

# **GUÍA DE ACTIVIDADES CON JUEGOS TRADICIONALES**

**ELABORADO POR**

**Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja**

**Quito-Ecuador**

**Mayo-Octubre 2018**

## ÍNDICE DE LA GUÍA

1.1	Introducción .....	3
1.2	Justificación de la guía.....	4
1.3	Descripción teórica .....	5
1.3.1.	Definición .....	5
1.3.2.	Importancia de la Guía.....	5
1.4.	Descripción de la guía.....	6
	Juego: La Rayuela.....	8
	Planificación N: 1 .....	11
	Juego: Carrera Con Huevos En La Cuchara. ....	12
	Planificación N: 2.....	15
	Juego: La Cuerda.....	16
	Planificación N: 3.....	19
	Juego: El Florón .....	20
	Planificación N: 4.....	23
	Juego: Tres Piernas .....	24
	Planificación N: 5.....	27
	Juego: Las Canicas .....	28
	Planificación N: 6.....	31
	Juego: Los Ensacados .....	32
	Planificación N: 7.....	35
	Juego: El Lobo .....	36
	Planificación N: 8.....	39
	Juego: La Carretilla .....	40
	Planificación N: 9.....	43
	Juego: El Baile De La Escoba .....	44
	Planificación N: 10.....	47
1.5	Conclusión .....	48

## **1.1 Introducción**

Elaborar esta Guía de juegos tradicionales surge como una idea piloto, luego de constatar que tanto madres y padres de familia al igual que docentes parvularios no tienen entre sus planificaciones diarias actividades que conlleven la práctica de este tipo de juegos que de cierta forma permiten al niño introducirse al maravilloso mundo infantil, lleno de imaginación creatividad, fantasía; en generaciones anteriores, muy útiles al momento de reunirse en su barrio o escuela.

Los juegos tradicionales un recurso didáctico ayuda a socializarse con sus pares sin olvidar que tanto niñas como niños se distraen y sobre todo mejora destrezas y habilidades mediante la expresión espontánea de sus emociones y sentimientos; afianzando el proceso de enseñanza- aprendizaje tanto dentro de la institución como en los hogares de todos y cada uno de ellos sin olvidar que es un cúmulo de valores que entre los cuales se podían identificar principalmente el respeto, ya sea cuando se espera el turno para el juego, o solidaridad al ayudar a construir una tabla para jugar a la pelota, amistad, honestidad al aceptar que perdió, responsabilidad.

En la Institución educativa donde se realiza esta investigación, hay que reconocer que cada vez sean menos los niños, jóvenes y adultos que practican estos juegos, por lo que se considera que el rescate de los juegos tradicionales ayudan a resolver en gran medida las necesidades del empleo del tiempo libre, para que se manifieste de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones conscientes, de mantener la práctica de los juegos tradicionales.

Es importante mejorar el problema de la motricidad gruesa con la implementación y recuperación de las prácticas lúdicas tradicionales, ya que es indispensable que las niñas y

niños de la etapa escolar interactúen unos con otros, para que sus relaciones interpersonales faciliten una verdadera armonía con la sociedad, a nivel escolar y comunitario, porque es bueno propiciar una raíz más fuerte, frondosa con tradiciones y buenas costumbres, el juego tiene intenciones educativas contribuyendo al desarrollo de sus capacidades creadoras, recurso eficaz que permite experimentar, aprender, reflejar y transformar la realidad que los rodea.

Por ello ésta se centra específicamente en una serie de actividades o ejercicios, las cuales ayudarán a estimular la motricidad gruesa así como a desarrollar la imaginación, creatividad e ingenio de niñas y niños de 3 a 4 años de edad como es la población que va dirigido.

## **1.2 Justificación de la guía**

Esta guía de actividades de juegos tradicionales se justifica desde el parámetro que beneficiará directamente a las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín” en el desarrollo de la motricidad gruesa, en este sentido éstas actividades lúdicas de formación se basan en la relación directa entre: el desarrollo de la motricidad y el aprendizajes activo, hoy, el aprendizaje activo requiere movilidad.

Beneficiará al cuerpo de maestros del área de enseñanza infantil, porque la guía presenta juegos tradicionales que facilitan la transmisión de conocimientos a la hora de diseñar las situaciones de aprendizaje, mismas que se verán reflejados durante el desarrollo de cada una de las actividades por su pertinencia al permitir la autonomía e independencia cognoscitiva en los niños y niñas.

### **1.3 Descripción teórica**

#### **1.3.1. Definición**

Luego de conocer el valioso aporte de los juegos tradicionales en esta investigación se tiene que recalcar como trasciende el aporte de cada uno de los y las docentes porque solo en sus manos está hacerlo de una manera divertida para que las niñas y niños de tres a cuatro años de edad no se aburran porque definitivamente el juego tiene la finalidad de divertir.

En lo que respecta a la elaboración de Guía de juego, Blanco ( 2010) afirma “es un instrumento pedagógico didáctico que contiene un set de juegos que constituye un elemento primordial para ser aplicado como estrategia en la sana convivencia escolar en horas del descanso en cualquier institución educativa sea particular o fiscal” (p.56). Una realidad sobre todo en inicial, es importante que la docente aplique juegos puesto que, cuando el niño disminuye su interés por aprender o permanecer en el aula, es apropiado practicar un esparcimiento, considerando nivel y la preferencia de ellos, se podrá elegirlo y utilizar en el descanso o la clase y puede realizarse de manera individual, por pareja o colectivamente.

#### **1.3.2. Importancia de la Guía**

Es importante porque proporciona alternativas para un sano esparcimiento durante el descanso y las clases a través de la práctica de diversos juegos didácticos o en forma de talleres lúdicos, ya que al mismo tiempo que transmite conocimientos cognitivos mejorar el desarrollo motriz en general porque con una apropiada práctica de juegos didácticos y

pasatiempos con la dirección de la docente conllevan a las niñas y niños a comunicarse e interactuar más con sus compañeros durante el descanso.

