INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

ITSJ

CARRERA DE PARVULARIA

PROPUESTA DE PROYECTO

GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES Y JUEGOS SENSORIALES QUE PERMITAN A LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS REALIZAR DIFERENTES MOVIMIENTOS DE MUÑECA, MANOS Y DEDOS QUE ADMITAN COGER OBJETOS UTILIZANDO LA PINZA TRÍPODE.

AUTORA:

MAYRA ALEJANDRA FLOR DE LA CUEVA

SANTO DOMINGO - ECUADOR

2019

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

ITSJ

CARRERA DE PARVULARIA

PROPUESTA DE PROYECTO

GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES Y JUEGOS SENSORIALES QUE PERMITAN A LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS REALIZAR DIFERENTES MOVIMIENTOS DE MUÑECA, MANOS Y DEDOS QUE ADMITAN COGER OBJETOS UTILIZANDO LA PINZA TRÍPODE.

AUTORA:

MAYRA ALEJANDRA FLOR DE LA CUEVA

SANTO DOMINGO - ECUADOR

2019

INDICE

PROPUESTA

1. DATOS INFORMATIVOS

Tema: **Guía Didáctica con actividades y juegos sensoriales que permitan a las niñas y niños de 2 a 3 años realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode.**

- **Institución Ejecutora:** Instituto Tecnológico Japón
- **Institución Beneficiada:** Centro de Desarrollo Infantil "Marcelino Pan y Vino"
- **Beneficiarios:** Niños y Niñas de 2 a 3 años
- **Ubicación:** Urbanización Los Girasoles
- **Parroquia:** Abraham Calazacón
- **Ciudad:** Santo Domingo
- **Cantón:** Santo Domingo de los Colorados
- **Provincia:** Santo Domingo de los Tsáchilas
- **Tiempo estimado:** Dos semanas del mes de marzo 2019
- **Período de aplicación:** Noviembre 2018 abril 2019
- **Equipo Responsable:** Directivos y educadoras
- **Profesional:** Mayra Alejandra Flor De la Cueva
- **Asesora:** Lcda. María de Lourdes Chiluisa Pantoja

2. Introducción

Desde siempre, el juego ha sido utilizado como el método para enseñar a niñas y niños, todos los libros de pedagogía o didáctica destinados a la educación preescolar basan su actividades en el conocimiento y el eje sobre el que deben pensarse las prácticas de calidad con calidez, deben estar apoyadas en este importante recurso didáctico, por ello las planificaciones deberían estar expresadas en el modo en que se diseñan las prácticas o en el tiempo que se le dedica al juego en la cotidianidad escolar.

He ahí la importancia de dejar esta propuesta como alternativa ante el problema que fue analizado durante todo el capítulo que precede, puesto que muchas educadoras no lo aplican con fines educativos, con ello se busca lograr motivar a los docentes de educación preescolar a que incluyan en su jornada diaria de trabajo con los infantes actividades lúdicas, con un fin pedagógico, para que completen su responsabilidad de la formación integral de los párvulos.

La razón por la que se decidió dejar esta propuesta, tiene que ver con la necesidad de aportar en el desarrollo del área cognitiva de las niñas y niños, pero de una manera más factible para ellos, al mismo tiempo que interactúan con sus pares, se divierten, se busca que los párvulos sean capaces de comprender lo que se les muestra mediante actividades lúdicas como el juegos simbólicos, sensoriales, que les resulten divertidas y fáciles de realizar en pro de lograr los objetivos propuestos al inicio de sus labores.

La propuesta tiene como finalidad principal invitar a las educadoras y profesionales parvularios concientizar sobre la utilidad que brinda la inclusión del juego en las aulas de educación preescolar, pero lamentablemente, esto no se da en todos los casos con igual nivel de desarrollo y con la importancia que sus aplicaciones conllevan en bien de la formación integral de los infantes, a través del juego psicomotor individual o grupal, el niño experimenta la creatividad, imaginación, evitar falencias en el área psicomotriz, esencial para sus primeras grafías y poster lectoescritura.

3. Objetivos de la Propuesta:

3.1.Objetivo general

Mejorar el desarrollo de habilidades de coordinación de movimientos de manos y dedos como ensartar cuentas con orificio más pequeño, enroscar- desenroscar, girar perillas y apilar mayor número de objetos, en las niñas y niños de 2 a 3 años para fortalecer la motricidad fina.

3.2.Objetivos específicos

- Lograr el mejoramiento y desarrollo de la motricidad fina en las niñas y niños de 2 a 3 años en el Centro de Desarrollo Infantil "Marcelino Pan y Vino".

- Justificar la importancia de aplicar juegos sensoriales con las niñas y niños en la jornada diaria de actividades.

- Socializar con todos los implicados las actividades lúdicas que permitan a las niñas y niños de 2 a 3 años realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode para fortalecer la motricidad fina.

4. Justificación

El Ministerio de educación del Ecuador (MinEduc) a través del Currículo de educación inicial del Ecuador (2014) busca que el docente trabaje con los niños de acuerdo con las Experiencias y aprenda a manipular con sus propias manos y dedos, por intermedio del juego, mismo que al ser aplicado desde el preescolar desempeña un papel importante en el desarrollo intelectual, ya que a través de las variadas actividades lúdicas que realizan las niñas y niños a lo largo de la infancia, crea y desarrolla estructuras mentales, ensaya conductas más complejas, siendo un estímulo para la atención y la memoria, el descentramiento egocéntrico, promueve la creatividad e imaginación.

Se justifica la elaboración de esta propuesta, porque las niñas y niños de 2 a 3 años con la guía de sus educadoras podrán realizar las diferentes actividades programadas en la presente propuesta de manera satisfactoria, aflorará su mayor capacidad para entender la información proporcionada al mismo tiempo que jugará e interactuará con su pares y adultos del entorno, serán capaces de interpretar, comparar, describir, experimentar, entre otras cosas.

Cabe recalcar que, mediante el juego en el que participarán las niñas y niños en calidad de involucrados durante su jornada diaria, tendrán mayor capacidad de exploración y formarse sus propios argumentos; esto quiere decir que ellos van a ser los constructores de su propio aprendizaje, considerando que; en esta etapa 0 -5 pierden la atención muy rápido y la escolarización no es la única opción para brindar las clases en un día cotidiano, no se quedan por largos periodos de tiempo sentados escuchando a la educadora, ellos por naturaleza deben estar en constante movimiento.

