



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**VICERRECTORADO DE POSGRADO E
INVESTIGACIÓN**

INSTITUTO DE POSGRADO

**GUÍA DIDÁCTICA CON ESTRATEGIAS
LUDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA NATURALISTA**



Fuente: <http://exito.univision.com/consejos-y-recursos/beneficios-del-contacto-con-la-naturaleza/>

AUTORA: Hipatia Lema

TUTORA: Mg. Dolores Gavilanes

INDICE GENERAL

| CONTENIDOS | Pág. |
|---|-------------|
| PORTADA | 1 |
| ÍNDICE | 2 |
| PRESENTACIÓN | 4 |
| OBJETIVOS | 5 |
| Objetivo General | 5 |
| Objetivos Específicos | 5 |
| FUNDAMENTACIÓN | 6 |
| Eje del descubrimiento del medio natural y cultural | 6 |
| Momentos para desarrollar la inteligencia naturalista | 8 |
| Metodología juego trabajo | 9 |
| Juegos Sensoperceptivos | 9 |
| Juegos al aire libre | 10 |
| Juegos Simbólicos | 11 |
| Proceso Metodológico del Juego | 11 |
| CONTENIDOS | 13 |
| JUEGOS SENSOPERCEPTIVOS | |
| El gato y el ratón | 15 |
| El lobito | 18 |
| El mar | 21 |
| El gusanito | 24 |
| La Barca y los Peces | 27 |
| JUEGOS AL AIRE LIBRE | 30 |
| Rey y Reina de la Naturaleza | 30 |
| El zoológico | 33 |
| Conejo en su madriguera | 36 |
| Paleta de Otoño | 39 |
| Una piedra ligera | 42 |

Una Orquesta Natural 45

JUEGOS SIMBÓLICOS 48

El Juego de la granja 48

Cebollitas 51

La Gallina y el Gavilán 54

Pato Pato Ganso 57

Perros y Venados 60

BIBLIOGRAFÍA 63

GUÍA DIDÁCTICA CON ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA NATURALISTA


PRESENTACIÓN

Actualmente el currículo de Educación Inicial destaca la importancia del juego como una orientación metodológica que mejora el aprendizaje y posibilita experiencias que producen o acercan hacia el conocimiento, así también se menciona que el juego promueve y facilita la exploración la experimentación y sobre todo un medio que le comunica con el mundo exterior y a través del cual va desarrollando sus habilidades.

(GARRIDO & GRAU , 2001) “El juego se ha reconocido como un proceso universal de los más importantes, mediante el cual el niño aprende acerca del mundo que le rodea. A través de las experiencias sensoriomotoras con los objetos, el niño aprende a encajar las piezas de la información fundamentales que le ayudan a la construcción de conceptos.

El juego contribuye, además, tal y como han destacado algunos psicólogos, al desarrollo cognitivo y emocional. **(Piaget 1962; Vigotsky, 1978)** así pues el juego es un medio que ayuda al incremento de habilidades practicas a la solución de problemas y a la socialización, lo cual permite el logro de una mayor independencia **(Buttera1991)”**

Dada la importancia que tiene las actividades lúdicas en los niños de etapa preescolar y siendo que el juego desarrolla de manera integral las capacidades del niño es importante que las docentes del nivel inicial utilicen esta actividad como un recurso didáctico el mismo que ayudara para que los niños adquieran habilidades de forma espontánea y disfrutando de las mismas.



Así mismo la guía didáctica para la implementación del currículo del nivel inicial **(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015)** indica que los niños demuestran un interés genuino y profundo por la naturaleza; quieren explorarla, entender cómo funciona y disfrutan mucho de su belleza y diversidad.

Gozar del contacto con la naturaleza permite a los niños estar muy activos y expresarse libremente.

También les enseña valores fundamentales sobre la relación del ser humano con su medio natural y la importancia de respetarlo y conservarlo. Por estas razones, la Educación Inicial debe garantizar el contacto frecuente con la naturaleza en sus diversas manifestaciones.

Es por esto que el gusto y la atracción que los niños del nivel inicial sienten hacia la naturaleza debe ser aprovechada y formada, guiando y encaminando para que puedan mantener el agrado que tienen por nuestro entorno natural y que mejor manera de hacerlo si aplicamos estrategias lúdicas, fusionamos dos actividades placenteras para los educandos con lo cual conseguiremos que el aprendizaje sea duradero y perseverare el amor y respeto hacia la naturaleza

OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar la inteligencia naturalista en los niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”, Ambato, período 2016 mediante estrategias lúdicas dentro y fuera del aula.

Objetivos Específicos

- Desarrollar la inteligencia naturalista en los niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”, Ambato, período 2016, mediante la realización de Juegos infantiles

- Desarrollar la inteligencia naturalista en los niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”, Ambato, período 2016, mediante la realización de Juegos infantiles a través de juegos al aire libre.
- Desarrollar la inteligencia naturalista en los niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”, Ambato, período 2016, utilizando juegos simbólicos.

FUNDAMENTACIÓN

En la presente guía se plantea un conjunto de estrategias lúdicas que pueden desarrollarse interna o externamente y que sirven como apoyo y guía a las docentes del nivel inicial, para que puedan tener un recurso didáctico que favorezca el desarrollo de la inteligencia naturalista en los niños y niñas en etapa preescolar.

De esta manera el propósito de estas estrategias lúdicas es motivar a las docentes para que mediante el juego infundan en los pequeños el amor y respeto hacia la naturaleza además estas estrategias tienen su fundamentación en el Currículo del Nivel Inicial en donde las destrezas y actividades están dirigidas hacia el entorno natural mediante el juego.

