



**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR  
"JAPON"**

**TEMA: GUIA RINCÓN DE ARENA  
CENTE: MAGISTER. LUCIA BENIGNI  
CURSO: 6to "B" PARVULARIA**

**INTEGRANTES:  
KARINA PAVÓN  
LILIANA CARGUA  
MARIA FARINAGO**





# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

## GUIA DEL RINCÓN DE ARENA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS

Aplicación del rincón de arena el desarrollo motor en niños y niñas de 2 a 3 años de CDI “Nuevos amigos” ubicado en el sector del Quinche Barrio Iguñaro.

TEMA: EL RINCÓN DE ARENA

### PRESENTACIÓN:

El presente proyecto se enfoca en la implementación de un Rincón de Arena que estimule el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 2 a 3 años, comprendiendo que esta edad es importante para propiciar aprendizajes significativos y enriquecidos de conocimientos, como educadoras se debe permitir explorar y conocer por sus propios medios, el entorno que le rodea. Cabe mencionar que este rincón debe brindar seguridad ya que en esta etapa todavía no identifica los peligros y se vuelven completamente vulnerables a posibles circunstancias donde se puedan hacer daño.

De tal manera que en esta investigación busco cumplir todas las expectativas donde los niños y las niñas aprendan a través del juego, ya que es su principal acción para relacionarse con los demás, adquirir procesos cognitivos, y de movimiento, y sobre todo mejorar el desarrollo psicomotor.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL Nº. 17 – 082

ACUERDO Nº 175



El rincón de arena es una opción de aprendizaje integral de la dimensión corporal de niños y niñas, el perfeccionamiento de capacidades, habilidades y destrezas en el manejo de su cuerpo, es importante la actividad lúdica, el juego. La Educación actual debería dar prioridad al conocimiento creativo, promover el deseo de investigación, desarrollando el pensamiento lógico, las destrezas y habilidades, la creatividad para que los niños conozcan, expresen y desarrollen su motricidad gruesa

El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural.

Dicho rincón estimula los sentidos es fundamental ya que es fundamental en los primeros años de vida. Aporta varios beneficios ya que es una de las mejores formas que tienen los niños y niñas para aprender y explorar diferentes texturas, consistencias, fomenta las habilidades motoras, el equilibrio, las destrezas manipulativas, desarrolla su creatividad e imaginación, coordinación de ambas partes del cuerpo como: andar, correr, escarbar, saltar, levantarse y sentarse, cargar con el cubo lleno de arena son ejercicios físicos que activan su sistema muscular y óseo, además podrán adquirir una mayor habilidad motora, ya que el entorno es diferente al que normalmente se suelen mover.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175



Jugando no se dan cuenta de que van adquiriendo pequeños conceptos nuevos como: lleno, vacío, dentro, fuera, los diferentes pesos o la relación de causa y efecto

Aprender jugando es una característica fundamental dentro de los rincones que reconoce al juego como una actividad principal en la edad temprana permitiendo el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.

El estímulo en el tacto tiene intervenciones provechosas tanto en el desarrollo como en la combinación motora de los niños y niñas. La motricidad gruesa perfecciona gracias al movimiento libre, y de actividades como correr o saltar.

La arena despliega la creatividad, pero también la capacidad para proyectar y amplificar diferentes estrategias, pues ellos mismos deciden lo que van a crear y cómo lo van a hacer.

Otro de los beneficios que nos cede el arenero dentro del aprendizaje como un recurso didáctico es de mucha importancia porque despierta el interés de aprendizaje en el desarrollo sensorial psicomotor y motriz y evolutivo del niño, desarrollando la imaginación la socialización la relación y personalidad, la creatividad e imaginación para que los infantes conozcan, creen, exploren, manipulen, experimenten, expresen y desarrollen su personalidad

Además los rincones de juego-trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

4

Según la **GUIA DE ORIENTACIONES PARA LA APLICACIÓN DEL CURRÍCULO DE EDUCACION INICIAL SUB NIVEL 1 MIES-MINEDUC.**, Para los niños de 2 a 3 años se trabajara de acuerdo al **EJE** de expresión y comunicación **ÁMBITO** exploración del cuerpo y motricidad, cuyo **OBJETIVO DE SUBNIVEL:** explorar los diferentes movimientos del cuerpo que le permitan desarrollar su habilidad motriz gruesa y fina para realizar desplazamientos y acciones coordinados, iniciando el proceso de estructuración de su esquema corporal.