Es ahí donde se deben aprovechar las actividades lúdicas para enseñar lo que se necesita que aprendan, según el currículo que se maneja y las planificaciones de la educadora responsable de su formación sociocultural, sin olvidar que también ellas dispondrán de un material que les ayude en su trabajo, a más de que irá en pro de mejorar la educación preescolar e inicial, específicamente para los niños y niñas de 2 a 3 años comprendiendo que son seres sociales, cuyo desarrollo dependerá de la calidad de relaciones con su familia, pares y otras personas de quienes a través de las experiencias sociales, le aportaran al desarrollo integral de cada uno ellos.

5. Bases Teóricas

La edad preescolar e inicial, constituyen el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, por ello debe ser aprovechada al máximo, es en esta etapa donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, experimentar, manipular, curiosear, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar.

5.1.Guía Didáctica

Se consideró oportuno dejar esta guía de actividades lúdicas, estimado que, el juego es la principal actividad infantil; este impulsa a niñas y niños a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto, dichas experiencias le permitirán organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales y todo lo que pueda experimentar a través de su manos y dedos.

Paéz (2011) afirma que:

> Una Guía didáctica orienta y dinamiza el aprendizaje del estudiante, adquiriendo la figura de intermediario entre éste y los contenidos, como elemento didáctico orientador y motivador del aprendizaje autónomo en la educación, determina un aporte al cambio en los planes de formación basados no solo en la transformación de los escenarios de un docente, sino también en sus objetivos u orientaciones focales. (p.45

Como se dijo en los párrafos anteriores se recurrió al juego detallados en la presente guía didáctica, considerando que, el juego es indispensable para contribuir al desarrollo integral de niñas y niños sobre todo en la etapa preescolar, contribuyendo en su faceta cognitiva, con su aportación pedagógica, el peque aprende mejor de hecho, en las primeras etapas de su vida, prácticamente no aprende de otra manera, por lo tanto puede afirmarse que; esta actividad infantil se convierte en un recurso ideal para el aprendizaje de los niños y niñas, porque es lo que más los motiva.

5.1.1. Importancia de la aplicación de una guía

Es de vital importancia que se utilice actividades y juegos sensoriales dentro de la jornada diaria de las niñas y niños der 2 a 3 años porque a esa edad, ellos necesitan esa calidad de estímulos que sólo el juego les puede proporcionar, pues les permitirá aprender de una manera más entretenida y afianzar conocimientos hasta convertirse en exploradores, al descubrir lo que les despierta curiosidad, dejan volar su imaginación y pueden ser ellos mismos al manipular y realizar acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos como: ensartar cuentas con orificio más pequeño, enroscar- desenroscar, girar perillas y apilar mayor número de objetos, entre otros.

CURRÍCULO (2014) manifiesta acerca de:

> Una Guía Didáctica, constituye un recurso trascendental porque perfecciona la labor del profesor en la confección y orientación de las tareas docentes, al estar bien elaborada, debería ser un elemento motivador de primer orden al contener formas organizativas para la enseñanza, métodos y recursos del aprendizaje, como componentes fundamentales del proceso enseñanza aprendizaje en el rol diario del niño que a diario se desarrolla absorbiendo conocimientos nuevos e innovados. (p.19)

Analizando la intención del Ministerio de Educación en su afán de servicio a la niñez sugiere; como temáticas para los círculos de estudio, priorizar la auto información sobre la construcción de ambientes de aprendizaje, la observación de la evaluación cualitativa, estrategias metodológicas apropiadas para niños menores de 6 años, la relación con la familia, métodos de disciplina positiva dentro del aula, los beneficios del juego sensorial en calidad de recursos didáctico en la etapa preescolar beneficiara a los centros educativos involucrados en la labor de brindar una verdadera educación de calidad, con calidez.

Mediante esta Guía, se busca ayudar a las educadoras para el desarrollo de actividades psicomotrices que permita potenciar esta área en las niñas y niños, y por ende sus futuros aprendizajes en el proceso de lectoescritura; de esa manera ayudar notablemente en la prevención de un bajo desarrollo psicomotriz o retrasos significativos en sus futuros aprendizajes, al ingresar a la Educación Formal.

5.1.2. Factibilidad de Aplicación

En resumidas palabras este proyecto es factible de ser aplicado porque sintetiza actividades lúdicas, cuyo desarrollo indudablemente ayudaran en el aspecto cognitivo, proceso evolutivo de transformación que permite a las niñas y niños de 2 a 3 años vayan desarrollando sus habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

La presente guía fue factible realizarla porque se contó con la participación activa de todos los involucrados de la comunidad educativa ya que trabajar actividades lúdicas con niñas y niños siempre será factible y permitirá el adecuado progreso en el desempeño educativo según el juego que se trabaje, considerando que; jugar para el niño, es vivir una etapa psicológica de su desarrollo antes de instalarse en el mundo de la realidad de los adultos, todas las manifestaciones en el juego espontaneo del niño van de la mano a su desarrollo en todas sus dimensiones afectivas y cognitivas, entre otras.

Se busca, concienciar sobre la importancia del desarrollo psicomotriz, logar cambios en el desarrollo psicomotriz de las niñas y niños desde preescolar, evitando de manera efectiva problemas en sus futuros aprendizajes de lectoescritura, al interactuar, optimizar y aprovechar las jornadas de trabajo de las educadoras, para que tengan una guía de conocimientos sobre actividades, técnicas y juegos sensoriales que se deben ejecutar a diario con los párvulos a esta edad, puesto que, al lograr que los párvulos adquieran un desarrollo adecuado en el área psicomotriz a través de las actividades que serán realizadas a diario durante su jornada pedagógica.

Por todo lo afirmado se procede en las páginas siguientes con la descripción de las actividades que contienen la guía que servirán de orientación al trabajo de la educadora serán fortificadas en los siguientes años como la lectoescritura, pues ésta implica el funcionamiento de procesos como la atención y la coordinación de la visión con los movimientos de manos y d

5.1.3. Descripción de la Guía

La organización de las clases con el apoyo de técnicas lúdicas, a través de la Guía Didáctica que se deja como propuesta de solución ante el problema que se analizó, sería una alternativa metodológica que hace posible la participación activa de las niñas y niños en la construcción de sus conocimientos, estrategias motivadoras para el desarrollo cognitivo, para de esta manera motivarlos realizar actividades, fomentando valores de justicia, eficiencia, honestidad, transparencia, predisposición al servicio con un compromiso entre otros elementos positivos que deja la aplicación de los mismos.

