UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

AUTORA:

Lic. Martha Elizabeth Ruiz Alarcón

COAUTORA:

Msg. Martha Ávalos Obregón

CRÉDITOS

Autora:
Lic. Martha Elizabeth Ruiz Alarcón
Teléfono:
0988 866 611
E-mail:
infinito_83@hotmail.com
Coautora:
Mgs. Martha Ávalos Obregón
Teléfono:
0995 259 902
Título Original:
Guía Didáctica Lúdica "Eliz"
Diseño de Portada:
Lic. Martha Elizabeth Ruiz Alarcón
Depósito Legal:
200

Editorial:
BIG COPY PRINTER
Dirección:
Pasaje El Espectador 22-44 y Primera Constituyente
Teléfono:
(03)2 943-307 / (03)2 948 775 / 0987 255 595 / 0984 660 820
E-mail:
bigcopyprinter@live.com
Riobamba - Ecuador

Comité Editorial:
Dr. Carlos Valarezo García Mgs.
Dr. Eduardo Montalvo Larriva Mgs.
Dra. Irma Granizo Luna Mgs.
Dra. Mery Alvear Haro Mgs.
Primera Edición:
Julio, 2014
ISBN:
Queda prohibida, sin la autorización escrita de los editores,
la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio.

IMPRESO EN ECUADOR / PRINTED IN ECUADOR

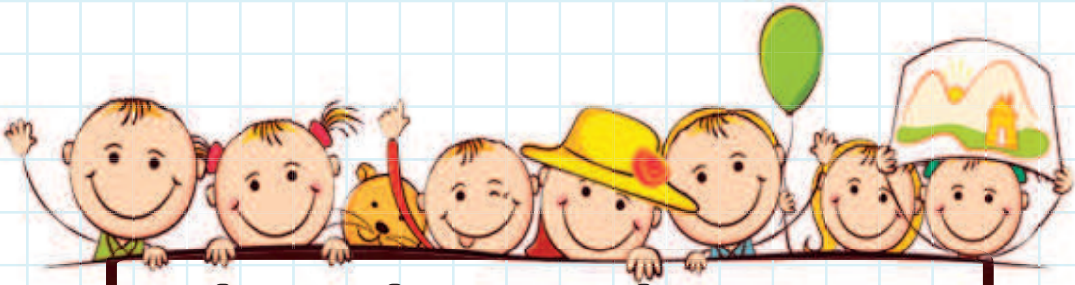
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	i
DEDICATORIA	iii
OBJETIVOS	iv
IMPORTANCIA	v
JUSTIFICACIÓN	vi
DESARROLLO DE LA GUÍA	viii
MOTRICIDAD GRUESA	xii
BLOQUE 1	
SALTARÍN DE LA SOGA	1
LA GALLINITA PIRATA	4
EL GATO GOLOSO Y EL RATÓN MELOSO	7
SALTOS DE CANGURO	10
EL PAÑUELO "COLORAO"	13
EL SALTACOJOS	16
LA RUEDA CORREDORA	19
CARRERA DE LAS TRES PIERNAS	22
LOS INDIANA JONES	25
EL LOBITO FEROZ	28
BLOQUE 2	
PIE EN EL NEUMÁTICO	31
LADRÓN DE PAÑUELOS	33
LOS CAZADORES	36
EL PERRO Y EL GATO	38
JUEGO DEL ZOOLÓGICO	40
EL TIBURÓN	43
JUEGO DEL TRENCITO	46
CESTA DE FRUTAS	49
ESTATUA	52
PEPES Y PEPITAS	55

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

BLOQUE 3	
LA CAJA MÁGICA	58
EL GUSANITO	60
EXPRESIÓN CORPORAL CON MÚSICA	63
EXPRESIÓN MOTORA	66
MIMOS	69
PANTOMIMA	74
MÁSCARAS Y ANIMALES FANTÁSTICOS	77
LA TORTUGA Y EL ÁGUILA	80
LA SERPIENTE Y LA LUCIÉRNAGA	84
TÍTERES	88
BIBLIOGRAFÍA	95



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

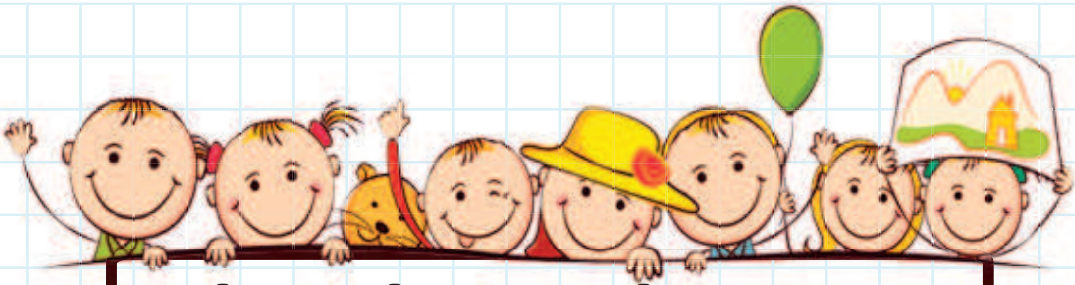
DEDICATORIA

A Dios por ser quien me ha dado la vida y sabiduría necesaria para poder terminar con éxito este gran sueño.

A mis padres, que con su amor, trabajo y sacrificio siempre me apoyaron incondicionalmente para llegar a alcanzar mis metas.

A los niños y maestras, pilares fundamentales los cuales me apoyaron durante toda la investigación.

Lic. Martha Elizabeth Ruiz Alarcón
AUTORA



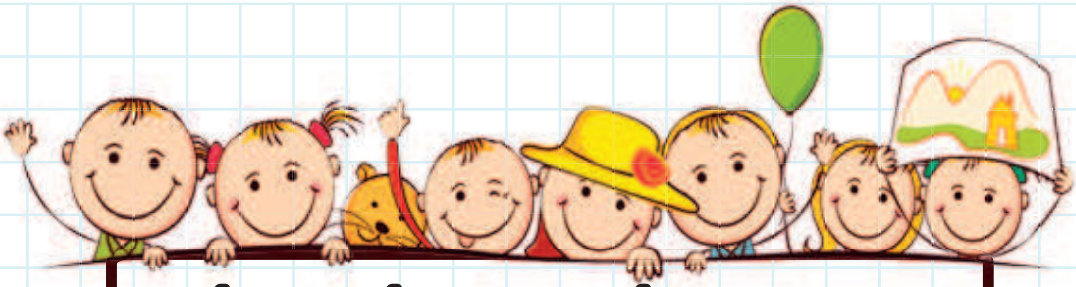
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

INTRODUCCIÓN

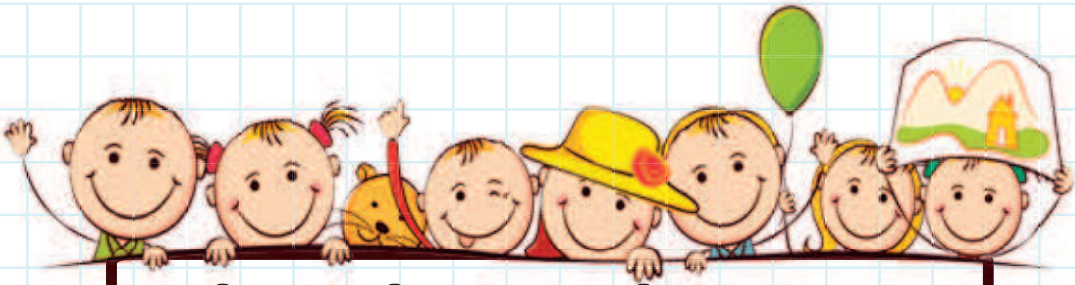
El desarrollo motriz constituye una de las actividades más importantes que deben realizar los niños en el mundo actual para avanzar en la consecución de un mejor nivel de vida; el niño va dominando todos los movimientos de su cuerpo cada vez más como correr, saltar, etc., (motricidad gruesa), va definiendo su lateralidad y usa permanente su mano o pie más hábil, y así puede establecer una adecuada relación con el mundo de los objetos y con el medio en general adquiriendo madurez en el control motor general.

La finalidad de esta Guía Didáctica Lúdica "Eliz" es dar las herramientas necesarias para estimular el desarrollo de la coordinación, lateralidad y el equilibrio mediante una guía para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Monseñor Leonidas Proaño" en el período mayo – diciembre 2013, donde se busca mejorar las capacidades motrices de los niños y niñas.

Mediante la aplicación de esta guía de actividades lúdicas y recreativas a los niños se los prepara para una vida sana y de éxito, un espacio de vida muy importante quizás el más fundamental en la vida de los niños/as, que sean capaces de actuar independientemente para que con el tiempo sean curiosos,



creativos y aprendan a pensar por sí mismos. El desconocimiento y desactualización de estos temas han desencadenado la mala aplicación y una inadecuada metodología observando también pequeñas falencias por parte de las maestras, todo esto ha llevado a que se pierda un espacio de vida muy importante quizás el más fundamental en la vida del niño y la niña.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

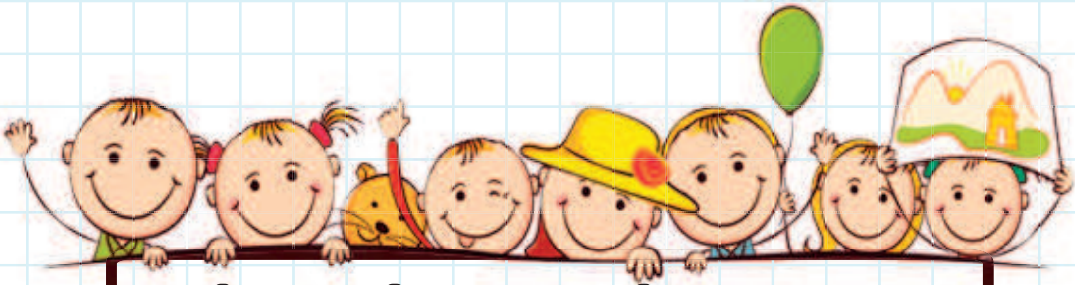
OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Fomentar la práctica de la motricidad gruesa mediante la aplicación de la Guía Didáctica Lúdica "Eliz" con la finalidad de que haya un desarrollo motriz que ayude a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños/as de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

* Construir la guía de enseñanza aprendizaje sobre la motricidad gruesa para los niños y aplicarla mediante una buena estructura metodológica.
* Desarrollar la práctica de la motricidad gruesa en los niños/as de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Monseñor Leonidas Proaño".
* Capacitar al personal docente sobre la utilización de la guía en la aplicación de técnicas y estrategias para que contribuyan al proceso de la enseñanza aprendizaje mejorando las relaciones interpersonales en los niños.



