



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
INSTITUTO DE POSGRADO

GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

Así me Divierto



AUTORA: Verónica Paulina Fiallos Samaniego

COAUTOR: MsC. Dolores Gavilanez





ÍNDICE GENERAL

	Pág
PORTADA	1
ÍNDICE	3
TEMA: GUÍA DIDÁCTICA ASÍ ME DIVIERTO	5
PRESENTACIÓN	5
OBJETIVOS	6
Objetivo general	6
Objetivos específico	6
FUNDAMENTACIÓN	7
Contribuciones de las actividades lúdicas en el desarrollo socio-emocional	7
Estrategias para el fortalecimiento del desarrollo socio-emocional	8
Ayudar a resolver sus dificultades a través del juego para mejorar la actitud social y proceso emocional	9
CONTENIDOS	11
UNIDAD I	13
JUEGOS TRADICIONALES	13
Act. N° 1: La rayuela	14
Act. N° 2: Los ensacados	16
Act. N° 3: Estatuas	18
Act. N° 4: Los aviones	20
Act. N° 5: La gallina ciega	22
Act. N° 6: El lobito	24
Act. N° 7: El sapo amigo	26
Act. N° 8: Tomate	28
Act. N° 9: El gato y el ratón	30
UNIDAD II	33
JUEGOS DE ROLES	33
Act. N° 1: La colita es mía	34
Act. N° 2: Mi amigo	36

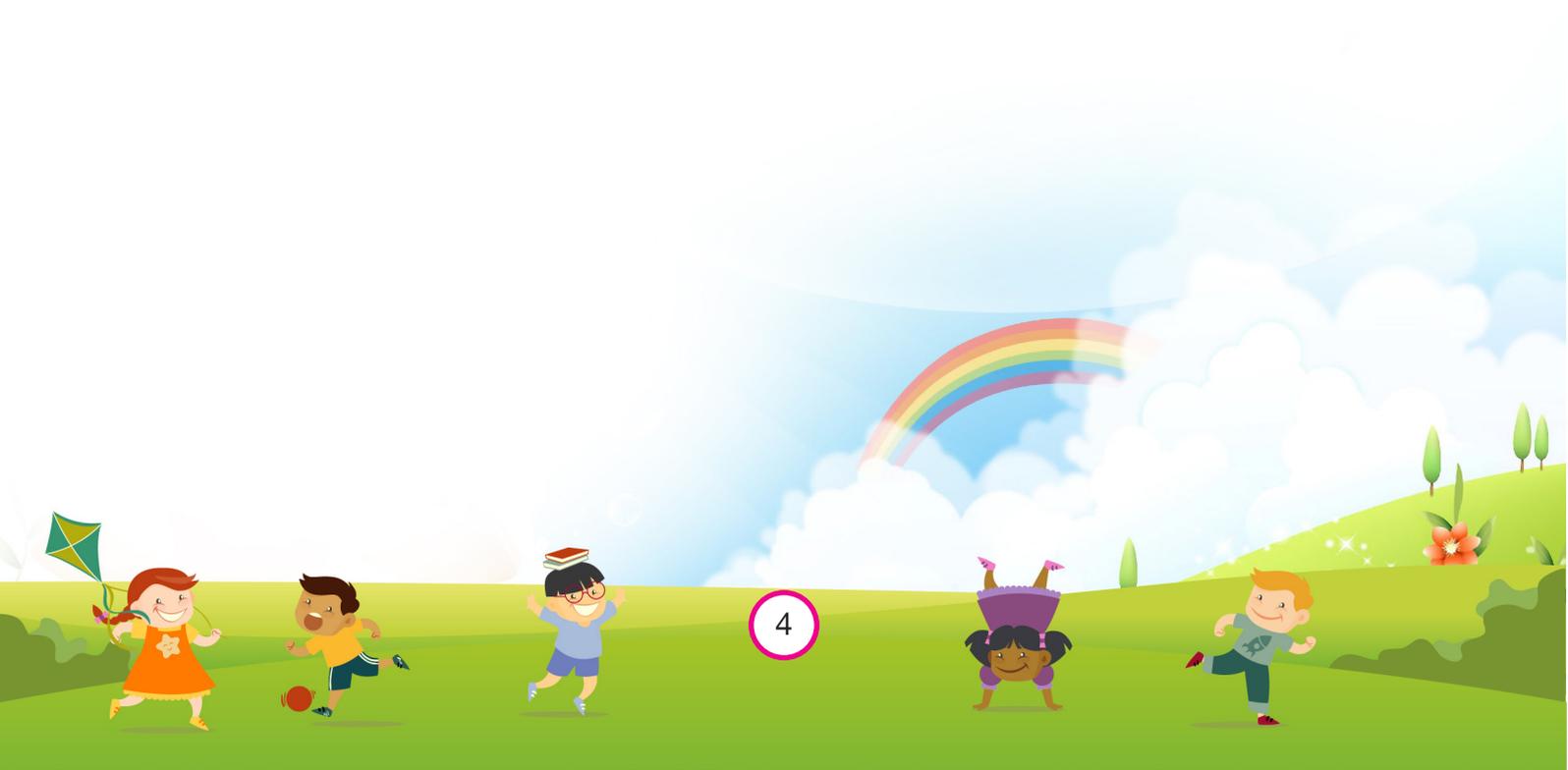
Act. N° 3: El balón amigo	38
Act. N° 4: El tren de mis amigos	40
Act. N° 5: Juego y me divierto	42
Act. N° 6: La casita	44
Act. N° 7: Profesiones	46

UNIDAD III 49

JUEGOS DE MESA 49

Act. N° 1: Imágenes iguales	50
Act. N° 2: Conociendo los colores	52
Act. N° 3: Dominós	54
Act. N° 4: Iguales y diferentes	56
Act. N° 5: Tres en raya	58
Act. N° 3: Corro y recorro	60
Act. N° 4: Bolitas de colores	62
Act. N° 5: Rompecabezas	64

BIBLIOGRAFÍA 66



TEMA: GUÍA DIDÁCTICA ASÍ ME DIVIERTO

PRESENTACIÓN

Dentro del Currículo establecido en la Actualización y Fortalecimiento Curricular del Primer Grado de Educación Básica se encuentra estipulado la expresión corporal, ejecutado a través de una serie de actividades lúdicas, así también hace referencia al desarrollo social y emocional aspecto básico para la ambientación y participación activa para que sean autónomos en todo el proceso educativo.

Implica entonces, que la utilización de las actividades lúdicas con los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica, es muy importante porque permite estimular su desarrollo integral, para ello es fundamental partir de juegos sencillos acorde a su edad, con lo cual de manera progresiva se les encamina a supera las diversas dificultades físicas como corporales en su flexibilidad muscular, aspecto que posteriormente les permite adquirir habilidades y destrezas cognitivas, sociales y de personalidad.