En el cual sus **DESTREZAS:** se irán desarrollando de acuerdo al rango de edad de cada uno de los niños y niñas en el cual podríamos nombrar:

- Utiliza con más frecuencia una de las dos manos o pies al realizar las actividades
- Orientarse en espacios reconociendo las nociones arriba/abajo, dentro/fuera mediante desplazamientos de acuerdo a consignas dadas.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

5

A partir de las diferentes destrezas propuestas podremos plantear y proponer de las diferentes vivencias , experiencias vividas de los niños y niñas para el cual iremos explotando sus aprendizajes para crear diferentes actividades en el cual al realizarlas o producirlas tendrán alegría y admiración al realizarlas con ayuda de su educadora y así fomentar el incremento de sus destrezas que plantea el **GUIA DE ORIENTACIONES PARA LA APLICACIÓN DEL CURRÍCULO DE EDUCACION INICIAL SUB NIVEL 1 MIES-MINEDUC**

## MATERIALES

- Pales
- Sarán
- Clavos
- Martillo
- Arena
- Brochas
- Laca

## INTEGRANTES

Liliana Cargua.

María Farinango.

Karina Pavón.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

6

## ➤ OBJETIVO

### Objetivo General:

- Implementar el rincón de arena para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 2 a 3 años

### Objetivo Específico:

Instruir a la educadora con técnicas pedagógicas que permitan desarrollar la motricidad gruesa con el uso del rincón de arena.

Definir las actividades que permitan trabajar la motricidad gruesa en el arenero en niños de 2 a 3 años

## ➤ LOGROS DE APRENDIZAJE

Por medio del ARENERO se pretende:

- Los niños y niñas realiza movimientos de todo su cuerpo al ritmo de la canción
- Los niños realizan diferentes figuras en el arenero.
- Los niños logran reptar y gatear sin dificultad
- Los niños y niñas logran pasar los obstáculos sin dificultad.
- Los niños y niñas realizan las actividades sin dificultad
- El niño/a logra caminar con puntas de pie sobre la arena
- Niños y niñas logran saltar con los dos pies los obstáculos sin dificultad.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175



## ➤ METODOLOGÍA

### METODOLOGÍA DE USO DE LA PRODUCCIÓN TÉCNICA

**Rincones**(desarrollar la motricidad gruesa, 2016)

RINCONES DE APRENDIZAJE, son sectores o espacios delimitados donde los niños desarrollan actividades para su motricidad gruesa, En los cuales los niño de 2 a 3 años presentan cambios de posición del cuerpo, movimientos globales y la capacidad de mantener el equilibrio para así organizar pequeños grupos , desarrollando varios músculos como el control de cabeza, la cedentación, girar sobre sí mismo, mantenerse de pie, caminar, saltar, e incrementar su inteligencia, relacionarse entre sí y su creatividad en los niños de 2 a 3 años. Se emplea así una metodología activa que permite al niño ser el constructor de su propio aprendizaje.

### TIPOS DE RINCONES

#### **Rincón del Gimnasio (matricida gruesa)**

(SUB, 2014, pág. 18)Desarrollar la motricidad gruesa gatear pararse, deslizarse, caminar, trepar, saltar, reptar, correr entre otras habilidades equilibrio y coordinación corporal





# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

8

## **Rincón de la construcción:**

(NIVEL, 2014, pág. 18) Explorar nociones de espacio, forma tamaño, longitud, altura y peso volumen resistencia, otras se ejercitó habilidades motrices y la coordinación ojo mano, se desarrolla la imaginación

## **Rincón del hogar:**

(NIVEL 1. D., 2014, pág. 18) Recrear actividades e interacciones del hogar, inicio del juego simbólico desarrolla la imaginación lenguaje, socialización esquema corporal percepción sensorial y motricidad.

## **Rincón de lectura:**

(NIVEL G. D., MIES-MINEDUC, 2014, pág. 18) Desarrollar la discriminación visual imaginación creatividad fantasía el lenguaje mediante la identificación de formas colores tamaños y texturas.