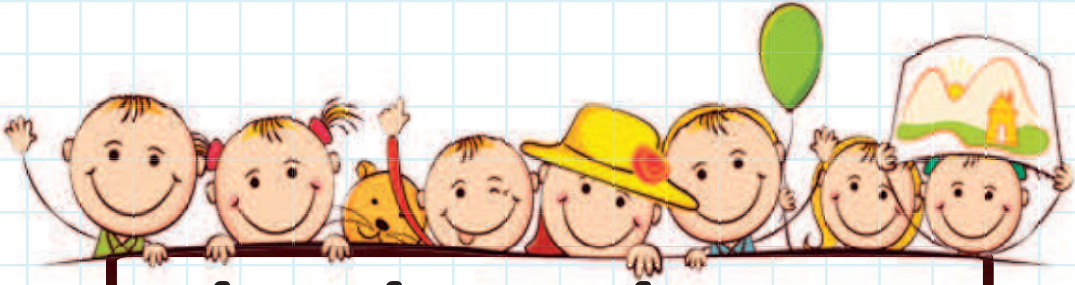
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

IMPORTANCIA

La utilización y manejo de la presente guía es de suma importancia ya que permite el crecimiento y desarrollo global del niño, siendo una vía de aprendizaje dentro del desarrollo motriz, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.

El juego, la actividad lúdica, la recreación en la educación infantil adquiere un papel fundamental en el desarrollo adecuado de la personalidad del niño, permite al pequeño desarrollar los pensamientos y la creatividad, explorar, descubrir y asimilar. Por tanto esta guía es muy importante ya que se proporciona técnicas y estrategias a las maestras del Centro de Educación Inicial "Monseñor Leonidas Proaño" para trabajar las capacidades motrices gruesas.

A más de ello, la motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio; además puede adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos variando de un niño a otro (pero siempre entre ciertos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.



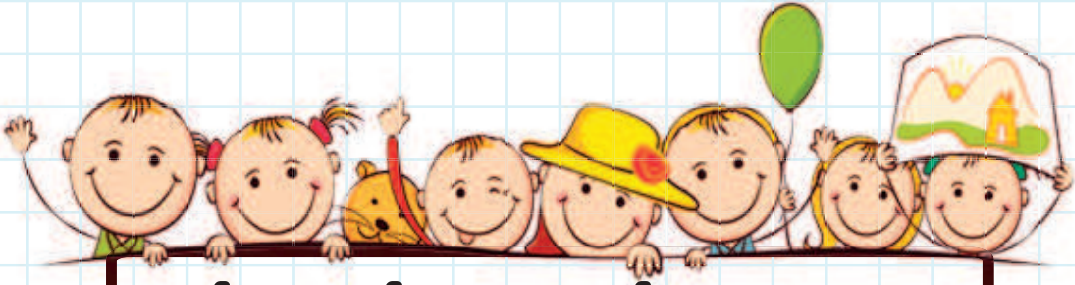
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación se originó por una preocupación generalizada de que el modelo tradicional de enseñanza aprendizaje basado en la transmisión de conocimientos ya establecidos no asegura un uso adecuado de ese conocimiento y desarrollo integral del niño, como el tema está relacionado con la motricidad gruesa y el desarrollo cronológico del niño y niña especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices.

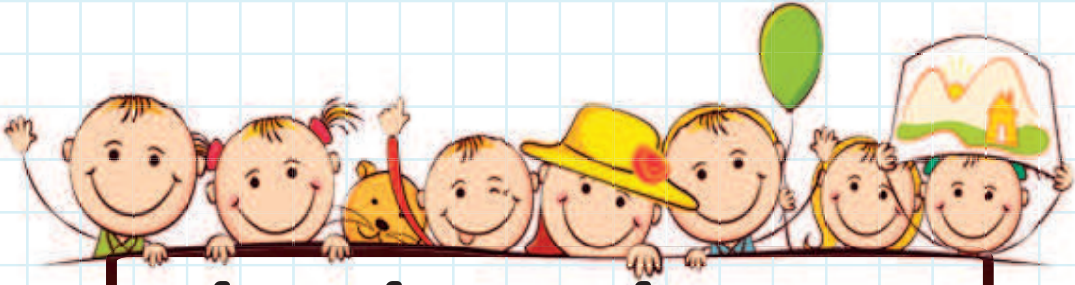
Dentro del estudio del desarrollo psicomotor es importante considerar al esquema corporal porque ayudará al niño a conocer las diferentes partes de su cuerpo, como la de los demás y a su relación con el entorno, su autorrealización y a su lateralidad para la ubicación dentro del espacio.

Esta investigación aportará al Centro de Educación Inicial "Monseñor Leonidas Proaño" algunas herramientas que permitirán al docente crear un espacio propicio, de nuevas relaciones y de nuevos objetivos, mediante una guía Didáctica Lúdica que muestre la aplicación de juegos recreativos, ejercicios corporales y juegos teatrales, potenciando las habilidades de motricidad gruesa de los niños y niñas.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

Los beneficiarios directos de este trabajo serán los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Monseñor Leonidas Proaño", siendo factible realizar esta guía.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

DESARROLLO DE LA GUÍA

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

Definición

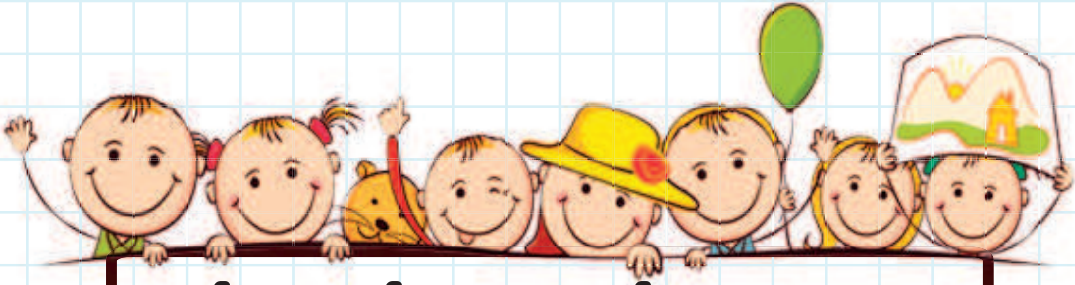
(UNICEF. Dinello, Llanos, Reyes, Vicarioli, Zeledón y otros. , 2006) , afirma que "Permite la formación de determinadas capacidades, actitudes y destrezas en los niños, apoyando al desarrollo integral, puesto que a través de la actividad del juego el niño expresa su inconformidad o satisfacción con el mundo que percibe y recrea las condiciones para que sus necesidades sean atendidas".

Didáctica

Según el autor (Alves de Mattos, 1963), señala que "La didáctica es la disciplina pedagógica
de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje".

Bajo este concepto, el objeto didáctico es entonces aquel objeto usado en el proceso de enseñanza, que facilita la instrucción de un determinado aspecto o tema.

También lo consideran como la ciencia de la educación centrada en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Suele dividirse en



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

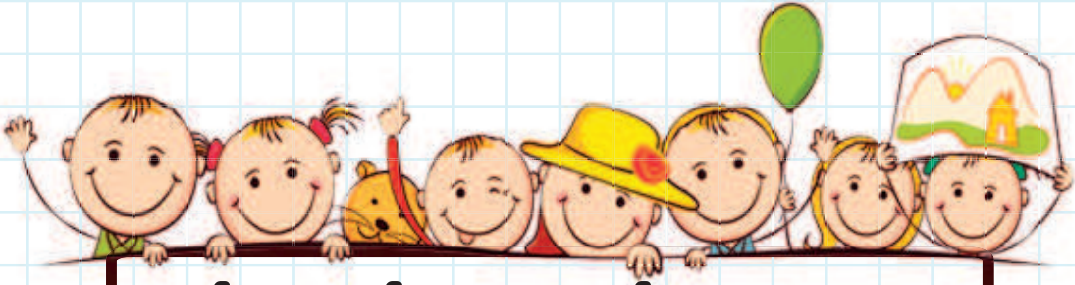
Didáctica General y Didáctica Especial, relativa esta última a las diversas materias de aprendizaje.

Importancia

La programación didáctica elabora la estrategia que se debe seguir, es decir, un plan que indica lo que se quiere realizar y no puede hacerse sin partir de una determinada concepción pedagógica, psicopedagógica y sociológica. Esta herramienta sigue siendo la piedra angular de la planificación docente, ya que integra todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La didáctica es un proceso que coordina fines y medios. Por tanto, programar es dar respuesta a cuatro cuestiones básicas:

* ¿Qué objetivos se plantea alcanzar el profesor/a?
* ¿Qué objetivos y competencias básicas deben desarrollar o alcanzar los alumnos?
* ¿Qué actividades y tareas deben realizar los alumnos para alcanzarlos? y ¿Cómo organizar dichas tareas?
* ¿Cómo evaluar los resultados y eficiencia de esas actividades en función de los objetivos propuestos?



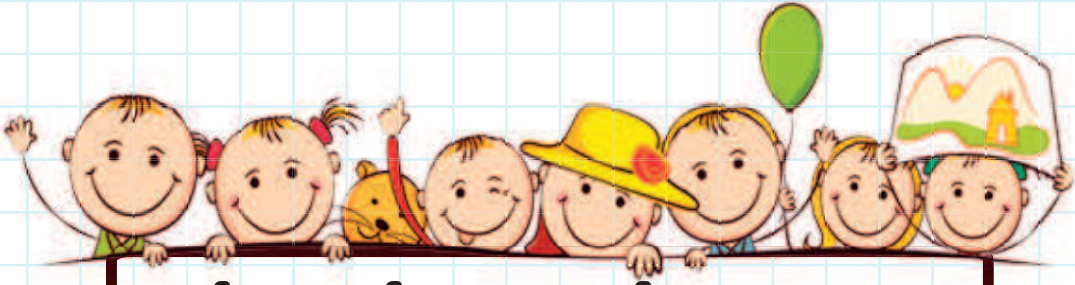
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

Objetivos de las Actividades Lúdicas

* Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
* Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
* Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
* Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
* Estimular y alentar para hacer y para aprender más oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas.
* Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos. La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
* Es un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.

Características de las actividades lúdicas

Es una técnica participativa de la enseñanza enfocada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina común, adecuado nivel de



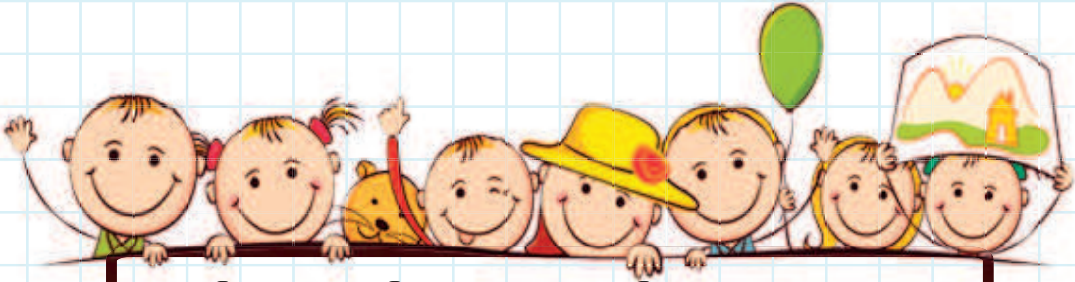
decisión y autodeterminación, es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones, para la solución de diversas problemáticas, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los niños; toda vez que esto influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual – cognitivo, volitivo-conductual.

