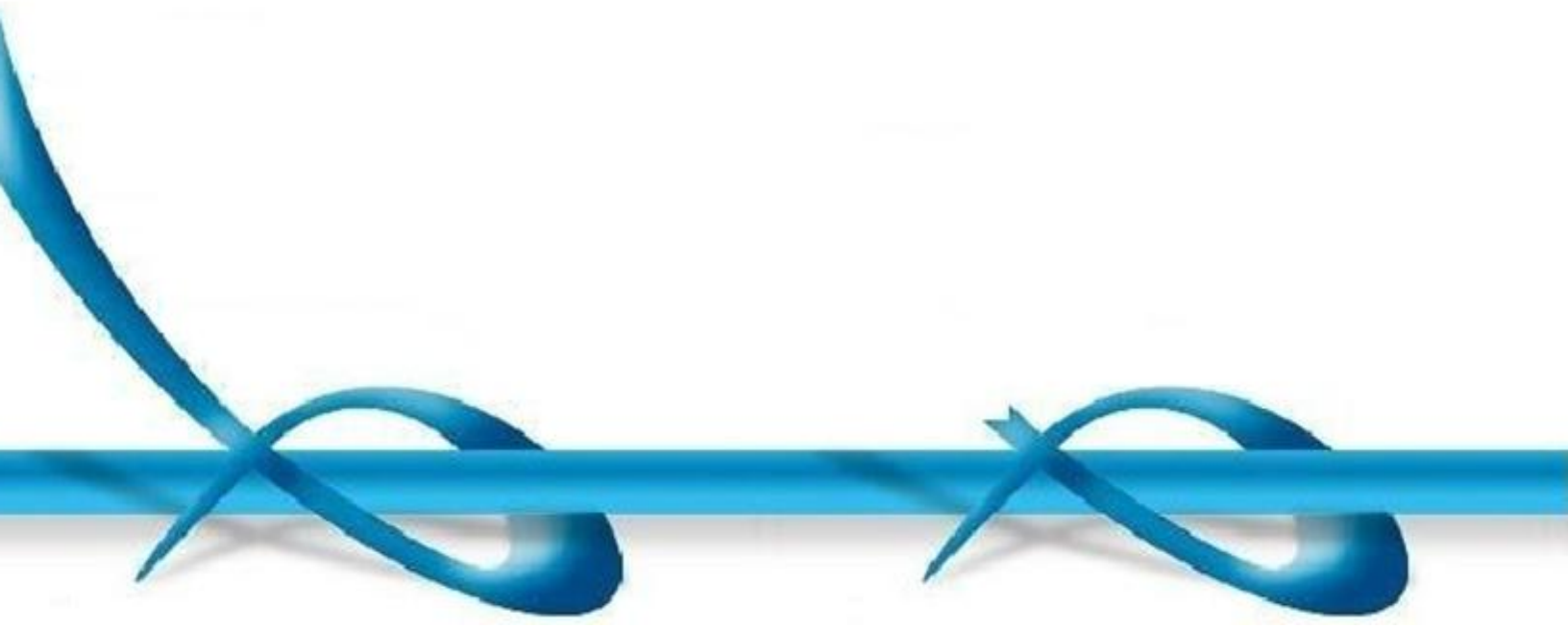
- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- El docente traza un círculo, alrededor de este se colocan en cunclillas los niños y niñas.
- Cuando el docente diga "Ranitas al agua", los niños deben saltar fuera del círculo.
- Cuando diga "a la orilla" todos deben saltar al centro del círculo.
- Las órdenes deben ser suministradas de tal manera que desconcierten a los participantes.
- El niño que ejecuta un movimiento diferente al ordenado por el docente, será excluido del juego.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Practican acciones de cortesía cuando se lo recuerdan.			
Se relaciona con un número mayor de niños.			



4. TEMPESTAD



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante un juego social para que los niños practiquen acciones de cortesía cuando se lo recuerden.