Se propone socializar esta guía para un buen desarrollo motriz, vínculo afectivo e integral de los párvulos con la participación activa de madres, padres de familia, y comunidad, en las actividades programadas por la Unidad Educativa y su docente, considerando que los juegos aportan creatividad, alegría, motivación, fantasía, personas comunicativas, con mentalidad decisiva, libre para tomar decisiones propias en el presente y provenir desarrollan niveles de concentración, atención, puntería, destrezas motrices, medida, ritmo y creatividad, nadie duda, de que las niñas y niños son felices jugando, solo esta afirmación justificaría la inclusión del juego en la elaboración de un proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste

#### **1.4. Descripción de la guía**

Elaborar una Guía con el noble objetivo de rescatar y promocionar los juegos tradicionales ecuatorianos dirigido a los docentes y aplicable a las niñas y niños de 3 a 4 años por medio de la socialización de esta para un buen desarrollo motriz, e integral de los párvulos con la participación activa de madres, padres de familia, y comunidad para brindar una educación de calidad con calidez y equidad, el juego, por ser considerado un elemento básico en el desarrollo integral de los niños, sirve como actividad motivadora para fortalecer áreas muy importantes en el crecimiento de los infantes.

Un aspecto que tiene que ser también considerado es aquel del costo-beneficio porque hay que recalcar que un alto porcentaje de juegos tradicionales pueden ser realizados con juguetes

más antiguos o simples que serán adaptados o fabricados manualmente en el hogar con algún artículo reciclado como es; muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, que en muchas ocasiones se autoconstruyen por el niño con su imaginación y creatividad, entre los cuales se puede mencionar, caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simulada.

Otro aspecto a considerarse es la utilidad práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo del aparato motriz en general, es decir que cumple dos objetivos, rescatar tradiciones y mejorar la motricidad gruesa a más de propiciar espacios de interrelaciones e hiperactividad conjunta mediante la recreación con juegos didácticos, que permitan la sana convivencia tanto en el aula como en el patio de recreo, entonces el juego es para las niñas y niños de la etapa preescolar el motor que los estimula, sin olvidar que al practicarse en tiempo recomendados se convierte en un gran nivelador de agobios y un verdadero alimento de la infancia

El desarrollo motor grueso indudablemente se verá fortificado si se aplica periódicamente algún tipo de juego, considerado por muchos un factor fundamental en el crecimiento integral del niño, sin olvidar su aporte valioso en las relaciones sociales establecidas por niñas y niños especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de algún adulto en verdad reproducen una verdadera cultura propia de identidad que ayuda a fomentar los valores del respeto, tolerancia, solidaridad, colaboración.

El juego puede ser un instrumento para introducir a las niñas y niños en el medio que les rodea, que pueda relacionarse con sus pares y adultos desde la etapa preescolar.

## ACTIVIDAD No. 1

### Juego: La Rayuela



**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”  
**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

#### + Introducción

Es de mucha importancia que en la malla curricular conste un programa de actividades que involucre los juegos tradicionales como apoyo pedagógico porque tiene muchos beneficios en los niños, y que el realizar cultura física dentro de los establecimientos educativos no solo se enfoque en actividades físicas rutinarias sino que sean a la vez terapéuticas, este juego es conocido también como el avión es un bonito juego ecuatoriano para niñas y niños indistintamente, sólo necesita una superficie lisa y una tiza para poder jugar, con la rayuela los párvulos aprenderán a mejorar su equilibrio y coordinación, también en el antepasado tenía otros nombres como truke, luce, el cuadrado, la chilena o el volantín.

+ **Objetivo Didáctico:** Desarrollar las habilidades motrices el ingenio, y la creatividad de los niños.

+ **Objetivo General** Desarrollar la capacidad motora para una mejor coordinación corporal.

+ **Objetivo del Currículo:** Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.



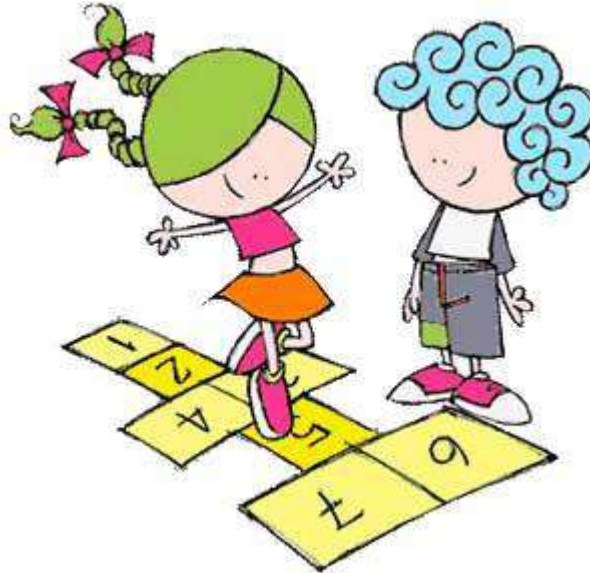
- ✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.
- ✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.
- ✚ **Destreza:** Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.
- ✚ **Tiempo:** 30 MINUTOS
- ✚ **Participantes:** Todos los de la sala
- ✚ **Materiales:** Patio o superficie plana-tiza -pito
- ✚ **Lugar:** Patio
- ✚ **Edad:** 3 a 4 años
- ✚ **Descripción**

1. Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.
2. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.
3. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego. Los tiempos libres en los niños son muy importantes y se tiene que aprovechar de la mejor manera alejándolos de actividades que no son de provecho para ellos, practicando algunos juegos tradicionales los niños se divierten de una manera sana y comparten con los demás amigos.
4. Es utilizada como un elemento valiosísimo para la motricidad, así como también para fomentar el esquema corporal, la lateralidad.



## Evaluación

### La Rayuela



Fuente: <https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3%2Fst4.depositphotos.com>

1. El niño logro realizar la actividad.  
Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )
2. El niño tuvo mucha dificultad en realizar la actividad solo.  
Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )
3. El niño logro jugar más de dos ocasiones.  
Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )





**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN**  
**PLANIFICACIÓN N: 1**



**NOMBRE DEL JUEGO: LA RAYUELA**

<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE : JUEGO: LA RAYUELA</b>							
<b>GRUPO DE EDAD : 3 -4 años</b>					<b>Docentes:</b>		
<b>TIEMPO: 20 Minutos</b>					<b>Institución:</b> Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”		
<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:</b> Desarrollar las habilidades motrices el ingenio, y la creatividad de los niños.							
<b>ELEMENTO INTEGRADOR:</b> El niño podrá saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.							
<b>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</b>	<b>AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).	Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.	<p><b>MOTIVACIÓN :</b> A elegir</p> <p>La docente debe preparar el lugar de trabajo acorde a las necesidades de los alumnos.</p> <p>Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedas hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente</li> <li>- Niñas</li> <li>-Niños</li> </ul> <p>En el aula o en el patio</p> <p>Tiza</p> <p>Rayuela elaborada de cambrela</p>	Potenciar las nociones básicas de orientación en el espacio, con movimientos y posturas estos elementos es muy indispensable para desarrollar el pensamiento matemático.