(Maraculla & Saiz, 2009) Basados en los conceptos defendidos por Vygotsky, "el aprendizaje es un proceso activo, de asociación y construcción, por ello Planteó la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal" (p.41). Por ello, se recomienda que las educadoras mediante una auto capacitación establezcan dentro de su planifican diaria actividades innovadoras, claras y flexibles como una propuesta metodológica en el desarrollo de las actividades lúdicas que constan en los lineamientos curriculares ecuatoriano, diseñando de ser el caso el ambiente con una dificultad adecuada, tiempo flexible y juegos sensoriales o simbólicos.

Según Wallon la actividad lúdica como medio de aprendizaje y como este se constituye en el desarrollo de esas habilidades sociales y culturales, para este autor es de vital importancia el entorno social, el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno y llegó a decir, "Nada hay en el niño más que su cuerpo como expresión de su psiquismo". (p.22). Por ello se debe socializar con los padres de familia para que puedan conocer la importancia que tiene la aplicación de juegos dentro de las horas de clases, al mismo tiempo, vivenciar los logros cognitivos de sus representados debido a los juegos realizados.

Cumplir con la responsabilidad encomendada la educadora que atiende a las niñas y niños de 2 a 3 años de edad al lograr que adquieran: destrezas, habilidades y organizaciones cerebrales que le ayudarán en los futuros aprendizajes.

5.1.4. 15 Actividades de juegos sensoriales para el desarrollo de la motricidad fina

GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES Y JUEGOS SENSORIALES QUE PERMITAN A LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS REALIZAR DIFERENTES MOVIMIENTOS DE MUÑECA, MANOS Y DEDOS QUE ADMITAN COGER OBJETOS UTILIZANDO LA PINZA TRÍPODE.

AUTORA: MAYRA ALEJANDRA FLOR DE LA CUEVA

SANTO DOMINGO - ECUADOR

2018-2019

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N°1		
riencia de aprendizaje: Jugando con mi Pizarra Mágica		
po de edad: 2 a 3	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
mpo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**
ipción General de la Experiencia de Aprendizaje: Garabatear utilizando su pinza trípode mediante juegos con ipiente con sal sensorial para de esta manera mejorar en las niñas y niños el desarrollo de su pinza digital, sus dos y conseguir que su aprendizaje sea significativo.		
de Desarrollo y rendizaje	Expresión y Comunicación	
bitos de Desarrollo y rendizaje	Exploración del cuerpo y Motricidad	
etivo de Aprendizaje	Explorar su cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal.	
treza	Realizar trazos a través de garabateo controlado, utilizando la pinza trípode y formato A3.	
dad **vación: Canción "Familia dedo"** ducadora invitara a las niñas y niños a dirigirnos al patio, cuando mos se les motivara a sentarse sobre el césped sintético para icar el divertido y mágico juego del día de hoy: educadora les enseñara los materiales para la elaboración de la ra Mágica": recipientes, sal, escarcha. Ella prepara delante de niños, poniendo la sal junto con la escarcha dentro del recipiente ando hasta conseguir que la mezcla este uniforme. les dará un recipiente por cada dos niños (para que así tengan tar y espacio suficiente). El juego consiste en que con el dedo garabatee dentro de la pizarra mágica, antes de eso se le irá a las niñas y niños manipular la mezcla con sus manos a y dedos) para que se familiarice, luego realiza los trazos que niñas y niños mediante vayan garabateando observaran los os de la pizarra y se motivaran por seguir jugando, logrando un ndizaje significativo ya que proviene de la creatividad y magia los niños.		**CANCIÓN** Hoy conoceremos a la familia dedo uno por uno van a hablar: Meñique dedo, meñique dedo, ¿Dónde estás? ¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va? Anular dedo, Anular dedo, ¿Dónde estás? ¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va? Dedo medio, dedo medio, ¿Dónde estás? ¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va? Índice dedo, índice dedo, ¿Dónde estás? ¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va? Pulgar dedo, pulgar dedo, ¿Dónde estás? ¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va? 
rsos	Recipiente llano grande, sal en grano, escarcha de colores.	
dología	Juego – Trabajo	
vación	Las niñas y niños garabatearon utilizando sus dedos pinza, con interacción y alegría en ellos.	

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____

Grupo de Edad:		Nro. De Niñas y Niños:	
No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Destrezas Fecha:	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N°2		
eriencia de aprendizaje: Me divierto con los globos de agua.		
po de edad: 2 a 3 os	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
mpo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**
ripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Agarra globos con sus dos manos a través de juegos con os llenos de agua para lograr desarrollar en las niñas y niños la habilidad de agarrar objetos con sus dos manos.		
e de Desarrollo y endizaje	Expresión y Comunicación	
bitos de Desarrollo y endizaje	Exploración del cuerpo y Motricidad	
etivo de Aprendizaje	Explorar su cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal.	
treza	Utilizar con más frecuencia una de las dos manos o pies al realizar las actividades.	
vidad **tivación:** **Canción "Mi lindo globito"** educadora invitara a las niñas y niños a ir al patio para arles sobre la divertida actividad del día de hoy: les indicara que jugaremos con nuestras manos, ciéndoles que observen sus manos, sus palmas, sus dedos. icándoles que sirven para agarrar objetos, no dejarlos caer ambién pasarlos de una mano a la otra. educadora les enseñara los globos de colores, pero antes de elos, ella los llenara con un poco de agua. Cuando los os ya estén listos ella les dará uno acá uno motivándoles a ue jueguen con ellos utilizando sus manos sin dejar que ga al suelo (ya que se reventaría). La educadora realizara el o para que ellos observen y se interesen en querer imitar. mente, la educadora les permitirá a las niñas y niños o de haber logrado manipular el globo con agua con sus s manos, lo lancen provocando en ellos un agrado al jugar agua.		**CANCIÓN** Mi lindo globito de rojo color Subía y subía Para ver el sol De pronto escapó No sé qué sucedió Mi lindo globito ¡Pum! Reventó 
ursos	Globos pequeños de colores, agua.	
odología	Juego – Trabajo	
ervación	Las niñas y niños logran utilizar sus manos para agarrar los globos sin dejarlo caer.	