Intelectual – Cognitivo:

Se fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

Volitivo- Conductual:

Se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación ,la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

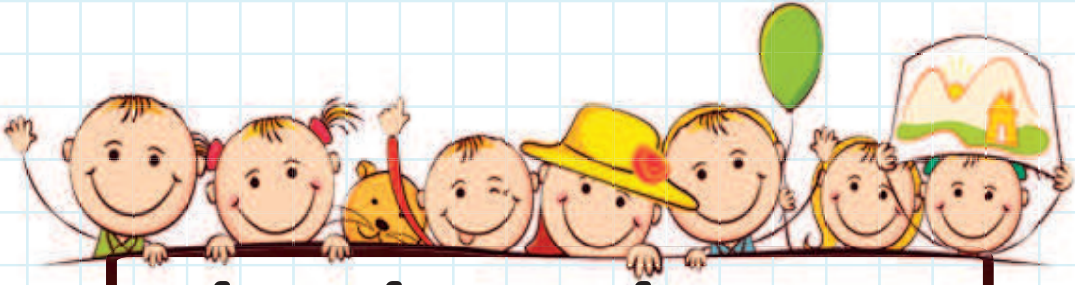
MOTRICIDAD GRUESA

Definición

(Arnaiz, 1994), señala "El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio". La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo.

La motricidad gruesa también es definida como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y las matemáticas. Existen muchos especialistas que defienden las teorías de aprendizaje que relacionan el esquema corporal y la motricidad gruesa como punto de partida para un buen manejo de procesos censo-perceptivos en el aprendizaje, especialmente del cálculo.



Áreas de la motricidad gruesa

Las áreas de la motricidad son:

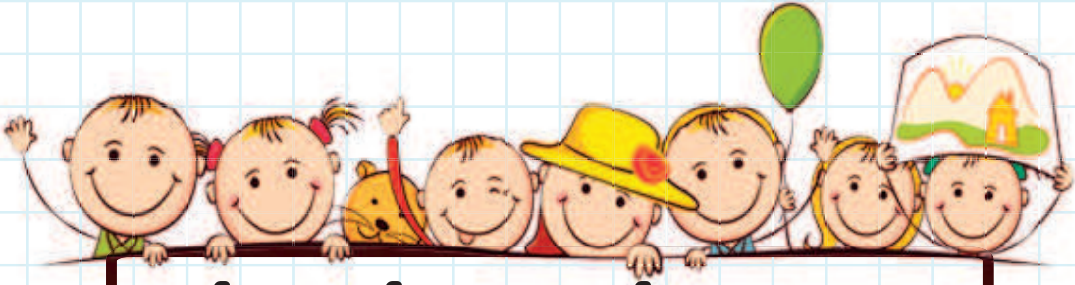
1. Esquema corporal.
2. Lateralidad.
3. Equilibrio.
4. Espacio.
5. Tiempo-Ritmo.

Desarrollo motriz en niños de 3 - 4 años

Los niños y niñas de 3 -4 años van adquiriendo progresivamente un mayor dominio de su cuerpo, primero la motricidad gruesa y luego la fina.

Las principales características en cuanto a su desarrollo físico son:

* Aumenta su talla entre unos 6-8 cm por año.
* El peso también aumenta considerablemente.
* La cabeza crece a un ritmo más lento que el tronco y las extremidades.
* El cuerpo es funcionalmente asimétrico con un lado dominante.
* Son más autónomos.
* Dependen menos de sus padres, pero no significa que necesite de ellos.
* Los niños comienzan a incorporar nuevas formas de movimiento y los expresan con mayor independencia, pero como algunos de



estos movimientos no están totalmente logrados (subir y bajar escalones, saltar desde pequeñas alturas, caminar por planos elevados, etc.).

La forma de ayudarlos es motivarlos realizando ejercicios que los estimulen y potencien sus habilidades motoras; ejemplo: caminar apoyando pies y manos (simulando la caminata de un perro) hacía adelante, hacía atrás, a un lado y a otro; saltar con las dos piernas como la pelota: hacía arriba, hacía adelante; realizar acciones en pequeños grupos: lanzar o rodar la pelota en parejas; caminar en grupos pequeños dados de las manos, girar en parejas, hacer rondas jugando en círculos, etc.

BLOQUE 1

JUEGOS RECREATIVOS

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

1.1. SALTARÍN DE LA SOGA

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollar a través del movimiento las partes y funciones del cuerpo mejorando la coordinación motriz, capacidad pulmonar y las vías respiratorias.	- Motivar al niño permanentemente. - Realizar ejercicios previos a la partida. - Dialogar sobre la importancia del juego. - Manejar su cuerpo con seguridad.	- Soga - Cinta - Cancha	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN:

Para realizar este juego recreativo no se necesita de una regla estandarizada de niños que puedan empezar por jugar, puede iniciarse con un mínimo de 3 a 4 niños aunque este número se puede incrementar sin problemas para la actividad a desarrollarse.

TIEMPO: 30 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Este es un juego muy divertido en donde dos niños deben tomar los extremos de la soga y la harán girar, al mismo tiempo los demás participantes saltarán sobre ella y el que toque la soga será descalificado. Se aumentará poco a poco la velocidad que gira la soga, de acuerdo a la habilidad del niño que está saltando.

REGLAS PARA JUGARLO:

* La regla consiste en que los jugadores deben ir pasando por la soga y saltando mientras cantan una melodía repetitiva, una y otra vez.
* El juego consiste en saltar la soga sin tocarla mayor cantidad de veces posibles.
* Gana la persona que se mantiene más tiempo saltando la soga.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

OBSERVACIÓN:

* El espacio donde se desarrolla el juego debe estar libre de obstáculos o peligros.
* Saltar la soga es uno de los ejercicios más completos y fáciles de practicar, da muy buenos resultados si se realiza correctamente.

APRENDIZAJE:

* Favorece la motricidad gruesa.
* Desarrolla la capacidad de coordinación.
* Respeto a normas y reglas.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

1.2. LA GALLINITA PIRATA

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollar el sentido del tacto y el oído mejorando la agilidad, la orientación y la motricidad gruesa.	- Dialogar y demostrar la forma correcta del juego. - Observar el rendimiento de los niños. - Experimentar diferentes formas de movimientos.	- Pañuelo - Cinta - Espacio verde. - Cancha	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Grupos de 10 a 30 niños, aunque este número se puede incrementar sin problemas para el desarrollo del juego.

TIEMPO: 30 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

En un espacio delimitado (cancha de juego), los participantes forman un círculo, a "la gallinita pirata" se la colocará en el centro del mismo sin olvidar taparle los ojos con un pañuelo o tela. Los niños que forman el círculo pueden cambiar de posición para despistar a la gallina pirata, ésta intentará localizar, tocar e identificar a algún compañero; en caso de adivinarlo, este pasará a ocupar su lugar.

REGLAS:

* Los participantes no pueden hablar ni hacer ruidos.
* Los participantes deben cuidar que la gallina pirata no tropiece o se dé algún golpe.
* Si la gallinita pirata toca al participante, éste permanecerá inmóvil mientras intenta adivinar quién es.

OBSERVACIÓN:

* El espacio donde se desarrolla el juego debe estar libre de

obstáculos o peligros.

* Si la gallinita pirata no consigue identificar a nadie se puede cambiar de rol, luego de un tiempo determinado acordado entre todos, ejemplo (3 minutos cada participante).

APRENDIZAJE:

* Muestran mayor coordinación en sus movimientos corporales.
* Desarrollo del equilibrio.
* Fortalece su identidad y autonomía personal.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

1.3. EL GATO GOLOSO Y EL RATÓN MELOSO

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollar la agilidad, destreza y velocidad mediante el contacto físico.	- Dialogar sobre la importancia del juego - Demostrar la secuencia del juego. - Motivar analizando todas las situaciones diarias. - Regla (estructurar dependiendo de la respuesta de aceptación y motivación de los niños). - Reconocer sus capacidades.	No se necesita de materiales para el desarrollo de este juego. Tan solo la predisposición y las ganas de jugar.	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Los niños y niñas estarán sentados o parados en círculo cogidos de las manos. Uno de ellos será el elegido como el gato goloso y otro como el ratón meloso, se forma grupos de 10 a 30 niños, aunque este número se puede incrementar para el desarrollo del juego.

TIEMPO: 25 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Un jugador adentro es el ratón meloso, el otro que está afuera es el gato goloso. Se realiza una conversación entre el "el gato goloso y el ratón meloso".

Pregunta**: Gato goloso: "ratón... ratón"**	Respuesta: **Ratón meloso: "que quieres gato ladrón"**
Pregunta: **Gato goloso: "comerte te quiero"**	Respuesta**: Ratón meloso: "cómeme si me puedes"**
Pregunta: **Gato goloso: "estás gordito /a"**	Respuesta: **Ratón meloso: "hasta la punta de mi rabito"**

Enseguida se da inicio a la persecución.

REGLAS:

* Los jugadores del círculo ayudan al ratón y molestan al gato levantando y bajando los brazos, para que el ratón pase y el gato no.
* No se puede romper el círculo.

* Termina el juego cuando el gato goloso coge al ratón meloso.

OBSERVACIÓN:

* Este juego necesita de un lugar seguro y libre de obstáculos para su realización.
* Se puede realizar el cambio de papeles entre los mismos jugadores.

APRENDIZAJE:

* Desarrolla la atención, las relaciones con sus amigos.
* Mejora las habilidades motrices básicas y expresión corporal.
* Relaciona la direccionalidad y lateralidad de su cuerpo.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

1.4. SALTOS DE CANGURO

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Lograr el desarrollo armónico del cuerpo mediante el salto.	- Demostrar la secuencia del juego. - Mantener la motivación durante todo el juego. - Observar el rendimiento del niño.	- Saco o costal - Yute - Señaladores - Conos - Banderines	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Una de las actividades más pintorescas dentro de los juegos recreativos es el salto del canguro, en las que los competidores colocan sus piernas dentro de un saco. Los sacos les impiden caminar o correr, deben saltar hasta llegar a la meta. Esta actividad se realiza en grupo, a partir de 4 años, ya que los más pequeños se pueden lastimar.

TIEMPO: 20 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

El objetivo de la carrera de saltos de canguro es llegar a la meta pero saltando como los canguros con los dos pies dentro del saco cubriendo la distancia prevista. Cada niño se introduce en el saco agarrando el mismo con las manos, a la altura de la cintura.

A la señal del profesor los niños avanzan "a saltos" hasta la meta.

REGLAS:

* Cada jugador se sitúa en la línea de salida sin pisarla.
* Las líneas de salida y de meta deberán señalizarse adecuadamente.
* Los pies deberán estar dentro del saco.
* El primero que traspasa la línea de meta es el ganador.
* La distancia a recorrer es variada deacuerdo a la necesidad.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

OBSERVACIÓN:

* Para realizar este juego es necesario como mínimo que existan dos participantes y tantos sacos como participantes en la carrera. Los sacos pueden ser de cualquier material, pero lo importante es que cubran hasta la cintura de cada uno de los jugadores.
* Este juego necesita de un lugar seguro y libre de obstáculos para su realización.

APRENDIZAJE:

* Firmeza, resistencia.
* Mejora la lateralidad, (izquierda, derecha).
* Equilibrio.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

1.5. EL PAÑUELO "COLORAO"

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Activar sus reflejos y la coordinación de los movimientos.	- Motivar al niño permanentemente. - Dialogar sobre la importancia del juego. - Participar activamente en dinámicas y juegos. - Manejar su cuerpo con seguridad.	- Pañuelo - Cinta o tela - Cinta adhesiva - Tarjetas de Foami con números	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Pueden participar el número de jugadores que quieran, aunque para que sea divertido es recomendable que como mínimo haya seis jugadores por equipo y por supuesto la persona que sostiene el pañuelo.