**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja



## ACTIVIDAD No. 2

### Juego: Carrera con huevos en la cuchara.

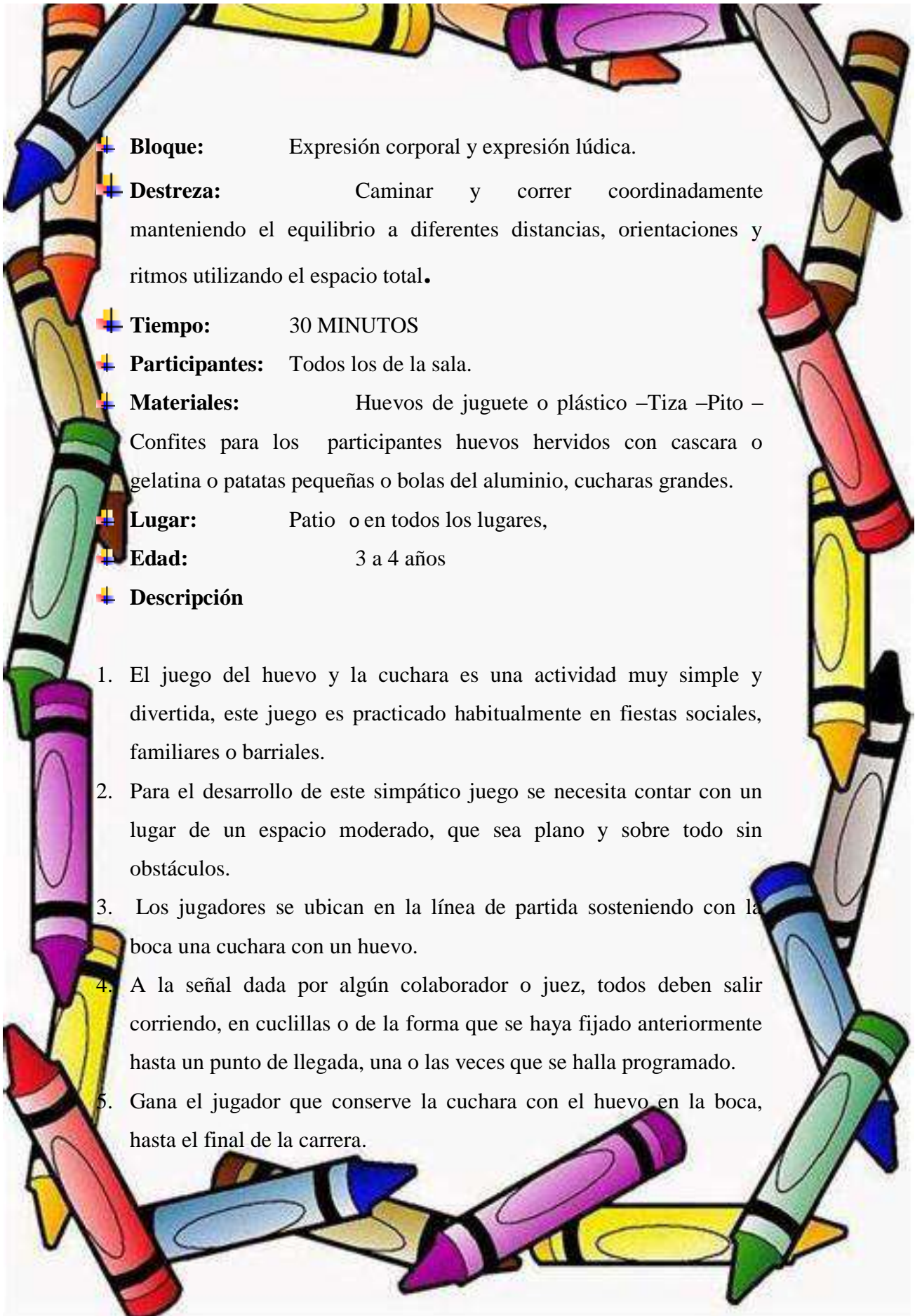


**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”  
**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

#### Introducción

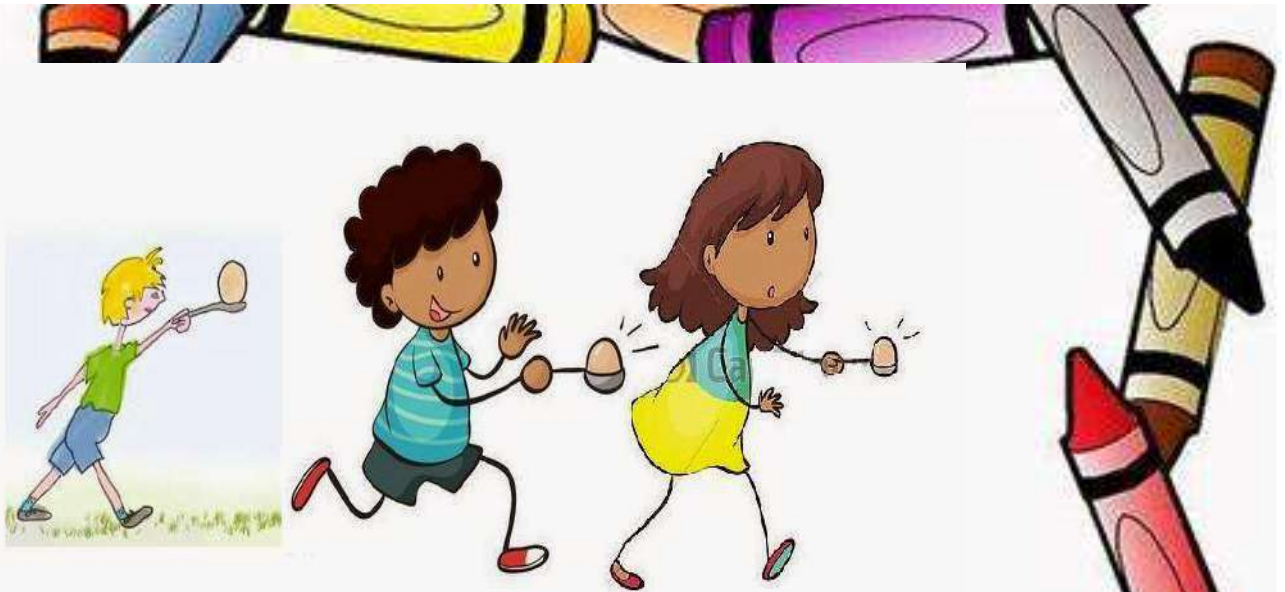
El juego carrera con huevos es muy divertido, si quieres hacer fiesta inolvidable usa los huevos crudos, la Carrera de cucharas y huevos es un juego tradicional y muy divertido para el que sólo necesitamos varias cucharas y huevos. Alineamos a los participantes en la salida, cada uno con una cuchara en la boca o en la mano (el juego admite variaciones) y un huevo encima de la cuchara, y soplamos un silbato para dar comienzo a la carrera.