## **Rincón de música:**

(Inicial, 2014, pág. 18) explorar sonidos, melodías, ritmos se desarrolla motricidad, esquema corporal, percepción auditiva, lenguaje y juego compartido.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

9

## **Rincón del Arena:**

(NIVEL G. D., MIES-MINEDUC, 2014) Los niños y niñas de 2 a 3 años exploran las características y propiedades de la arena; de tal manera que desarrollan la motricidad gruesa, nociones de espacio, cantidad, capacidad, volumen y peso. En el cual puede realizar construcciones, desarrollando su imaginación en dicho rincón se propone los juegos grupales y compartidos en los infantes de 2 a 3 años.

(FERNANDEZ, 2018) Son ejercicios físicos que activan su sistema muscular y óseo, además podrán adquirir una mayor habilidad motora, ya que el entorno es diferente al que normalmente se suelen mover.

El Rincón de Arena es una de las alternativas educativas en el cual podemos desarrollar aparte de la creatividad, la psicomotricidad gruesa, por ello los niños y niñas de 2 a 3 años podrán ir reconociendo o aprendiendo a través de diversas actividades impuesta por su educadora así adquirir un aprendizaje significativo a través de la experiencia de cada uno de los infantes y socializando con sus pares y personas adultas de su entorno.

## **PEDAGOGÍA DESDE EL USO DE RINCÓN**

El método educativo propuesto por Montessori enfatiza la necesidad de favorecer el desarrollo natural de las aptitudes de los alumnos a través de la autodirección, la exploración, el descubrimiento, la práctica, la colaboración, el juego, la concentración profunda, la imaginación o la comunicación.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL Nº. 17 – 082

ACUERDO Nº 175

10

En un entorno preparado que esté adaptado a las necesidades de los alumnos en función de su edad. Debe incentivar movimiento y el desarrollo de actividades, estar limpio y ordenado, ser estéticamente atractivo y contar con elementos naturales para el aprendizaje significativo.

Puesto que los alumnos tienen libertad para escoger de qué forma se educan, con gran frecuencia decidirán colaborar con sus compañeros. Esto permite la interacción entre pares, es especialmente relevante en relación al juego (que cumple funciones importantes en el desarrollo sociocultural) y debe ser promovido por los educadores.

El profesor será una guía de aprendizaje hacia los alumnos evitando entorpecer su proceso de autoeducación. Sus roles se relacionan con la preparación del salón, la observación de los niños para promover el aprendizaje individualizado y la introducción de nuevos materiales educativos. (Figueroba, Alex, 2018)

## **METODOLOGIA JUEGO TRABAJO**

Podemos determinar que es muy importante la metodología juego trabajo ya que por medio de ella los niños y niñas pueden desarrollar diferentes aptitudes y habilidades, para que aprendan a conocer el espacio y el tiempo en que viven ellos por ello es necesario e importante ordenar en forma sistemática y progresiva sus juegos.

(Ezequiel Ander – Egg, 18 Nov 2009) “Consiste en utilizar un Conjunto de procedimientos mediante los cuales se introduce una mayor racionalidad y organización en un conjunto de actividades y acciones articuladas entre sí, con el propósito de alcanzar determinadas metas y objetivos mediante el uso eficiente de medios y recursos limitados.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Con el desarrollo de esta metodología se logra despertar el interés, motivación, propuestas que generen conflictos y los llevan a construir sus saberes.

(EL UNIVERSO, 03 de abril del 2006) Desarrollar la socialización, su creatividad, la sensibilidad, el lenguaje son, entre otros, los objetivos que se logran en la educación inicial con la metodología juego-trabajo que se aplica actualmente en los jardines de infantes. Para ello, se emplean los llamados rincones (espacios físicos) de dramatización, de plástica o de arte, de biblioteca, de construcción y el de agua o arena con implementos adecuados para cada uno, como cuentos, crayolas, juguetes, baldecitos, palas.