TIEMPO: 30 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

La persona que tiene el pañuelo, se coloca en medio de una línea, a ambos lados se encontrará cada equipo, que estarán enumerados según los participantes aleatoriamente. Cuando la persona que tiene el pañuelo, dice un número al azar, saldrán de sus correspondientes equipos corriendo a coger el pañuelo, el que lo coja primero correra a su puesto de regreso evitando ser alcanzado por el contrario, el jugador que regrese sin el pañuelo pierde.

REGLAS:

* El niño que toque al compañerito, debe regresar rápidamente a su lugar.
* Ganará el equipo que más veces haya cogido el pañuelo.

OBSERVACIÓN:

* Es este un juego muy divertido para todos los niños, valorará el

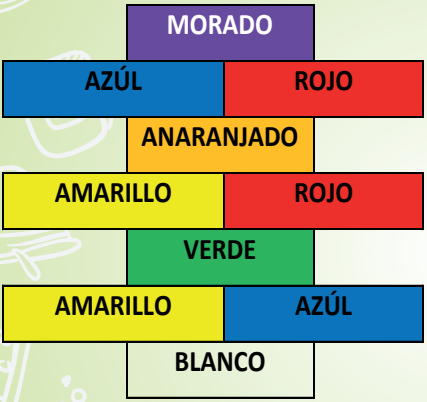
juego limpio y la astucia de los participantes, a parte de la coordinación, agilidad y velocidad con que se desarrolla la prueba.

APRENDIZAJE:

* Mejora la expresión corporal.
* Formación y desarrollo de habilidades motrices básicas.
* Ubicación espacial.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

1.6. EL SALTACOJOS



Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Mejorar la expresión corporal y la coordinación.	- Socializar los colores primarios y secundarios. - Buscar estrategias que ayuden al desarrollo motriz mediante diferentes variantes.	- Patio o cancha - Cartulina esmaltada - Ficha - Piedra	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: En una superficie lisa colocamos la cartulina esmaltada de colores formando la rayuela; organizamos a los participantes, de uno a diez, en distintos turnos, los casilleros pueden ser con números o colores, el material usado como ficha puede ser una piedra u objeto que se pueda lanzar en los casilleros.

TIEMPO: 40 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

El juego comienza cuando el primer jugador lanza la piedra sobre el primer cuadro de la rayuela (color blanco), si cae dentro del cuadro debe saltar en un solo pie todos los demás cuadros, sin pisar en el que está la piedra, ni ninguna de las líneas de la rayuela. En los colores (amarillo y azul) se apoyan los dos pies, al igual que en los colores (amarillo y rojo) y así sucesivamente con todos los cuadros, hasta llegar al último color. Si falla, le tocará al siguiente jugador y cuando le vuelva a tocar a éste empezará por el cuadro en el que se quedó en la anterior jugada.

REGLAS:

* Lanzar la piedra en la casilla en la cual le corresponde.
* No pisar ni dejar caer la piedra en medio de la raya, si falla o se

queda en la raya le toca al siguiente.

* Si un jugador al realizar el recorrido pierde el equilibrio y apoya los dos pies cuando no debe pierde su turno.

OBSERVACIÓN:

* La distancia desde la que se lanza la piedra pude variar dependiendo del nivel de los participantes. Se pude cambiar la forma de la rayuela, variando la composición de los cuadros.

APRENDIZAJE:

* Equilibrio corporal.
* Mejora la coordinación.
* Ayuda a la orientación espacial.

1.7. LA RUEDA CORREDORA

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Mejorar la resistencia y desarrollar la coordinación.	- Motivar a los alumnos durante el desarrollo del juego. - Demostrar la secuencia del movimiento diseñando circuitos de competencia.	• Un terreno amplio • Ruedas • Palos	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Este juego es muy divertido, consiste en impulsar la rueda con la mano o un palo ya sea corto o largo, y poder recorrer la pista.

TIEMPO: 25 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Puede hacerse en un patio o jardín, todos los niños pueden participar pero es necesario que tengan una rueda, comenzamos en un lugar de partida a una señal dada, los niños parten en la misma dirección, se requiere hacer rodar la rueda manteniéndola en posición vertical. Para impulsarla inicialmente debe colocar la mano sobre el borde y empujarla con fuerza hacia adelante. Después, hay que echarse a correr detrás de ella e ir empujándola durante la carrera tanto como se pueda, ya sea con la mano o con un pequeño palo.

REGLAS

* Cada niño deben tener su propia rueda.
* Evitar que se le caiga la rueda durante el recorrido.
* El niño que llega primero a la meta sin perder la rueda, gana la partida.
* Una de las variantes más utilizadas son los relevos de corredores.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

OBSERVACIÓN:

* Equilibrio y tino se combinan a la perfección en esta competición: el primero, para mantener vertical la rueda; el segundo, para dar con el palo los golpecitos justos, de forma que la rueda avance conforme a nuestra carrera, nunca se debe usar para obstaculizar a otros competidores.

APRENDIZAJE:

* Mejora la resistencia.
* Desarrolla la coordinación.
* Juego de agilidad.

1.8. CARRERA DE LAS TRES PIERNAS

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollar la agilidad y fuerza de movimientos en los niños.	- Motivar la participación en la carrera. - Explicar las reglas. - Trabajar en diferentes grupos.	• Elásticos • Pañuelo • Tela • Pista o cancha	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor Maria Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Es una carrera que se desarrolla en parejas. Con un pañuelo, un elástico o cinta que se ata a nivel del tobillo, la pierna derecha de uno de los integrantes con la pierna izquierda del otro. A la señal, todas las parejas parten de la línea de salida.

TIEMPO: 40 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Entre todos los niños que quieran participar, se hacen parejas; de ser posible, que sean del mismo tamaño y estatura. Una vez hechas las parejas se atan a la altura del tobillo, con un pañuelo o trozo de tela. La pierna derecha de un jugador con la izquierda de su pareja.

Una vez que todos están atados, se traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se comienza la carrera. Gana la pareja que llegue primero a la meta. Se pueden hacer varios equipos y carreras, o se puede dejar el resultado en una carrera simple.

REGLAS:

* Usar tantos trozos de cuerda o elástico como participantes tenga la carrera.
* Los competidores deben mantenerse atados, no soltarse y las "tres" piernas deben ser usadas.
* Pasar la línea de meta solo si han completado el recorrido.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

OBSERVACIÓN:

* Se puede complicar el juego, pidiéndoles a los corredores que busquen un objeto, lo traigan y que se lo entreguen a la Maestra. Gana quien llegue primero con el objeto y con las "tres piernas".

APRENDIZAJE:

* Juego de estrategia.
* Movimiento dinámico.
* Desarrolla la capacidad de coordinación.

1.9. LOS INDIANA JONES

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollar la atención y el control de movimientos mediante el juego de cooperación y competitividad.	- Motivar a los niños durante el desarrollo del juego. - Participación activa y espontanea en la actividad. - Orientación en la naturaleza sobre las capacidades de coordinación.	• Palos • Cartones • Cuerdas • Monedas • Gorras • Piedras • Papel	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

ORGANIZACIÓN: Quien dirige el juego, es un niño seleccionado por la maestra, todos los demás son Indianas Jones y formarán dos filas.

TIEMPO: 25 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

* Se dividen a los participantes en dos grupos.
* Nombrar a una reina o rey y sentarlo al frente de los niños.
* Formar dos filas cada una con diez niños llamados (Indiana Jones) y ubicarlas una frente a la otra.
* El rey solicitará un objeto y cada uno de los Indiana Jones deben encontrar el objeto y entregárselo al rey.
* La fila que primero entregue el objeto acumulará puntos los

mismo que al final se sumarán y ganará el que más puntos tenga.

REGLAS:

* El rey debe pedir en voz alta, para que los Indiana Jones escuchen correctamente las instrucciones.
* Repetir varias veces la actividad hasta acumular diez puntos, luego elegir otro rey y otros Indiana Jones para las filas.

OBSERVACIÓN:

* Desde el inicio el juego deber empezar con reglas, para que no exista ningún inconveniente y los niños sepan que tienes que realizar y cuánto tiempo les da el rey para encontrar el objeto que se ha pedido, si al pedir un objeto cualquiera por ejemplo, un reloj y no lo encuentran en el tiempo previsto, no te preocupes, continua el juego y pide otra cosa (cinturones, moños, etc.).

APRENDIZAJE:

* Desarrolla la atención y el control de movimientos.
* Juego de cooperación y competitividad.
* Respeto a normas y reglas.

1.10. EL LOBITO FEROZ

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollar adecuadamente las habilidades, destrezas y las relaciones con sus amigos.	- Realizar ejercicios previos a la partida. - Dialogar sobre la importancia del juego. - Manejar su cuerpo con seguridad.	No se necesita de materiales para el desarrollo de este juego, solo la predisposición y las ganas de jugar.	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Se forma un círculo con los niños, todos cogidos de las manos y escogen a uno que representará al lobo, los demás empiezan a cantar y comenzamos el juego.
TIEMPO: 30 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

* Se inicia el juego formando un círculo cogidos de las manos.
* Se elige a un niño quien desempeñará el papel de lobito feroz; los demás participantes dando vueltas repetirán el siguiente estribillo:

"Juguemos en el bosque, hasta que el lobo este,
si el lobo aparece, entero nos comerá.
¿Qué estás haciendo lobito?
el lobito responde.
¡levantándome de la cama!.....

* Los participantes del círculo repiten el estribillo.
* El lobito contesta las actividades que realiza en la mañana o lo que el profesor le indique.
* Hasta que llega el momento en que el lobito feroz dice; Listo para comer.
* Los participantes del círculo salen corriendo.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

REGLAS:

* El lobito feroz cogerá al mayor número de participantes, quienes se convierten en lobitos feroces y ayudan a atrapar a los que faltan y así termina el juego.

OBSERVACIÓN:

* En esta actividad es necesario tener mucha concentración para memorizar la canción y el proceso del juego.

APRENDIZAJE:

* Juego de estrategia.
* Expresión corporal y lúdica.
* Juego de cooperación.
* Ubicación espacial.

BLOQUE 2

JUEGOS Y EJERCICIOS CORPORALES

2.1. PIE EN EL NEUMÁTICO

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Responder de forma rápida y coordinada a diferentes tipos de estímulos.	- Dialogar sobre las actividades a desarrollar. - Realizar ejercicios de motricidad corporal localizados según la actividad. - Reconocer sus capacidades y limitaciones.	- Neumáticos - Pista - Conos Vallas - Cancha - Silbato	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: El profesor forma dos columnas de niños a los lados de la cancha, coloca un neumático en el centro de la misma, los competidores esperan la señal del silbato.

TIEMPO: 30 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Cada uno de los grupos situado en un extremo de la pista y un neumático en medio. A la señal del profesor salir corriendo hacia el neumático e introducir un pie dentro de él antes que el compañero.

REGLAS:

* No pueden salir antes del silbato o señal de profesor.
* No deben cambiar el orden de las columnas.
* Tampoco puede empujar al competidor que llega primero.

OBSERVACIÓN:

* Se puede trabajar por parejas o equipos con distancias cortas de carreras, gana la pareja o el equipo que llegue primero al neumático.

APRENDIZAJE:

* Juego de estrategia.
* Expresión corporal y lúdica.
* Juego de cooperación.