- ✚ **Objetivo Didáctico:** Permitir en las niñas y niños el desarrollo de diferentes tipos de movimientos en posición de cuclillas, la coordinación de brazos, y piernas, el equilibrio y la capacidad sensorial.
- ✚ **Objetivo General** Desarrollar la capacidad motora para una mejor coordinación corporal.
- ✚ **Objetivo del Currículo:** Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo
- ✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.



- # **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.
- # **Destreza:** Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.
- # **Tiempo:** 30 MINUTOS
- # **Participantes:** Todos los de la sala.
- # **Materiales:** Huevos de juguete o plástico –Tiza –Pito – Confites para los participantes huevos hervidos con cascara o gelatina o patatas pequeñas o bolas del aluminio, cucharas grandes.
- # **Lugar:** Patio o en todos los lugares,
- # **Edad:** 3 a 4 años
- # **Descripción**
  1. El juego del huevo y la cuchara es una actividad muy simple y divertida, este juego es practicado habitualmente en fiestas sociales, familiares o barriales.
  2. Para el desarrollo de este simpático juego se necesita contar con un lugar de un espacio moderado, que sea plano y sobre todo sin obstáculos.
  3. Los jugadores se ubican en la línea de partida sosteniendo con la boca una cuchara con un huevo.
  4. A la señal dada por algún colaborador o juez, todos deben salir corriendo, en cuclillas o de la forma que se haya fijado anteriormente hasta un punto de llegada, una o las veces que se halla programado.
  5. Gana el jugador que conserve la cuchara con el huevo en la boca, hasta el final de la carrera.





Fuente: <https://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http%3A%2F%2F2.bp.blogspot.com>

### Evaluación

1. El niño logro realizar la actividad.

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

2. El niño pudo caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

3. El niño tuvo mucha dificultad en realizar la actividad solo.

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

4. El niño sintió emoción al realizar la actividad

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN**  
**PLANIFICACIÓN N: 2**



**NOMBRE DEL JUEGO: CARRERA CON HUEVOS EN LA CUCHARA.**

<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE : JUEGO: CARRERA CON HUEVOS EN LA CUCHARA</b>							
<b>GRUPO DE EDAD : 3 -4 años</b>				<b>Docentes:</b>			
<b>TIEMPO: 20 Minutos</b>				<b>Institución:</b> Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:</b> Permitir en las niñas y niños el desarrollo de diferentes tipos de movimientos en posición de cuclillas, la coordinación de brazos, y piernas, el equilibrio y la capacidad sensorial.							
<b>ELEMENTO INTEGRADOR:</b> Desarrollar la capacidad motora para una mejor coordinación corporal.							
<b>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</b>	<b>AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo	Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.	<b>MOTIVACIÓN :</b> A elegir  La docente debe preparar el lugar de trabajo acorde a las necesidades de los alumnos. Cada participante debe hacer el recorrido hasta el punto señalado y volver, intentando que el huevo no se caiga. Se pueden usar huevos duros para que ensucien menos o incluso pequeñas pelotas de plástico o bolas de papel de aluminio. Una buena idea es premiar a los ganadores con chocolatinas o pequeños obsequios.	-- Docente - Niñas -Niños En el aula o en el patio Cucharas de plástico -Huevos de juguete o plástico -Tiza -Pito -Confites para los participantes	Potenciar las nociones básicas de orientación en el espacio, con movimientos y posturas estos elementos es muy indispensable para desarrollar el pensamiento matemático.

**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

## ACTIVIDAD No. 3

### JUEGO: LA CUERDA.



**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”  
**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

#### ✚ Introducción

El juego de la cuerda, juego de la soga, tira y afloja, batalla de fuerza, soga tira o cinchada es un deporte que pone a dos equipos uno contra el otro en una prueba de fuerza, en los 1900 hasta 1920 fue considerado como un deporte olímpico; para un niño aprender a saltar la cuerda es importante porque cuenta como uno de los hitos del desarrollo físico infantil, y es muy recomendado por los pediatras, por lo tanto saltar la cuerda es ideal para su desarrollo motriz.

✚ **Objetivo Didáctico:** Permitir en las niñas y niños el desarrollo de diferentes tipos de movimientos en posición de cuclillas, la coordinación de brazos, y piernas, el equilibrio y la capacidad sensorial.

✚ **Objetivo General** Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.

✚ **Objetivo del Currículo:** Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.





+ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.

+ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.

+ **Destreza:** Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).

+ **Tiempo:** 30 MINUTOS

+ **Participantes:** Todos los de la sala.

+ **Materiales:** Cuerda de plástico e hilo, o una sogá mínimo de 3 metros de hilo Pito y algunos confites para los participantes

+ **Lugar:** Patio o en todos los lugares,

+ **Edad:** 3 a 4 años

+ **Descripción**

1. Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte, solo es necesario una cuerda, mucha gente y ganas de divertirse.
2. Dos equipos de 8, cuyo total no exceda un peso máximo determinado para la clase, se alinean al final de una sogá (de aproximadamente 10 cm en circunferencia).
3. La sogá es marcada con una línea central y dos marcas a cuatro metros de cada lado del centro de la línea.
4. Intentan jalar al otro equipo hasta que la marca más cercana al equipo oponente cruce la línea central, o cuando cometan una falta (cuando un miembro del equipo suelta ambas manos de la sogá).