Cuando se utiliza el juego como una estrategia de aprendizaje los niños tienen acciones espontáneas y naturales, así mismo el juego ayuda para que todas las áreas de desarrollo en el niño sean estimuladas. Siendo el juego una actividad que produce placer no le costará mayor trabajo a la docente.

Eje de descubrimiento del medio natural y cultural

(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2014) “En este eje se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea.

Esta construcción se facilita por medio de experiencias significativas y estrategias de mediación que posibilitan la comprensión de las características y relaciones de los elementos, tanto del medio natural como de su medio cultural. En este contexto se pueden rescatar los saberes y conocimientos ancestrales, se fomenta la curiosidad y se desarrollan procesos de indagación.”

Como podemos notar la inteligencia naturalista que se encuentra dentro del eje de descubrimiento del medio natural y cultural es parte de un documento en el cual se respaldan las docentes para orientar y dirigir la planificación didáctica, siendo de esta manera un eje que se encuentra dentro de los ámbitos que conforman el currículo del nivel inicial, y que por su puesto tiene una articulación con los ámbitos a tratar en el primer año de educación general básica.

Algunas de las destrezas que se encuentran para desarrollar dentro de este eje son:
(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2014)

- Identificar los seres vivos de su entorno a través de la exploración del mundo natural.
- Reconocer y diferenciar entre elementos naturales y artificiales por medio de los sentidos.
- Reconocer diferentes elementos de su no natural mediante la discriminación sensorial.
- Identificar las características de los animales que pueden cumplir el rol de mascota y los cuidados que requieren.
- Reconocer las características de las plantas alimenticias comprendiendo su importancia en la alimentación.
- Identificar los alimentos nutritivos reconociendo la importancia de éstos en su crecimiento.
- Realizar acciones que apoyan al cuidado del medio ambiente como: botar la basura en su lugar, no desperdiciar el agua, entre otras.
- Apoyar en el cuidado de plantas y animales de su entorno.
- Reconocer y apreciar algunas expresiones culturales importantes de su localidad.

- Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales.

Momentos para desarrollar la inteligencia naturalista

En la Guía de Aplicación del currículo del nivel inicial se encuentra sugeridos los momentos que deben aplicarse dentro de la jornada educativa dentro de lo cual se destaca un momento para descubrir el entorno natural y por ende desarrollar su inteligencia naturalista

(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015) “Recomendaciones para estimular el aprendizaje y desarrollo en los diferentes momentos de la jornada. Los educadores y docentes deben aprovechar el tiempo disponible para estimular el aprendizaje y desarrollo de los niños. Toda la jornada debe ser educativa y por ello se incluye a continuación algunas recomendaciones para estimular a los niños en los diferentes momentos del trabajo diario.”

- Permitir el contacto con la arena, la tierra, el agua, la hierba y otros elementos de la naturaleza.
- Describir las sensaciones que perciben en contacto con la naturaleza, sobre todo olores, colores, sonidos y texturas.
- Sentir la lluvia y cantarle.
- Sentir el calor del sol y cantarle.
- Observar y describir flores, insectos, árboles y demás elementos que estén a la vista.

La guía didáctica recomienda el contacto pleno con los elementos de la naturaleza teniendo en cuenta la participación de todos los estudiantes y la exploración a través de los sentidos de los niños y niñas del nivel inicial.

Metodología juego trabajo

(**MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2014**) “Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades.”

La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando.

La oportunidad que brinda el juego-trabajo es muy amplia ya que permite la flexibilidad dentro de aula y además de esto posibilita que los niños se expresen de forma natural y espontánea a la vez que van desarrollando sus habilidades.