FUNDAMENTO

Es una de las fuerzas socializadoras más grandes cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos

MATERIALES

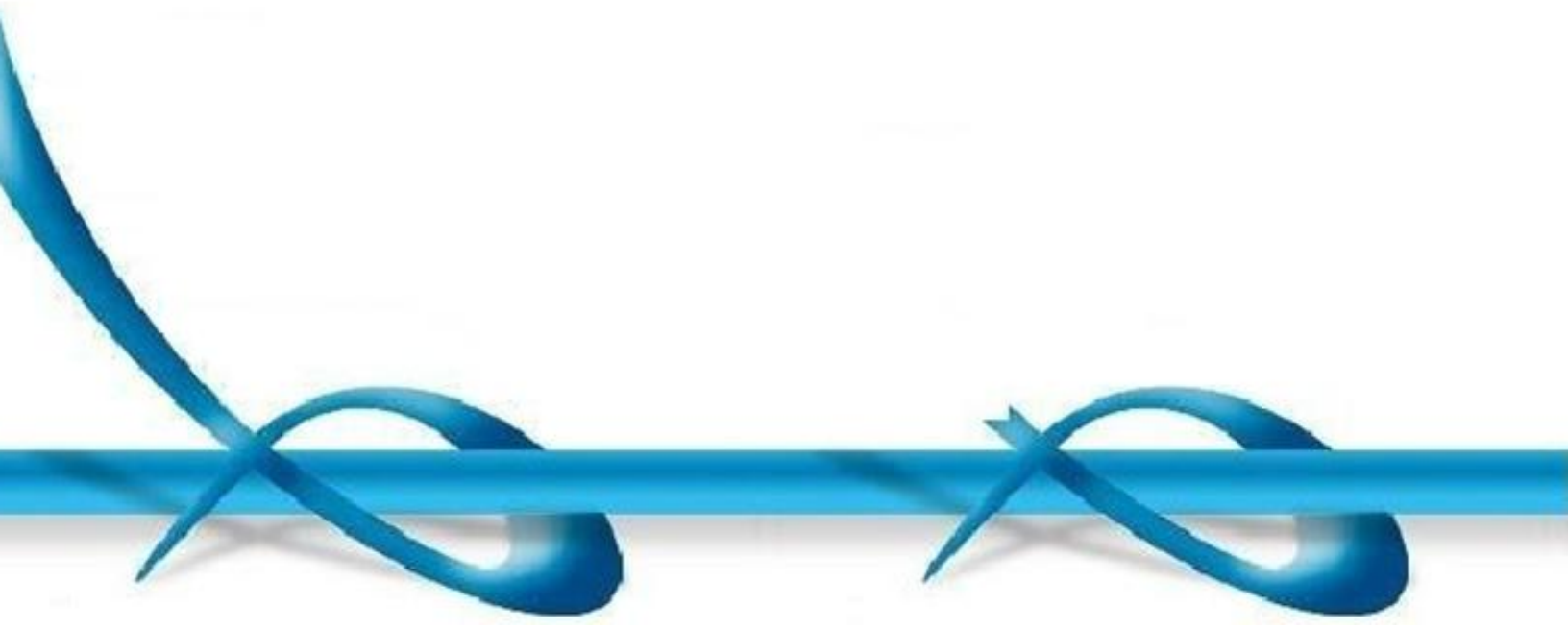
- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- El docente de la dinámica solicita la colaboración de los niños y niñas para que formen un círculo sentados en sus sillas de trabajo, realizada esta parte, el docente explica la dinámica que consiste en lo siguiente:
- Cuando yo diga olas a la izquierda todos giramos a la izquierda y se sientan, cuando yo diga olas a la derecha giramos a la derecha y nos sentamos y cuando diga ¡tempestad! todos debemos de cambiar de puesto entrecruzados, quien quede de pie pagará penitencia, ya que el docente se sentará en una de las sillas.
- El docente debe repetir varias veces a la izquierda, a la derecha y estar atentos al cambio de orden para lograr el objetivo.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Practica acciones de cortesía cuando se lo recuerdan.			
Se relaciona con un número mayor de niños.			



5. EL BARCO



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante un juego social para observar si los niños muestran agrado o desagrado a situaciones.