## Evaluación



1. El niño logro realizar la actividad.  
Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )
2. El niño pudo realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).  
Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )
3. El niño tuvo mucha dificultad en realizar la actividad solo.  
Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

Este juego las niñas y los niños al observar las cuerdas toditas quisieron participar



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

### PLANIFICACIÓN N: 3 NOMBRE DEL JUEGO: LA CUERDA.



<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:</b>		<b>JUEGO: LA CUERDA</b>					
<b>GRUPO DE EDAD :</b> 3 -4 años				<b>Docentes:</b>			
<b>TIEMPO:</b> 20 Minutos				<b>Institución:</b> Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:</b> Permitir en las niñas y niños el desarrollo de diferentes tipos de movimientos en posición de cuclillas, la coordinación de brazos, y piernas, el equilibrio y la capacidad sensorial.							
<b>ELEMENTO INTEGRADOR:</b> Desarrollar la capacidad motora para una mejor coordinación corporal.							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas	<p><b>MOTIVACIÓN :</b> A elegir</p> <p>La docente debe preparar el lugar de trabajo acorde a las necesidades de los alumnos.</p> <p>Es un juego tradicional en el que un grupo de personas toma un extremo de la cuerda y el equipo rival toma el otro extremo de la cuerda, y con mucha fuerza empiezan a tirar el uno del otro evitando ceder espacio.</p>	<p>-- Docente - Niñas - Niños En el aula o en el patio.</p> <p>Cuerda de plástico e hilo, o una soga mínimo de 3 metros de hilo Pito y algunos confites para los participantes</p>	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)

**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

## ACTIVIDAD No. 4

### Juego: El Florón.



Fuente: Unidad Educativa "Doctor Carlos Rufino Marín"

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

#### ✚ Introducción

El juego del florón puede ser un botón, una piedra, una moneda o cualquier objeto pequeño, los niños se sientan con las manos juntas. El niño que hace de director del juego pasa delante de cada niño haciendo el ademán de dejar el florón en alguno de los niños.

- ✚ **Objetivo Didáctico:** Permitir y habilita los movimientos finos de las manos, al mismo tiempo desarrolla el ingenio, la observación y atención

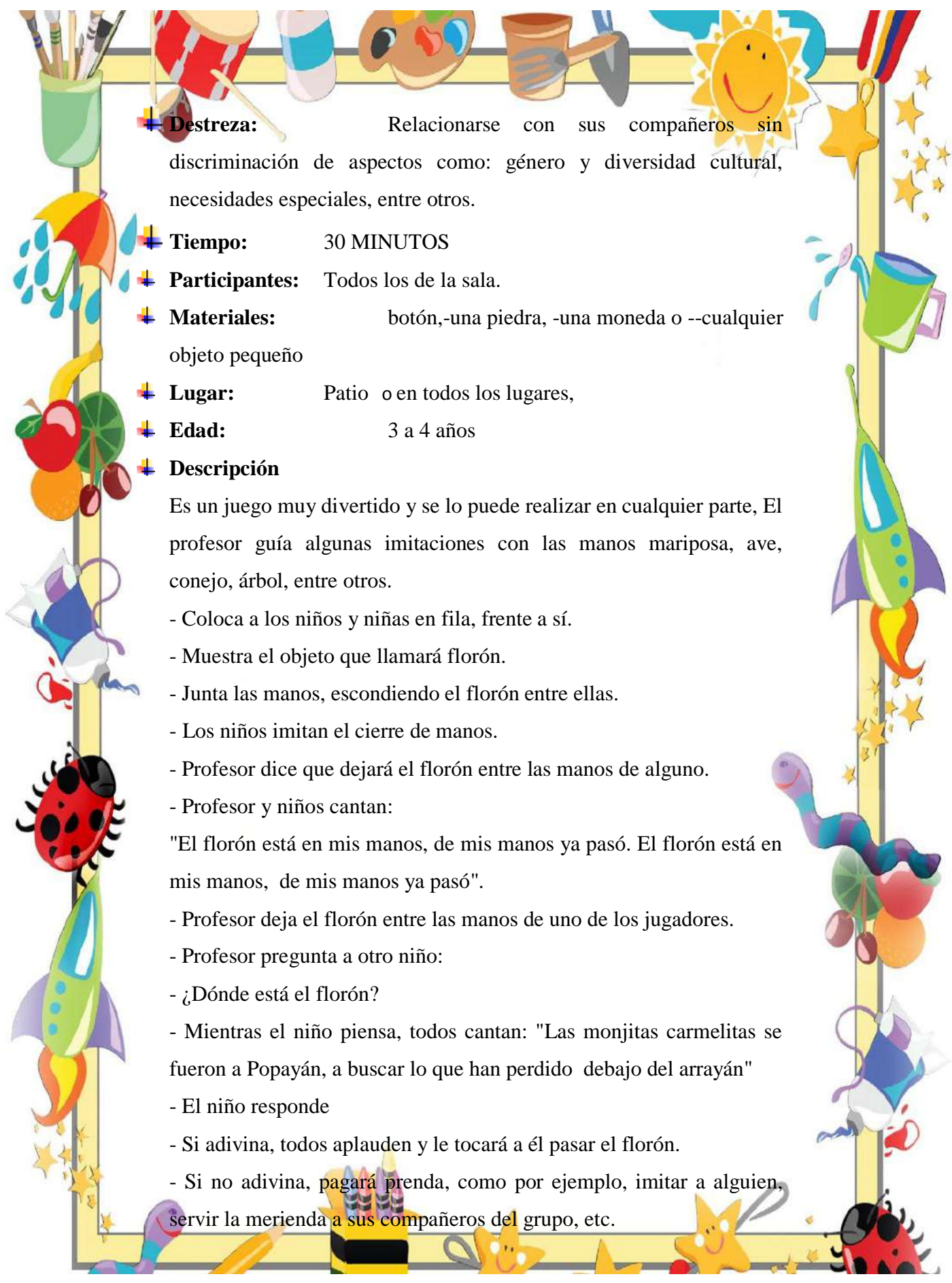
- ✚ **Objetivo General** Desarrollar la concentración y el uso de tiempo, al permitir y habilitar los movimientos finos de las manos, al mismo tiempo desarrolla el ingenio, la observación y atención.

- ✚ **Objetivo del Currículo:** Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

- ✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.

- ✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.