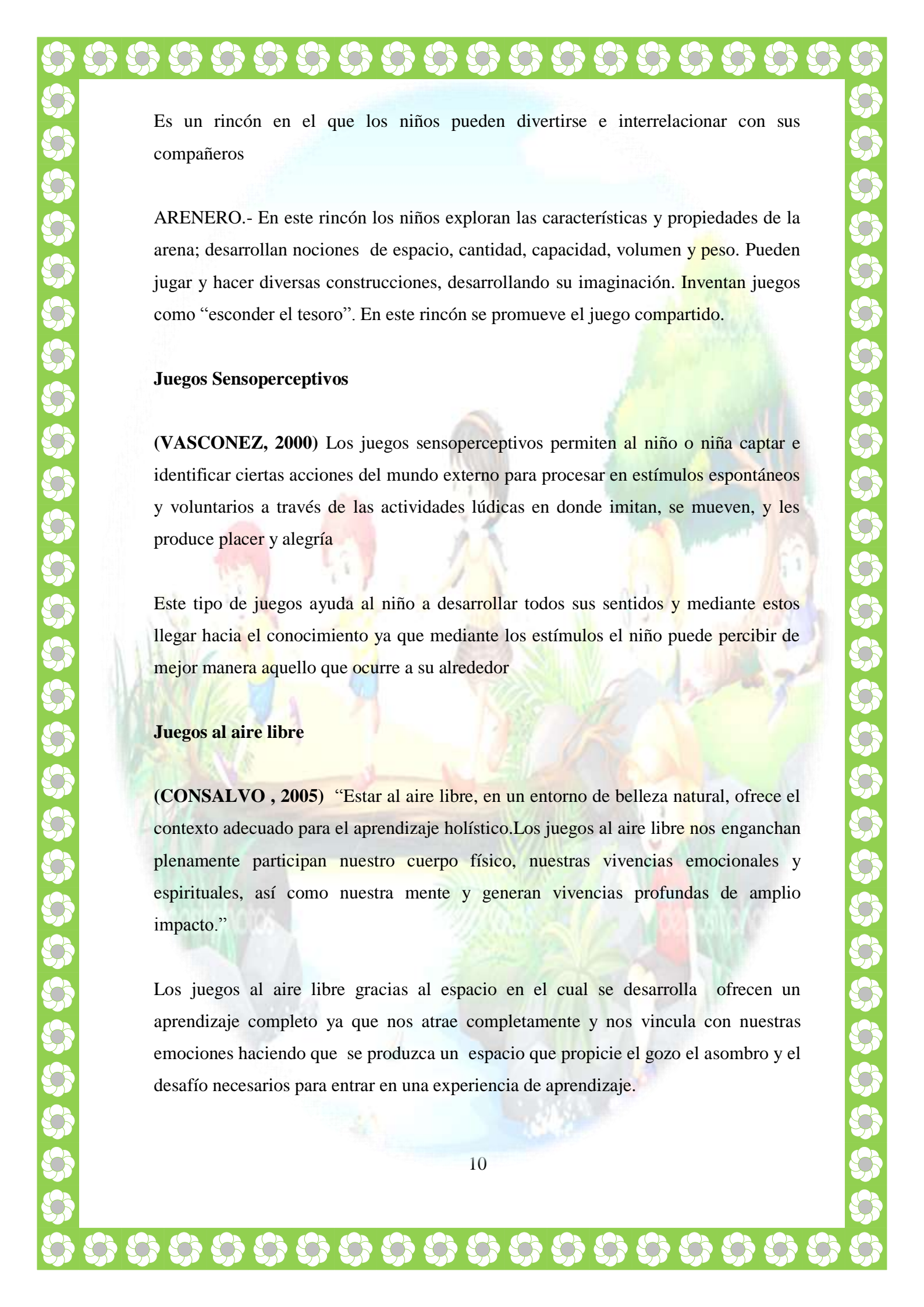
Juego en sensoperceptivos

Existen varios rincones recomendados tanto para el sub nivel 1 y para el sub nivel 2 en donde los niños pueden generar una experiencia de aprendizaje e ir desarrollando ciertas destrezas según el rincón en el cual se encuentren

Para desarrollar la inteligencia naturalista existen dos rincones que propician que los niños conozcan los elementos de la naturaleza y mientras se divierten con ellos ir conociendo los cuidados que deben tener con estos recursos.

A continuación se presenta estos rincones:

(**MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015**) **RINCÓN DEL AGUA.**- En este rincón, los niños juegan y experimentan con el agua. Exploran las características y propiedades del líquido vital, desarrollan nociones de cantidad, capacidad, volumen y peso. Reflexionan sobre la utilidad del agua y la importancia de cuidarla y ahorrarla.



Es un rincón en el que los niños pueden divertirse e interrelacionar con sus compañeros

ARENERO.- En este rincón los niños exploran las características y propiedades de la arena; desarrollan nociones de espacio, cantidad, capacidad, volumen y peso. Pueden jugar y hacer diversas construcciones, desarrollando su imaginación. Inventan juegos como “esconder el tesoro”. En este rincón se promueve el juego compartido.

Juegos Sensoperceptivos

(VASCONEZ, 2000) Los juegos sensoperceptivos permiten al niño o niña captar e identificar ciertas acciones del mundo externo para procesar en estímulos espontáneos y voluntarios a través de las actividades lúdicas en donde imitan, se mueven, y les produce placer y alegría

Este tipo de juegos ayuda al niño a desarrollar todos sus sentidos y mediante estos llegar hacia el conocimiento ya que mediante los estímulos el niño puede percibir de mejor manera aquello que ocurre a su alrededor

Juegos al aire libre

(CONSALVO , 2005) “Estar al aire libre, en un entorno de belleza natural, ofrece el contexto adecuado para el aprendizaje holístico. Los juegos al aire libre nos enganchan plenamente participan nuestro cuerpo físico, nuestras vivencias emocionales y espirituales, así como nuestra mente y generan vivencias profundas de amplio impacto.”

Los juegos al aire libre gracias al espacio en el cual se desarrolla ofrecen un aprendizaje completo ya que nos atrae completamente y nos vincula con nuestras emociones haciendo que se produzca un espacio que propicie el gozo el asombro y el desafío necesarios para entrar en una experiencia de aprendizaje.

Este tipo de juegos se originan en un escenario que favorece el desarrollo de destrezas naturalistas ya que se potencia la energía y atención de los educandos en todos los elementos de los cuales se encuentran rodeados.

Juegos simbólicos

(NOVEMBER , 1997) Según Piaget, “Los juegos simbólicos provienen de la representación que el niño pequeño hace de un acontecimiento diario normal (irse a dormir o comer) fuera del contexto. La representación se convierte en un juego simulado que le niño puede permitirse en un momento diferente del de irse a dormir o comer.

Más tarde, pueden acostar o dar de comer a un osito o una muñeca y en seguida el niño imaginará que es papá o mamá y se identificara con el personaje que simboliza. A menudo llamamos a esto representar un papel. Al final aparecerá la combinación simbólica; se representaran escenas de la vida real o imaginarias, a veces con muñecas, con otra persona sencillamente, con un sujeto imaginado.

Según Piaget la función de este juego simbólico es ayudar al niño asimilar la realidad.”

Los niños cuando se encuentran en la etapa preescolar y realizan este tipo de juegos van de una manera u otra asimilando la realidad, los juegos simbólicos o de representación hace que el niño represente las cosas y los hechos que ocurren a su alrededor de la manera en la cual lo mira, y muchas ocasiones representa lo que idealiza es decir lo que el niño quisiera que sucediera en la realidad.