FUNDAMENTO

Es una de las fuerzas socializadoras más grandes cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos

MATERIALES

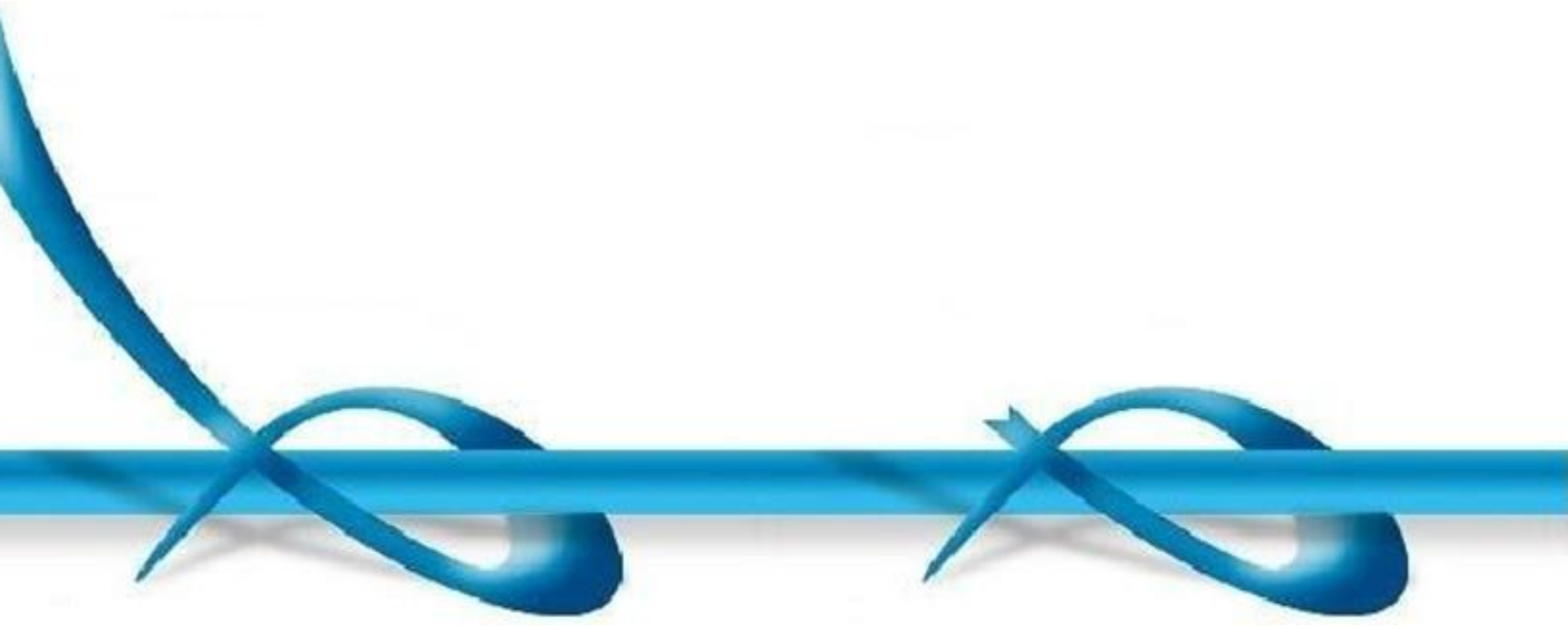
- Tablero
- Dibujo
- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- El docente dibuja un barco, con su tripulación navegando en el mar, en el tablero, explica que la tripulación está compuesta por un médico, un vaquero, un ingeniero, un deportista, un payaso, un bombero, un profesor, un obrero, un padre de familia, etc.
- El barco continúa su rumbo y de pronto crece el mar y el barco naufraga, logran sacar una pequeña barca en la cual solo caben dos niños uno quien la maneja y otro de la tripulación.
- Y se hace que cada uno actúe según el papel que le toca.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Muestra agrado o desagrado a situaciones.			
Se relaciona con un número mayor de niños.			



