



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

Guía de Producción Técnica

Los juegos tradicionales para fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas

de 4 a 5 años

Integrantes

Aguilar Jennifer

Veintimilla Ana

Paralelo 6to B Parvularia

Docente: Magister Benigni Lucia.

Fecha: 14 de Julio del 2018

Quito – Ecuador



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

INDICE DE CONTENIDO

Guía de los Juegos Tradicionales	2
Objetivos	4
Logros de Aprendizaje	5
Metodología	5
Juegos Tradicionales y Motricidad Gruesa	8
Juego	11
Juegos Tradicionales	11
Resultados	12
Conclusiones	13
Actividades	14
Firmas	38



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

GUÍA DE USO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo motor grueso en niños de 4-5 años del C.D.I "Casita de Ángel" ubicado en POMASQUI.

TEMA: Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4-5 años.

PRESENTACIÓN:

Los docentes, los padres de familia y la sociedad en general, vivimos una vida de prisa todo el tiempo; el trabajo, los estudios, las necesidades tanto económicas como sociales, hacen que las personas busquen dos o más trabajos, en diferentes lugares tomándose para esto todo el día y si es posible todos los días de la semana, que no queda tiempo para la vida en familia.

Los niños, vulnerables, solos o encargados a otras personas, una molestia para los adultos, por el hecho de ser inquietos y traviesos.

La educación, no acorde, tal vez no preparada para atender a los niños de hoy cada vez más curiosos, más exploradores.

La práctica docente, obsoleta, poco creativa, limitada a viejos esquemas.

Los materiales escolarizados, no acordes para la edad de los niños y niñas.

El juego, libre sin guía ni acompañamiento, ni en la casa ni en la escuela

El currículo depende de la forma de aplicación y uso que le den los profesores, el deseo de formar a los niños y prepararlos para la siguiente etapa escolar.

Por esta razón la propuesta para el uso adecuado de una guía en donde constan la utilización de los juegos tradicionales que hoy en la actualidad se está perdiendo su importancia y que se deben cumplir para estimular el desarrollo



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

de la motricidad gruesa de forma espontanea y natural en un entorno libre de distractores que no aportan a su desarrollo.

Dirigiéndonos a través del CURRÍCULO DE EDUCACION INICIAL, del Ministerio de Educación y del Mies, de los niños de 4-5 años del subnivel inicial 2, tomando como Eje de desarrollo y aprendizaje "Expresión y Comunicación, y como **Objetivo General.**

- ♣ Desarrollar su capacidad motriz gruesa a través de los procesos sensorio-perceptivos que le permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y la ejecución de movimientos y desplazamientos.

Por medio de la cual se desarrollara las siguientes destrezas:

- Estimular a que realice movimientos musculares de su cuerpo, por ejemplo: cabeza, brazos, abdomen, espalda, piernas, para favorecer a su esquema corporal, en la precisión de actividades como, correr, saltar, caminar, habilidades del niño para que pueda desplazarse y conocer su entorno.

El desarrollo motor en los niños es importante desde su primera infancia ya que son primordiales para su formación, en donde adquieren la lateralidad y el patrón cruzado, estableciendo conexiones entre los hemisferios cerebrales donde también se estimula el sistema vestibular, el niño se beneficia de estos aspectos fundamentales para adquirir el dominio de su cuerpo en general.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

OBJETIVO

Objetivo General:

Introducir los juegos tradicionales como parte del proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Objetivo Específico:

1. Recopilar juegos tradicionales aplicables para niños y niñas de 4 a 5 años.
2. Diagnosticar Las actividades motrices que realizan los niños y niñas en el Centro infantil.
3. Diagnosticar el comportamiento de los niños al momento de realizar juegos de motricidad gruesa.
4. Facilitar a la niña/o de 4 a 5 años un escenario real y lúdico, donde pueda desarrollarse de forma integral.
5. Mejorar la relación en los niños de 4a 5 años y del entorno inculcando la solidaridad, el respeto, la cooperación, el esfuerzo, la responsabilidad y el trabajo en equipo.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

LOGROS DE APRENDIZAJE

Por medio de los juegos tradicionales se pretende:

- Lograr la coordinación dinámica para la ejecución de los juegos tradicionales
- Favorecer al conocimiento de los juegos tradicionales.
- Promover su autonomía y autoestima.