2.2. LADRÓN DE PAÑUELOS

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Coordinar movimientos de extremidades superiores e inferiores y el desarrollo de la lateralidad y el equilibrio.	- Contemplar dentro de las actividades motrices el desarrollo de las capacidades sociales y estéticas.	- Pista - Cancha - Silbato - Señaladores - Chalecos - Pañuelos - Telas	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	20 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Se forman dos equipos cada equipo está formado por 5 niños y deben ponerse un nombre o número para identificarse; buscamos un lugar idóneo, puede ser una cancha abierta para que no exista ningún obstáculo en el juego.

TIEMPO: 30 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

El profesor se situará en el centro de la cancha con los brazos extendidos y sosteniendo los dos pañuelos, uno a cada lado. A los jugadores de cada equipo se les designará un número según los participantes. El profesor dirá un número y saldrán de cada equipo los miembros que tengan dicho número. Cada uno coge un pañuelo y va a atárselo en un brazo a un miembro del equipo contrario, que a su vez deberá ir a desatar el pañuelo del compañero de su equipo y volver a ponérselo al profesor.

REGLAS:

* Los nudos no deben ser demasiado complicados.
* Si el pañuelo atado se cae el punto no se cuenta.
* Ganará el equipo que más puntos haga después de sumarse los resultados individuales.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

OBSERVACIÓN:

* Podríamos utilizar en vez del pañuelo otro material de las mismas características como por ejemplo telas o pasadores.

APRENDIZAJE:

* Coordinación de movimientos.
* Trabaja la atención y la concentración.
* Equilibrio.
* Ubicación espacial.

2.3. LOS CAZADORES

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Controlar las diferentes posiciones del cuerpo, ya sea en reposo o en movimiento.	- Motivar a los niños durante el desarrollo del juego. - Todos los niños deben intervenir activamente. - Demostrar el ejercicio a realizar. - Organizar grupos. - Desarrollar las capacidades motrices mediante la agilidad.	- Pista - Conos - Cancha - Silbato - Señaladores	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	20 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN:

Es necesario buscar un lugar estratégico dentro del campo abierto, libre de peligros y obstáculos para poder desarrollar el juego, y los niños deben estar atentos a la señal del silbato.

TIEMPO: 30 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Los niños distribuidos en todo el campo y corriendo a un ritmo suave por todo el terreno de juego. El profesor dará un motivo o característica de persecución al que tendrán que perseguir los demás jugadores, por ejemplo: perseguir a todos los que lleven camiseta blanca; en ese instante todos los niños de camiseta blanda deben correr y no dejarse atrapar durante el tiempo determinado por el profesor.

REGLAS:

* Está prohibido salir de los límites del terreno de juego.
* Se reanudará el juego al momento que el profesor dé la señal.

OBSERVACIÓN:

* Estar atento a las órdenes del profesor.
* Podríamos realizar este juego buscando alternativas como puede ser: en posición sentado, acostado, de rodillas etc.

APRENDIZAJE:

* Mejora la resistencia.
* Desarrolla la coordinación.
* Mejora el equilibrio.

2.4. EL PERRO Y EL GATO

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollar carreras mediante variaciones de velocidad a fin de mejorar su coordinación motriz.	- Dialogar y demostrar el desarrollo del juego. - Experimentar juegos a través de los movimientos. - Reconocer sus capacidades.	- Campo abierto - Conos - Cuerda o cordón - Silbato - Señaladores	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: En un lugar idóneo como puede ser una cancha o espacio abierto formamos equipos de 5 o 6 personas, y los distribuimos por toda la cancha, les damos las indicaciones y reglas para empezar el juego.
TIEMPO: 25 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se forman grupos de 5 o más niños. Cada grupo corre por el patio con su cuerda (cordón). Si se dice por ejemplo: "Vamos a amarrar al perro", todos los grupos irán con su cuerda a tocar y amarrarla al objeto dispuesto, el primer equipo que anude todas las cuerdas de sus integrantes al objeto determinado se anotará un punto a su favor. También se puede decir: " Vamos a amarrar al gato " o "al árbol".
Depende de los objetos que existan en el lugar del juego.

REGLAS:

* Estar muy atentos a las indicaciones del profesor.
* No se puede impedir a otro compañero que consiga tocar el lugar determinado.
* Gana el equipo que más puntos tenga al acabar el juego.

OBSERVACIÓN:

* Con este juego damos la oportunidad al niño a que a más de desarrollar sus capacidades básicas desarrolle su imaginación.

APRENDIZAJE:

* Desarrolla habilidades motrices básicas.
* Equilibrio corporal.
* Coordinación.

2.5. JUEGO DEL ZOOLÓGICO

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollar la expresión creativa y corporal, a más de ello la expresión lúdica.	- Dialogar sobre la importancia del tema y las reglas a seguir. - Motivar analizando todas las situaciones diarias. - Tener en cuenta que intervengan todos en la actividad.	- Espacio amplio - Conos o señaladores - Papel - Marcador - Cinta	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	20 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Vamos a imitar el sonido y la forma de caminar del animal que el niño escoja, formamos parejas para asignar el nombre del animal a imitar. Se debe desarrollar este juego en un lugar abierto donde que no exista mucha dificultad de circulación.

TIEMPO: 30 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Dos formas:

* Los jugadores deben moverse de acuerdo a la imitación del animal mencionado. Por ejemplo, si dices "gato", los niños deben caminar en cuatro patas. Si dices "serpiente", los niños deben arrastrarse sobre su panza hasta llegar a ti. Si un niño se mueve de la manera incorrecta, regresará al otro lado de la cancha y lo intentará de nuevo.
* La maestra dice al oído de cada jugador el nombre de un animal y el sonido que emite. Ej: gato = miau. Cada animal se asigna a dos jugadores.
* Todos los participantes se vendan los ojos, a la señal de la maestra empiezan a emitir el sonido de su animal, lo más alto posible.
* En medio del alboroto, cada jugador deberá reconocer a su pareja por el sonido del animal.
* Cuando una pareja se encuentra, se retira del grupo.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

REGLAS:

* El niño que no imite correctamente el sonido del animal designado debe realizarlo de nuevo.
* Finaliza el juego cuando todos los participantes hayan encontrado a su pareja.

OBSERVACIÓN:

* Estos juegos les ayuda al cuidado, respeto y reconocimiento de los animales que comparten su entorno, este juego se puede desarrollar por categorías de acuerdo a un grupo de animales (mamíferos, acuáticos, salvajes, etc.).

APRENDIZAJE:

* Expresión creativa y corporal.
* Desarrollo de la expresión lúdica.
* Iniciativa y creatividad.

2.6. EL TIBURÓN

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollar adecuadamente habilidades y destrezas motrices gruesas.	- Demostrar el juego a los niños. - Reconocer sus capacidades y limitaciones. - Practicar el juego con variantes.	No es necesario el uso de materiales para el desarrollo de este juego, tan solo un espacio libre.	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Se puede realizar por grupos, o se escoge a un niño de entre todos y se le denomina como tiburón, y el resto de los niños son los pescaditos.

TIEMPO: 25 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

* Se dividen los participantes en dos grupos.
* Un grupo representará a los tiburones y los niños del otro grupo serán los pescaditos.
* El grupo de los tiburones trata de coger a los miembros del grupo de los pescaditos y comérselos, los pescaditos cogidos pasan a ser tiburones aumentando su número.
* Todos los niños tienen que dispersarse por toda la zona delimitada y cruzar al otro lado de la orilla sin ser cogidos ni comidos.
* El juego termina cuando todos los pescaditos quedan capturados.

REGLAS

* Se marca un terreno de juego del que ningún jugador puede salir.
* Cada grupo se sitúa en su línea de partida.
* Tras la señal, los pescaditos tendrán que ir corriendo hasta el lado contrario, evitando ser tocados por los tiburones.

* Los pequeños que son tocados se convierten en tiburones hasta terminar con todos los pescaditos.

OBSERVACIÓN:

* Motivar la práctica del juego y utilizar adecuadamente las destrezas.

APRENDIZAJE:

* Reacción y velocidad.
* Expresión corporal y lúdica.
* Juego de cooperación.

2.7. JUEGO DEL TRENCITO

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Mejorar la coordinación del cuerpo, la observación y la concentración.	- Motivar la participación en el juego. - Observar el rendimiento de los niños. - Seguir las normas y reglas. - Motivar analizando todas las situaciones diarias.	- Palos de escoba - Conos - Cuerdas - Gorras - Silbatos - Pandero	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	20 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: En un espacio determinado formamos grupos de 10 niños y seleccionamos mediante un sorteo para ver qué grupo va primero a realizar el juego y también poder seleccionar a un niño para que sea el maquinista.

TIEMPO: 35 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

* Un grupo de 10 niños se coloca en columna uno de tras del otro.
* Un niño es el maquinista y el resto son los vagones del tren (enumerados del 1 al 9).
* El maquinista se pone la gorra y toca el silbato; entonces, los niños se agarran por la cintura y recorren por el espacio establecido al ritmo que indica el profesor con el pandero o con las palmas.
* Al llegar a un cruce de vías, el profesor cesa de tocar el pandero y anuncia el vagón que se debe desenganchar; en ese momento el niño se sienta en el suelo.
* Continuamos el juego, pero el tren va demasiado rápido y todos los niños caen al suelo.
* Se puede volver a empezar cambiando al maquinista.

REGLAS:

* Los niños no deben soltarse antes que el profesor deje de tocar el pandero.

* Se puede cambiar al maquinista.
* También se puede jugar en grupos.

OBSERVACIÓN:

* Este juego es interesante porque tiene muchas formas de ejecutarlo, aquí desarrollaremos la coordinación corporal y pueden participar niños de diferentes edades.

APRENDIZAJE:

* Desarrollo motor.
* Coordinación del cuerpo.
* Fomenta la observación y concentración.

2.8. CESTA DE FRUTAS

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollar la agilidad del cuerpo relacionado con la rapidez del pensamiento.	- Dialogar sobre la importancia del juego. - Observar el desenvolvimiento del niño. - Incentivar al niño y reconocer sus capacidades.	- Salón amplio - Cancha - Frutas plásticas - Cromos - Sillas - Bancos	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Realizamos un pequeño círculo con todos los niños sentados en el suelo o en sillas, procedemos a explicarles la metodología de este juego y antes de empezar les enseñamos los beneficios de cada fruta que se utilizará dentro de esta actividad.

TIEMPO: 20 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Todos los participantes se colocan sentados en círculo y el profesor situado en el centro de éste les da las siguientes instrucciones:

* Cuando el profesor diga "limón-limón" deberán decir el nombre del compañero que tiene a su derecha.
* Cuando diga "naranja-naranja" deberán decir el nombre del compañero de su izquierda.
* Cuando diga "fresón-fresón" deberán decir el nombre de la persona que está señalando.
* Por último cuando diga "cesta de frutas" todos los participantes se levantarán de su asiento y buscarán uno nuevo, el niño que se quede sin sitio se quedará en el centro en el puesto del profesor.

REGLAS:

* El niño no debe olvidarse el nombre de su fruta.
* Cuando una persona se equivoque o no se sepa el nombre de

algún compañero, se pondrá en el centro.

* Se escogerá al azar el nombre de una fruta para que empiece el juego.