6. EL REY MANDA



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante un juego social para observar si los niños muestran agrado o desagrado a situaciones en grupos.

FUNDAMENTO

Es una de las fuerzas socializadoras más grandes cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos

MATERIALES

- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- De acuerdo al número de niños y niñas, se divide el grupo en dos subgrupos iguales. Ambos subgrupos se ubican de frente.
- Uno al lado derecho y el otro al lado izquierdo. Cada subgrupo será el Rey en su totalidad y cada subgrupo enviará un mensajero al subgrupo opuesto para recibir una orden.
- Ejemplo: El mensajero del Rey del lado izquierdo va a recibir una orden del Rey del lado derecho, la cual consiste en que debe dramatizar a un animal cualquiera del grupo o de uno de los subgrupos, esto se hace sin decir ni una palabra ni se da ninguna señal específica, este mensajero lo debe hacer lo mejor posible ante su Rey para que pueda ganar puntos.
- Ellos deben adivinar cuál es el personaje y así sucesivamente se envía un mensajero del lado derecho para recibir una orden del Rey del lado izquierdo, para la dramatización se da un tiempo prudente o se aclara que a la tercera equivocación del subgrupo que está intentando adivinar el animal, entonces se elimina y el punto que le correspondía a éste subgrupo, le es asignado al siguiente y se procede con el mismo subgrupo que se le cedió el punto del otro.
- El moderador determina la cantidad de puntos y el que tenga el mayor número gana.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Demuestra agrado o desagrado a situaciones en grupos.			
Aprende a comportarse en los grupos			

7. EL NÁUFRAGO



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante un juego social para diferenciar por los nombres a los demás niños.

FUNDAMENTO

Es una de las fuerzas socializadoras más grandes cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos

MATERIALES

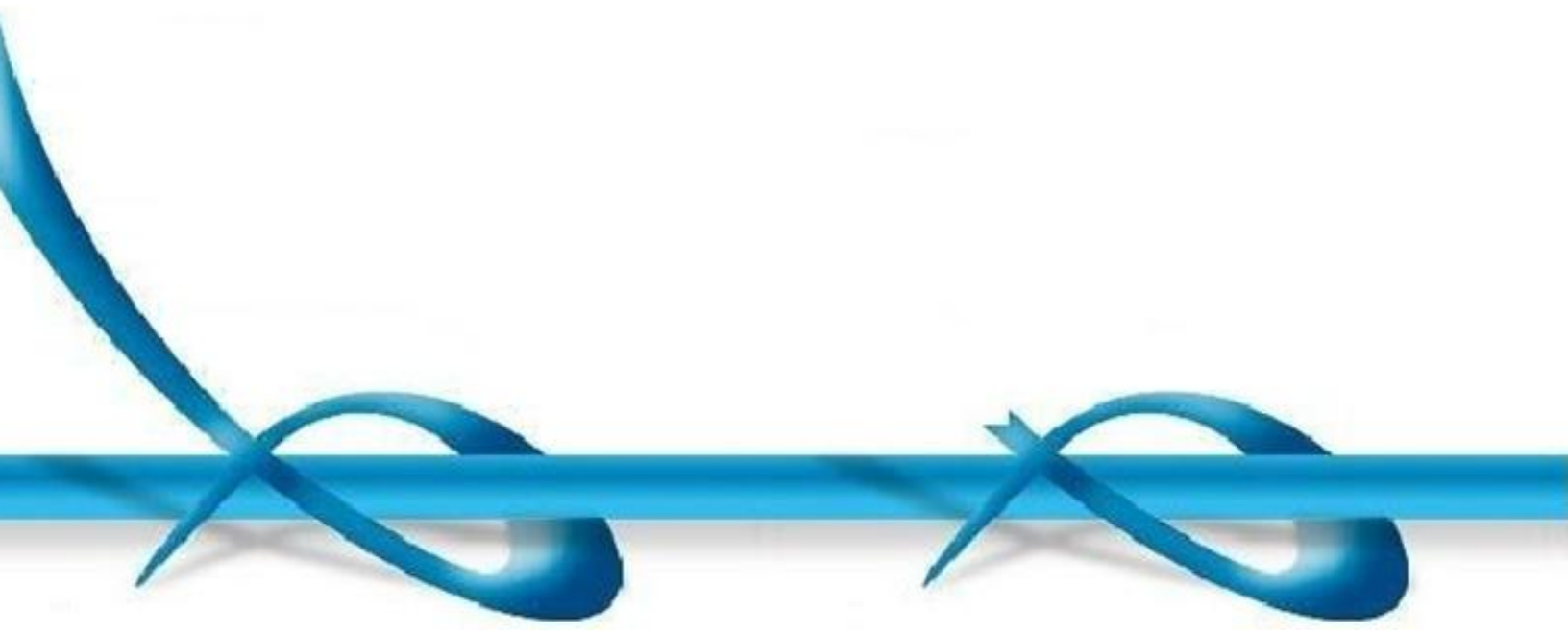
- Tablero
- Dibujo
- Espacio físico

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- De acuerdo al número de niños y niñas, se divide el grupo en dos subgrupos.
- El animador busca previamente que condiciones poner que no queden del mismo grupo (ejemplo colores).
- Dice que en caso de naufragio se deben formar botes salvavidas, con las condiciones anteriores y que en los botes se deben aprender los nombres de los náufragos, a que grupo pertenecen, que nombre le ponen al bote.
- Luego se simula un mar agitado y da la orden de formar botes de acuerdo a sus condiciones.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Diferencia por los nombres a los demás niños.			
Aprende a comportarse en los grupos			



8. CARRERA DE PAREJAS



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante un juego social para establecer vínculos con los niños de su entorno.

FUNDAMENTO

Es una de las fuerzas socializadoras más grandes cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos

MATERIALES

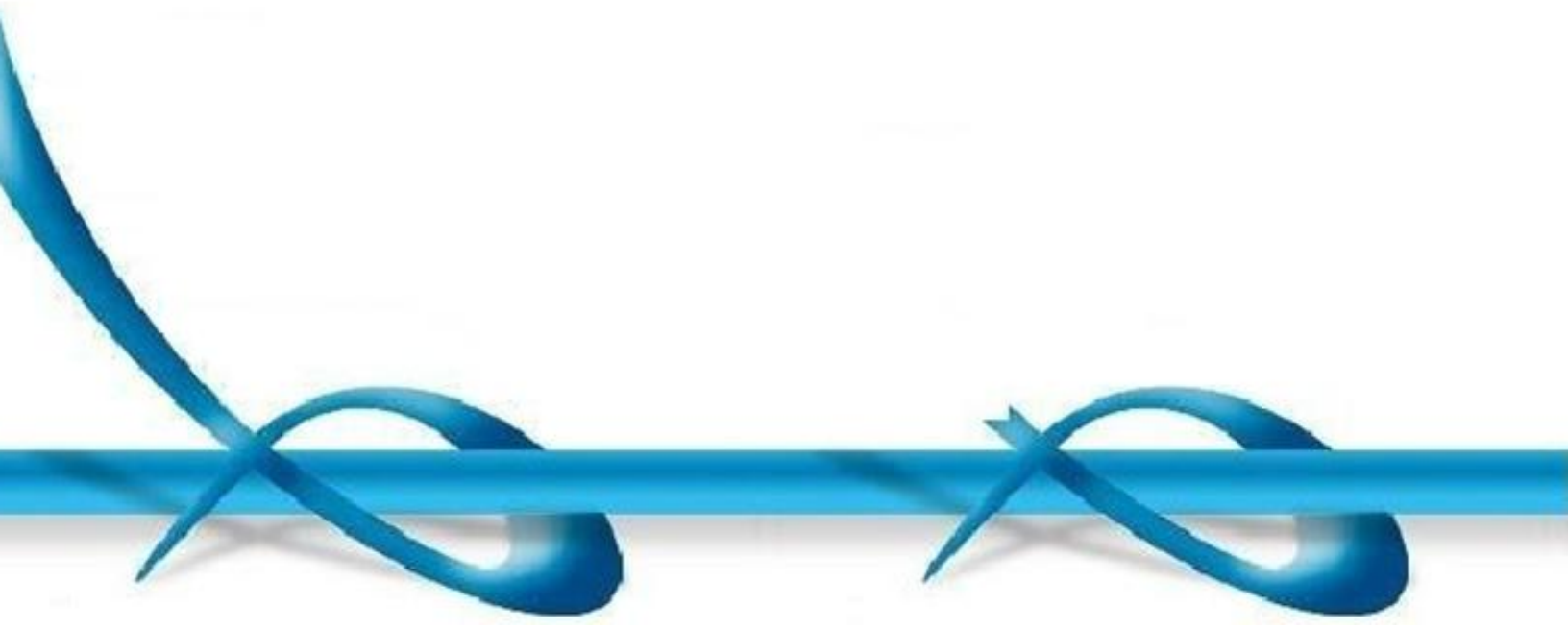
- Cuerdas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Se forman tantas parejas de niños y niñas como se puedan.
- Una vez formadas las parejas, se atan con un cordel, a la altura del tobillo, el pie izquierdo de un jugador con el pie derecho de la pareja.
- Se trata de una carrera a una distancia marcada. Tendremos una línea de salida y una línea de llegada.
- Algún jugador se quedará sin jugar (se turnarán en este puesto), para poder dar la salida y controlar la llegada.
- A la señal de salida, los niños en parejas correrán desde la línea de salida hasta la línea de llegada. Para avanzar deberán ponerse de acuerdo para avanzar juntas las dos piernas atadas y poder así avanzar.
- Este juego es muy divertido y se juega en muchas fiestas populares, pero para poder ganar... tendremos que tener "buen ritmo".