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____

Grupo de Edad:		**Nro. De Niñas y Niños:**	
No.	**Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad**	**Destrezas**	
		Fecha:	
		SI	**NO**
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA Nº3		
eriencia de aprendizaje: La magia del pintar con agua.		
po de edad: 2 a 3	**Nº de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
npo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**
cripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Agarra el pincel con su pinza digital mediante técnicas grafo ásticas como el pintar con agua y pintura para que así las niñas y niños mejoren su manipulación con sus manos y os y logren pintar de mejor manera.		
e de Desarrollo y endizaje	Expresión y Comunicación	
bitos de Desarrollo y endizaje	Exploración del cuerpo y Motricidad	
etivo de Aprendizaje	Explorar su cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal.	
reza	Explorar distintas posibilidades de producción de trabajos más elaborados utilizando materiales y técnicas grafo plásticas estimulando su imaginación y creatividad.	
vidad **tivación: Canción "Que llueva, que llueva"** educadora invitara a las niñas y niños a sentarse en la alfombra observar y escuchar el divertido juego del día de hoy: educadora les indicara que vamos a jugar con agua, pintura y celes, motivando a las niñas y niños a interesarse por el juego y er participar. o de la explicación se procede a ir con ellos al patio a darles a niños un recipiente con agua hasta la mitad y se les dará a ger el color de la pintura que ellos deseen, junto con un pincel. educadora ira uno por uno guiando los para que pongan un poco pintura en el agua y luego las niñas y niños comenzarán a lar con el pincel (se les enseñara a los niños a como coger el el) hasta conseguir que el agua cambie de color provocando en ellos interés y asombro. mente, la educadora les motivará a que con esa agua de color y el pincel pinten sobre el suelo del patio observando que luego color desaparecerá.	**CANCIÓN** Que llueva, que llueva, la vieja de la cueva, los pajaritos cantan, las nubes se levantan, ¡Qué sí! ¡qué no! que caiga un chaparrón, con azúcar y turrón, que rompa los cristales de la estación.	
rsos	Agua, balde, pincel, piso.	
dología	Juego – Trabajo	
rvación	Disfruta el pintar con pincel, utilizando al imaginación	

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____

Grupo de Edad:		**Nro. De Niñas y Niños:**	
No.	**Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad**	**Destrezas**	
		Fecha:	
		SI	**NO**
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N°4		
riencia de aprendizaje: Cuenta gotas de colores.		
po de edad: 2 a 3	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
npo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**
ripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Realiza acciones de agarrar objetos con su pinza trípode a s de la manipulación del cuenta gotas y pintura para logar mejorar la habilidad en las niñas y niños que le permitan rollar la coordinación visomotriz de ojo-mano.		

de Desarrollo y rendizaje	Expresión y Comunicación
bitos de Desarrollo y rendizaje	Exploración del cuerpo y Motricidad
etivo de Aprendizaje	Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo-mano y pie a través de la manipulación de objetos.
treza	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode

vidad

tivación: Canción "Gotas del cielo"

o con la educadora las niñas y niños irán al salón de arte, una vez lleguen se les pedirá a los niños que se sienten en las sillas junto mesa para realizar la actividad del día que es pintar con el cuenta as.

educadora les indicara los materiales para jugar: un cuenta gotas, pinturas de colores y las hojas de color blanco, motivando a las y niños a querer participar del juego.

da niña y niño se le dará una hoja A3 indicándole que esta blanca color y ellos le darán color y magia a la hoja con la ayuda del a gotas. Se le entregará una cuenta gotas a cada niño (la dora les indicará desde el ejemplo de ella como se utiliza el a gotas: se lo tomará desde la punta utilizando la pinza trípode los dedos pulgar, índice y medio, una vez indicado el uso del nta gotas la educadora finalmente les dará la pintura de los tres es en un recipiente.

s motivara a las niñas y niños a darle color y magia a la hoja ando los colores y procederán a pintar con el cuenta gotas nente.

CANCIÓN

Las gotitas que caen del cielo
Bailan y entonan un coro sutil
Lluvia de abril
Coro sutil
amarillo, azul y rojo son
Es la melodía
Del aguacero que canta al caer
Trip trip trop en la primavera
Es la canción que se escucha al llover
Música de primavera
Amarillo, azul y rojo son.

ursos	Frasco cuenta gotas, pintura de colores (azul, roja, amarilla), hoja A3 en blanco.
todología	Juego – Trabajo
rvación	Logra crear interés en los colores, desarrollando su pinza trípode.

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____

Grupo de Edad:		**Nro. De Niñas y Niños:**	
No.	**Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad**	**Destrezas**	
		Fecha:	
		SI	**NO**
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N°5		
eriencia de aprendizaje: Vámonos de Pesca		
ipo de edad: 2 a 3 s	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
npo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**

cripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Juega a pescar mediante la utilización de sus manos y de as, agua y palos de halado para de esta manera desarrollar de manera significativa la coordinación ojo-mano de las s y niños en cuanto a sus manos y pinza trípode.

de Desarrollo y endizaje	Expresión y Comunicación
bitos de Desarrollo y rendizaje	Exploración del cuerpo y Motricidad
etivo de Aprendizaje	Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo-mano y pie a través de la manipulación de objetos.
reza	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode

vidad

tivación: Canción "Pececitos"

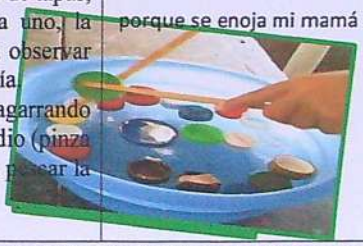
educadora llevará a las niñas y niños al patio, el cual estará cuado con una temática del mar (en la pared estará un dibujo mar y peces pegados), se les indicará a los niños que rven el dibujo que representa del mar para que se motiven en el juego del día de hoy.

bre una mesa a la altura de los niños se ubicarán 3 recipientes andes con agua en los cuales la educadora les colocara varias s de colores.

es motivará a las niñas y niños a jugar a la pesca de tapas, educadora les dará dos palos de helado a cada uno, la ucadora pescará primero para que así ellos logren observar o ella agarra los palos de helado y tengan una guía. nalmente, las niñas y niños comenzaran a pescar, agarrando palos de halado con su dedos pulgar, índice y medio (pinza ode) la educadora les incentivara para que logren pescar la or cantidad de tapas.