Para la ejecución de las actividades lúdicas, la guía didáctica con los juegos tradicionales, que consiste en rescatar juegos que han venido desarrollándose de generación en generación y que son divertidos y de gran valía en el desenvolvimiento de los infantes. Así también se plantea realizar juegos de roles que consiste en que los niños y niñas puedan hacer representaciones, imitaciones o dramatizaciones de las actividades que ejecutan varios profesionales. Finalmente están los juegos de mesa en donde interactúan mediante la utilización de recursos o materiales existentes en el aula.

En definitiva las actividades lúdicas favorecen a los niños y niñas en la realización de movimientos del cuerpo, direccionalidad y equilibrio, aspecto básico para que los infantes vayan sintiendo alegría y felicidad porque manifiestan que ya pueden realizar las actividades propuestas por la maestra, implica que en la realización de los juegos siempre de prever de materiales adecuados a su edad según su utilidad y propiedades comunes, además en este proceso se les conlleva a que progresivamente vayan mejorando sus relaciones sociales y emocionales.



Los medios actuales educativos no compensan la totalidad de sus necesidades e intereses, pero aquí está la labor de los padres para ir enriqueciendo su nivel emocional y afectivo de sus hijos y por ende en la escuela están los docentes para motivar y ayudarles a vencer sus dificultades relacionadas a los problemas socio-afectivos, aspecto básico para poder encaminarse en el proceso de aprendizaje para ello debe propender a investigar la aplicación de una serie de estrategias básicas para ayudarles en el desarrollo socio-emocional.

Tanto las actividades lúdicas como las estrategias socio-emocionales son básicas para promover una serie de juegos, como los tradicionales, juegos de roles y de mesa en procura de apoyarles en una adecuada relación afectiva entre compañeros así como mantengan con sus padres, maestros y sociedad en general.

OBJETIVOS

Objetivo general

Desarrollar el estado socioemocional de los niños y niñas del Primer grado de Educación Básica mediante la aplicación de la guía didáctica con juegos tradicionales, de roles y de mesa con la finalidad de fortalecer la integración y participación activa.

3.3.2. Objetivos específicos

- Contribuir a la integración y participación de los niños y niñas mediante las la realización de los juegos tradicionales con la finalidad de generar el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.
- Elevar el nivel de integración y participación a través de los juegos de roles con la finalidad de desarrollar procesos socioemocionales de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.
- Fortalecer el nivel de integración y participación activa mediante la realización de juegos de mesa con la finalidad de alcanzar el desarrollo socioemocional de los



niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

FUNDAMENTACIÓN

“El juego es considerado como el placer funcional, porque aportan con una serie de aspectos significativos para el desenvolvimiento infantil, es importante generar la recreación, la alegría, felicidad, participación, así también permite liberar energías acumuladas en las actividades cotidianas” (Piaget, 2006).

La misión de la maestra en la realización de las actividades lúdicas es buscar los elementos o recursos necesarios para fomentar el juego y estimular la integración social y el desarrollo de sus emociones, más aun cuando realice el juego de roles implica que debe imitar, realizar ciertas conversaciones, organice una tienda en donde se transforma en el vendedor y el comprador, implica entonces que los juegos de imaginación e imitación estimulan su desarrollo intelectual y de ambientación escolar.

Contribuciones de las actividades lúdicas en el desarrollo socio-emocional

“Las actividades lúdicas contribuyen de manera directa en el desarrollo físico, a través del cual se va mejorando la flexibilidad muscular como el ejercitamiento de todas las partes del cuerpo y también actúa como anti estrés para sacar las energías que posee en exceso, para liberar los momentos tensos, nerviosos e irritables” (Hurlock, 2000).

- Contribuye también al proceso comunicacional porque a través del juego van aprendiendo a comprender los mensajes de los demás o entender lo que tratan de comunicarles los demás.
- Por otro lado se considera como básico para la salida de sus energías emocionales liberando tensiones que les conlleva a cometer actitudes negativas.
- La realización de los juegos cooperativos permiten interrelacionar con la expansión de sus necesidades y deseos que no se pueden cumplir satisfactoriamente.
- Es una herramienta de aprendizaje porque el juego brinda la oportunidad para interactuar con nuevos conocimientos y aprendizaje.



- El juego les permite estimular ciertas creatividades e iniciativas a través de la experimentación de los juegos.

Estrategias para el fortalecimiento del desarrollo socio-emocional

“Se considera que los juegos ejecutados en la escuela, en el hogar o en su entorno con los niños o niñas del Primer Grado de Educación Básica es importante porque les permite descubrir sus capacidades y por ende van aprendiendo a ser sociables, así como generan una serie de emociones que les permite satisfacer y resolver los sentimientos o problemas que causan dichas relaciones” (Wallon, 2005)

- a. Respetar al alumno.** El respeto debe partir desde la maestra tomando en consideración de que los estudiantes son personas en formación, que necesitan de orientaciones permanentes en el desenvolvimiento de sus actividades como en las actitudes demostradas dentro y fuera del aula, lo que si hay que recordarles es que la ayuda debe estar centrado en amor y afectividad sin humillación y discriminación para no crear resentimientos y distanciamientos.
- b. Reconocer los esfuerzos.** Es importante motivar y estimular sus diferentes acciones, lo que implica se reconoce sus esfuerzos y éxitos, lo que implica que no se debe elogiar únicamente los buenos resultados, sino también todos los esfuerzos realizados.
- c. Interesarse por la participación.** La maestra debe primeramente ella motivarse del trabajo con los niños y niñas para interesarse a fondo de las actividades ejecutadas dentro y fuera del aula, de modo que se motiva a que continúen participando con alegría tanto en las actividades individuales como de grupo.
- d. Propiciar una mejor relación.** La maestra es la encargada de propiciar las buenas relaciones escolares entre los mismos estudiantes así como maestra con los niños y niñas, aspecto que permite generar espacios de confianza y respeto mutuo.
- e. Captar la confianza del alumno.** Un facto muy trascendental que se debe desarrollar dentro y fuera del aula es precisamente la confianza que depositan sus





estudiantes aspecto básico para alcanzar el éxito en el desarrollo del proceso educativo, para ello debe poner en juego su capacidad profesional, aplicación didáctica, ejecución de una constante cultural general, con ello de seguro que va a propiciar el espíritu de justicia, coherencia, seriedad y firmeza comprensiva.

- f. **Dialogar.** Otro factor importante para desarrollar procesos socio-emocionales es el diálogo con los estudiantes, el cual debe ser abierto y franco, con la finalidad de que el niño o niña tenga actitudes positivas y de confianza, además permite ayudar en la solución de ciertos problemas o el fortalecimiento de dificultades intelectuales y de aprendizaje.
- g. **Prestar atención a las diferencias individuales.** El desarrollo socio emocional parte también del apoyo que brinde el docente atendiendo las dificultades individuales o particulares frente a las diferencias existentes entre los estudiantes.
- h. **Aproximación al alumno.** La base de la comunicación, e la integración social y los estados de sentimientos y emocionales pueden ser fortalecidos mediante el acercamiento o aproximación de la maestra a sus estudiantes que generalmente es individual con la finalidad de ayudarles en sus aspiraciones, situaciones íntimas, éxitos o dificultades.
- i. **No sobrecargar de trabajos.** Cuando existe una acumulación o exageración de trabajos también baja su autoestima o nivel emocional, por lo que debe estar siempre centrado en un ritmo normal en procura de que no tengan una sobrecarga y su aprovechamiento sea eficiente.