**Destreza:** Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.

**Tiempo:** 30 MINUTOS

**Participantes:** Todos los de la sala.

**Materiales:** botón,-una piedra, -una moneda o --cualquier objeto pequeño

**Lugar:** Patio o en todos los lugares,

**Edad:** 3 a 4 años

**Descripción**

Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte, El profesor guía algunas imitaciones con las manos mariposa, ave, conejo, árbol, entre otros.

- Coloca a los niños y niñas en fila, frente a sí.
- Muestra el objeto que llamará florón.
- Junta las manos, escondiendo el florón entre ellas.
- Los niños imitan el cierre de manos.
- Profesor dice que dejará el florón entre las manos de alguno.
- Profesor y niños cantan:  
"El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó. El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó".
- Profesor deja el florón entre las manos de uno de los jugadores.
- Profesor pregunta a otro niño:  
- ¿Dónde está el florón?
- Mientras el niño piensa, todos cantan: "Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán, a buscar lo que han perdido debajo del arrayán"
- El niño responde
- Si adivina, todos aplauden y le tocará a él pasar el florón.
- Si no adivina, pagará prenda, como por ejemplo, imitar a alguien, servir la merienda a sus compañeros del grupo, etc.

## Evaluación



Fuente: <https://www.google.com.ec/imgres?imgurl=https%3A%2F%2F2.bp.blogspot.com>

1. El niño repite la canción del juego correctamente

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

2. El niño pudo esconder el florón

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

El niño tuvo mucha dificultad para habilitar los movimientos finos de las manos, al mismo tiempo desarrolla el ingenio, la observación y atención.

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

## PLANIFICACIÓN N: 4

### NOMBRE DEL JUEGO “EL FLORÓN”



<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:</b>		<b>JUEGO: “EL FLORÓN”</b>					
<b>GRUPO DE EDAD :</b> 3 -4 años				<b>Docentes:</b>			
<b>TIEMPO:</b> 20 Minutos				<b>Institución:</b> Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:</b> Desarrollar la concentración y el uso de tiempo, al permitir y habilitar los movimientos finos de las manos, al mismo tiempo desarrolla el ingenio, la observación y atención							
<b>ELEMENTO INTEGRADOR:</b> Desarrollar la capacidad motora para una mejor coordinación corporal.							
<b>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</b>	<b>AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>
Expresión y comunicación creativa.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas	Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte, El profesor guía algunas imitaciones con las manos mariposa, ave, conejo, árbol, entre otros. - Coloca a los niños y niñas en fila, frente a sí. - Muestra el objeto que llamará florón. - Junta las manos, escondiendo el florón entre ellas. - Los niños imitan el cierre de manos. - Profesor dice que dejará el florón entre las manos de alguno. - Profesor y niños cantan: "El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó. El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó".	-- Docente - Niñas -Niños En el aula o en el patio.  botón, -una piedra, -una moneda o - -cualquier objeto pequeño	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades

**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

## ACTIVIDAD No. 5

### JUEGO: TRES PIERNAS



**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”  
**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

#### ✚ Introducción

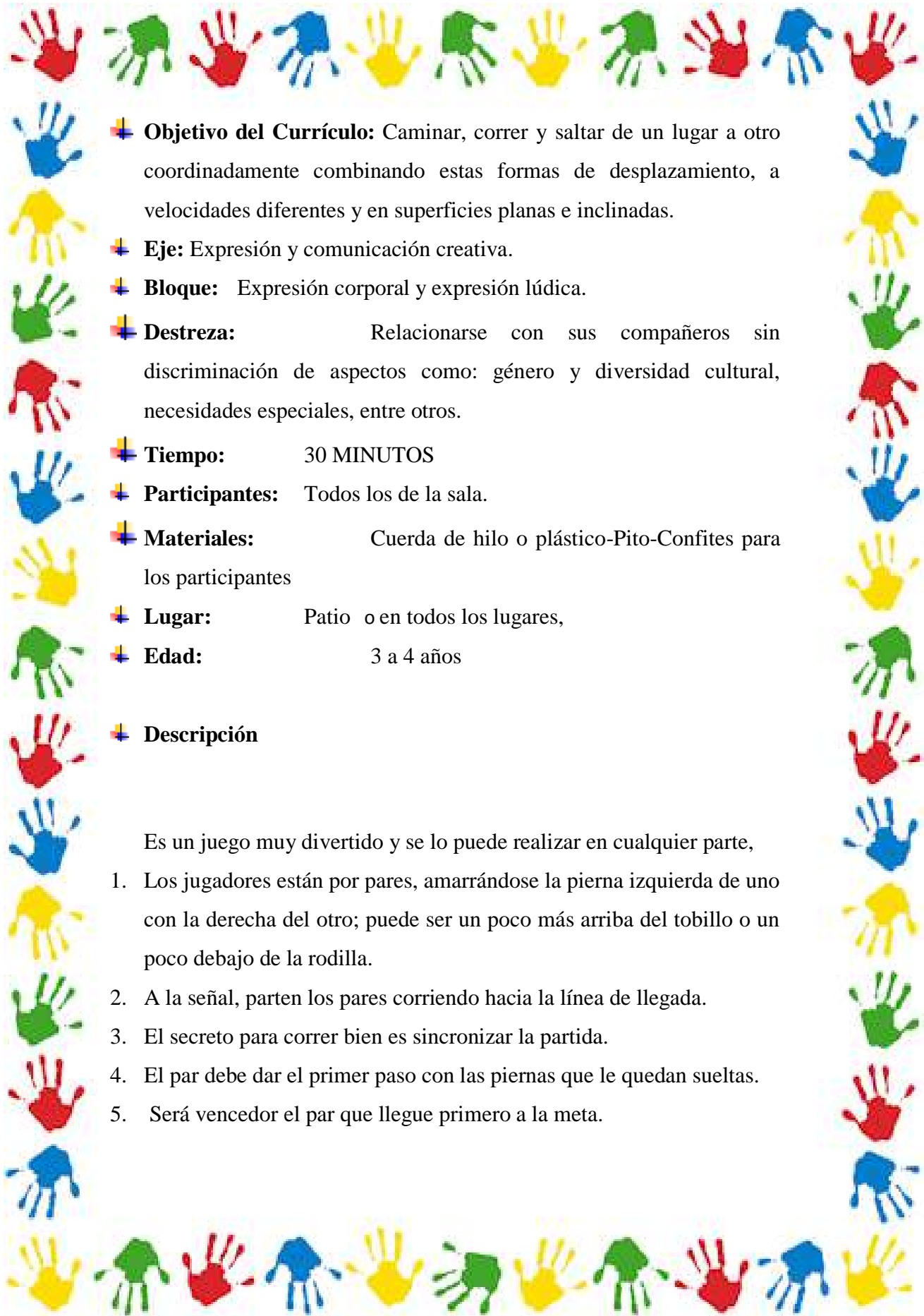
Un juego muy tradicional que se puede aplicar en todas las edades, inclusive los adultos se entretienen y pueden interactuar con sus niñas y niños, los jugadores se atan las piernas a la altura de las rodillas y saltando intentan llegar a la línea de meta.