Proceso metodológico del Juego

Las actividades lúdicas que se presentan son de gran interés ya que ayuda a los docentes para que puedan orientarse y puedan guiar a los niños y niñas al desarrollo de la inteligencia naturalista, además como ya se había visto antes el juego favorece el desarrollo integral del estudiante.

A pesar de que el juego es espontáneo en los alumnos al ser utilizado como una estrategia metodológica debe ser guiado por la docente y es por esto que se debe tener en consideración los siguientes:

- a) **Planificación.**- toda actividad debe contar con una planificación previa para de esta manera tener claro a donde se quiere llegar, como se lo va a realizar, que recursos se utilizará, en que tiempo se desarrollara y como evaluar
- b) **Tipo de Juegos** Los juegos que posteriormente sean elegidos por la maestra deberán ser pensados considerando la edad del niño, naturalmente deben ser infantiles y que propicien la diversión y que contenga un objetivo claro.
- c) **Reglas.** Antes de empezar el juego propuesto la docente deberá indicar todas las reglas del juego para que no exista confusión entre los educandos.
- d) **Participantes.** Es importante que el juego que la docente escoja incluya la participación de todos los estudiantes ya sea en grupos o en forma general, la idea es que todos los niños se vean incluidos y no exista ningún tipo de aislamiento o discriminación.
- e) **Destrezas.** La docente debe procurar que las actividades lúdicas ayuden al desarrollo de las destrezas establecidas en el Currículo de Educación Inicial
- f) **Lúdicas:** El principal objetivo del Juego es producir placer y diversión en los niños por tal razón no se convertirá al juego en una actividad tediosa, es fundamental que los juegos se realicen en tiempos apropiados para conseguir el objetivo planteado

Además hay que recordar que la actividad lúdica es un principio de enseñanza por lo cual cumple con los siguientes parámetros para llegar al aprendizaje significativo:

- De lo próximo a lo distante
- De lo fácil a lo difícil
- De lo conocido a lo desconocido
- De lo particular a lo general
- De lo concreto a lo abstracto

CONTENIDOS

Juego sensorial

- El Gato y el Ratón
- Lobito
- El mar
- El Gusano
- La barca y los peces

Juegos al aire libre

- Rey y reina de la naturaleza
- El zoológico
- Conejos en su madriguera
- Paleta de Otoño
- Una piedra ligera
- Una orquesta natural

Juegos simbólicos

- El juego de la granja
- Cebollitas
- La gallina y el gavián
- Pato Pato , ganso
- Perros y venados

JUEGO

SENSOPERCEPTIVOS

El Gato y el Ratón



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: El Gato y el Ratón

Objetivo: Reconocer animales domésticos y sus funciones mediante los sentidos

Material:

- ❖ Niños
- ❖ Docente
- ❖ Patio

Edad de los Niños: 3 años



Beneficiarios: 25 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ Realizar un círculo entre todos los alumnos agarrados de la mano.
- ❖ Dos niños serán escogidos al azar
- ❖ Uno de estos dos niños tendrá el papel de gato y otro el de ratón.
- ❖ Una vez elegidos, los niños que forman el corro tendrán que entonar la siguiente canción: 'Ratón te atrapa el gato, ratón te atrapa el gato si no te atrapa esta noche, mañana te atrapa'.
- ❖ Mientras suena la canción, el ratón correrá haciendo zig-zag por los huecos formados entre los brazos de los participantes.
- ❖ Mientras tanto, el gato le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar.
- ❖ Cuando el gato toca al ratón, el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escoger a una persona para que haga de ratón.

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|--|--|---------------|--|
| Se Integra progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas. |  | |  |



El Lobito



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: Lobito

Objetivo: Reconocer animales silvestres y sus funciones a través de la percepción visual

Material:

- ❖ Niños
- ❖ Docente
- ❖ Patio

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ Escoger un participante quien hará de lobo
- ❖ Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar:

Juguemos en el bosque,

mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque,

mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está?

El jugador que hace el personaje de lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!

Los otros jugadores siguen cantando:

Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está?

El lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo la camiseta!

- ❖ Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo.
- ❖ El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando.
- ❖ El niño o niña que el lobo atrape, ese será el siguiente lobo.

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|---|-----------|------------|----------|
| Reconoce animales silvestres y sus funciones a través de la percepción visual | | | |

El mar



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: El Mar

Objetivo: Reconocer elementos de la naturaleza utilizando los sentidos

Material:

- ❖ Niños
- ❖ Docente
- ❖ Rincón del agua
- ❖ Pañuelos

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ Seleccionar a varios niños que harán de piratas, de rescatista y de tiburones
- ❖ Establecer el límite del mar
- ❖ El niño rescatista deberá llegar con sus amigos hacia la arena
- ❖ Deberá esquivar los peligros del mar como los tiburones y los piratas
- ❖ El niño rescatista deberá llevar a sus amigos donde puedan estar sanos y salvos de los peligros del océano
- ❖ Mientras más amigos rescate mucho mejor

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|---|-----------|------------|----------|
| Reconoce elementos de la naturaleza utilizando los sentidos | | | |



El Gusanito



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: El Gusanito

Objetivo: Identificar los alimentos que nos brinda la naturaleza mediante la percepción visual

Material:

- ❖ Docente
- ❖ Niños
- ❖ Patio
- ❖ Tarjetas con imágenes

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

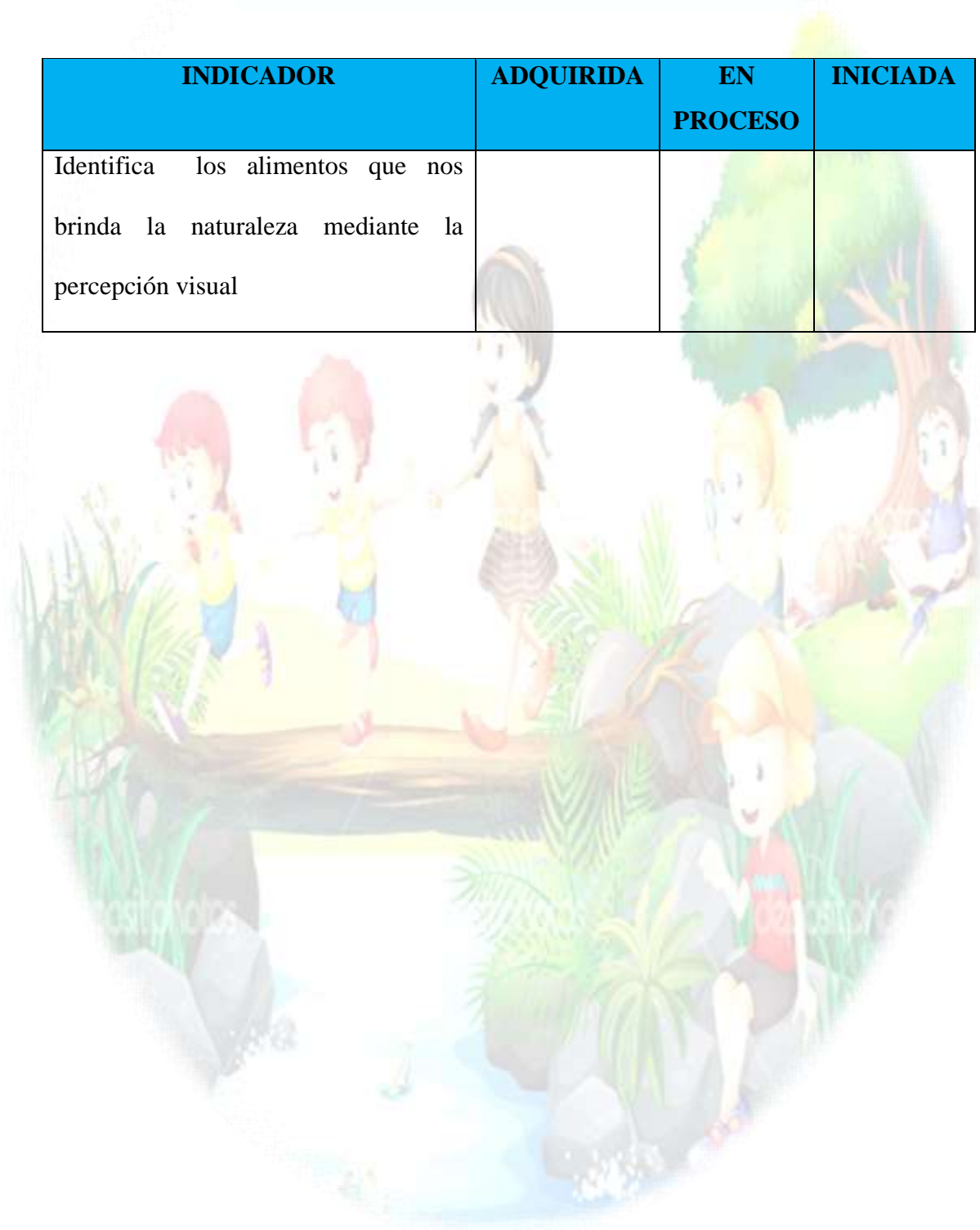
Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ Elegir un niño que hará de gusanito
- ❖ Entregar a los demás niños una tarjeta con la imagen de frutas, verduras y otros distractores
- ❖ El gusanito deberá, observar las cartas brevemente y memorizar en qué cartas aparece la fruta.
- ❖ Luego los niños con las tarjetas se cambiarán de lugar
- ❖ El gusanito deberá adivinar cuáles eran los niños que tenían las frutas
- ❖ Mientras vaya adivinando se irán menorando las tarjetas
- ❖ El gusanito ganará mientras más aciertos tenga

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|---|-----------|------------|----------|
| Identifica los alimentos que nos brinda la naturaleza mediante la percepción visual | | | |



La Barca y Los Peces



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: La Barca y Los Peces

Objetivo: Identificar los animales acuáticos y su hábitat natural desarrollando la precisión óculo manual

Material:

- ❖ Peces
- ❖ Anzuelo
- ❖ Imán
- ❖ Clip
- ❖ Recipiente con agua

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ La maestra preparará con anticipación unos peces elaborados en plástico y con un clip.
- ❖ En una recipiente con agua introduce los peces
- ❖ El anzuelo deberá tener un imán
- ❖ La maestra explicara en donde viven los peces y propiciara un ambiente agradable con los niños invitándolos a que toquen el agua y tengan un momento de juego libre
- ❖ A cada niño se le entregará un anzuelo
- ❖ El estudiante deberá intentar atrapar un pez
- ❖ El niño que atrape más peces será el ganador

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|--|-----------|---------------|----------|
| Identifica los animales acuáticos y su hábitat natural desarrollando la precisión óculo manual | | | |



JUEGOS AL AIRE LIBRE

Rey y Reina de la Naturaleza



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: Rey y Reina de la Naturaleza

Objetivo: Distinguir diferentes elementos de la naturaleza mediante los sentidos

Material:

- ❖ Hojas de árbol
- ❖ Pequeñas ramas de árbol
- ❖ Césped
- ❖ Agua
- ❖ Flores
- ❖ Pañuelo