METODOLOGÍA

¿Qué son los juegos tradicionales?

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Al hablar de juegos tradicionales queremos decir que son juegos que, han existido desde muchísimo tiempo atrás y siguen perdurando, pasando de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente manteniendo su esencia principal.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de azar, juguetes, etc.

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Concuerdo con Silva, ya que en la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niñas y niños de 4 a 5 años, se llevara a cabo una previa introducción del juego, el niño nunca estar solo y siempre estar en contacto con su educado, su guía el cual le dará consejos y pistas para llevar a cabo el juego, logrando un aprendizaje lúdico, con procesos relativos al aprendizaje y la educación, como por ejemplo momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales como grupales.

Motricidad.

"La motricidad es la capacidad y habilidad motriz de una persona de hacer movimientos voluntarios y precisos. Es la coordinación de músculos grandes y pequeños".

Motricidad Fina.

"La motricidad fina hace referencia a movimientos finos, precisos, con destreza. Tiene que ver con la habilidad de coordinar movimientos ejecutados por grupos de músculos pequeños con precisión entre las manos y los ojos. Se requiere un mayor de desarrollo muscular y maduración del sistema nerviosos central."
(Alcivar, 2010)



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

- ♣ La motricidad fina es importante para experimentar con el entorno y está relacionada con el incremento de la inteligencia
- ♣ Diferencia entre motricidad y movimiento el movimiento es un acto motor que involucra cambio de posición del cuerpo o de alguna de sus partes y por lo tanto estaría representando algo externo algo visible. Mientras la motricidad involucra todos los procesos y las funciones del organismo y el control mental o psíquico que cada movimiento trae consigo.

Motricidad Gruesa.

Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio, y adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

El ritmo de evolución de la motricidad gruesa varía, dependiendo del desarrollo que el niño o niña obtuvo desde su infancia y el desarrollo y madurez de su sistema nervioso, su temperamento básico y la estimulación ambiental. El desarrollo de la motricidad gruesa empieza primero en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continúa con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

El seguimiento de la Motricidad Gruesa es muy importante para el niño y niña, ya que gracias a esto, se volverá independiente, y seguro de sí mismo, el niño y niña podrá moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea. De esta manera el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

La motricidad gruesa y el desarrollo del currículo de educación inicial

En el currículo de Educación Inicial 2014, basado en la constitución política de la República del Ecuador.

- ♣ **OBJETIVO DE APRENDIZAJE:** Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos, que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

- ♣ **EJE DE APRENDIZAJE:** Expresión y Comunicación, considera como fundamentales los procesos relacionados con el desarrollo de habilidades motrices. El niño, partiendo del conocimiento de su propio cuerpo, logrará la comprensión e interacción con su entorno inmediato.

- ♣ **ÁMBITO DE APRENDIZAJE:** Este ámbito propone desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento de su propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento lenguaje y emociones. En este ámbito se realizarán procesos para lograr la coordinación dinámica global, disociación de movimientos, el equilibrio dinámico y estático, relajación, respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación en el espacio.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa

A través de los juegos tradicionales se desarrollan destrezas que el niño y niña pondrá a flote para desarrollar el juego y lograr el objetivo de aprendizaje, más es necesario recalcar que la destreza no recoge todos los aspectos que se van a desarrollar, de allí que en algunas ocasiones habrá que flexibilizar y adaptar a cada caso, sin salirse del propósito a lograr. A continuación, algunos ejemplos, para posibilitar la orientación del tutor de este trabajo al estudiante.

Los ensacados:

Para la realización de este juego se puede usar el objetivo de aprendizaje "Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad" y la destreza correspondiente sería: "caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.

La rayuela:

Objetivo de aprendizaje: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

Destreza: saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma

El baile de las sillas:

Objetivo de aprendizaje: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Destreza: Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.