OBSERVACIÓN:

* Este juego se utiliza para reforzar el conocimiento de los nombres de los participantes en el aula, pero no es lo más adecuado para iniciar la presentación.
* Generalmente se aplica el segundo día, luego de haber aplicado el día anterior otra dinámica.

APRENDIZAJE:

* Desarrolla la atención y relaciones con sus amigos.
* Coordinación del cuerpo.
* Desarrollo de la expresión lúdica.

2.9. ESTATUA

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollo del equilibrio y la coordinación dinámica general.	- Motivar al niño permanentemente. - Dialogar sobre la importancia del juego. - Participar activamente en dinámicas y juegos. - Manejar su cuerpo con seguridad.	- Sillas - Ladrillos - Colchoneta - Pito - Cancha - Bosque	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Los niños se dispersarán por toda la cancha y estarán atentos a las indicaciones de la maestra, ella dará algunas alternativas de cómo deben saltar, subirse a la silla, los que se queden fuera ya no juegan, etc.

TIEMPO: 20 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

* Los alumnos se desplazan por todo la cancha o espacio abierto.
* A la orden de la maestra los niños se subirán a la silla, ladrillo, colchoneta o ha cualquier material distribuido en el piso.
* Imitar a un animal (serpiente, canguro, león, etc).
* Cuando el profesor diga ¡estatua! se deben quedar de la forma que se le indique, apoyando una pierna, de puntillas, con los dos pies apoyados, apoyando el glúteo, etc.

REGLAS:

* El niño debe conocer todos los implementos con los que va a trabajar.
* No puede apoyarse a ningún compañero.
* Cambiar la consigna constantemente.

OBSERVACIÓN:

* En este juego también se cambiará algunas alternativas, por ejemplo los niños pueden simular que están ciegos, que están cojos, hacerlo en parejas y ver otras alternativas más.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

APRENDIZAJE:

*Desarrolla la atención y relaciones con sus amigos.
*Coordinación del cuerpo mediante el salto.
*Desarrollo de la expresión lúdica.

2.10. PEPES Y PEPITAS

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollar la motricidad gruesa, la velocidad de reacción y fomentar la atención.	- Dialogar sobre la importancia del juego. - Observar el desenvolvimiento del niño. - Incentivar al niño y reconocer sus capacidades.	- Banderines - Campo abierto - Cancha - Conos - Platillos - Tarjetas - Colores - Pito	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Realizamos dos grupos o diferentes equipos para que participen en el juego, una vez seleccionados los equipos los enfrentamos entre dos grupos, cada equipo debe acumular un puntaje y el que acumule mayor puntaje será el ganador.

TIEMPO: 30 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un equipo son "Pepes" y el otro "Pepitas". Cuando el director de juego grite "¡Pepes!", éstos giran rápidamente y corren tras el equipo contrario; si grita "¡Pepitas!", éstas giran y persiguen al otro equipo. Cada miembro que consiga coger a un niño en la carrera, será un punto para el equipo.

REGLAS:

* El campo está delimitado y nadie puede salir de él, en caso que se saliera el jugador éste será eliminado y el equipo pierde un punto.
* Es obligatorio correr en línea recta.
* Sólo hay un director de juego, que dirá en cada momento Pepes o Pepitas.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

OBSERVACIÓN:

* Este juego se utiliza para reforzar la habilidad motriz mediante la reacción y la carrera, es muy importante aplicar este juego en personas con capacidades especiales como son los niños sordomudos; mediante señales, cambiando las consignas verbales por tarjetas de identificación, que las utilizará únicamente el director de juego.

APRENDIZAJE:

* Capacidad motriz.
* Velocidad y emoción.
* Desarrolla la atención y el control de movimientos.
* Juego de cooperación y competitividad.

BLOQUE 3

JUEGOS TEATRALES

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

3.1. LA CAJA MÁGICA

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Valorar la participación, y la creatividad de cada niño expresando sus propias emociones y sentimientos.	- Motivar a los niños durante el desarrollo del juego. - Estimular la imaginación de los niños y niñas. - Debemos escuchar y aplicar sugerencias de ellos. - Observar el desenvolvimiento del niño.	- Tijeras - Pinceles - Poemas - franelas - Prendas de vestir - Zapatos - Bolsas - Sombrero - Bisutería	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Se iniciará de igual manera con la motivación, a través del juego que será creada por la maestra, se realiza la presentación de los niños y se explica que se trabajará con rondas y juegos rítmicos.
TIEMPO: 40 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO: DRAMATIZACIÓN
Todos los participantes están en la posición de partida (encogidos en el suelo, como si estuvieran metidos en una caja en la que caben justo). Cuando el profesor haga sonar una melodía asociada a un ecosistema, salen de sus cajas e imitan los movimientos de los animales y plantas de ese ecosistema y cuando diga "caja mágica" vuelven a la posición inicial es decir regresan a la caja mágica.

REGLAS: Para desarrollar estas actividades se observará la reacción y respuesta de los niños.

OBSERVACIÓN:
* Los juegos dramáticos desarrollan la creatividad a través de acciones, creaciones colectivas, juegos de roles, improvisaciones y elaborando textos o diálogos a través de un tema en concreto.

APRENDIZAJE:
* Logra la adquisición de habilidades.
* Desarrolla la coordinación.
* Mejora el equilibrio corporal.
* Promueve el aprendizaje de valores morales y éticos.

3.2. EL GUSANITO

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollar libremente su ser creativo a través de la dramatización teatral. Desarrollar la expresión bajo sus más variadas formas.	- Demostramos la secuencia de los juegos teatrales. - Mantener la motivación en las actividades. - Observar el desenvolvimiento del niño.	- Una caja de cartón grande - Tijeras - Pinceles - Trapos - Prendas de vestir - Zapatos - Bolsas - Sombrero - Bisutería - Guantes	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: En estas actividades de dramatización vamos a ubicar a los niños en un espacio abierto en filas con uno de ellos que encabezará el movimiento de acuerdo a la consigna dada.

TIEMPO: 30 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO: DRAMATIZACIÓN

Este trabajo apunta a coordinar los movimientos por medio de distintos métodos y estrategias del teatro. Los niños situados en fila y cogidos por los hombros, acompañan los movimientos de quien encabeza la fila imitando los movimientos sinuosos de un gusano, con pasos cortos, arrastrando los pies y siguiendo trayectorias onduladas.

REGLAS:

* El niño debe seguir e imitar los movimientos que realiza el que encabeza la fila.
* Luego de un tiempo determinado se debe cambiar al niño que encabeza la fila.

OBSERVACIÓN:

* El juego teatral posibilita el desarrollo motriz en forma participativa, protagonistas, con poder de decisión y con metas autónomas.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

APRENDIZAJE:

* Mejora la coordinación, dominio y agilidad corporal.
* Incrementa la motivación
* Desarrolla la creatividad.
* Estimula la expresión lúdica.

3.3. EXPRESIÓN CORPORAL CON MÚSICA

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Dotar al niño de las distintas técnicas y recursos expresivos para mejorar sus capacidades de coordinación mediante la expresión corporal y musical.	- Motivar al niño permanentemente. - Dialogar sobre la importancia de la expresión corporal. - Participar activamente en la danza y el baile. - Coordinar su cuerpo con seguridad.	- Música - Disfraces - Grabadora - CD - Pelotas - Pitos - Cartulinas - Marcadores	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Organizamos al grupo y buscamos las mejores melodías musicales, los niños deberán moverse de acuerdo a lo que sus sentidos capten.

TIEMPO: 40 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

* Adecuamos el movimiento corporal del niño a ritmos sencillos, el cuerpo se mueve de diferentes formas.
* Vamos a comunicarnos a través del movimiento, por ejemplo podemos realizar (juegos individuales, en parejas o en grupo).
* Nos comunicamos mediante gestos y señales a través del ritmo que se está desarrollando.

EJEMPLOS:

El Bailarín: Se pone una melodía y los niños/as danzan a su son. Debe procurarse que la grabación contenga muchas melodías para que los niños/as tengan que cambiar la danza y el movimiento continuamente.

El Bailarín encantado: Es parecido al anterior. Sólo se diferencia porque el educador parará la música de vez en cuando y los niños/as tendrán que quedarse inmóviles; cuando el educador la ponga en marcha de nuevo, los niños/as vuelven a bailar; y así sucesivamente.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

REGLAS:

* Los niños deben seguir e imitar los movimientos que indica el educador de acuerdo al ritmo.

OBSERVACIÓN:

* Lo más importante es que el niño se exprese, disfrute y explore utilizando todas las posibilidades.

APRENDIZAJE:

* Sus movimientos son más creativo y expresivos.
* Ejecuta ritmos y bailes de forma espontánea y natural.
* Trabaja la expresión corporal.
* Desarrolla la coordinación motriz y el ritmo.

3.4. EXPRESIÓN MOTORA

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Buscar el bienestar del propio cuerpo, el descubrimiento y aprendizaje de significados, a través de la imaginación, el placer por el juego, la improvisación, la espontaneidad y la creatividad.	- Demostrar la secuencia del juego. - Mantener la motivación durante todo el juego. - Observar el rendimiento del niño. - Mejorar su coordinación motriz.	- Música - Cartulina - Grabadora - CD - Pelotas - Pitos - Cartulinas - Marcadores	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Antes de realizar estas actividades el niño debe realizar un pequeño calentamiento corporal para preparar y cuidar sus articulaciones, mediante ritmos sencillos, moviendo su cuerpo de diferentes formas, esto puede ser en forma individual en parejas o en grupos.

TIEMPO: 40 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Descomposición: Se propone una acción que se ha de representar con mímica. Cada niño/a tendrá que representarla, dividiendo la acción en tantas partes como movimientos tenga. Ejemplo: "Subir una escalera". El niño deberá dividir esta acción en tres partes: 1º.- Levantar el pie izquierdo para ponerlo en el primer escalón. 2º.- El movimiento de fuerza de este pie mientras levanta el pie derecho. 3º.- Poner el pie derecho en el siguiente escalón.

El Espejo: Dos niños/as sentados frente a frente. El primero se mira al espejo y empieza a hacer gestos muy despacio. El otro es la imagen del primero y por tanto, debe hacer todo lo que hace el primero como si fuera la imagen del que se mira al espejo. Después intercambiarán los papeles.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

REGLAS:

* Los movimientos deben ser similares e idénticos en el juego del espejo.
* La pareja que realice todas las acciones idénticas será la ganadora.

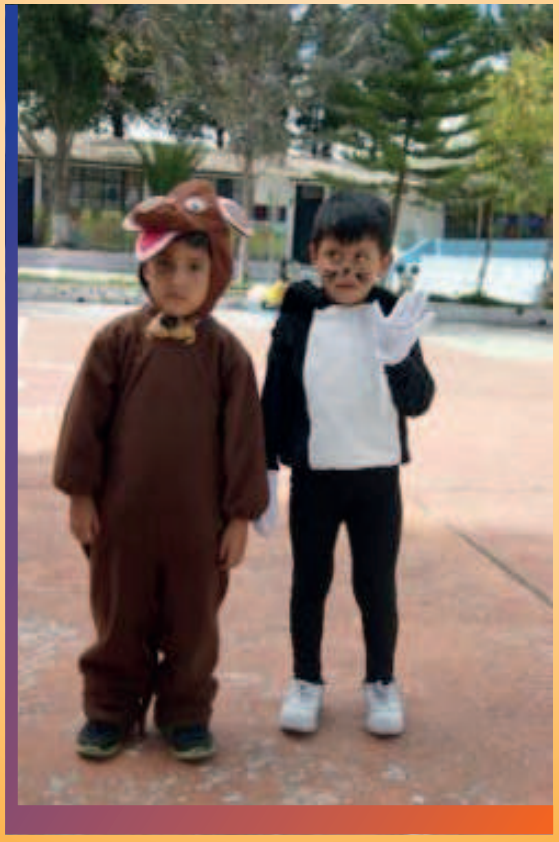
OBSERVACIÓN:

* Estas actividades se utilizan para el desarrollo de la capacidad expresiva del niño a través de gestos, posturas y movimientos.