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Demuestra nociones de propiedad hacia las personas y objetos			
Establecer vínculos con los niños de su entorno.			



9. LA MANO GANADORA



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante un juego social para establecer vínculos con los niños de su entorno.

FUNDAMENTO

Es una de las fuerzas socializadoras más grandes cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, despiertan la sensibilidad social y aprenden a establecer vínculos con otros niños.

MATERIALES

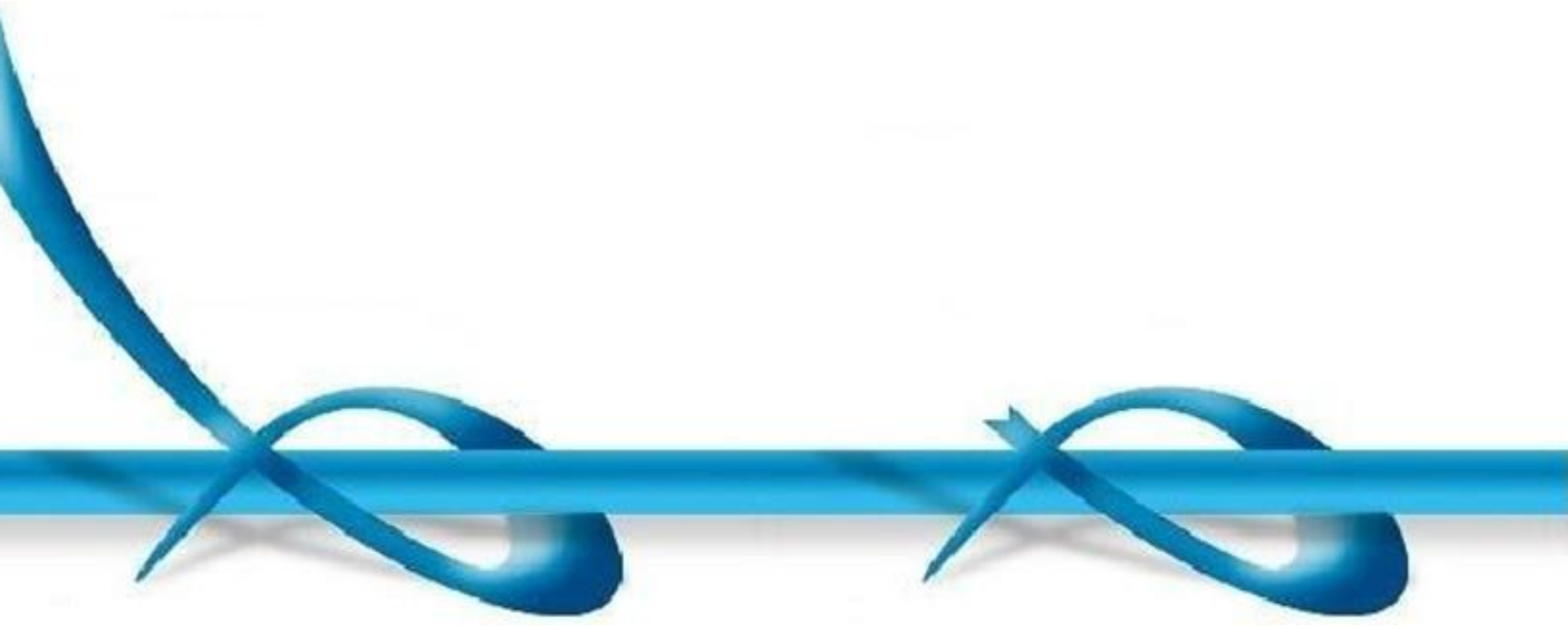
- Botellas de plástico pintadas de colores
- Pelotas pequeñas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Se colocan seis botellas de plástico en una línea atrás de los dos equipos oponentes.
- Con tres pelotas muy blandas, los dos equipos tratarán de tirar los envases de los otros a la vez que protegen los suyos.
- El equipo ganador es el que menos botellas caídas tenga