Ayudar a resolver sus dificultades a través del juego para mejorar la actitud social y proceso emocional.

Los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica siempre presentan una serie de problemas y dificultades físicas, psicológicas, sociales y emocionales, por lo que es fundamental que la maestra a través de su capacidad y experiencia realice una serie de juegos recreativos y de ambientación con la finalidad de poder identificar las limitaciones que presentan los infantes, para ayudarles a resolver sus pequeños



conflictos en procura de motivarles a que se sientan fortalecidos y con mayor confianza, pero también debe tener pendiente que la base fundamental no está en aumentar los sentimientos de dependencia con relación al profesor sino encaminarles a que vayan siendo autónomos.

a. Inculcar sentimientos de colectividad

La maestra orienta y encamina a sus estudiantes, ante lo cual debe tratar de hacerles sentir como personas importante y que son parte de la comunidad educativa en donde actúa, participa y trabaja para alcanzar el éxito cooperativo. Para ello debe involucrarles en actividades educativas, acciones escolares, juegos recreativos, tradicionales y creativos.

b. Eliminar el miedo como fuerza motivadora

El miedo es uno de los factores que prevalecen en los niños y niñas en sus múltiples actividades, así por ejemplo los padres le ponen miedo si no estudia le castigan, no corras porque te caes, en fin el no para todo, implica que se debe orientar sin intimidaciones, por lo contrario requieren de motivaciones, de elevar su autoestima y de generar emociones positivas para no crear problemas psicológicos y de inseguridad.

c. Llevar a la reflexión

A través de las actividades lúdicas es importante desarrollar procesos de reflexión en función de las acciones positivas o negativas, con la finalidad de encaminarles hacia mejorar su nivel social y emocional, a su vez también la maestra puede generar situaciones problemáticas, que permitan realizar el razonamiento y reflexión por parte de los niños y niñas.

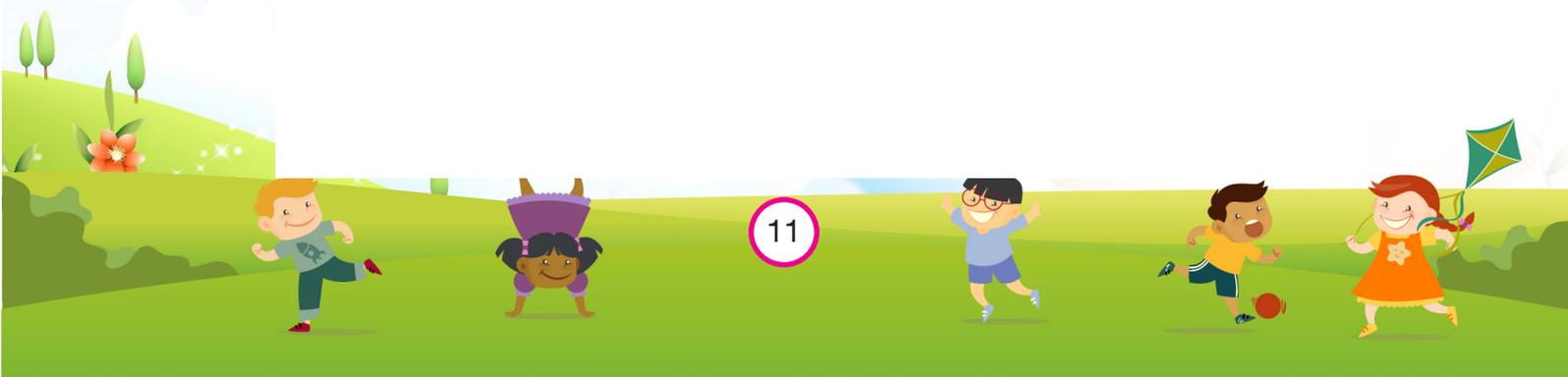
Quando se realiza estas actividades con los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica es encaminarles a generar la posibilidad de reflexión acorde a su edad y al nivel de reflexión, porque precisamente a esta edad no van tener un amplio análisis, pero la idea es que expresen lo que siente o lo que puedan, pero lo importante también está en brindarles la confianza y el avance intelectual acorde a sus posibilidades.



En conclusiones se pueden determinar que para el desarrollo del comportamiento de los niños y niñas en la integración social como emocional depende en gran medida de la capacidad y experiencia de la maestra para hacer énfasis en su desenvolvimiento con los infantes, para ello debe estar siempre realizando una serie de actividades lúdicas como motivándoles para su participación con voluntad y alegría.

CONTENIDOS

- Juegos tradicionales
- Juegos de roles
- Juegos de mesa





UNIDAD I

JUEGOS TRADICIONALES



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

CONCEPTO

Los juegos tradicionales con actividades lúdicas que son practicadas la mayoría de personas que conforman una comunidad o población se realizan sin ayuda de juguetes y tecnológicos, se realizan con su propio cuerpo y con objetos disponibles en el medio. Este tipo de juegos son tradicionales de nuestro país los mismos que de generación en generación se difunden la riqueza cultura.

CARACTERÍSTICAS

- Favorecen el cumplimiento de reglas.
- Estimulan la imaginación y creatividad.
- Es una estrategia importante para la integración de las personas.
- Estimulan actitudes y valores positivos como la cooperación.



ACTIVIDAD N° 1

LA RAYUELA



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Ejecutar los juegos tradicionales mediante la participación de los niños y niñas con la finalidad de alcanzar el desarrollo socioemocional.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Patio
- Ficha



PROCESO METODOLÓGICO

- Organizar a los niños en el patio
- Este juego consiste en trazar una figura en el piso con preferencia el patio
- Las figuras pueden ser de cajones, gato o gusano
- El jugador lanza una ficha
- Luego salta en un pie en todos los espacios permitidos excepto donde se encuentra la ficha.
- Debe agacharse a tomar la ficha dar la vuelta y continuar saltando hasta el final de la figura.

EVALUACIÓN

Juega en parejas la rayuela del gato.



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Se relaciona con sus compañeros			
2. Participa en el juego			





ACTIVIDAD N° 2

LOS ENSACADOS



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Incentivar la participación de los niños y niñas mediante la realización de los juegos tradicionales con la finalidad de fortalecer la interacción social.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Patio
- Sacos

PROCESO METODOLÓGICO

- Organizar a los niños en el patio formando varios grupos de participantes
- Explicar la forma del juego



- Los jugador se colocan dentro de un saquillo, sujetan los filos del saco, estos se colocan detrás de una línea que se marcara en el suelo
- Con la señal comienzan a saltar recorriendo el patio hasta llegar a la meta
- El primer participante en llegar a la meta gana el juego.