## **MOTRICIDAD.**

Podemos definir a la motricidad o psicomotricidad como una ciencia en el cual considera al individuo, en su generalidad psique-soma, ya que este busca desplegar en su totalidad sus diferentes talentos individuales de los niños y niñas, socorriéndonos de la experimentación y la ejercitación consciente de su propio cuerpo humano, para así adquirir un mayor entendimiento de sus aptitudes en vinculo con sí mismo y en el ambiente en que interactúa los niños y niñas.

(José Pazos-Couto, 2014) La Motricidad puede responder a dos acepciones: una a la capacidad que tenemos las personas de manifestarnos en el mundo de forma intencional y consciente, buscando trascender, superarnos, con sentido lúdico y desarrollo personal; es nuestra manifestación de lo que somos en el mundo. La otra hace referencia a la ciencia que estudia esa capacidad, que no es otra que la Ciencia de la Motricidad Humana (CMH) que describe y explica



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Manuel Sergio; un concepto de ciencia que estudia al ser humano en esa búsqueda de la trascendencia a través de su corporeidad.

## CREATIVIDAD

Podemos definir a creatividad como un pensamiento propio de cada persona o un pensamiento creativo o de agudeza y por medio de ella podemos decir que es una imaginación constructiva o un pensamiento separado.

Una persona es capaz de producir modernas ideas o pensamientos entrelazando entre ellas nuevas ideas o conceptos conocidos, por ello para poder desarrollarla necesita de una adecuada estimulación en los niños y niñas de las diferentes edades.

(El creativo no nace, se hace, enero 2012) **La creatividad** significa poner la imaginación a trabajar. También se puede entender la creatividad como imaginación aplicada: es el proceso de tener ideas nuevas que sean valiosas. Hemos creado nuestro mundo en un sentido literal, y también hemos creado los problemas que han sobrevenido. Sin embargo, podemos recrearlo, ¡estoy convencido de ello! Creo que el poder de la creatividad constituye a la vez la fuente de nuestros problemas y la posible manera de solucionarlos”.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL Nº. 17 – 082

ACUERDO Nº 175

13

## DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS

Es muy importante desarrollar la creatividad en los infantes ya que eso ayuda a que ellos incrementen su autoestima al igual que la conciencia de ellos mismo, al decir esto podemos explicar que ayudamos a que los niños y niñas se sientan seguros al expresar sus sentimientos al igual que sus emociones, podemos nombrar otra de las ventajas que no das el desarrollo de la creatividad la cual es la fomentación o incremento de la socialización con sus pares al igual que con personas adultas de su entorno, al igual los niños creativos se sentirán más felices y satisfechos para poder realizar las diferentes actividades que se le proponga.

(Vázquez, 2017) La Doctora Margaret Morgan Lawrence afirmaba que la creatividad de los niños nace en la cuna familiar y en el mundo interior de los padres, de ahí la importancia de estos en el desarrollo de la creatividad de sus hijos. Muchos niños no llegan a desarrollar sus habilidades inventivas debido a que los padres no dedican la atención suficiente a su potenciación, porque coartan sus ideas o porque no les permiten tomar decisiones.

## LA CREATIVIDAD Y EL USO DEL ARENERO

El rincón de arena como herramienta didáctica. Es un fantástico juego que brinda a los niños y niñas de 2 a 3 años a usar la imaginación y experimentar con el ambiente que le rodea. Jugar con arena estimula la curiosidad y la creatividad del niño ya que aumenta el autoestima y expresa mejor su emociones, Las educadoras deseamos que nuestros niños y niñas de 2 a 3 años sean capaces de pensar por sí solo o generar ideas creativas así pierden el miedo a equivocarse y van construyendo nuevos aprendizajes acorde a sus errores.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

14

Si un niño disfruta haciendo una actividad es porque es beneficioso para su desarrollo y aporta elementos importantes para una o varias áreas de su aprendizaje.

## **MOTRICIDAD FINA.**

Por motricidad fina podemos definir que es la coordinación de los músculos pequeños y el sistema nervioso central como son los dedos con la coordinación de los ojos el cual podemos llamar la coordinación óculo-manual, en el cual podemos determinar diferentes destrezas con ayuda de la pinza trípode.