También se puede jugar por parejas, para ello se atarán la pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro. Gana la pareja o jugador que cruce la línea de meta en primer lugar.

✚ **Objetivo Didáctico:** Permitir el desarrollo de la motricidad gruesa, el trabajo en parejas, el equilibrio y la agilidad.

✚ **Objetivo General** Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.





✚ **Objetivo del Currículo:** Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.

✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.

✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.

✚ **Destreza:** Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.

✚ **Tiempo:** 30 MINUTOS

✚ **Participantes:** Todos los de la sala.

✚ **Materiales:** Cuerda de hilo o plástico-Pito-Confites para los participantes

✚ **Lugar:** Patio o en todos los lugares,

✚ **Edad:** 3 a 4 años

✚ **Descripción**

Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte,

1. Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla.
2. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.
3. El secreto para correr bien es sincronizar la partida.
4. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas.
5. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

## Evaluación



Fuente: <https://www.google.com.ec/imgres?imgurl=https%3A%2F%2F2.bp.blogspot.com>

1. El niño tuvo comunicación con su pareja

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

2. El niño demostró movimientos fluidos se divirtieron mucho y si les gusto participar

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

3. El niño demostró equilibrio al caminar.

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

4.- El niño mostró que puede coordinar movimientos con sus piernas.

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

## PLANIFICACIÓN N: 5

### NOMBRE DEL JUEGO TRES PIERNAS



<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:</b>		<b>JUEGO TRES PIERNAS</b>					
<b>GRUPO DE EDAD :</b> 3 -4 años				<b>Docentes:</b>			
<b>TIEMPO:</b> 20 Minutos				<b>Institución:</b> Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:</b> Permitir el desarrollo de la motricidad gruesa, el trabajo en parejas, el equilibrio y la agilidad.							
<b>ELEMENTO INTEGRADOR:</b> El niño logró socializar con sus compañeros y trabajar con ellos conjuntamente, coordinando sus movimientos y desplazándose con agilidad							
<b>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</b>	<b>AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente e combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas	<p><b>MOTIVACIÓN :</b> A elegir</p> <p>La docente debe preparar el lugar de trabajo acorde a las necesidades de los alumnos.</p> <p>Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte, Se practicará en la zona verde de la escuela, y se agruparan en parejas a los niños para amarrarles uno de sus pies con el otro de su pareja y que así logren movilizarse hasta la línea de llegada sin caer. Quienes lleguen primero serán los ganadores</p>	<p>-- Docente</p> <p>- Niñas</p> <p>-Niños</p> <p>En el aula o en el patio.</p> <p>Cuerda de hilo o plástico</p> <p>-Pito</p> <p>-Confites para los participantes</p>	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)

**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

## ACTIVIDAD No. 6

### JUEGO: LAS CANICAS



**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”  
**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

#### + Introducción

Este es otro de los juegos tradicionales más antiguos, este juego es conocido también como boliches, bolitas, balitas, bochas, bolindres, metras, bolillas, pelotitas, chibolas o polcas, consiste en hacer circuitos en la tierra o pintarlo con una tiza, los jugadores deben ir empujando con el dedo y el que acaba antes el circuito ha ganado, también se puede jugar por parejas.

+ **Objetivo Didáctico:** brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.

+ **Objetivo General** Jugar por partidas de duración variables, máximo cinco minutos cada una. El conjunto de partidas conforma el juego en sí. El juego finaliza cuando uno o varios jugadores se apoderan de las canicas del o de los contrarios (se las gana).

+ **Objetivo del Currículo:** Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.

+ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.

+ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.



+ **Destreza:** Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales.

+ **Tiempo:** 30 MINUTOS

+ **Participantes:** Todos los de la sala.

+ **Materiales:** Canicas de fibra de vidrio, bolitas de cualquier material.

+ **Lugar:** Patio o en todos los lugares,

+ **Edad:** 3 a 4 años

+ **Descripción**

1. La docente orientará a los niños para que hagan uno óvalo en el suelo y coloquen las canicas en el mismo. Luego les ayuda a trazar una línea recta a una distancia aproximada de 5 pasos, para que los niños lancen cada uno una canica, aquel que quede más cerca, tendrá derecho a lanzar primero al óvalo demarcado, denominado rayo, intentando sacar todas las canicas.
2. Al quedar por lo menos una canica en el círculo, todo aquel que hubiese sacado canicas, debe cuidarse porque si el contrario le "pega" deberá entregárselas, quedando eliminado y fuera de la partida. La partida finaliza al no quedar metras en el tribilín, bien sea por que han sido todas "sacadas" o se ha eliminado al niño cuando pierde las metras que aportó en la partida. En todo el caso el ganador es aquel niño que logra obtener una cantidad de metras superior a las que inicialmente aportó o "cazó". Se hace un pequeño hoyo en el suelo y se traza una línea; los participantes lanzan sus canicas a la "hoya" y de acuerdo con la ubicación más cercana se toma el orden para seguir el juego. El ganador de la partida será aquel que logre primero pegarle al contrario o meta su canica en el hoyo o viceversa. Las canicas o boliches son pequeñas esferas de vidrio, arcilla, metal, alabastro o cerámica que se utilizan en muchos juegos infantiles, por lo que se consideran como un juguete. Para jugar a las canicas es preferible hacerlo sobre suelo de tierra. Porque como estas son de cristal, metálicas, o de cerámica rebotan mucho sobre una superficie dura. Se comienza haciendo un hoyo de unos 8 centímetros de diámetro y 3 centímetros de profundidad aproximadamente. El juego de las canicas lo pueden jugar 2 o más jugadores.

## Evaluación



Fuente: <https://www.google.com.ec/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fbp.blogspot.com>

1. El niño tuvo firmeza en sus manos

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

2. El niño mostró que puede coordinar movimientos con sus manos y dedos

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

El niño mostró valores para esperar su turno y respetar la ganancia o pérdida del juego

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

Porque El juego de las canicas lo pueden jugar 2 o más jugadores.