EVALUACIÓN

Jugar a los ensacados libremente



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Respeta las reglas del juego			
2. Participa en la actividad			



ACTIVIDAD N° 3

ESTATUAS



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Participar en actividades recreativas mediante el juego de las estatuas para que los niños y niñas logren entender y controlar sus emociones internas.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Patio
- Canción
- Grabadora y CD



PROCESO METODOLÓGICO

- Los estudiantes formaran un círculo y cantan todos; juguemos a las estatuas mientras giran.
- Se designa un lugar destinado para dar la voz ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas.
- El jugador elegido tiene la función de ver quién de los participantes se mueve, o se ríe, pierde y se retira del juego, el ganador del juego es quien se queda por más tiempo.

EVALUACIÓN

Los niños y niñas jugarán a las estatuas bailando.



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Respeta las reglas del juego			
2. Se integra al grupo de compañeros			



ACTIVIDAD N° 4

LOS AVIONES



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Participar en los juegos recreativos mediante la elaboración y lanzamiento de aviones con la finalidad de generar momentos de diversión para crear lazos de afectividad e independencia.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Papel
- Canción



20



PROCESO METODOLÓGICO

- Este juego consiste en construir aviones de papel
- Organizar a los niños en el patio escolar
- Pedir a los estudiantes que lancen los aviones al aire para que vuelen

CANCIÓN

Tengo un avioncito
De color azul
Cuando sopla el viento
El vuela sin motor

EVALUACIÓN

Reconstruir aviones de varios tamaños y hacerlos volar



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Imagina y construye su juguete			
2. Se divierte y comparte sentimientos con sus compañeros			



ACTIVIDAD N° 5

LA GALLINA CIEGA



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Fomentar el respeto a los compañeros mediante la aplicación de las reglas del juego con la finalidad de mejorar la convivencia escolar.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Patio o aula
- Pañuelo
- Gorra (gallina)



PROCESO METODOLÓGICO

- Motivar a los estudiantes para el juego
- Pedir un participante voluntario quien ara de gallinita ciega
- Con el pañuelo se le cubrirá los ojos niño voluntario
- El juego empieza cuando :
La gallinita pregunta: ¿Dónde están?
Los demás participantes contestan: Date tres vueltas y nos encontrarás
La gallina se da las tres vueltas y todos los compañeros caminan a su alrededor hasta ser tocado.

EVALUACIÓN

Los niños jugarán a la gallinita ciega pidiéndole:

- Gallina ciega trota
- Da tres pasos, dos pasos adelante



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Se divierte y respeta a los compañeros			
2. Expresa los emociones durante el juego			



ACTIVIDAD N° 6

EL LOBITO



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Fomentar la cooperación estudiantil mediante la ejecución del juego el lobito con la finalidad de fortalecer la interacción social y emocional de los niños y niñas.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Patio
- Mascara
- Recitación

PROCESO METODOLÓGICO

- Observar el escenario





- Los niños en el patio formarán un círculo tomados de las manos
- Se pide un voluntaria que hará el papel de lobo
- Los demás participantes girarán y repetirán el estribillo:

Juguemos en el bosque
hasta que el lobo esté
si el lobo aparece
nos comerá.

¿Qué estás haciendo lobo?

El lobo responde.

¡Levantándome de la cama!

- Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo.
- El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana
- Llega el momento en la que el lobo DICE:
¡Les voy a comer! Los participantes del círculo salen corriendo.

EVALUACIÓN

- Jugar al lobito contestando las actividades que realizan en la tarde



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Juega y respeta las reglas			
2. Expresa sus sentimientos y emociones.			





ACTIVIDAD N° 7

EL SAPO AMIGO



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Desarrollar habilidades sociales mediante el juego el sapito amigo con la finalidad de mejorar la relación con el entorno y la adaptación escolar de los niños y niñas.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Cartón grande
- Figura de sapo con fomix
- Tapas o fichas

PROCESO METODOLÓGICO

- Utilizar un cartón grande con un agujero en el centro
- Decorar el cartón con la forma de sapo



- A una distancia prudente trazar una línea con tiza
- Organizar a los niños y niñas en una sola columna para que participen ordenadamente.
- Los jugadores lanzarán las fichas o tapillas dentro de la boca del sapo
- El que ingresa mayor cantidad de fichas será el ganador

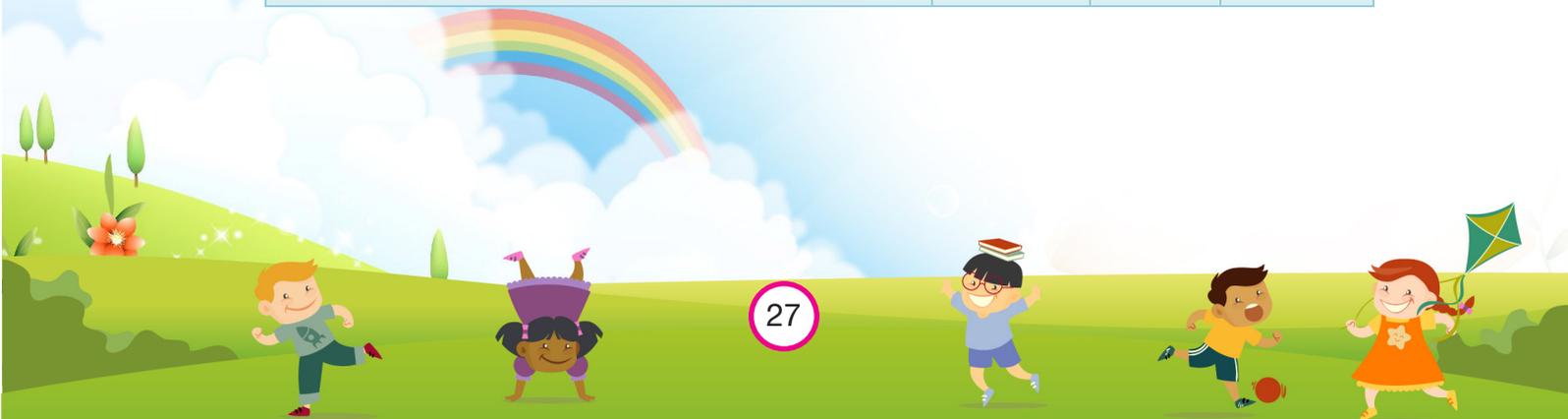
EVALUACIÓN

Jugar al sapito lanzando pelotas de papel a una mayor distancia.



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Responde a los estímulos sociales del entorno			
2. Participa con alegría en la actividad			





ACTIVIDAD N° 8

TOMATE



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Incentivar el afecto y respeto entre los compañeros mediante la ejecución del juego del baile del tomate con la finalidad de interactuar entre un niño con una niña y así mejorar la convivencia escolar.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Patio
- Grabadora y CD
- Música
- Tomates



PROCESO METODOLÓGICO

- Observar el escenario
- Organizar a los niños y niñas en el patio
- Formar parejas quienes a través de sus frentes sostienen tomate
- Colocarse los brazos hacia atrás.
- Los estudiantes deben bailar al son de la música
- No topar el tomate con las manos
- Gana la pareja que logra no hacer caer el tomate.