Las habilidades del desarrollo de motricidad fina que implican el uso de las manos se desarrollan con el tiempo, a partir de gestos indefinidos, como agarrar los objetos a actividades más precisas que implican la coordinación ojo- mano el uso refinado de los pequeños músculos que controlan la mano, los dedos y el pulgar. El desarrollo de estas habilidades permite que uno sea capaz de completar tareas como la escritura, el dibujo, y abotonarse.

## **MOTRICIDAD GRUESA**

Al definir motricidad gruesa podemos poner en claro que es ver los diferentes cambios en el cuerpo al igual que mantener su equilibrio en las diferentes posturas que se amerite.

Por ello podemos decir que es la amplitud de dominar los movimientos más amplios del cuerpo; por medio de esto nos ayuda a que un niño corra, salte y baile. Por eso es muy importante desarrollarla desde sus primeros años de vida para que en un futuro no tenga problemas al poder controlar o realizar diferentes movimientos de gran magnitud o movimientos gruesos y así poder tener una maduración adecuada en todo su proceso.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

15

(anonimo , Enero 2014) La motricidad gruesa en los niños se refiere a movimientos de locomoción como es el saltar, correr o andar y está directamente relacionada con el desarrollo del grupo de músculos que hacen posible estas actividades en los pequeños.

Como podemos intuir la motricidad gruesa va evolucionando con la edad de los niños, que en un principio tienen movimientos reflejos e instintivos, más tarde la actividad del niño se hace voluntaria y consciente, hasta aproximadamente un año que los pequeños experimentan nuevas posibilidades y formas en sus movimientos, directamente relacionado con el desarrollo de su tono muscular, lógico de su crecimiento y también relacionado con su evolución cognitiva.





# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

## EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

16

### GRUPO DE EDAD 2 A 3 AÑOS.

**El eje el ámbito:** Expresión y Comunicación.

**El objetivo de Subnivel:** objetivo de Subnivel: explorar los diferentes movimientos del cuerpo que le permitan desarrollar su habilidad motriz y fina para realizar desplazamientos y acciones coordinados, iniciando el proceso de estructuración de su esquema corporal.

#### **Objetivo de Aprendizaje.**

Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzada niveles crecientes de coordinación corporal.

#### **Destreza.**

- Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.
- Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.
- Iniciar el movimiento de galope y salpicado.

#### **Objetivo de Aprendizaje.**

Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que le permite disfrutar de la realización de nuevas formas de movimiento.

#### **Destrezas.**

- Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeños alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.
- Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL Nº. 17 – 082

ACUERDO Nº 175

17

## COMO EL RINCON DE ARENA DESARROLLA LA CREATIVIDAD Y LA MOTRICIDAD GRUESA

El rincón de arena tiene un valor educativo que aporta beneficios que es jugar y mancharse son formas en que los niños y niñas de 2 a 3 años aprenden a desarrollar su creatividad e imaginación las cuales realizamos por medio de actividades en el ambiente adecuado (arena) así los niños y niñas de 2 a 3 años obtienen una estimulación adecuada y realizan un aprendizaje por sí mismos. Los niños y niñas disfrutan mucho de las diferentes actividades en el rincón de arena. Es un momento de juego que además de diversión van adquiriendo aprendizajes físicos, cognitivos, creativos, sensitivos y la conexión con su entorno.

Desarrollo de la motricidad gruesa, cuando se realizan actividades al aire libre los niños y niñas de 2 a 3 años hacen ejercicio físico en todo momento realizan movimientos y se desplazan sin parar, por ejemplo al recoger la arena en momento en que está corriendo, saltando y caminando desarrollan la motricidad gruesa el desarrollo motriz es importante para el proceso de formación de los niños y niñas de 2 a 3 años se estimula las diferentes capacidades sociales, controla mejor sus movimientos y adquieren independencia y destrezas para desarrollar pequeñas labores.

### ➤ RESULTADOS

Con la implementación del rincón de arena se desarrolla la motricidad gruesa en el cual se promueve resultados positivos en los niños y niñas de 2 a 3 años, por lo que se desarrolla una guía metodológica como herramienta pedagógica para docentes.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

18

## ➤ CONCLUSIONES

Por lo tanto podemos llegar a la conclusión que gracias al uso del arenero podemos desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 2 a 3 años a partir de la realización de una guía en la cual las docentes se puedan guiar y así desarrollar diferentes actividades utilizando métodos y técnicas novedosas con el fin de ayudar a los niños y niñas al incremento de sus destrezas determinadas en el currículo de educación inicial MIES-MINEDUC.