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Demuestra nociones de propiedad hacia las personas y objetos			
Establecer vínculos con los niños de su entorno.			



10. CARRERA CON BALÓN



Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir "Francisco Chiriboga"

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia interpersonal mediante un juego social para participar en juegos grupales propuestos.

FUNDAMENTO

Es una de las fuerzas socializadoras más grandes cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, despiertan la sensibilidad social y aprenden a establecer vínculos con otros niños.

MATERIALES

- Balón

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Podrán jugar desde 2 niños y niñas hasta incluso organizar una competición en la clase.
- Se pintan dos recorridos con curvas y rectas, con salida y meta.
- Es aconsejable tener un líder del grupo a la hora de decidir si la bola salió o no. De esta forma, los niños y niñas podrán acordar unas reglas, al principio del juego, que sirvan para todos y que la docente se encarga de poner en práctica.
- Los niños y niñas se colocan con su bola en la línea de salida. Para empujar la bola pueden utilizar diferentes partes de su cuerpo, pero los dos la misma parte (nariz y nariz, dedo y dedo, soplar y soplar, etc.). No podrán cambiar de forma de empujar la bola una vez iniciada la carrera.
- Si la bola sale del recorrido, el niño deberá comenzar de nuevo desde la línea de salida.
- Gana la carrera el niño que llega antes a la meta.
- Se puede organizar, si hay muchos jugadores, una competencia por eliminación directa, es decir, se enfrentan dos niños y niñas, y el que gana pasa a la siguiente ronda.

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Se une en pareja para jugar			
Participa en juegos grupales propuestos.			

BIBLIOGRAFÍA

Oropesa, R. *Si, jugando también se aprende*. Editorial Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño. La Habana. 2011

Pelicano, L. *Guía de educación física para maestros de preescolar*. Caracas: Departamento de imprenta del Ministerio de Educación. 2009.

Romance, M. *Juegos de Patio*. 2da. Edición. Editorial Vilamalia. Barcelona, España. 2010.

Mancero, M. *La motivación*. Editorial Crecis, España. 2012.

WEBGRAFÍA

- <http://www.doslourdes.net/JUEsenempujalabola.htm>
- <http://www.pintaryjugar.com/2015/02/juegos-educativos-para-ninos.html>
- <http://www.doslourdes.net/JUEsencogelamoneda.htm>
- <http://www.doslourdes.net/JUEsenlaultimamanogana.htm>