El juego del ula ula:

Objetivo de aprendizaje: lograr la coordinación corporal estática.

Destreza: Mover el cuerpo logrando la coordinación al mantener el ula ula en movimiento.

El trompo:

Objetivo de aprendizaje: Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojo mano.

Destreza: Enrollar la piola en el trompo y luego soltarlo en el piso con fuerza para que gire.

El Baile del tomate:

Objetivo de aprendizaje: Lograr mantener la coordinación dinámica.

Destreza: Mover el cuerpo manteniendo el ritmo al sujetar con la frente un tomate.

La soga:

Objetivo de aprendizaje: Mantener el control postural

Destreza: Saltar la soga de un lado al otro manteniendo el control de su cuerpo



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

♣ JUEGO

Actividad innata al ser humano, a simple observación se puede afirmar que no hay ser humano que no participe de algún tipo de juego, es más se podría decir que la vida misma del hombre es un juego.

Cabrera, E. A. (2010) ¿Juego o deporte? Cita a D'Ormesson, J. (1991), quién se refiere al juego como “actividad multiforme y diversa, aparentemente tan sencilla y en realidad tan compleja”. Dice “Está vinculado con la religión, la guerra, la ciencia, la técnica, la cultura y el arte”, añade “el juego estaría en todas partes y, bajo formas diferentes”

Si, el juego abarca la vida misma del hombre y la sociedad, sin embargo va cambiando de formas según el lugar donde se practique e incluso va tomando otros nombres sin perder la esencia que es divertir y relajar en los adultos y descubrir y explorar en los niños.

JUEGOS TRADICIONALES

Son juegos de antaño que pueden practicarse sin materiales ni recursos, parten de la iniciativa popular, solo utilizan su propio cuerpo y algún material que se encuentre a disposición.

Los juegos tradicionales son asociativos & no de competencia, la gente juega con los demás y no en contra de los demás también se puede considerar que son juegos expresivos y de actitud donde se busca siempre la participación de todos los niños o adultos sin importar la religión estatus social raza o sexo. Con estos juegos tradicionales se busca eliminar la agresión física en contra de los demás, desarrollar la empatía la actitud la amistad la solidaridad de todos los que participan en estos juegos populares que son en su mayoría tradicionales del Ecuador.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

RESULTADOS

- Utilizar los juegos tradicionales para desarrollo motor grueso de los niños/as de 4 a 5 años.
- Un adecuado manejo de los juegos tradicionales del entorno.
- La utilización de materiales adecuados y de forma lúdica para la ejecución de los juegos tradicionales.
- Presentación de los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

CONCLUSIONES

- Al utilizar Los juegos tradicionales como recurso didáctico, que ofrece al niño/a de 4 a 5 años nuevas y mejores herramientas de estimulación para el aprendizaje. Ya que a través de la ejecución de estos juegos fortalecemos su autonomía y autoestima.
- La Conexión directa con el ambiente en donde el niño construye su propio aprendizaje a través de su experiencia.

ITSJ



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

ACTIVIDADES

NOMBRE: Mi cometa vuela alto

Objetivo:

Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas para desplazarse con seguridad.

Recursos:

- Cometa
- Piola
- Aire

Proceso o metodología:

La educadora junto con los niños/as se dirigen a un lugar abierto , en primer lugar se les explica a los niños en que posición se debe poner la cometa antes de utilizarla (posición vertical)se le brindara ayuda de ser necesario, una vez explicada la actividad , los niños procederán a correr para que la cometa alcance una altura adecuada para que pueda volar , teniendo en sus manos la piola y soltándola poco a poco para que vaya ganando altura , una vez que lo logren se realizara una competencia entre los niños , se los estimulara para que el que logre mayor altura de su cometa será el ganador .