EVALUACIÓN

Imita y comparte sus juegos en el momento de receso o juego libre



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Crea lazos de amistad con sus compañeros			
2. Demuestra afecto por sus compañeros durante el juego			



ACTIVIDAD N° 9

EL GATO Y EL RATÓN



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Crear experiencias nuevas mediante personajes o amigos imaginarios mediante la ejecución del juego el gato y el ratón con la finalidad de incentivar el desarrollo socioemocional.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Patio
- Juego
- Mascaras o vestimenta

PROCESO METODOLÓGICO

- Los niños y niñas se forman en el patio
- Tomados de la mano forman un círculo
- Se escoge a un niño como el ratón y se coloca dentro del círculo





- Se escoge al otro niño seleccionado quien será el gato, y se ubicará fuera del círculo.
- Luego sigue este diálogo:
¡Ratón, ratón!
¿Qué quieres gato ladrón?
¡Comerte quiero!
¡Cómeme si puedes!
¡Estas gordito!
¡Hasta la punta de mi rabito!
- El gato debe perseguir al ratón,
- El ratón corre, huye sin dejarse coger
- La cadena formada por los niños lo protege.
- Cuando es alcanzado el ratón se termina el juego
- El juego se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

EVALUACIÓN

Organiza y disfruta del juego en los momentos de receso.



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
3. Aprenden a respetar los turnos			
4. Es independiente y se comunica			





UNIDAD II

JUEGOS DE ROLES



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

CONCEPTO

Los juegos de rol son aquellos que exponen un asunto concreto y los personajes o modos que debe adoptar los participantes en una determinada actividad.

CARACTERÍSTICAS

Los juegos de rol proporcionan beneficios para niños ya que consiguen ponerse en el lugar de otra persona interpretando sus sensaciones y movimientos, resaltan la imaginación a la hora de representar a un personaje, y también la interacción en grupo, que ayudará a los niños y niñas a integrarse a un grupo, ser sociables y aprender a compartir con las demás personas, interactuar con el mundo, con las personas y seres que en el habitan y que los rodea ayudando en el desarrollo de:

- Evoluciona la imaginación reconstructiva y creadora sobre la base del juego
- Desarrolla el área sensorial e intelectual, los sentimientos la amistad, se asimilan las normas, modelos morales y normas de conducta.
- Ejerce una influencia en el desarrollo de la personalidad del niño, como: las necesidades espirituales, de conocimiento y de comunicación con otras personas.





ACTIVIDAD N° 1

LA COLITA ES MÍA



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Desarrollar la participación activa entre sus pares mediante el juego la colita es mía con la finalidad de mejorar la interacción entre los niños y niñas.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Patio
- Cuerda



PROCESO METODOLÓGICO

- Participan todos los niños del grado
- Un niño o niña coloca la cuerda dentro de la cintura de su pantalón imitando una cola
- Los demás niños y niñas junto a la docente deben perseguir al niño que tiene la cola hasta quitarla pisándola
- Quien logra quitar la cuerda gana, y será quien lleve la cola después.

EVALUACIÓN

Jugar a la colita con tres participantes utilizando un globo y arrebatarlo con la mano.



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Participa del juego espontáneamente			
2. Comparte su alegría con los demás compañeros.			



ACTIVIDAD N° 2

MI AMIGO



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Identificar a sus compañeros a través de la voz mediante el juego denominado mi amigo con la finalidad de fortalecer la afectividad y convivencias social.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Patio o salón de clase
- Pañuelo largo

PROCESO METODOLÓGICO

- Los niños y niñas se sientan en el piso formando un círculo,



- En el medio se sienta un participante y se le cubren los ojos con un pañuelo
- La docente pide en silencio a un compañero o compañera que cante o se ría, ya que de esta forma los niños o niñas que están en el medio adivinan el nombre de su compañero o compañera
- El juego continua cambiándose de lugar un niño por el otro.

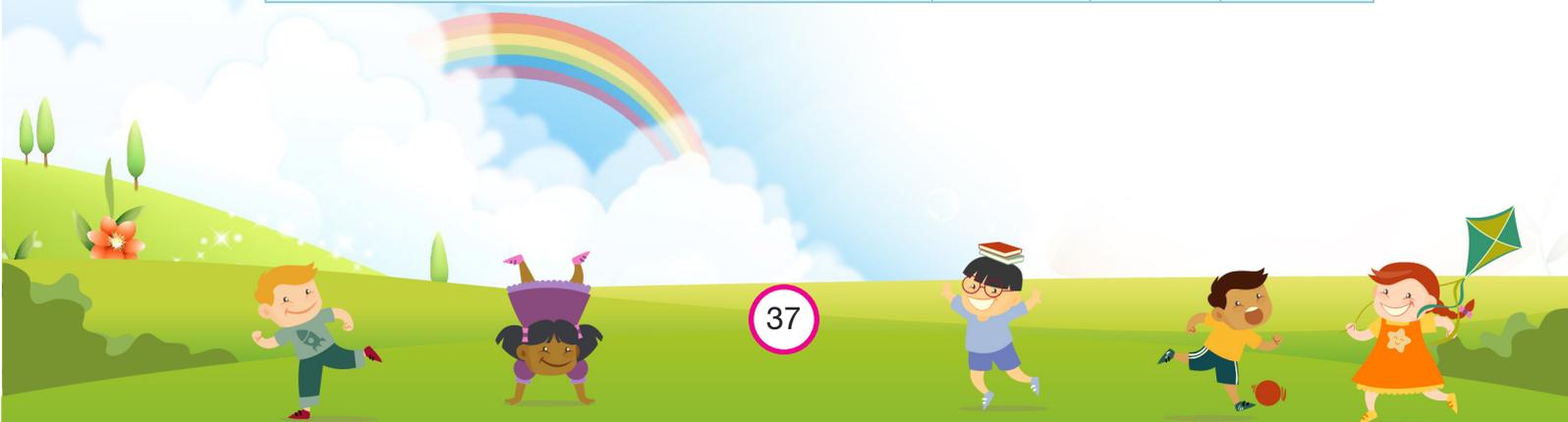
EVALUACIÓN

Identifica a tu amigo mediante el tacto



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. El niño cumple con las consignas de la actividad			
2. Expresa sus emociones y sentimientos.			





ACTIVIDAD N° 3

EL BALÓN AMIGO



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Desarrollar la capacidad de descubrir su capacidad de participación mediante el juego el balón amigo con la finalidad de mejorar la integración entre niños y niñas en los diferentes grupos y de juegos organizados.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Patio
- Balón
- Pito



PROCESO METODOLÓGICO

- Se organiza el grupo de niños y niñas en dos equipos.
- Se procede a dividir con una tiza el terreno o espacio destinado para la ejecución del juego en dos partes y se ubica en cada una de ellas un equipo.
- La docente lanza la pelota a uno de los dos equipos los integrantes de ese equipo tiene que continuar lanzándose uno a otro sin dejar caer el balón al suelo
- Cuando un equipo deja caer la pelota antes de recibirla pierde un y el otro equipo gana un punto.
- El equipo que tiene más puntos gana.