CANCIÓN

Tres pececitos
se fueron a nadar
el más pequeñito
se fue al fondo del mar,
vino un tiburón y le dijo:
"ven acá",
no, no, no, no, no
porque se enoja mi mamá



rsos	Recipiente grande (1 por cada 3 niños), Tapas plásticas de colores, palos de helados, agua.
dología	Juego – Trabajo
ervación	Disfruta el jugar con agua manipulando objetos con su pinza trípode

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____

Grupo de Edad: | **Nro. De Niñas y Niños:**

No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Destrezas	
		Fecha:	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N°6

eriencia de aprendizaje: Collar de colores para mamá		
po de edad: 2 a 3	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
mpo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**

ripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Juega a ensartar a través de la utilización de fideos de colores forma de canuto y lana para lograr que de esta manera las niñas y niños mejoren sus habilidades de coordinación de os y dedos.

e de Desarrollo y endizaje	Expresión y Comunicación
bitos de Desarrollo y endizaje	Exploración del cuerpo y Motricidad
etivo de Aprendizaje	Explorar su cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal.
reza	Realizar acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos como: ensartar cuentas con orificio más pequeño, enroscar- desenroscar, girar perillas y apilar mayor número de objetos, entre otros.

vidad

vación: Canción "Mamita querida"

educadora invitara a las niñas y niños a ir al rincón de rucción, cuando lleguen se les pedirá que se sienten en la ıbra para conversar sobre el divertido juego del día de hoy: izaremos un hermoso collar para mamá con fideos de ores y lana.

educadora les enseñara los materiales para el collar y ién un collar ya elaborado, para que de esta manera vean rmoso que queda y ellos también deseen tener uno.

a niña y niño tendrá el pedazo de lana y una cantidad esaria de los fideos, ellos observaran a la educadora coger fideo con sus dedos y pasarlo por la lana, indicándoles que se elabora el collar.

mente, las niñas y niños procederán a elaborar el collar mamá, la educadora estará pendiente de cada uno ándolo correctamente, ya que será una actividad dirigida.

CANCIÓN

Mamita querida
de mi corazón
yo te quiero mucho
con todo mi amor.

Por eso te traigo flores
por eso te canto yo
te traigo un collar
hecho con gran amor

rsos	Un pedazo de lana de 30 cm, fideos de colores en forma de canuto.
odología	Juego – Trabajo
rvación	Disfruta el ensartar fideos de colores por lana.

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____

Grupo de Edad:		Nro. De Niñas y Niños:	
No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Destrezas Fecha:	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N°7		
eriencia de aprendizaje: Juego con la deliciosa gelatina		
upo de edad: 2 a 3	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
mpo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**
ripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Manipula gelatina a través de sus manos, dedos, cuchillo sin a para de esta manera mejorar en las niñas y niños el desarrollo de su pinza trípode mediante la capacidad spectiva.		
e de Desarrollo y endizaje	Expresión y Comunicación	
bitos de Desarrollo y endizaje	Exploración del cuerpo y Motricidad	
etivo de Aprendizaje	Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo-mano y pie a través de la manipulación de objetos.	
reza	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode.	
vidad **vación:** **Canción "Mis manitos"** educadora motivara a las niñas y niños a dirigirnos al salón, vez que lleguen se les pedirá que tomen asiento en las sillas o a la mesa para realizar le divertido juego del día de hoy. les indicara en un recipiente una gelatina en forma de torta color rojo, se les motivara a que la observen. go de que las niñas y niños hayan observado la gelatina, la adora les dirá que la vamos a cortar para luego poder nerla. La educadora con un cuchillo sin punta cortará y go con su pinza trípode cogerá el pedazo de gelatina y se lo erá. cada uno se le dará un cuchillo sin punta motivando a que en cortando la gelatina. almente, se les hará degustar la gelatina, pero se les tivará a que los pedazos de gelatina los cojan con sus tos y no con toda la mano.	**CANCIÓN** Saco mis manitas y las pongo a bailar, las abro, las cierro y las vuelvo a guardar. Saco mis manitas y las pongo a dormir, las abro, las cierro y las vuelvo a guardar. Saco mis manitas y las pongo a palmear, las abro, las cierro y las vuelvo a guardar.	
ursos	Gelatina en forma cuadrada (1 por cada 3 niños), recipiente amplio	
odología	Juego – Trabajo	
rvación	Disfruta del jugar con la gelatina utilizando sus manos, dedos, palmas.	

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____

Grupo de Edad: **Nro. De Niñas y Niños:**

No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Destrezas Fecha:	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N°8		
periencia de aprendizaje: Tapas y botellas de colores		
rupo de edad: 2 a 3 s	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
npo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**
cripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Juega a enroscar y desenroscar mediante de la utilización ellas y tapas de colores para lograr que así las niñas y niños mejoren sus habilidades de coordinación de movimientos manos y dedos.		

e de Desarrollo y rendizaje	Expresión y Comunicación
bitos de Desarrollo y rendizaje	Exploración del cuerpo y motricidad
etivo de Aprendizaje	Explorar su cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal.
reza	Realizar acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos como: ensartar cuentas con orificio más pequeño, enroscar- desenroscar, girar perillas y apilar mayor número de objetos, entre otros.

ividad

tivación: Canción "Este dedito"

educadora motivara a las niñas y niños a dirigirnos al salón, vez que lleguen se les pedirá que tomen asiento en las sillas a la mesa para realizar le divertido y mágico juego del día hoy.

les indicara en un recipiente una gelatina en forma de torta color rojo, motivando a que observen sus características lor, tamaño, forma).

ego de que las niñas y niños hayan observado las terísticas de la gelatina, la educadora les permitirá que ante la manipulación con sus manos y dedos puedan tocar, asar, comer, jugar con la gelatina, ya que los aprendizajes ero ingresan a través de los sentidos y que mejor a través tacto.

rminará la actividad con la motivación de la educadora a niñas y niños para que con sus manos y dedos den masajes a gelatina para mejorar los movimientos finos del cuerpo.