Es fundamental que las docentes adquieran conocimientos en técnicas pedagógicas que permitan desarrollar la motricidad gruesa a través del rincón de arena.

Definir las actividades que permitan trabajar la motricidad gruesa en el arenero en niños de 2 a 3 años



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

19

## ➤ ACTIVIDADES

### NOMBRE: PUNTITAS PUNTITAS

#### Objetivo:

Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo optando un adecuado control postural que le permita disfrutar la realización las nuevas formas de movimientos.

#### Recursos:

- Arenero
- Talento humano

#### Proceso o metodología:

La educadora junto con los niños y niñas se dirigen al rincón de arena, solicita que se sienten formando semi círculo y explicara los niños y niñas que caminaremos de puntas de pie sobre la arena libremente.





# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

20

## Indicador de logro

El niño/a logra caminar con puntas de pie sobre la arena

**Número de niños:** 10 niños en simultáneamente

**Tiempo de la actividad:** 15 minutos.

**Recomendación:** Se recomendaría incorporar otro tipo de actividad en el cual podamos desarrollar la destreza que nos propone el objetivo del subnivel, como por ejemplo sería el rey dice “que todos los niños se paren”, “que todos los niños se paren de puntillas”, etc.

**NOMBRE:** SALTA, SALTA

## Objetivo:

Explorar diferentes formas de desplazamiento desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal

## Recurso:

- Obstáculos
- arena
- talento humano

## Proceso o metodología:

Se formara un tren con todos los niños y niñas en el cual se dirigirán al rincón de arena, la educadora se ubicara al frente de ellos en donde les ira demostrando cómo se realizar la actividad los niños y niñas observaran a la educadora como salta para luego imitaran lo que ella hace al saltar en los diferentes obstáculos.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

← 21



## **Indicador de evaluación:**

Niños y niñas logran saltar con los dos pies los obstáculos sin dificultad.

**Número de niños:** 10 niños/as

**Tiempo de la actividad:** 15 minutos

**Recomendación:** se recomienda a la educadora que si los niños y niñas no prestan atención a la actividad propuesta, motivaremos a realizar diferentes movimientos corporales para luego incorporar saltos en diferentes direcciones en los obstáculos.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

22

**NOMBRE: EL BAILE DEL SAPITO**

**Objetivo:**

Sigue el ritmo de una canción mientras camina.

**Recursos:**

- Grabadora
- Flash
- Arena
- Talento humano

**Proceso o metodología**

La educadora organiza a los niños/as y pedirá sentarse en forma de círculo, e imitar los diferentes movimientos que realizara su educadora siguiendo el ritmo de la música ya antes propuesta.



**Indicador de evaluación:**

Los niños y niñas realiza movimientos de todo su cuerpo al ritmo de la canción **Número de**

**niños:** 10 niños/as

**Tiempo de la actividad:** 10 minutos



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

23

## Recomendación:

se recomienda a la educadora cambiar inmediatamente a otro tipo de canción en el cual el niño ponga más interés e ir desarrollando la actividad del movimiento corporal

## NOMBRE: CONSTRUCCIÓN DE FIGURAS

### Objetivo:

Desarrollar el área cognitiva a través de la manipulación de la arena

### Recursos:

- Moldes
- Arenero
- Talento humano

### Proceso o metodología:

La educadora junto con los niños niñas se dirijan al arenero, solicita que se sienten formando un círculo y explica a los niños y niñas que vamos a formar diferentes figuras en la arena.

La docente proporcionara varios moldes a los niños y niñas para que puedan construir figuras con los diferentes moldes; figuras geométricas, sol, luna, casa, etc.

Para finalizar se pedirá la participación de todos los niños y niñas en la construcción de un paisaje





# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL Nº. 17 – 082

ACUERDO Nº 175

24



## **Indicador de logro**

Los niños realizan diferentes figuras en el arenero.