EVALUACIÓN

Los niños jugaran con el balón amigo en el espacio total



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Se integra en actividades grupales			
2. Respeta a sus compañeros durante el juego			



ACTIVIDAD N° 4

EL TREN DE MIS AMIGOS



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Lograr que los niños y niñas imiten movimientos corporales mediante el tren de mis amigos con la finalidad de mejorar la expresión dramática y la apreciación teatral para mejorar la actividad grupal y la socialización.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Patio
- Música
- Canciones



40



PROCESO METODOLÓGICO

- La docente organiza a los niños y niñas en el patio y forman con la ayuda de los niños formar un tren con diferentes indicaciones, movimientos y actividades.
- Se inicia haciendo un trenecito con marcha con sonidos: chiqui, chiqui, bu, bu
- Se puede jugar al tren caminando despacio, cantando una canción mientras caminamos
- Más adelante, se puede complicar el juego un poquito aumentando sonidos y pasos diferentes.

EVALUACIÓN

Jugar al tren cantando canciones e incrementando dificultades.



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Se incorporan a la actividad grupal			
2. Propone nuevas formas de juego			



ACTIVIDAD Nº 5

JUEGO Y ME DIVIERTO



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Ejecutar juegos de roles con personajes conocidos mediante la actividad juego y me divierto con la finalidad de motivar el desarrollo de la imaginación y la socialización.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Escenario
- Disfraces
- Música
- Grabadora y CD



PROCESO METODOLÓGICO

- La docente prepara el aula de clase como escenario
- Proporcionar a los niños disfraces de los personajes que imitarán
- Los participantes pasan al escenario y los demás se ubican a observarlos durante la dramatización en especial de cuentos cortos o escenas de la vida real.

EVALUACIÓN

Los niños dramatizaran el cuento la caperucita roja.



Fuente: Niños y niñas del 1er Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Participa en la dramatización en forma voluntaria			
2. Imita al personaje de la historia			



ACTIVIDAD N° 6

LA CASITA



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Imitar roles de la vida familiar mediante la utilización del rincón de aprendizaje la casita con la finalidad de desarrollar la afectividad y la socialización grupal.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Aula
- Rincón del hogar



PROCESO METODOLÓGICO

- Prepara y equipar el rincón del hogar con algunos de tus utensilios domésticos, juguetes realistas de aparatos domésticos.
- Los niños jugarán libremente por uno de los rincones por un lapso determinado de tiempo
- Repetir el juego durante algunos días para que los niños puedan intercambiar los roles
- La docente se convierte en observadora durante el desarrollo del juego.

EVALUACIÓN

Jugar en el rincón del hogar con el tema:
“A Pedro le visitan sus amigos”.



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Expresa diálogos cotidianos libremente			
2. Dramatiza el rol de los miembros de la familia			



ACTIVIDAD N° 7

PROFESIONES



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Generar procesos de emotividad en los niños y niñas mediante la representación de profesiones más comunes con la finalidad de desarrollar procesos de participación emotiva.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Aula



- Rimas
- Disfraces
- Herramientas del rincón de profesiones.

PROCESO METODOLÓGICO

- Prepara y equipar el rincón de oficios y profesiones con disfraces y herramientas
- Los niños jugarán libremente en el rincón de profesiones por un tiempo determinado
- Repetir el juego durante algunos días para que los niños puedan intercambiar los personajes
- La docente ayudará a los estudiantes a vencer dificultades
- Incentivar para que se produzca un dialogo entre los personajes.
- El último día se presentarán los personajes y recitarán una rima.

RIMAS

Yo soy el bombero
Vengo ayudar
y el fuego apagar

Yo soy la enfermera
Y vengo ayudar
A mis pacientes a curar.

Yo soy el policía
Cuido la ciudad
Y a los ladrones
Voy a encerrar.





EVALUACIÓN

Representar el rol de las profesionales más conocidas al cierre de la actividad



Fuente: Niño del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Representa personajes conocidos			
2. Expresa alegría y participa en el juego.			



UNIDAD III

JUEGOS DE MESA



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

CONCEPTO

El juego de mesa es una actividad realizada por los seres humanos de todas las edades, en donde se pone en juego el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico de distracción, diversión, socialización y aprendizaje.

CARACTERÍSTICAS

- Este tipo de juego se ejecuta sobre un tablero o superficie plana
- Las reglas del mismo van a depender del tipo de juego deben existir dos hasta seis participantes
- Ayuda como un estímulo para la actividad mental y el sentido práctico y social
- Es una estrategia que está limitada por las reglas y pautas que presenta en el juego
- Es un juego con carácter educativo
- Desarrollar estrategias para adaptarse a los recursos y las condiciones



ACTIVIDAD N° 1

IMÁGENES IGUALES



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Estimular el desarrollo de la atención y la participación grupal de los niños y niñas mediante la actividad de imágenes iguales con la finalidad de mejorar la integración entre sus pares y la adaptación escolar.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Tarjetas



50



PROCESO METODOLÓGICO

- Observar las imágenes
- Encontrar los pares de las imágenes al levantar y ocultar las cartas
- Respetar los turnos del juego

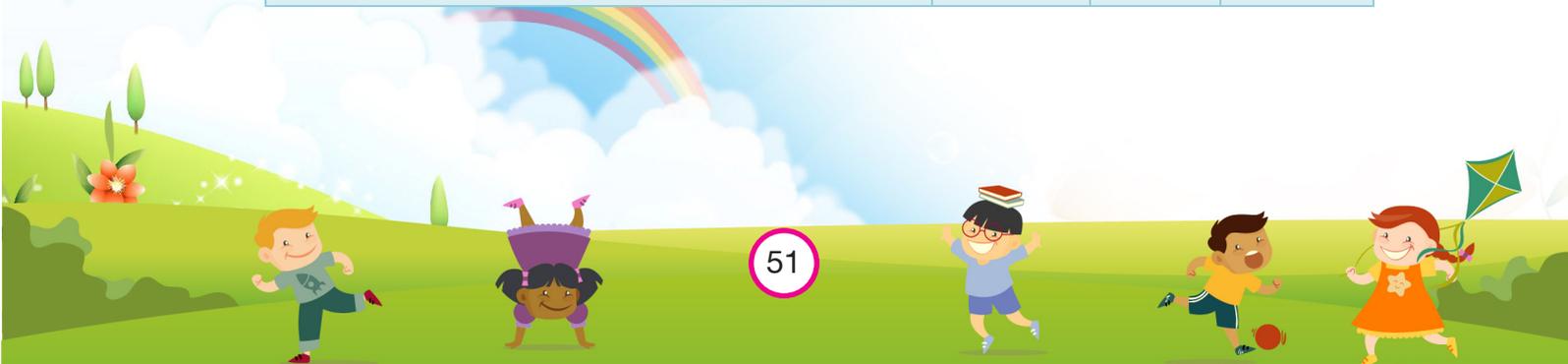
EVALUACIÓN

Jugar con las tarjetas identificando las imágenes en forma individual.