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ La maestra elegirá entre el grupo de niños un rey y una reina
- ❖ La maestra tapará los ojos de los niños elegidos con un pañuelo
- ❖ los niños con los ojos vendados deberán adivinar cuáles son los elementos de la naturaleza que se les ha traído como flores, hojas, ramas, agua, césped, etc.
- ❖ Si los niños logran adivinar los elementos serán coronados rey y reina de la naturaleza

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|---|------------------|-----------------------|-----------------|
| Distingue diferentes elementos de la naturaleza mediante los sentidos | | | |



El Zoológico



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: El Zoológico

Objetivo: Reconocer sonidos y gestos de animales mediante la percepción auditiva y visual

Material:

- ❖ Grabadora
- ❖ Cd
- ❖ Tarjetas

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ La maestra pedirá a los estudiantes que reconozcan el sonido de un animal, que puede ser un (gato, perro, vaca, león).
- ❖ El niño que lo reconozca dirá el nombre del animal
- ❖ Luego de mencionar el animal la maestra entregara al niño varias tarjetas con la figura de varios animales
- ❖ El alumno identificara en la tarjeta el animal mencionado.

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|--|-----------|------------|----------|
| Reconoce sonidos y gestos de animales mediante la percepción auditiva y visual | | | |



Conejos en su Madriguera



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: Conejos en su Madriguera

Objetivo: Identificar el hábitat de los animales silvestres

Material:

❖ Ninguno

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ Los participantes se agrupan de a tres.
- ❖ Dos de ellos se dan la mano formando la madriguera
- ❖ El tercero se coloca dentro de ella.
- ❖ El jugador que no tiene madriguera queda solo.
- ❖ A una señal todos los conejos salen de la madriguera y se van a brincar con el solitario.
- ❖ Las madrigueras también pueden dar vueltas sobre si mismas sin moverse del lugar.
- ❖ A otra señal los conejitos van rápidamente a refugiarse en su madriguera y el que no tenía debe procurar refugiarse en una y así otro conejo quedará sin su madriguera.

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|--|-----------|------------|----------|
| Identifica el hábitat de los animales silvestres | | | |



Paleta de Otoño



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: Paleta de Otoño

Objetivo: Identificar las estaciones del año y que elementos podemos encontrar en cada una de ellas

Material:

- ❖ Hojas
- ❖ Pinturas

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ Los niños recolectarán hojas grandes y secas
- ❖ La maestra entregará pinturas de diversos colores a los estudiantes
- ❖ Con dichas pinturas los niños pintarán con sus deditos un paisaje dentro de la hoja
- ❖ Luego de que las hojas se hayan secado los niños expondrán sus trabajos.

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|--|-----------|---------------|----------|
| Identifica las estaciones del año y que elementos podemos encontrar en cada una de ellas | | | |



Una Piedra Ligera



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: Una Piedra Ligera

Objetivo: Distinguir las diferencias y semejanzas de los elementos del entorno natural

Material:

- ❖ Piedra pómez
- ❖ Piedra común
- ❖ Dos envases transparentes con agua

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ La maestra entregara dos piedras a cada niño junto a dos envases transparentes y con agua
- ❖ La maestra pedirá a los estudiantes que coloquen las dos piedras cada una en un envase
- ❖ Los niños miraran que mientras la una piedra se hunde la otra se obstina en flotar
- ❖ Los niños deberán intentar con sus manitos enviar la piedra pómez hasta el fondo

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|---|-----------|------------|----------|
| Distingue las diferencias y semejanzas de los elementos del entorno natural | | | |



Una Orquesta Natural



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: Una Orquesta Natural

Objetivo: Diferenciar los sonidos de la naturaleza

Material:

- ❖ Piedras
- ❖ Ramas
- ❖ Hojas

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ La maestra junto con los niños saldrán de excursión y buscarán elementos que produzcan un sonido
- ❖ Luego de la recolección la maestra organizara con los estudiantes una orquesta
- ❖ Cada niño con el material recolectado producirá un sonido
- ❖ La maestra entonara una canción y los niños la acompañaran con sus instrumentos musicales hechos con materiales de la naturaleza

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|---|-----------|------------|----------|
| Diferencia los sonidos de la naturaleza | | | |



JUEGOS SIMBÓLICOS

El Juego de la Granja



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: El Juego de la Granja

Objetivo: Representar con la mayor similitud posible diferentes animales

Material:

- ❖ Pañuelos
- ❖ Patio

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ La maestra dirá el nombre de un animal a cada niño (perro gato oveja etc)
- ❖ Tapaná los ojos de los niños con un pañuelo
- ❖ Cuando la maestra de la indicación los niños deberán empezar a realizar el sonido que identifique a cada animal que fue asignado.
- ❖ Cada niño deberá buscar a su pareja es decir si es un pato deberá buscar al niño que también sea un pato
- ❖ La primera pareja que se forme es la ganadora

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|---|-----------|------------|----------|
| Representa con la mayor similitud posible diferentes animales | | | |



Cebollitas



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: Cebollitas

Objetivo: Conocer y representar a los alimentos que nos brinda la naturaleza

Material:

- ❖ Patio

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

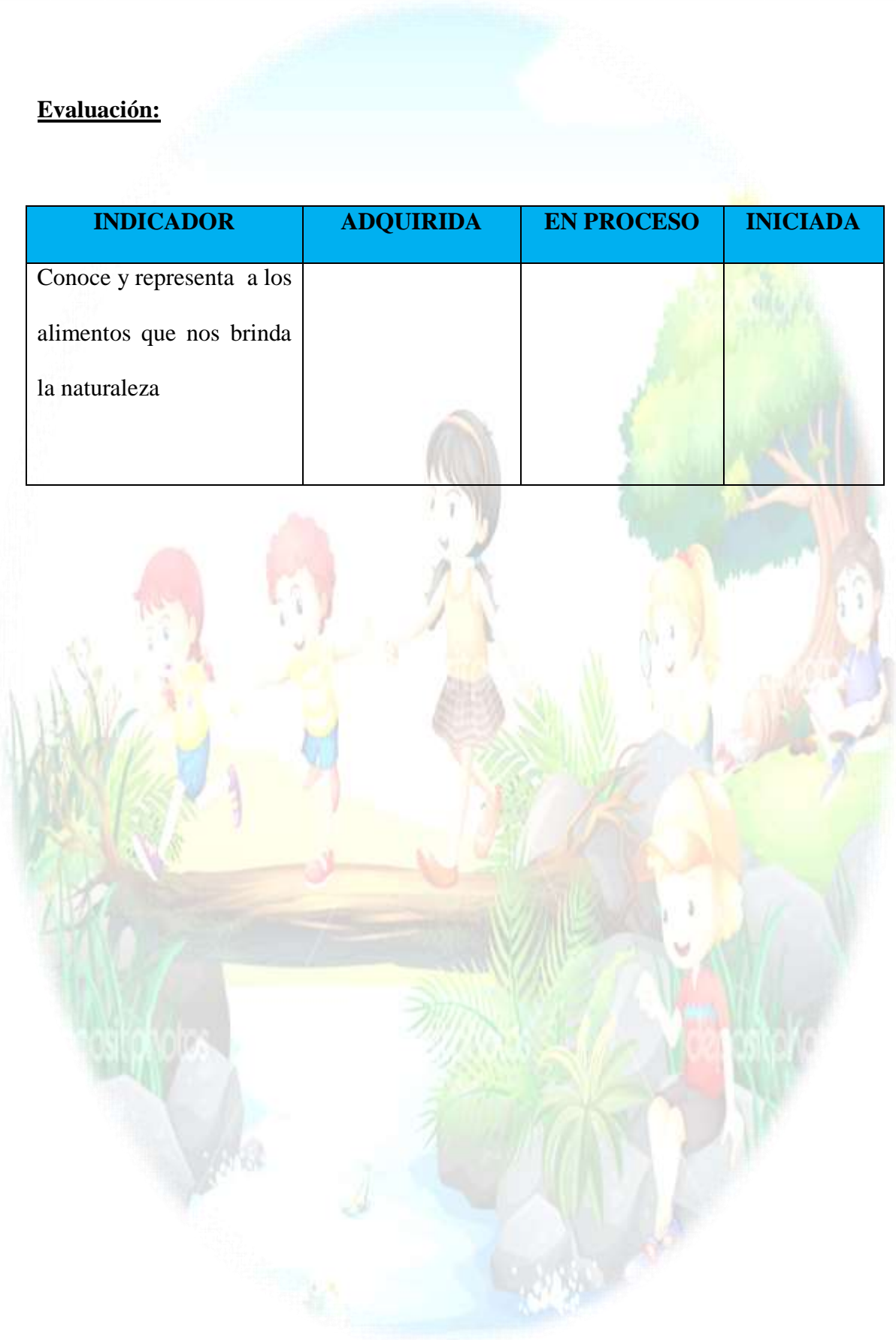
Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ La maestra ubicara a los niños sentados y en filas y abrazados uno a otro
- ❖ Elegirá tres niños que harán el papel de agricultores
- ❖ los agricultores deberán intentar arrancar las cebollitas que en este caso son los demás estudiantes sentados en filas
- ❖ La fila que más cebollitas tenga al final será la ganadora

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|--|-----------|------------|----------|
| Conoce y representa a los alimentos que nos brinda la naturaleza | | | |



La Gallina y el Gavilán



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: La Gallina y el Gavilán

Objetivo: Simbolizar animales del entorno utilizando la expresión corporal

Material:

- ❖ Patio

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

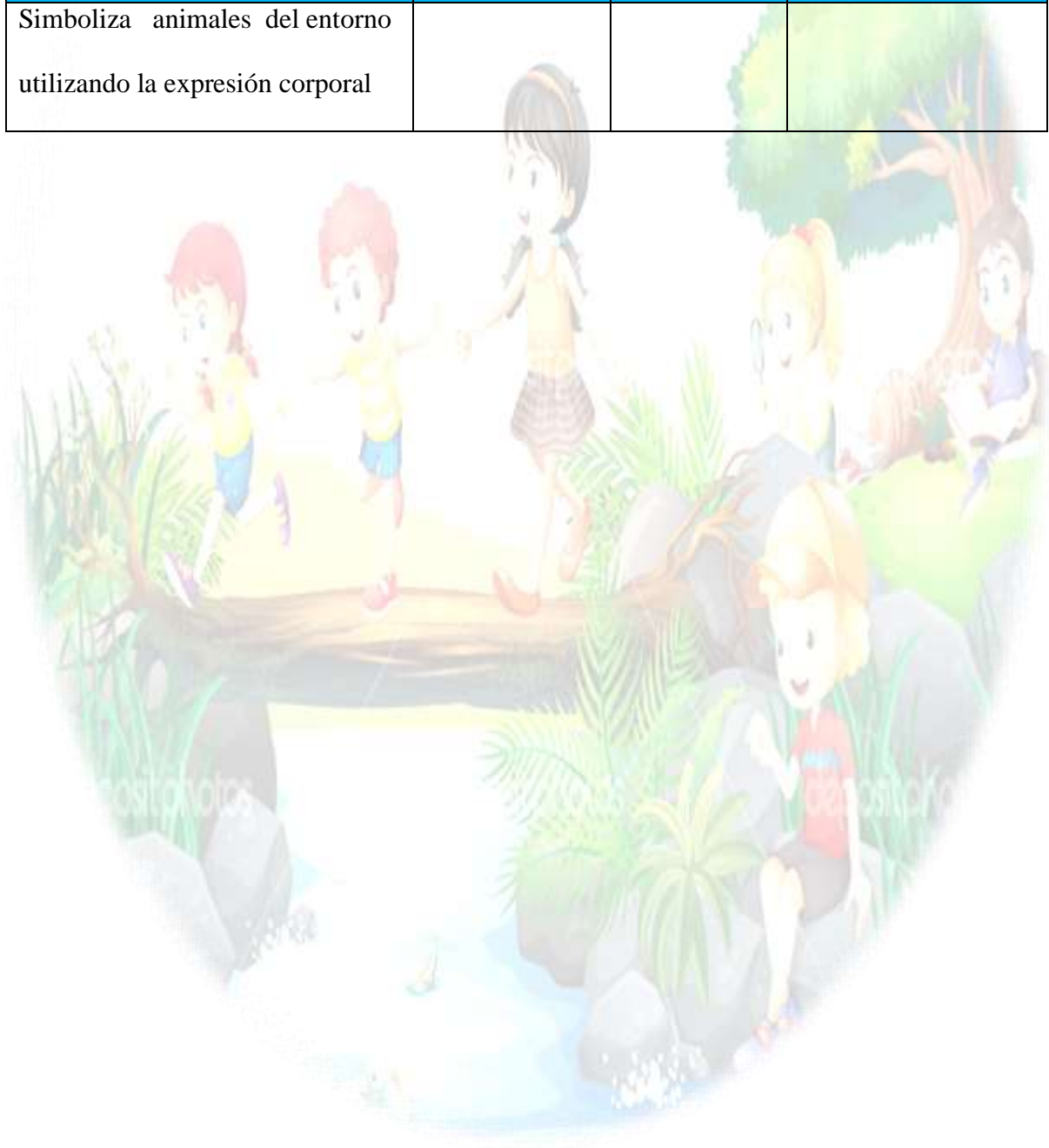
Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ La maestra indicara cuales son las funciones de un Gavilán
- ❖ Elegir a un niño que haga de Gavilán, un estudiante que haga de Gallina y los demás estudiantes serán pollitos
- ❖ El niño Gavilán tratara de llevarse un pollito que se encuentra detrás de la Gallina en fila y abrazados
- ❖ La gallina deberá proteger a sus pollitos y evitar que el Gavilán se los lleve

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|--|------------------|-----------------------|-----------------|
| Simboliza animales del entorno utilizando la expresión corporal | | | |



Pato Pato Ganso



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: Pato Pato Ganso

Objetivo: Simbolizar animales de granja conociendo sus funciones

Material:

- ❖ Patio

Edad de los Niños: 3 años

Beneficiarios: 25 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ La maestra formará un círculo. Pidiendo a todos que se sienten con las piernas cruzadas en el suelo mirándose unas a otras.
- ❖ El que empiece el juego será la persona que diga "pato, pato, ganso" y elija quién será el ganso que lo perseguirá. La docente que está supervisando el juego, puede elegir por los niños.
- ❖ El niño que empieza camina alrededor del círculo y toca la parte superior de la cabeza de cada jugador, diciendo ya sea "pato" pato antes de elegir a alguien y decir "ganso".
- ❖ En el momento que el jugador elija, toca la cabeza de un jugador y dice "ganso". Luego corre alrededor del círculo y el ganso se pone de pie de un salto y lo persigue. El objetivo del ganso es atrapar al jugador que lo eligió antes de que este pueda sentarse en el lugar del ganso.

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|---|-----------|------------|----------|
| Simboliza animales de granja conociendo sus funciones | | | |



Perros y Venados



Fuente: <https://www.google.com.ec/search=imagen>

Tema: Perros y Venados

Objetivo: Interpretar animales de nuestro alrededor teniendo empatía para aprender a cuidarlos

Material:

- ❖ Patio

Edad de los Niños: 3 años




Beneficiarios: 25 niños

Tiempo: 25 minutos

Proceso:

- ❖ Se marcan en el suelo dos rectángulos situados a unos metros de distancia entre sí.
- ❖ Cada rectángulo representa una jaula donde están los venados.
- ❖ Los venados pasan de una jaula a otra, mientras que el perro intentará atraparlos.
- ❖ Si capturan uno, este se transforma en perro, y cogidos de la mano prosiguen la caza.
- ❖ El último venado gana el juego.

Evaluación:

| INDICADOR | ADQUIRIDA | EN PROCESO | INICIADA |
|---|---|--|--|
| Interpreta animales de nuestro alrededor teniendo empatía para aprender a cuidarlos |  |  |  |

Bibliografía

CONSALVO , C. (2005). *Juegos al aire libre para el aprendizaje experimental*.

España : Universitaria .

GARRIDO, J., & GRAU , S. (2001). *Curriculum Cognitivo para educación infantil*.

San Vicente : Club Universitario .

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2014). *Curriculo de Educacion Inicial*. Quito.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015). *Guia Metodologica para la implementacion del curriculo de Educacion Inicial*. Quito.

NOVEMBER , J. (1997). *Experiencias de juego con preescolares*. MADRID :

MORATA .

VASCONEZ, T. (2000). *Estrategias Integrales de Aprendizaje* . Quito : Oceano .