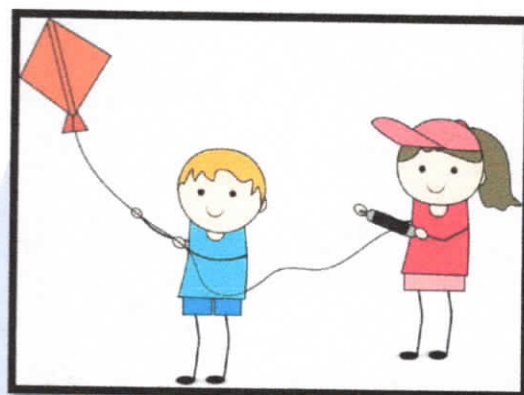


INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Al finalizar la actividad los niños recoge la piola para que la cometa descienda y puedan cogerla nuevamente



Indicador de logro

El niño/a corre con seguridad al volar su cometa.

Número de niños: 10 niños en dos grupos de 5

Tiempo de la actividad: 20-30 minutos

Edad: de 4 a 5 años

Recomendación: Tener en cuenta que la actividad se la realice cuando haya viento para poder ejecutarla.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

NOMBRE: Juego de canicas

Objetivo:

Desarrollar un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos.

Recursos:

- Bolas
- piso
- circulo trazado

Proceso o metodología:

Los niños se sientan de forma ordenada en el piso formando un semicírculo, la educadora les explica de que se trata la actividad , traza un círculo en el piso pone las bolas o canicas dentro del círculo , los niños tendrán que estar a unos 2 o 3 metros de distancia y arrojar su mejor canica , el que más cerca del círculo este empezara primero la partida para que luego con un **tingar** con la canica que se compite sacar de círculo la mayor cantidad de canicas que sea posible el niño que lo logre será el ganador.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175



Indicador de evaluación:

Logra mantener una posición adecuada para desplazarse y tingar las canicas .

Número de niños: 10 niños/as

Tiempo de la actividad: 20 minutos

Edad: de 4 a 5 años

Recomendación: Realizar algunos círculos para tener un mayor control y desenvolvimiento a la hora de realizar la actividad.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

NOMBRE: Juego a saltar la rayuela

Objetivo:

Mantener el equilibrio al saltar en uno o dos pies en una superficie plana

Recursos:

- Superficie plana
- Tiza
- Pintura
- Imagen de una rayuela

Proceso o metodología

La educadora dirige a los niños/as hacia el patio , se sientan en el suelo en orden hasta que la educadora dibuje o plasme en el piso cajas de distintos tamaños , para la elaboración de una rayuela ,utilizamos los colores primarios para darle mayor realce y le damos forma de un conejo , para empezar a jugar se necesitara una ficha , dado , piedra , el niño se colocara atrás de la rayuela antes de empezar ,la educadora procederá a hacerlo para que los niños la puedan imitar la acción , lanzo la ficha y en el cuadrado que caiga se denominara como la casa y nadie puede pisar , luego procedo a saltar en un solo pie o en dos recorriendo el circuito manteniendo el equilibrio hasta completar la rayuela



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

, caso contrario si la ficha cae fuera del cuadrado o pierdo el equilibrio perderé mi turno y empezara a jugar otro niño , y así sucesivamente hasta que jueguen todos .



Indicador de evaluación:

Logra saltar en un solo pie o en dos manteniendo el equilibrio de su cuerpo.

Número de niños: 10 niños/as

Tiempo de la actividad: 20-30 minutos

Edad: de 4 a 5 años

Recomendaciones: Aumentar el grado de dificultad , se puede también utilizar un dado de colores primarios en vez de la ficha, al lanzar el dado y si cae en el color rojo el niño no deberá pisar ese color , deberá saltar al siguiente cajón .



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

NOMBRE: Salta conejito salta

Objetivo:

Saltar de un lugar a otro coordinadamente, combinando esta forma de desplazamiento, a velocidades diferentes.

Recursos:

- Costal
- superficie plana
- orejas de conejo

Proceso o metodología

La educadora sale al patio con los niños de manera ordenada , organiza dos grupos de cinco niños para realizar una competencia de ensacados , la educadora les explica de qué forma tienen que hacerlo , se fija una meta cada niño usara un costal , se meterán dentro del mismo , una vez listos los dos grupos se colocaran en el punto de partida , primero salen un niño de cada grupo el primero en llegar a la meta le dará paso al otro niño , el ultimo del grupo que llegue a la meta será el grupo ganador .