CANCIÓN

Este dedito compro un huevito
Este lo hecho a coser
Este le puso sal
Este lo revolvió
Y este gordo goloso
Se lo comió
Y este gordo goloso
Se lo comió

ursos	Tapas de botellas de colores pegadas en una tabla, mitad de botellas de plástico de colores.
dología	Juego – Trabajo
rvación	Logra realizar la actividad con interés, al buscar y enroscar las tapas de colores con sus botellas

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____

Semana: _____

Aula: _____

Ámbito de desarrollo y aprendizaje:

_____

Grupo de Edad:		Nro. De Niñas y Niños:	
No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Destrezas Fecha:	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N°9		
periencia de aprendizaje: Flores y pinzas de colores		
rupo de edad: 2 a 3 s	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
empo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**
cripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Colocar pinzas en las flores mediante la utilización de pinzas ropa de colores y flores de colores de cartón para mejorar el desarrollo de su pinza digital en las niñas y niños.		

e de Desarrollo y endizaje	Expresión y Comunicación
bitos de Desarrollo y endizaje	Exploración del cuerpo y motricidad
etivo de Aprendizaje	Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo-mano y pie a través de la manipulación de objetos.
reza	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode

vidad

ivación: Canción "Al coro de las flores"

educadora motivara a las niñas y niños a dirigirse al rincon contruccion, cuando lleguemos se les pedira que se sienten bre la alfombra para diagolar del divertido y colorido juego día de hoy:

les preguntara cual es la pinza trípode de ellos, indicandole e son los dedos pulgar, indice y medio, con los cuales vamos gar hoy día.

educadora les dara a cada uno una flor hecha de cartón y petalo tendra un color diferente, motivando a observarla, go les dara pinzas de ropa de colores. Se les dira a las niñas niños que observen los colores que hay en las flores y pinzas os motivaremos a asociar los colores con las pinzas.

lmente la educadora les dira que jugaremos con las pinzas adornar la hermosa flor, colocaremos con nuestra pinza de las pinzas en los petalos con sus respectivo color.

CANCIÓN

Al corro de las flores
ramos de colores
¡Achís, achís!
Me siento feliz
Al corro de las flores
ramos de colores
¡Achís, achís!
Me siento feliz
Brillan más las flores
con la luz del sol
saltemos todos juntos
de emoción

rsos	Flores hechas en cartón de colores, pinzas de colores.
dología	Juego – Trabajo
rvación	Logra realizar la actividad con interés, al buscar y enroscar las tapas de colores con sus botellas

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____

Grupo de Edad: | **Nro. De Niñas y Niños:**

No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Destrezas	
		Fecha:	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N° 10		
xperiencia de aprendizaje: Los brillos de mi bolsa sensorial		
rupo de edad: 2 a 3 s	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
mpo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**
cripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Juega garabateando a través de la utilización de una bolsa nsorial y palitos para mejorar el desarrollo de sus sentidos y de su pinza digital al agarrar el palito con sus manos y os.		

de Desarrollo y prendizaje	Expresión y Comunicación
bitos de Desarrollo y endizaje	Exploración del cuerpo y motricidad
etivo de Aprendizaje	Identificar las características físicas de los objetos de su entorno mediante la discriminación sensorial para desarrollar su capacidad perceptiva.
treza	Realizar trazos a través de garabateo controlado, utilizando la pinza trípode y formato A6.

tividad

ivación: Canción "Los dedos"

educadora motivara a las niñas y niños a dirigirnos al rincón de strucción, cuando lleguemos se les incentivara a sentarse sobre alfombra para explicar el divertido y mágico juego del día: educadora les enseñara los materiales para la elaboración de la lsa de brillos": bolsa adhesiva, gel para el cabello, escarcha, lles. Ella prepara delante de los niños, poniendo todos los edientes dentro de la bolsa y mesclara bien.

le dará una bolsa a cada niño. El juego consiste en que con un to garabatee dentro de la pizarra mágica según la orden que la ucadora le dé, antes de eso se le permitirá a las niñas y niños anipular la bolsa con sus manos (palma y dedos) desarrolle sus idos del tacto y la vista, luego realiza los trazos que la cadora le ira diciendo.

niñas y niños mediante vayan garabateando observaran los bios en la bolsa sensorial y se motivaran por seguir jugando, ando un aprendizaje significativo ya que proviene de la tividad para los niños.

CANCIÓN

Hoy conoceremos a la familia dedo uno por uno van a hablar:
Meñique dedo, meñique dedo, ¿Dónde estás?
¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va?
Anular dedo, Anular dedo, ¿Dónde estás?
¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va?
Dedo medio, dedo medio, ¿Dónde estás?
¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va?
Índice dedo, índice dedo, ¿Dónde estás? ¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va?
Pulgar dedo, pulgar dedo, ¿Dónde estás?
¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va?

ursos	Funda adhesiva, gel para cabello, escarcha, detalles
etodología	Juego – Trabajo
ervación	Disfruta el garabatear en la bolsa sensorial causándole interés y asombro

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____
_____

Grupo de Edad: **Nro. De Niñas y Niños:**

No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Destrezas	
		Fecha:	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N° 11		
periencia de aprendizaje: Formando animales de la selva.		
rupo de edad: 2 a 3 os	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
mpo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**
cripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Juega a apilar mediante de la utilización de tubos de papel giénico con imágenes de animales de la selva para lograr que así las niñas y niños mejoren sus habilidades de ordinación de movimientos de manos y dedos y conozcan los animales.		
e de Desarrollo y endizaje	Expresión y Comunicación	
nbitos de Desarrollo y endizaje	Exploración del cuerpo y motricidad	
etivo de Aprendizaje	Explorar su cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal.	
treza	Realizar acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos como: ensartar cuentas con orificio más pequeño, enroscar- desenroscar, girar perillas y apilar mayor número de objetos, entre otros.	
ividad **tivación:** Canción "El cocodrilo dante" o con las niñas y niños, la educadora se dirigirá al salón, una vez lleguemos se los motivará a sentarse en las sillas junto a la mesa ande. Se les indicara una imagen de la selva en la cual estarán dos animales salvajes (cocodrilo, elefante, serpiente), la adora les hará observar los animales que están ahí pegados y les ñara los tubos de papel higiénico, los mismos que tendrán la gen de los animales por partes y ellos tendrán que con la ayuda sus manos y dedos apilar los tubos para ir formando la imagen del imal. educadora le dará a cada niño los tubos correspondientes para der armar el animal. almente, se les incentivara para que la actividad sea más ciónate llevar los tubos apilados y colocarlos debajo de la gen de la selva.	CANCIÓN El cocodrilo dante camina hacia adelante el elefante blass camina hacia atrás el pollito lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta voy para el otro lado 	
arsos	Tubos de papel higiénico, imagen grande de la selva, animales de cartulina pagables	
odología	Juego – Trabajo	
servación	Se divierte al apilar de los tubos de papel utilizando sus manos encontrando la imagen del animal y transportándola a otro lado sin que se le caiga.	