APRENDIZAJE:

* Incide en la expresión motriz.
* Coordinación del ritmo y el equilibrio.
* Potencia el control del propio movimiento.
* Define la lateralidad.

3.5. MIMOS



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Desarrollar mediante el lenguaje corporal un conjunto de señales no verbales que indican nuestra personalidad, sentimientos, actitudes y estados de ánimo.	- Posiciones básicas del mimo. - Transformaciones. - Caídas. - Manipulación de volúmenes y objetos imaginarios.	- Pelotas - Pitos - Cuerdas - Hojas - Cartulinas - Marcadores - Tijeras - Cromos - Cuentos - Libros - Revistas - Vestuario - Escenario	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

ORGANIZACIÓN: El docente que realiza esta actividad deberá partir de una reflexión sobre la relación de la imagen y su propio hacer corporal, sobre la importancia de registrar conscientemente la expresión corporal para fundamentar la necesidad de encontrar un lenguaje creativo que dé cuenta de cuán corporales pueden ser las palabras y los pensamientos.

TIEMPO: 40 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se Presenta dos variantes: a y b

a) LAS ESTATUAS Y EL ESCULTOR

Se reparten varios escultores (niños y niñas) por el aula a cargo de pequeños grupos. Los escultores tienen la facultad de modelar en la postura y movimientos que quieran. Los demás deben adoptar las posturas que se les indique.

b) LA BRUJA Y LA MAGA

Caminar por el espacio moviendo el cuerpo; uno de los pequeños es la bruja que tiene el poder de inmovilizar si los toca, otra es la maga que los liberará de estar quietos. Según los toque la bruja deben permanecer quietos en el sitio hasta que los libere la maga.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

REGLAS:

* Todos/as los integrantes del grupo deberán estar atentos a los toques de la bruja o la maga.
* Se valorará la imaginación y la creatividad.
* Se podrá utilizar vestuarios o elementos decorativos para los personajes, así como música o coreografías.

OBSERVACIÓN:

* Las actividades creativas de los lenguajes visuales y corporales que más se trabajan en el nivel inicial, generalmente, son referentes específicos de la dramatización, cuentos, títeres y mimos.

APRENDIZAJE:

* Participa activamente en cada una de las sesiones.
* Utiliza diferentes gestos para expresar sentimientos y estados de ánimo.
* Adopta diferentes posturas para situaciones diversas.
* Improvisa individual o colectivamente sobre diferentes situaciones.

3.6. PANTOMIMA

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Descubrir, conocer y controlar progresivamente el propio cuerpo, formando una imagen positiva de sí mismo y fortaleciendo sus habilidades motoras.	- Motivar a los niños durante el desarrollo de la actividad. - Valorar sus capacidades y limitaciones de acción y expresión. - Adquirir hábitos básicos de salud y bienestar.	- Cartón - Papel grueso - Confeti, - Papel de colores recortado - Tiras - Pegamento - Cuerdas - Cartulinas - Marcadores - Revistas - Vestuario	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Comenzar con una pequeña introducción sobre el cuidado del bosque, la naturaleza y los osos para que sepan que saldrán de excursión; se forman en grupo, proceden a la salida y a desarrollar los juegos de imitación o mimos.

TIEMPO: 30 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Excursión por el bosque: Todos los niños iban de excursión por el bosque. Estaban muy cansados. Se sentaron en el suelo y empezaron a recoger las pepas de los árboles, se quedaron todos dormidos. Soñaron...que eran hombres que respetaban el equilibrio natural del bosque: recogían la basura, no mataban animales, sembraban árboles, etc...(Se pide que cada uno piense cómo proteger el bosque durante un minuto).

Oso: Un oso se fue a dormir para pasar el invierno. Se introdujo en una profunda cueva bajo el hielo y allí con los ojos cerrados y respirando muy lentamente, empezó a imaginar todo lo que había hecho desde la pasada primavera, hasta quedarse dormido. (Se pide que cada uno imagine lo que hizo el oso en primavera, verano y otoño durante un minuto).

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

REGLAS:

* Escuchar atentamente el relato del maestro.
* Convertir en movimiento los relatos de la maestra.
* Está prohibido salir de los límites del terreno.
* Se reanudará el juego al momento que el profesor de la señal.

OBSERVACIÓN:

* Durante el juego el niño o niña adquiere un conocimiento, dominio y aceptación del propio cuerpo, establece una diferencia entre sí mismo y las personas que lo rodean; consigue una autonomía progresiva en la coordinación y motricidad gruesa.

APRENDIZAJE:

* Expresión creativa y corporal.
* Formas de desplazamiento y conquista del espacio.
* Fortalece las capacidades de expresión corporal y gestual.

3.7. MÁSCARAS Y ANIMALES FANTÁSTICOS

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Estimular su creatividad e imaginación tomando conciencia de sus múltiples posibilidades expresivas.	- Dialogar sobre la importancia del juego - Motivar al niño permanente-mente - Participar activamente en dinámicas y juegos. - Alentar a los niños y niñas a que emitan los sonidos que creen que hacen sus animales fantásticos.	- Cajas de cereales - Papel grueso - Confeti, - Papel de colores recortado - Tiras de estambre - Pegamento	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Se puede trabajar en grupos o individualmente; realizar las máscaras de los súper héroes de televisión, representar a esos seres fantásticos de acuerdo a las acciones que ellos realizan, siempre y cuando se tome en cuenta el nivel de dificultad de sus acciones.

TIEMPO: 30minutos

DESARROLLO DEL JUEGO:

* Realizar máscaras de papel grueso o con cajas de cereal, con orificios para los ojos y la boca.
* Colocar en una mesa, papel de colores recortado, tiras de estambre y bolitas de papel de colores.
* A continuación hablarles a los niños sobre seres imaginarios que se han inventado a través del tiempo, como por ejemplo contarles sobre las sirenas: que son mujeres con cola de pescado que viven en el mar. Otro animal fantástico es el unicornio que es como un caballo con un cuerno de marfil en la frente.
* Después decirles que cada uno puede imaginarse su propio ser fantástico con sus propios colores, formas particulares y habilidades especiales.
* Entregar a cada uno su máscara para que realice su ser fantástico particular y poner en el centro los materiales para decorarla (a los más pequeños se les ayuda a realizar su creación).
* Dejar las máscaras a secar y hacer dos orificios en las partes laterales y atarles un estambre para que puedan colocarse las máscaras.
* Realizar un desfile de seres fantásticos por toda el aula, pueden hacer ruidos, caminar en cuatro patas, brincar, comunicarse entre sí, etc.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

REGLAS:

* Estar muy atentos a las indicaciones del profesor.
* Cada niño debe imitar al personaje fantástico con su propia máscara y realizar actividades motrices.

OBSERVACIÓN:

* Aquí se desarrolla la expresión corporal favoreciendo la evolución de cada niño, descubriendo las posibilidades de comunicación y expresión con los demás.

APRENDIZAJE:

* Expresión creativa y corporal.
* Fortalece la coordinación y el ritmo.
* Utiliza diferentes gestos y posturas dentro de las actividades.
* Propicia el interés y el gusto por la actividad.

3.8. LA TORTUGA Y EL ÁGUILA

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Fortalecer la expresión corporal relacionándose con los demás, a través de los movimientos y gestos. Perder la timidez, jugar y sobre todo divertirse.	- Participación activa y espontánea en la actividad. - Desarrollar el valor estético y artístico del cuerpo. - Los niños y niñas pueden emplear los títeres para representar hechos, alegres y tristes que hayan ocurrido. - Expresar su alegría mediante el movimiento y el sonido.	- Disfraces - Cartón - Tijeras - Pinceles - Prendas de vestir - Bancos - Sillas - Escalones - Papel - Pegamento - Pintura - Bisutería - Guantes	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Se considera a:
Personajes: Narrador (profesora), águila, tortuga.
Escenario: Una laguna sobre el escenario y unos cuantos escalones escondidos detrás de una montaña para simular altura.
TIEMPO: 45 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO: JUEGO TEATRAL

* La tortuga se asolea junto a la laguna, mientras el águila vuela sobre la montaña.
* **Narrador (Profesora):** Una vieja tortuga, se asoleaba en el borde de la laguna, mientras veía una majestuosa águila desplegando sus anchas alas y volando en la montaña.
* El águila baja de la montaña a beber un poco de agua en la laguna donde descansa la tortuga
* **Águila:** ¡Hola!, ¿Cómo está hoy tortuguita?
* **Tortuga:** Bien, gracias. (Suspirando)
* Aunque estaría mucho mejor si pudiera ver todo desde las alturas como lo haces tú. Solo que ninguna de mis amigas aves ha querido ensenarme a volar.
* **Narrador (Profesora):** La señora tortuga sufría mucho porque estaba cansada de cargar siempre su caparazón y arrastrarse sobre la tierra.
* **Águila:** ¿Y qué gano yo si te llevo conmigo por los aires, lo más alto que pueda?

* **Tortuga:** (Muy ilusionada) En el fondo de esta laguna hay incontables riquezas, serán todas tuyas si me enseñas a volar.
* **Águila:** Entonces te enseñaré al volar.
* **Narrador (Profesora):** Entonces, el águila tomó con sus garras a su nueva amiga y se remontó por el azul del cielo. Volaron y volaron entre las nubes. (El águila abraza a la tortuga y sube con ella los escalones escondidos en la montaña simulando volar)
* **Tortuga:** (Muy emocionada) ¡Estoy volando!
* **Águila:** Ahora que sabes cómo se hace, ¡vuela tú sola!
* **Narrador (Profesora):** El águila afloja las garras y suelta a la tortuga, la tortuga cae desde la cima de la montaña, por lo que no debe ser muy alta, al chocar contra el suelo suelta pedazos de su caparazón y se queja.
* **Tortuga:** ¡ay!, pero que dolor tan grande Llora).
* **Narrador (Profesora):** Así la pobre tortuga perdió su bello caparazón que tanto la protegía del mundo cruel, ¡todo por renegar de su suerte natural!…una tortuga no tiene nada que hacer entre las nubes, cuando apenas se mueve con dificultad sobre la tierra. No hay razón para envidiar la vida de los demás, cada uno tenemos cualidades propias que nos distinguen, podemos engrandecerlas si nos concentramos en ellas en lugar de querer ser como otros.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

REGLAS:

* Para realizar esta actividad teatral con los niños, no es indispensable poner reglas.

OBSERVACIÓN:

* Es una actividad muy creativa donde se va a combinar muchos juegos, técnicas y dinámicas, no se trata de aprender un papel teatral, sino de utilizar el teatro como un recurso que nos permite divertirnos y aprender.