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175



Indicador de evaluación:

Salta coordinadamente manteniendo el equilibrio

Número de niños: 10 niños/as

Tiempo de la actividad: 25 a 30 minutos

Edad: de 4 a 5 años

Recomendación: Se puede utilizar costales con diseño de conejo para que la actividad sea más creativa y se mantenga el entusiasmo de los niños al jugar.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

NOMBRE: El juego del trompo

Objetivo:

Desarrollar la habilidad de coordinación ojo-mano

Recursos:

- Trompo
- Piola

Proceso o metodología

La educadora sale con los niños a un lugar abierto , explica la actividad a realizarse , les muestra el material , (trompo) y la forma de cómo usarlo para jugar , se entrega un trompo a cada niño ,la educadora coge la piola la envuelve en el trompo empezando por la parte inferior o más delgada del trompo para que los niños puedan observar y lo intenten se les ayudara de ser necesario hasta que logren envolver la piola por si solos, empezaran a jugar de dos en dos , lanzaran el trompo al mismo tiempo al piso con fuerza para que al soltarlo caiga y gire sobre él , el ganador será el que haga girar el trompo durante más tiempo



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175



Indicador de evaluación:

Envuelve el trompo y lo lanza de manera coordinada

Número de niños: 10 niños/as

Tiempo de la actividad: 25 a 30 minutos

Edad: de 4 a 5 años

Recomendación: Mantener distancia con los niños mientras jueguen para evitar accidentes



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

NOMBRE: Saltar la sogá

Objetivo:

Saltar de un lugar a otro coordinadamente, combinando esta forma de desplazamiento, a velocidades diferentes.

Recursos:

- Soga
- Lugar abierto
- Canción

Proceso o metodología

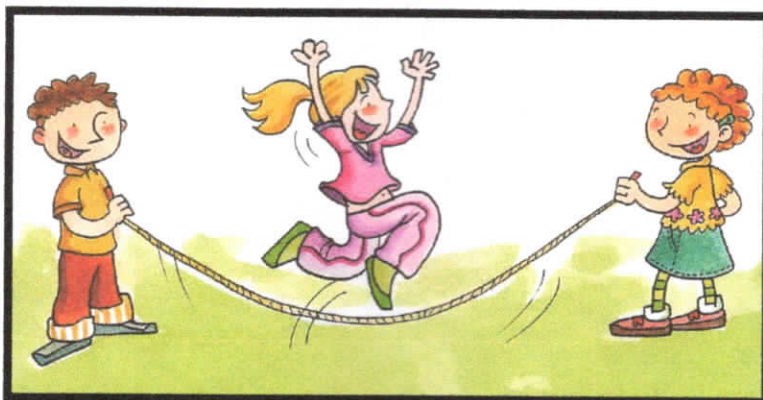
La educadora dirige a los niños/as hacia un lugar abierto, luego explica de que se trata la actividad que sería el juego de la sogá, coloca a dos niños para que sujeten los extremos de la sogá y hacen girar.

El resto de los niños deberán saltar la sogá sin tropezar, mientras saltan cantan una canción, el niño que dura más tiempo saltando será el ganador.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175



Indicador de evaluación:

Salta de un lado al otro manteniendo su coordinación

Número de niños: 10 niños/as en grupos de 5 cada uno.

Tiempo de la actividad: 20a 30 minutos

Edad: de 4 a 5 años

Recomendación: se puede realizar esta actividad con los niños aumentando un grado de dificultad, que salten en un solo pie, entrando y saliendo al mismo tiempo, o individualmente .



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

NOMBRE: El juego de la ula ula

Objetivo:

Desarrollar el control postural

Recursos:

- Ula
- Canción

Proceso o metodología

La educadora explica la actividad, el juego de la ula –ula a todos niños, les entrega a cada uno de ellos una ula , la educadora al ritmo de una canción empieza a girar la ula en el contorno de su cuerpo manteniéndola para no dejarla caer.