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____

Grupo de Edad: **Nro. De Niñas y Niños:**

No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Destrezas	
		Fecha:	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N° 12		
xperiencia de aprendizaje: Guardar las pelotitas nadadoras.		
rupo de edad: 2 a 3 os	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
iempo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**
escripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Colocar las pelotas en recipientes mediante la utilización de cucharon grande, cuentas medianas, recipientes vacíos, recipiente grande con agua para mejorar el desarrollo de su nza digital al coger el cucharon en las niñas y niños.		

e de Desarrollo y rendizaje	Expresión y Comunicación
bitos de Desarrollo y rendizaje	Exploración del cuerpo y motricidad
bjetivo de Aprendizaje	Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo-mano y pie a través de la manipulación de objetos
estreza	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode.

ctividad **otivación:** Canción " Los dedos" educadora motivara a las niñas y niños a dirigirnos al patio en la arte del dibujo del mar, cuando lleguemos se les incentivara a arse sobre la alfombra impermeable para explicar el divertido ego del día: educadora les enseñara los materiales para jugar: recipiente ade, cuentas medianas, recipientes trasparentes medianos y haron grande. educadora colocara agua hasta la mitad en el recipiente grande, go pondrá muchas cuentas dentro del recipiente y también los pientes vacíos lo colocara ahí. Ella guardara algunas cuentas ilizando sus manos y pinza digital al coger el cucharon y meter cuentas dentro del recipiente trasparente para que los niños serven y se interesen en también querer guardar las pelotitas que han estado mucho rato en el agua. educadora le dará a cada uno un cucharon y les incentivara a gerlo bien utilizando de la mejor manera la pinza digital.	**CANCIÓN** Hoy conoceremos a la familia dedo uno por uno van a hablar: Meñique dedo, meñique dedo, ¿Dónde estás? ¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va? Anular dedo, Anular dedo, ¿Dónde estás? ¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va? Dedo medio, dedo medio, ¿Dónde estás? ¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va? Índice dedo, índice dedo, ¿Dónde estás? ¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va? Pulgar dedo, pulgar dedo, ¿Dónde estás? ¡Aquí estoy, aquí estoy! ¿Qué tal te va?

ursos	Recipiente grande con agua, cuentas medianas, recipiente trasparente, cucharon.
etodología	Juego – Trabajo
bservación	Disfruta el sacar del agua las cuentas con la ayuda de un cucharon, mejorando el desarrollo de su pinza digital.

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____

Grupo de Edad: **Nro. De Niñas y Niños:**

No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Destrezas	
		Fecha:	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N° 13		
Experiencia de aprendizaje: Jugando con mis manos y pies		
Grupo de edad: 2 a 3 años	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
Tiempo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**
Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Coordina sus manos y pies a través de una plancha de cartón con dibujos de manos y pies para así mejorar el movimiento de sus manos al combinar el movimiento con sus pies.		

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Expresión y Comunicación
Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Exploración del cuerpo y motricidad
Objetivo de Aprendizaje	Explorar su cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal.
Destreza	Utilizar con más frecuencia una de las dos manos o pies al realizar las actividades

Actividad

Motivación: Canción "Arriba las manos"

La educadora incentivara a las niñas y niños a dirigirnos al rincón de motricidad, una vez que lleguen se les pedirá que tomen asiento sobre la alfombra para realizar le maravilloso juego del día de hoy.

Se les indicará la plancha de cartón colorida por huellas de manos y pies intercaladas y tendrá una imagen de niños felices al final. La educadora les explicara que el juego consiste en poner nuestras manos donde estén las manos y los pies donde estén los pies tratando de no caerse.

La educadora realizara el juego primero para que las niñas y niños lo observen y se interesen en querer jugar.

Finalmente, se les hará jugar uno por uno observando si logra coordinar sus manos con los movimientos de sus pies.

CANCIÓN.

Arriba las manos
Abajo los pies
Nos damos una vuelta
1 2 y 3.
Y esto vuelve a empezar.

Recursos	Plancha de cartón con huellas de manos y pies con colores
Metodología	Juego – Trabajo
Observación	Disfruta el jugar con sus manos y pies, mejorando la coordinación al utilizar sus manos.

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____

Grupo de Edad: **Nro. De Niñas y Niños:**

No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Destrezas	
		Fecha:	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N° 14

xperiencia de aprendizaje: Baby shark		
rupo de edad: 2 a 3 ños	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
iempo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**

scripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Juega con los dibujos de los tiburones a través de la ilización pinzas e imágenes para mejorar el desarrollo de su pinza digital al agarrar la pinza con sus manos y dedos.

e de Desarrollo y rendizaje	Expresión y Comunicación
ıbitos de Desarrollo y prendizaje	Exploración del cuerpo y motricidad
bjetivo de Aprendizaje	Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo-mano y pie a través de la manipulación de objetos.
estreza	Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode

tividad

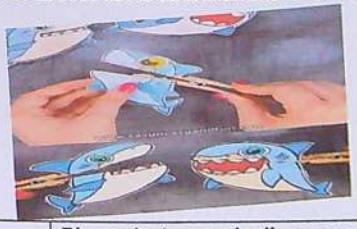
otivación: Canción " Baby Shark"

educadora incentivara a las niñas y niños a dirigirnos al patio ınto a la imagen del mar en la pared, cuando lleguemos se les centivara a sentarse sobre la alfombra para explicar el divertido ego de hoy:

educadora les enseñará imágenes coloridas de tiburones pegado una pinza y les hará cantar la canción de "Baby shark" utilizando ıs dedos y manos.

le dará a cada niño los tiburones con pinza para representar la ción, la educadora les indicara que la pinza la deben coger con s dedos y abrirla y cerrarla para que la boca de los tiburones se a.

almente, todos jugaremos con las pinzas mientras cantamos, alizando el movimiento de la boca de los tiburones con los dedos nza.