**Número de niños:** 10 niños en dos grupos de 5

**Tiempo de la actividad:** 15 minutos

**Recomendación:** se recomienda a la educadora que si los infantes no realizan o ponen atención a la actividad propuestas se cambiara inmediatamente a motivarlos a realizar diferentes juegos libremente en el cual desarrollaremos su creatividad y la empatía con sus demás compañeros por medio de la utilización de los moldes según su aprendizajes ya antes obtenidos.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

25

**NOMBRE: EL GUSANO MOTRIZ**

**Objetivo:**

Desarrollar la motricidad gruesa a través del desplazamiento corporal

**Recurso:**

- Gusano
- Arena
- Talento humano

**Proceso o metodología:**

La educadora organizará a todos los niños y niñas para que de manera ordenada vayan ingresando al gusano motriz en posición de ganeo, raptar.

La docente deberá llevar el tiempo de ejecución que hace cada niño, mientras más rápido es mejor.

Para finalizar se pedirá la participación de todos los niños/as pero aumentando al dificultad.





# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

26

## Indicador de evaluación:

Los niños logran reptar y gatear sin dificultad

**Número de niños:** 10 niños y niñas

**Tiempo de la actividad:** 15 minutos

**Recomendación:** se recomienda a la educadora animar a los niños y niñas a través de diferentes dinámicas para la realización del trabajo antes propuesto para que los infantes tengan mayor seguridad y confianza al pasar por el gusanito, e ir felicitando a cada uno de los infantes que van saliendo de ahí.

## NOMBRE: CAMINO DE OBSTÁCULOS

### Objetivo:

Fortalecer las habilidades motrices gruesas que poseen los niños y niñas

### Recursos:

- Ulas-ulas
- Conos
- Talento humano

### Proceso o metodología

La educadora dirige a los niños/as hacia el arenero, invita a los niños sentarse en círculo para comenzar a explicar la actividad que se realizará

La educadora dividirá en dos grupos a los niños y niñas Uno por uno irá realizando el camino de obstáculos.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Los demás niños y niñas deben de estar pendientes para que apoyen a sus compañeros  
Para finalizar se pedirá la participación de todos los niños y niñas pero reduciendo la cantidad de obstáculos.



**Indicador de evaluación:**

Los niños y niñas logran pasar los obstáculos sin dificultad.

**Número de niños:** 10 niños

**Tiempo de la actividad:** 15 minutos

**Recomendación:** se recomienda que si los niños y niñas ya logran realizar la actividad ya antes propuestas se pondrá un poco más de dificultad en la actividad para poder incrementar sus destrezas en el cual incentivaremos a que los niños y niñas se acuesten en el arenero y uno ira saltando encía de cada uno de ellos y así sucesivamente hasta que todos los infantes realicen la actividad.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

28

**NOMBRE: AUTOPISTA**

**Objetivo:**

Mejorar la motricidad gruesa a través de las manipulaciones de objetos

**Recursos:**

- Carros
- Arenero
- Talento humano

**Proceso o metodología**

La educadora proporcionará carros a dos niños y niñas para que empiece la carrera, el primero en llegar a la meta será el niño que diga que objeto se encuentra en la meta y Así participaran todos los niños/as hasta que se terminen todos los objetos.





# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

29

## Indicador de evaluación:

Los niños y niñas realizan las actividades sin dificultad

**Número de niños:** 10 niños/as

**Tiempo de la actividad:** 25 minutos

**Recomendación:** se recomienda a la educadora que si los niños y niñas no prestan atención a la actividad se motivara a los infantes con otra clase de juguetes por ejemplo el de su mayor preferencia y así incrementar su entusiasmo al igual que motivarlo en cada uno de sus logros.



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL Nº. 17 – 082

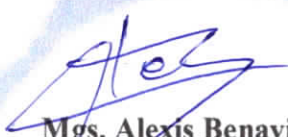
ACUERDO Nº 175



Firma

  
**Abg. Milton Altamirano**  
Vicerrector



  
**Mgs. Alexis Benavides**  
Director Académico



  
**Mgs. Lucía Begnini Domínguez**  
Docente



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

31

*Karina Pavón*

**Karina Pavón**  
Estudiante

*Liliana Cargua*

**Liliana Cargua**  
Estudiante

*María Farinango*

**María Farinango**  
Estudiante