APRENDIZAJE:

* Fortalece las habilidades motrices.
* Favorece las relaciones interpersonales.
* Desarrolla capacidades de interpretación a través del juego.
* Potencia el desarrollo corporal y físico.

3.9. LA SERPIENTE Y LA LUCIÉRNAGA

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Potenciar habilidades motrices del niño estimulando la alegría, para una formación integral, mediante ejercicios teatrales.	- Demostrar la secuencia de los juegos teatrales. - Mantener la motivación en las actividades. - Observar el desenvolvimiento del niño en las dramatizaciones. - Representar hechos alegres y tristes, que hayan ocurrido.	- Disfraces - Cartón - Pintura - Papel - Pegamento - Bisutería - Guantes - Escenario - Tijeras - Pinceles	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Se considera a:
Personajes: Narrador (Maestra), luciérnaga, serpiente.
Escenario: Árboles en el fondo.
TIEMPO: 45 minutos.

DESARROLLO DEL JUEGO: JUEGO TEATRAL

* Empieza con la luciérnaga y la serpiente en el escenario y hacen todo lo que el narrador cuenta.
* **Narrador (Maestra):** En un día normal, volaba una feliz luciérnaga por los aires. De pronto una serpiente con mucha hambre la miró, se acercó e intentó comérsela. La luciérnaga esquivó su ataque volando rápidamente hacia los árboles, pero la serpiente no pensaba desistir. La luciérnaga huía rápido y con miedo de la feroz depredadora. Huyó un día y la serpiente no desistía, dos días y nada. En el tercer día, ya sin fuerzas, la luciérnaga paró y dijo a la serpiente:
* Ambos se detienen y la luciérnaga le hace unas preguntas
* **Luciérnaga:** ¡Espera un momento! sé que estás tan cansada como yo.
* **Serpiente:** Normalmente no le respondo preguntas a mi comida, pero veamos que sucede.
* **Luciérnaga:** ¿Tú comes luciérnagas?
* **Serpiente:** No.
* **Luciérnaga:** ¿Acaso te hice algún mal?
* **Serpiente:** No.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

* **Luciérnaga:** Y si tú no comes luciérnagas, ni te hice daño, ¿Por qué me persigues?
* **Serpiente:** Porque no soporto verte brillar.
* **Narrador:** Esas fueron las últimas palabras de la serpiente, pero la luciérnaga aparte de brillar, también tiene un par de alas, que la ayudaron a escapar…

Muchos nos vemos envueltos en situaciones donde nos pasan cosas poco agradables, sin haber hecho algo malo o dañado a alguien. Pero esto sucede porque al igual que con nuestra amiga la luciérnaga, hay quienes no soportan vernos brillar, pero no hay que dejar que esto empañe nuestros logros, cuando esto pase, ¡no dejemos de brillar! Continúa siendo tú mismo(a), sigue dando lo mejor de ti, ¡Sigue brillando y no podrán tocarte!.

REGLAS:

* Que el papel del niño sea sencillo y las acciones sean simples.
* Memorizar textos sencillos.

OBSERVACIÓN:

* Ayudar al niño a expresar libremente sus pensamientos e ideas de una forma más clara y creativa, mediante las capacidades de la imaginación y la creatividad.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

APRENDIZAJE:

* Expresión creativa.
* Trabajo en equipo y cooperación.
* Expresión corporal, rítmico-musical.
* Desarrolla capacidades interpretativas.

3.10. TÍTERES

Objetivo	Estrategias didácticas	Material	Responsable	Participantes
Adquirir la coordinación y el control dinámico general del propio cuerpo.	- Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas. - Los niños y niñas pueden emplear los títeres para representar hechos, alegres y tristes, que hayan ocurrido.	- Pañuelos - Botellas de plásticas - Vaso desechable para cada títere - Grapadora - Retazos de tela - Papel de colores - Lana o tela - Tijeras - Pintura y pincel - Caja de cartón - Tijeras - Trapos - Bolsas - Sombrero - Bisutería - Guantes	- Martha Ruiz. - Carmita Quishpe - Flor María Latorre - Anita Chávez	30 niños y niñas del centro de educación inicial "Monseñor Leonidas Proaño".

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

ORGANIZACIÓN: Se ubica a los niños en el escenario de acuerdo a su personaje con su respectivo títere.
TIEMPO: 30 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO:

"NOÉ Y EL GRAN DILUVIO", ALGUNOS ANIMALES SE REBELAN

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

EL LIBRETO:

PRESENTADOR: Muy buenos días queridos profesores, padres de familia y compañeros; a continuación presentamos la historia de "Noé y el gran diluvio: algunos se revelan".

* Noé era un hombre muy bueno y que confiaba mucho en Dios.

SOL: Señor Noé; ¡Dios, me ha enviado a traerte un mensaje!

NOE: ¡Oh!, el sol me está hablando.

SOL: Dice Dios que debes construir una gran arca, en ella debe subir tu familia y los animales también. (SE RETIRA)

NOE: Construiré aquí un arca (EMPIEZA A TRABAJAR)

(SALEN RIENDOSE LA ORUGA Y EL SAPO)

ORUJA: jajajajaja

SAPO: ja ja ja ja.

ORUGA: ja ja ja ja señor Noé me da risa nomás, teniendo casa construye un arca. Jajaja.

SAPO: jajajaj (junto a la oruga se ríe)

NOE: ¡No se rían! (MOLESTO), ¡porque mi casa es de adobe y se va a destruir!.

SAPO: Y porque se va a destruir, si todo es un éxito en su vida.

NOE: Dios me ha comunicado que va haber un Gran diluvio.

ORUGA: No lo creemos, si aquí nunca ha habido esas cosas.

SAPO: Si es cierto, nunca…nunca en vida he escuchado de esas cosas ojojojo (COMO ATORANDOSE).

NOE: ¡Miren! como los animales están pasando, ¡Yo no miento!

(PASAN VARIOS ANIMALES)
(PASA LA MAMA SAPO)
SAPO: Mamá, mamá (GRITA EL SAPO)
NOE: hasta tu mamá está pasando.
SAPO: Mamá, mamá, mama ujujujajaja (GRITA COMO LLORANDO EL SAPO)
NOE: Ya viste que todo los animales están pasando y tú mamá también entro. (EN CORO)
SAPO Y ORUGA: ¡No! No lo creemos (DANDOLE LA ESPALDA A NOE SE MARCHA A UN LADO)
SAPO: Vámonos. (EN UN CANTO DEL ESCENARIO)
SAPO: ¿Tú vas a entrar amiguita?
ORUGA: Uhh no quiero.
SAPO: Sí porque ahí se van a orinar.
ORUGA Y SAPO: ¡Qué asco!
ORUGA: Yo prefiero respirar el aire puro, que estar encerrado. Aiiiihh ni lo pienso.
SAPO: Pero será verdad que habrá diluvio.
ORUGA: No; no lo creo, es imposible; nunca aquí han ocurrido esas cosas.
SAPO: pero será posible que Dios envíe esas cosas.
ORUGA: No lo creo…
SAPO: A ya, entonces los dos no creemos; los dos nos quedamos.
(PASA EL SOL DESPIDIENDOSE)

SOL: ¡Chau animalitos!, nos vemos en cuarenta días y cuarenta noches.

SAPO Y ORUGA: Noooo el sol (ASUSTADOS Y TRISTES)

ORUGA: Yo mejor me voy. Hay que prevenir. Me voy al arca ¡chau!

SAPO: Yo me quedo, nunca voy a entrar al arca.

(SE ENCUENTRAN NOE Y LA ORUGA)

NOE: ¿Te decidiste a entrar al arca?

ORUGA: Sí

NOE: Entra nomás amiguito.

(EL SAPO SOLO SE SIENTE TRISTE)

SAPO: Estoy solo, porque no le seguí a mi amiga, me voy mejor al arca.

(EL SAPO SE ACERCA A NOE y UNA NUBE NEGRA APARECE)

SAPO: Señor Noé perdóneme por haberle dicho que es un mentiroso y que no va llover por cuarenta días y cuarenta noches. Perdóneme.

NOE: Bueno, pasa, pasa que ya es hora.

(TODOS SUBE AL ARCA Y EL ARCA SE EMPIEZA A MOVER)

LOS ANIMALES GRITAN

NOE: Ya calmó la lluvia, voy a enviar a una palomita.

PALOMA SALE VOLANDO Y REGRESA

NOE: ¿Hay tierra seca?

PALOMITA: No señor Noé, todavía esta mojada la tierra.

AL DIA SIGUIENTE (EL SOL SE PONE A UN CANTO)

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

NOE: Ya es otro día, ve palomita a divisar.
PALOMA SALE VOLANDO Y REGRESA CON UNA RAMA.
PALOMITA: Ya hay tierra seca Noé (LE DA LA RAMA Y SE REGRESA).
NOE: Veré por la ventana, ¡Oh! Sí, está seca, les diré a los animales que llegó la hora de salir. Bajen animalitos.
(LOS ANIMALES BAJAN).
EN CORO: GRACIAS NOÉ.

REGLAS:

* Para desarrollar estas actividades no se puede implementar reglas específicas.

OBSERVACIÓN:

* El jugar e interactuar con títeres es una idea que fascina mucho a los niños, al estar en frente del títere, habla con él, se ríe, se mueve y pone a volar su imaginación y fantasía; desarrolla su motricidad gruesa inconscientemente, es casi imposible que permanezca inmóvil frente a semejante personaje que abre puertas a mundos de sueños en donde todo es alegría y asombro.

APRENDIZAJE:

* Desarrolla su nivel de atención y concentración.

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA "ELIZ"

*Desarrolla su expresión corporal.

*Posibilidad de que el niño logre ocupar el papel de titiritero, improve, actúe y se escuche a sí mismo.

*Mejora la coordinación y motricidad.

BIBLIOGRAFÍA

* ALVES DE MATTOS, L. (1963). Compendio de la Didáctica General. . Buenos Aires: Editorial Kapeluz.
* ARNAIZ, P. (1994). Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencias. Psicomotricidad y adaptaciones curriculares., 43,47,62.
* BASANTES, H. (2008). Estrategias Educativas para la Motivación.
* BERRUEZO, (1995) desarrollo psicomotor. Madrid: CEPE. 2ª edición.
* BAUTISTA. (1986). El juego basado en la motivación. En C. Laura, EL juego (pág. 20). Edit Santillana.
* FERNANDEZ, C. y. (2003). Psicomotricidad. Primera Edición.
* GAVILANES, L. (2000). Técnicas efectivas de aprendizaje. Edit Martinez.
* HANSRUEDI, H. (1991). Función e importancia de las cualidades coordinativas (conclusión). Revista STADIUM, año 25, 148, 24-25.
* LUNA, María Teresa. Módulo 1 Área del desarrollo humano : Perspectivas de desarrollo humano. Medellín : Universidad de Manizales-CINDE, 200
* MORA, J. (1989). Las capacidades físicas y bases del rendimiento motor. Cádiz: Diputacion de Cádiz.
* SANTAMARÍA, Sandra y otros. Elementos básicos de la psicomotricidad. (Citado mayo 2008).
* SIANE, E. Papalia, (1996). Psicología del desarrollo de la infancia.
* UNICEF. Dinello, Llanos, Reyes, Vicarioli, Zeledón y otros. (2006). Juego y Desarrollo: Un Canto a la Libertad. Nueva Gente Juego y Desarrollo: . Bogotá, Colombia:, p.41.