CANCIÓN

Baby shark, doo doo doo doo doo doo
Baby shark!
Mommy shark, doo doo doo doo doo doo
Mommy shark!
Daddy shark, doo doo doo doo doo doo
Daddy shark!
Grandma shark, doo doo doo doo doo doo
Grandma shark!
Grandpa shark, doo doo doo doo doo doo
Grandpa shark!
Let's go hunt, doo doo doo doo doo doo
Let's go hunt!
Run away, doo doo doo doo doo doo
Run away!
Safe at last, doo doo doo doo doo doo
Safe at last!
It's the end, doo doo doo doo doo doo
It's the end!

cursos	Pinzas, imágenes de tiburones
etodología	Juego – Trabajo
bservación	Se divierte al jugar con las pinzas y los tiburones en imágenes desarrollando de mejor manera su pinza trípode.

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____

Grupo de Edad:		**Nro. De Niñas y Niños:**	
No.	**Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad**	**Destrezas**	
		Fecha:	
		SI	**NO**
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA N° 15

xperiencia de aprendizaje: La cartulina mágica.		
rupo de edad: 2 a 3 os	**N° de Niñas/os:** 20	**Nombre de Unidad de Atención:** CDI "Marcelino Pan y Vino"
iempo Estimado/Fecha: 30 minutos		**Nombre de la Educadora:**

scripción General de la Experiencia de Aprendizaje: Disfruta pintar a través de la utilización de cartulinas blancas 3, algodón, pinzas, agua y pintura para de esta manera mejorar en ellos la capacidad de elaborar trabajos más laborados y desarrollar su creatividad.

je de Desarrollo y rendizaje	Expresión y Comunicación
ıbitos de Desarrollo y prendizaje	Exploración del cuerpo y motricidad
jetivo de Aprendizaje	Explorar su cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal
estreza	Explorar distintas posibilidades de producción de trabajos más elaborados utilizando materiales y técnicas grafo plásticas estimulando su imaginación y creatividad .

tividad

otivación: Canción "Mis manos"

educadora motivara a las niñas y niños a ir al rincón de arte, ando lleguemos se les incentivara a sentarse en las sillas junto a os caballetes para explicar el divertido y mágico juego del día:

educadora les enseñara los materiales para el juego: cartulinas ancas A3 (estarán dibujadas con velas), pinzas, algodón, agua y ntura.

e les hará observar que la cartulina está vacía y ahora pintaremos ilizando el algodón con la pinza y este lo meteremos en la mezcla agua con pintura.

educadora pintara ella primero mostrándoles cómo va a reciendo el dibujo en la cartulina a mediante qué se le va ntando con el algodón.

inalmente, se le dará a cada uno el algodón remojado con la intura con agua y se observara la reacción que tienen los niños al mirando cómo va apareciendo el dibujo en la hoja.

CANCIÓN

Saco mis manitas y las pongo a bailar,
las abro, las cierro y las vuelvo a guardar.

Saco mis manitas y las pongo a dormir,
las abro, las cierro y las vuelvo a guardar.

Saco mis manitas y las pongo a palmear,
las abro, las cierro y las vuelvo a guardar.

cursos	Cartulina blanca A3, vela, algodón, pinza, agua, pintura.
etodología	Juego – Trabajo
servación	Disfruta el pintar sobre la cartulina blanca a medida que va a pareciendo el dibujo mágico.

Medio para verificar si logra o no alcanzar la destreza aplicada.

LISTA DE COTEJO

Mes: _____
Semana: _____
Aula: _____
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:
_____

Grupo de Edad: | **Nro. De Niñas y Niños:**

No.	Nombres de las Niñas y Niños del Grupo de Edad	Destrezas Fecha:	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

6. Conclusiones de la Propuesta

La realización de la presente propuesta fue factible aplicarla con los involucrados, hubo la participación activa de todos para la ejecución de la misma, con los recursos humanos se contó con directivos de la institución, padres de familia, educadores, recursos didácticos y económicos para solventar el desarrollo de la investigación; recursos materiales, bibliográfico, internet, revistas, folletos, que facilitaran la realización de la investigación.

De igual forma se cuenta con el apoyo educativo de la Lcda. María de Lourdes Chiluisa Pantoja, en calidad de la Tutora y en representación del Instituto Tecnológico SUPERIOR "JAPÓN" , en la extensión Santo Domingo de los Tsáchilas, quien con sus conocimientos guiaron adecuadamente la ejecución de esta propuesta; por lo expuesto se justifica la realización del mismo, porque los juegos parten de que el niño y la niña a los 3 años pueden controlar mejor la iniciación de un movimiento, las paradas y los cambios de dirección.

Existe falta de información sobre las actividades lúdicas ha dado lugar a que existan niñas y niños con bajo nivel de aprendizaje por la falta de juegos didácticos, ya que no saben qué metodología aplicar para fomentar en ellos el aprendizaje e igualmente los representantes legales agradecen mucho la implementación de este proyecto porque ayuda a su hijo para un mejorar sus nociones.

Los representantes y educadoras están de acuerdo en que se deben de utilizar nuevos ítodos en base al juego y, ronda, canciones y lúdicas en el aula, para el desarrollo de las ciones temporo espaciales, debido que el resultado obtenido hasta ahora con el método usado es satisfactorio., conocer la realidad de los niños y niñas y poder trabajar fortaleciendo el ceso de aprendizaje en los años básicos que servirán de apoyo para el desarrollo de la otricidad fina importante para los años siguientes. Se ha visto, tras la aplicación de la guía e, un adecuado desarrollo psicomotor en general permite al niño desde el ámbito educativo fantil o desde el familiar desde edades muy tempranas, no asimilan conocimientos para ecutarlos en su diario vivir a través de los sentidos, se trata de una propuesta de intervención así poder confirmar la hipótesis este ámbito está en lo cierto.


LOS NIÑOS QUIEREN
JUGAR,
NECESITAN JUGAR
Y DEBEN
JUGAR PARA
DIVERTIRSE,
PERO NO OLVIDÉIS
QUE TAMBIÉN
PARA APRENDER,
CRECER Y
DESARROLLARSE.