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Respeta el turno durante el juego			
2. Se agrupa y participa en el juego			





ACTIVIDAD Nº 2

CONOCIENDO LOS COLORES



Fuente: Niños y niñas del 1º Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Fomentar la participación grupal mediante la utilización de material desechable para identificar los colores con la finalidad de mejorar la convivencia escolar.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Tapilla de colores
- Tablero



PROCESO METODOLÓGICO

- La maestra explicará el juego y procederá a proporcionar el material
- Cada jugador tiene un turno y debe intentar unir las fichas de un solo color formando líneas horizontales y verticales.
- Gana el jugador que alinea a las tapillas primero.

EVALUACIÓN

Agrupar las tapillas rojas en forma inclinada.



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Comparte con sus compañeros			
2. Forma grupos de trabajo			





ACTIVIDAD N° 3

DOMINÓS



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Desarrollar la participación grupal mediante el juego del dominó con la finalidad de fortalecer la integración social y la afectividad entre los niños y niñas.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Figuras de fomix



PROCESO METODOLÓGICO

- La docente explicará la forma de juego
- Coloca las fichas de dominó boca abajo sobre la mesa y mezclarlas
- Repartir a los dos participantes siete fichas de dominó. El resto déjalas apartadas en la mesa.
- Para comenzar a jugar dominó debe fijarse en la figura o número.

EVALUACIÓN

Jugar el dominó con números



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Forma parte del grupo			
2. Demuestra interés por jugar dominó			



ACTIVIDAD Nº 4

IGUALES Y DIFERENTES



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Participar en los juegos de pares mediante la actividad de iguales y diferentes con la finalidad de fortalecer la participación y la afectividad grupal.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Tarjetas



PROCESO METODOLÓGICO

- Realizar tarjetas con imágenes de un tema en común
- Repartir a los participantes en número igual
- Los jugadores irán lanzando las tarjeas hasta encontrar su igual
- El que más tarjetas tiene será en ganador.

EVALUACIÓN

Crear reglas e para su propio juego



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

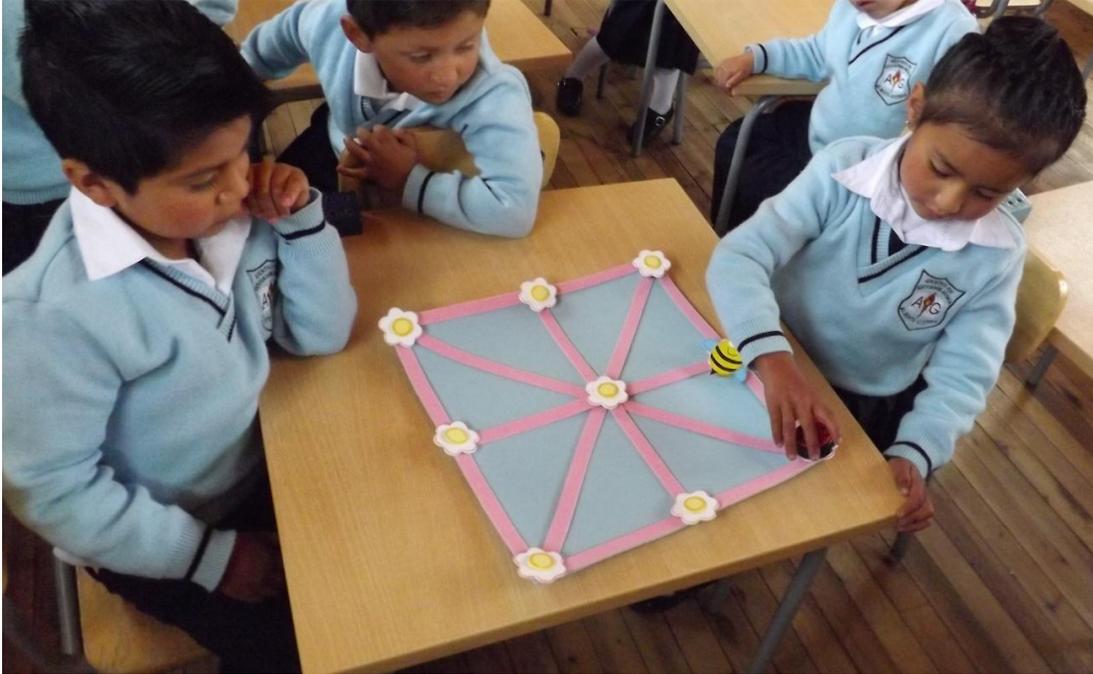
DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Juega en varias ocasiones			
2. Forma grupos de participantes para el juego.			





ACTIVIDAD Nº 5

TRES EN RAYA



Fuente: Niños y niñas del 1º Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Participar en juegos de pares mediante la actividad tres en raya con la finalidad de mejorar la socialización escolar.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Cubetas de huevos
- Tapillas plásticas de refrescos
- Marcadores

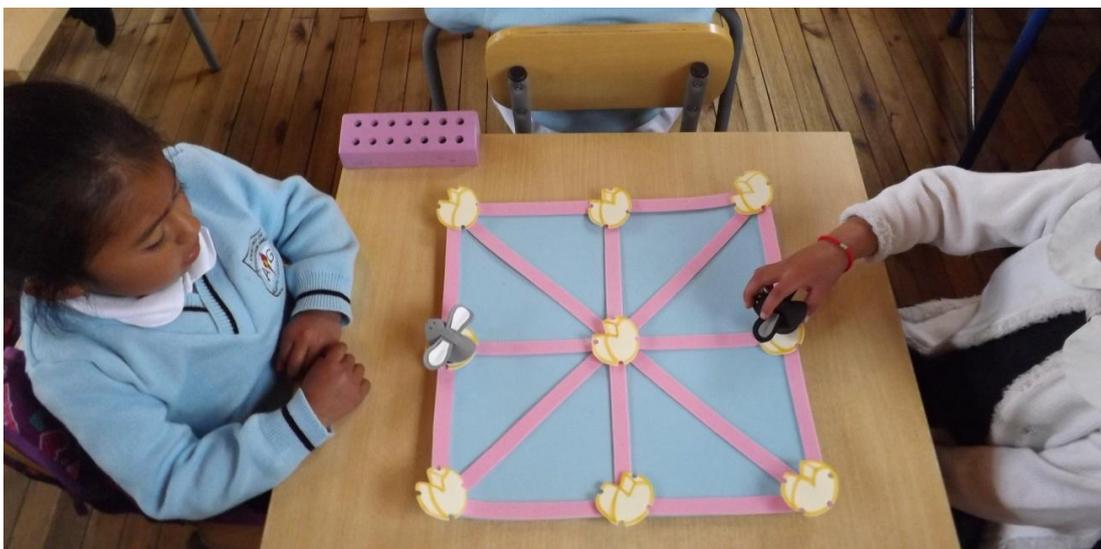


PROCESO METODOLÓGICO

- Para jugar al tres en raya necesitarás un tablero con fichas o tapas de colores
- El juego se trata de ir llenando los espacios del tablero alternadamente por los jugadores mediante turnos
- Los jugadores conseguirán hacer tres en raya formando una línea horizontal, diagonal o vertical.
- Un jugador será el símbolo de tapa roja y el otro de color verde.