Cada uno de los niños intentan realizar la acción, tratando de mantener la ula en la cintura por más tiempo .



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175



Indicador de evaluación:

Mantiene la ula en el contorno de su cuerpo

Número de niños: 10 niños/as

Tiempo de la actividad: 25 a 30 minutos

Edad: de 4 a 5 años

Recomendación: También se puede realizar esta actividad utilizando la ula en el contorno de las manos o del cuello, dependiendo de la capacidad de cada niño.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

NOMBRE: Escóndete o te encontrare

Objetivo:

Desarrollar la estructuración temporo espacial, para la orientación de si mismo.

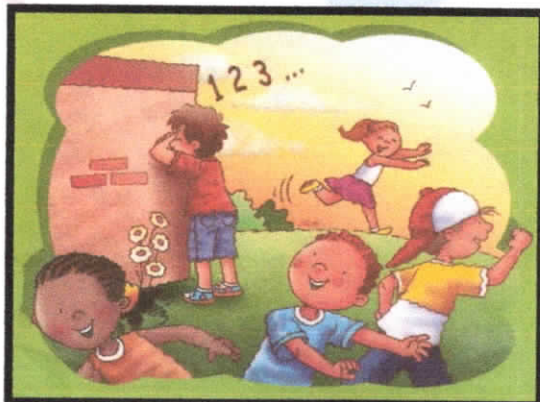
Recursos:

- ♣ Lugar amplio

Proceso o Metodología:

La educadora socializa la actividad **El juego de las escondidas** con todos los niños, escoge a un niño para que este sea el que cuente tapado los ojos del 1 al 10 hasta que el resto de los niños corran a esconderse en un lugar donde nadie pueda encontrarlos.

Cuando el niño termina de contar hasta el diez dice “listo o no a ya voy “ de modo que este comienza a buscar a los niños escondidos , el primero en ser encontrado será el encargado de contar en la siguiente ronda , el juego finalizara hasta que todos los niños sean encontrados .





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

Indicador de Evaluación:

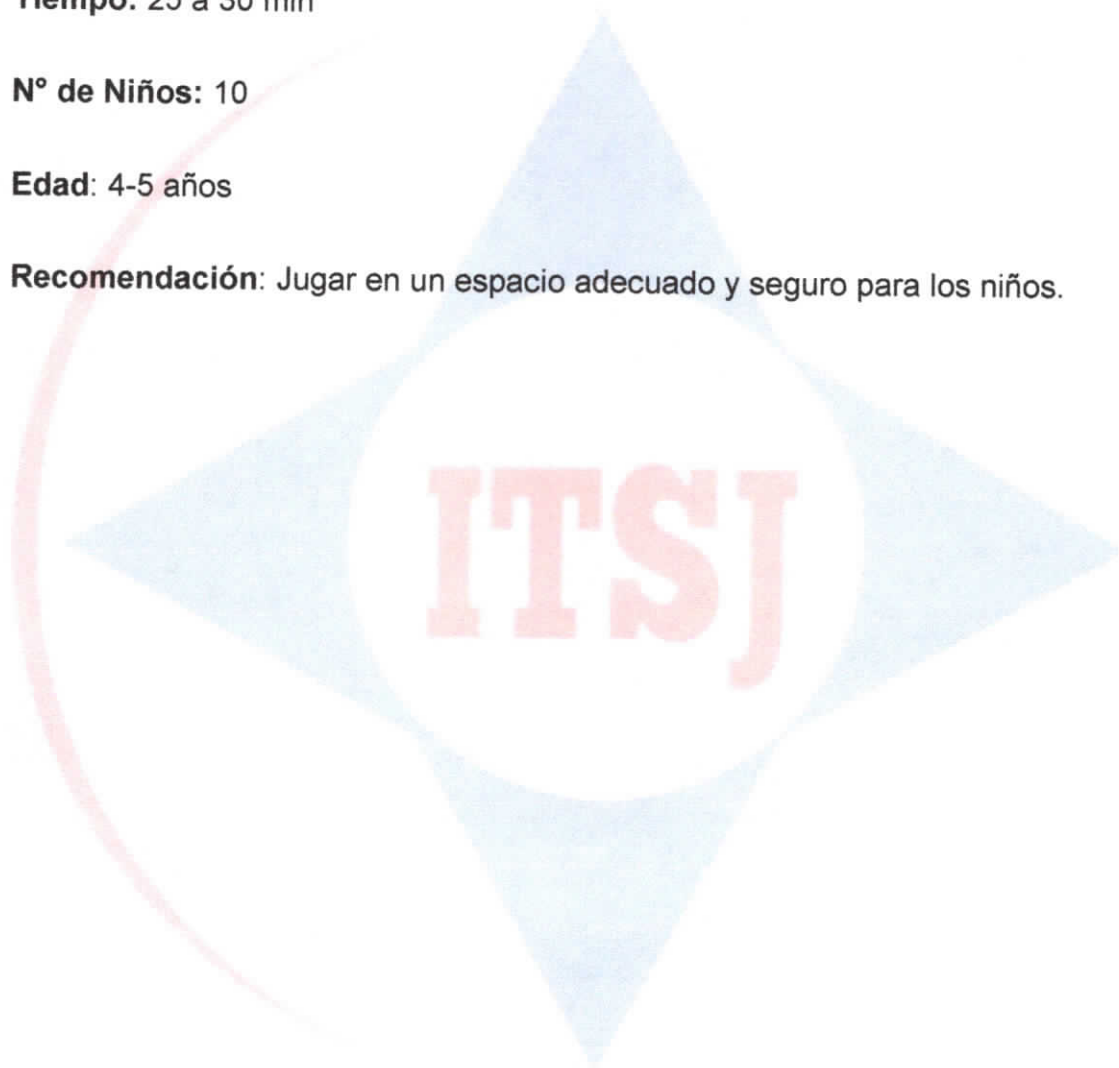
Participa del juego utilizando el tiempo y el espacio correctamente

Tiempo: 25 a 30 min

N° de Niños: 10

Edad: 4-5 años

Recomendación: Jugar en un espacio adecuado y seguro para los niños.





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

NOMBRE: CARRERA DE TRES PIES

Objetivo:

- Mejorar su coordinación y su concentración

Recursos:

- ✓ Pañuelo o trozo de tela

Proceso o Metodología:

La educadora sale con todo el grupo de niños a un lugar, forman parejas, luego cada niño se coloca al costado de su pareja con las piernas semi abiertas y se atara una pierna del niño con otra pierna de su acompañante, para esto se utilizara cinta o soga que sea flexible porque al correr puede lastimar sus piernas, con una señal que de la educadora, correrán en “tres piernas” hasta llegar a la meta



Indicador de Evaluación:

Mantiene la coordinación de los pies al caminar



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

Tiempo: 25 a 30 min

N° de Niños: 10 niños

Edad: de 4 a 5 años

Recomendación: Se puede complicar el juego pidiéndoles a cada pareja de niños que busquen un objeto y lo traigan.

NOMBRE: EL ELÁSTICO

Objetivo:

Adquirir la coordinación corporal.

Recursos:

- Elástico

Proceso o metodología

La educadora les comenta sobre la actividad el “juego del elástico”, en forma ordenada se dirigen al patio y forman una pareja, entrega el elástico cerrado y lo sujetan con los tobillos, el resto de niños saltan uno por uno con los 2 pies, luego se suben a las rodillas y tendrán que saltar nuevamente luego se colocan el elástico en la cintura, y alzan las piernas para realizar el caballete luego las abren para hacer la tijereta, luego se suben el elástico al pecho y ahí el niño se introduce y abre las manos horizontalmente primero de un lado y luego del otro puede ser saltando, luego sube hasta el cuello y el niño tendrá que coger el elástico con el cuello e introducir la cabeza primero él un lado del elástico y luego sigue con el otro y para finalizar se colocan el elástico en la cabeza y de igual forma se realiza el movimiento pero con el dedo se introduce un solo dedo y se coge un extremo del elástico y sin soltar el otro y para acabar los niños cogen el elástico con las manos, los niños introducen todo el cuerpo y cogen un extremo



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

del elástico con las 2 manos pero tienen que hacerlo saltando, abre las manos se da una vuelta, luego otra y se prepara para salir, pero los dos niños que sujetan el elástico tendrán que evitar que el jugador salga si lo hace gana automáticamente, si no habrá perdido.



Indicador de logro

Mantiene la coordinación al realizar los distintos movimientos de su cuerpo.

Número de niños: 10 niños

Tiempo de la actividad: de 20 a 25 minutos

Edad: de 4 a 5 años

Recomendación: No es necesario que dos personas sean las que sostengan el elástico podemos utilizar otros recursos como dos sillas grandes.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

NOMBRE: CARRERA DEL HUEVO Y LA CUCHARA

Objetivo:

Potenciar el equilibrio, y favorecer el control postural

Recursos:

- Huevo
- Cuchara
- Espacio amplio

Proceso o metodología:

La educadora saca en orden a los niños a un lugar o espacio amplio, arma 2 grupos cada uno de 5 niños, que deberán estar uno al lado del otro, cada niño tendrá una cuchara con su respectivo huevo todos deberán colocárselo en la boca, hasta que la educadora ordene salir después caminarán llevando el huevo hasta que lleguen a la meta de ahí tendrán que regresar al punto de partida, si el huevo se cae pierden.





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

Indicador de logro

Logra mantener el equilibrio al llevar la cuchara con el huevo sin caer.

Número de niños: 10 niños

Tiempo de la actividad: de 25 a 30 minutos

Edad: de 4 a 5 años

Recomendación: Podemos cocinar los huevos para evitar accidentes o también podemos utilizar otro recurso como una pelota plástica.

NOMBRE: JUEGO DEL TOMATE

Objetivo:

Desarrollar el equilibrio, orientación y seguridad

Recursos:

- Tomate
- Canción

Proceso o metodología:

La educadora organiza a los niños por pareja, cada pareja sostiene un tomate con la frente, sus manos deberán estar detrás de su espalda mientras la educadora coloca la música y ordena que empiecen a bailar al ritmo de la canción la pareja que suelte el tomate y caiga al piso pierde.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175



Indicador de logro

Logra coordinar los movimientos de su cuerpo sosteniendo el tomate con su cabeza.

Número de niños: 10 niños

Tiempo de la actividad: de 15 a 20 minutos

Edad: de 4 a 5 años

Recomendación: Para complicar la actividad podemos añadir una hoja de periódico debajo de sus pies, y mientras el juego avance se irá doblando la hoja.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

NOMBRE: EL JUEGO DE LAS SILLAS

Objetivo: Desarrollar la velocidad de reacción

Recursos:

- Sillas
- Música

Proceso o metodología:

La educadora coloca un número inferior de sillas al número de jugadores que participan, la educadora les dice que deben bailar alrededor de las sillas pero al ritmo de la música. Cuando la educadora paré la música todos los niños tendrán que sentarse en cada una de las sillas el niño que quede sin silla automáticamente queda eliminado después de esto se procede a retirar una silla y volvemos a repetir el juego nuevamente hasta que quede solo un niño que será el ganador.



Indicador de logro

Reaccionan rápidamente sentándose cuando para la música

Número de niños: 10 niños



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Tiempo de la actividad: de 30 a 35 minutos

Edad: de 4 a 5 años

Recomendación: Dejar que otra persona coloque la música para tener mejor control del juego.





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

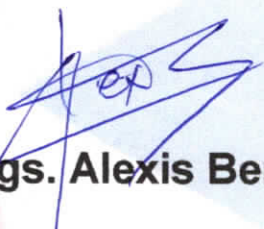
Firmas



Abg. Milton Altamirano



Vicerrector



Mgs. Alexis Benavides



Director Académico



Mgs. Lucía Begnini Domínguez

Docente



Venner Aguiar



Ana Quintana