EVALUACIÓN

Jugar tres en raya utilizando una cartulina y botones



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Se integra con facilidad en el juego			
2. Expresa sus vivencias y experiencias			



ACTIVIDAD N° 6

CORRO Y RECORRO



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Estimular la creación de juegos de mesa mediante la ejecución del corro y recorro con la finalidad de fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños y niñas

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Figuras de fómix
- Tapillas de refrescos
- Tablero



60



PROCESO METODOLÓGICO

- Construir el juego con material reciclado
- En este juego deben existir dos jugadores, los mismos que cumplirán consignas, quienes cumplen van recorriendo un lugar
- Los participantes deben respetar el turno, las fichas o animalitos van recorriendo en dirección a lo contrario de las manecillas del reloj.

EVALUACIÓN

Los niños jugaran con un tablero de diferentes figuras



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Cumplen consignas del juego			
2. Demuestran agrado por el juego			





ACTIVIDAD Nº 7

BOLITAS DE COLORES



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Realizar juegos de mesa mediante la identificación de colores con la finalidad de desarrollar la imaginación y la participación espontánea de los niños y niñas.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Rollos de papel higiénico
- Papel brillante



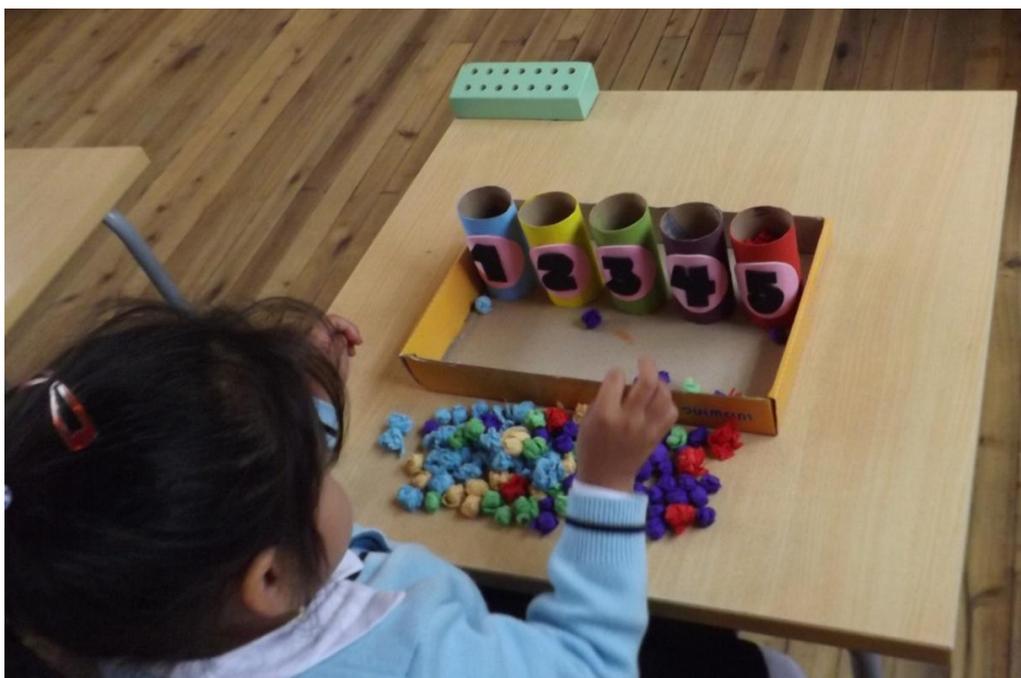
- Marcadores
- Papel crepé de colores

PROCESO METODOLÓGICO

- Decorara los tubos de papel higiénico y colocarlos en un tablero
- Proceder a elaborar bolillas de colores con el papel crepé
- Lanzar las bolitas en el tubo que corresponde.
- Los jugadores realizarán turnos para el lanzamiento.

EVALUACIÓN

Realizar el lanzamiento de bolillas a una mayor distancia.



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Construye su propio juego con materiales del medio			
2. Clasifica las bolitas según los colores			



ACTIVIDAD Nº 8

ROMPECABEZAS



Fuente: Niños y niñas del 1^{er} Grado de la U.E. La Salle

OBJETIVO

Completar los rompecabezas mediante la identificación de fichas por su figura, forma, tamaño y color con la finalidad generar su automotivación y emotividad por seguir participando.

TIEMPO: 45 minutos

EDAD: 5 años

RECURSOS

- Rompecabezas



PROCESO METODOLÓGICO

- Proporcionar rompecabezas de varias imágenes de 6 hasta 10 piezas
- Pedir a los niños que observen
- Dar vuelta al rompecabezas y mezclar las piezas
- Proceder al armado del rompecabezas

EVALUACIÓN

Armar rompecabezas de más de 10 piezas



Fuente: Niños y niñas del 1º Grado de la U.E. La Salle

DESTREZA	INDICADORES DEL APRENDIZAJE		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
1. Comparte el juego con sus compañeros de clase.			
2. Demuestra interés por armar m rompecabezas.			



BIBLIOGRAFÍA

- Alegría, L., & Barragán, L. (2002). Bases psicopedagógicas del proceso docente. Guaranda.
- Barone, L. R. (2010). La disciplina en el aula y saber aprovecharla. Buenos Aires Argentina: Gripo Clasa.
- Delgadillo, M., & Moya, L. (2001). Desarrollo del niño y algunos temas relacionados con el preescolar. Bogotá Colombia: Ministerio de Educación Nacional.
- Educación, M. (2014). Currículo Educación Inicial. Quito: Telégrafo.
- Hurlock, E. (2000). Desarrollo del niño. Caracas: Gráficas Venezuela.
- Lara, C. (2003). Programa de estudio y guía didáctica para el área de Cultura Física. Primera edición. Quito: SENADER.
- Mineduc. (2014). Guía para la elaboración y uso de recursos didácticos. Quito: Poligráficas.
- Ostrovsky, G. (2006). Cómo construir competencias en los niños y desarrollar su talento. Buenos Aires. Argentina: Printer Colombiana S.A.
- Piaget, J. (2006). El juego y el desarrollo académico. Barcelona: Trillas.
- Vygotsky, L. (2000). Psicología evolutiva. Barcelona: Grijalvo.
- Wallon, R. (2005). Revista internacional de la infancia preescolar. Barcelona: Adventure Works.