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

### PLANIFICACIÓN N: 6

#### NOMBRE DEL JUEGO: LAS CANICAS



<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:</b>		<b>JUEGO LAS CANICAS</b>					
<b>GRUPO DE EDAD :</b> 3 -4 años				<b>Docentes:</b>			
<b>TIEMPO:</b> 20 Minutos				<b>Institución:</b> Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:</b> Permitir el desarrollo de la motricidad gruesa, el trabajo en parejas, el equilibrio y la agilidad.							
<b>ELEMENTO INTEGRADOR:</b> Permite brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.	Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales	Coordinar movimientos para desarrollar manos y en general del desarrollo cognitivo, coordinando dedos y manos.	<p><b>MOTIVACIÓN :</b> A elegir</p> <p>La docente debe preparar el lugar de trabajo acorde a las necesidades de los alumnos.</p> <p>Un juego muy tradicional que se puede aplicar en todas las edades, consiste en hacer circuitos en la tierra o pintarlo con una tiza para hacer carreras de chapas, los jugadores deben ir empujando la chapa con el dedo y el que acaba antes el circuito ha ganado, también se puede jugar por parejas.</p>	<p>-- Docente</p> <p>- Niñas</p> <p>-Niños</p> <p>En el aula o en el patio.</p> <p>Canicas de fibra de vidrio,</p> <p>-Bolitas de cualquier material.</p>	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)

**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja



## ACTIVIDAD No. 7

### JUEGO: LOS ENSACADOS



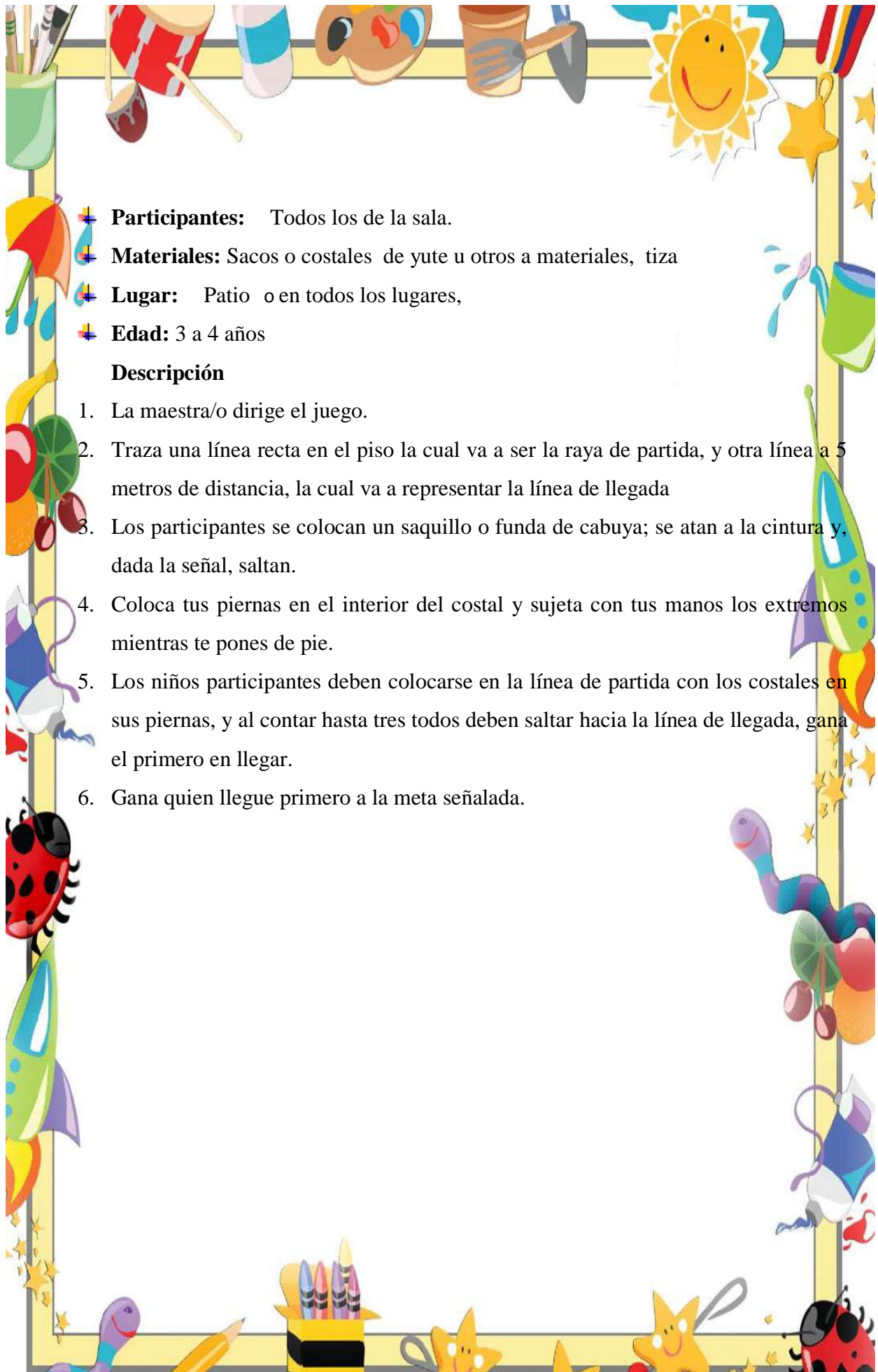
**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”  
**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

#### Introducción

Este es otro de los juegos tradicionales más antiguos, este juego es conocido también La maestra/o dirige el juego. Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

- ✚ **Objetivo Didáctico:** Coordinar los saltos de forma secuencial.
- ✚ **Objetivo General** Fomentar el trabajo en equipo, estos juegos tienen varios beneficios psicológicos para quienes participan en ellos así como también representan un contenido recreativo.
- ✚ **Objetivo del Currículo:** Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.
- ✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.
- ✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.
- ✚ **Destreza:** Integrarse durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales.
- ✚ **Tiempo:** 30 MINUTOS





+ **Participantes:** Todos los de la sala.

+ **Materiales:** Sacos o costales de yute u otros a materiales, tiza

+ **Lugar:** Patio o en todos los lugares,

+ **Edad:** 3 a 4 años

### **Descripción**

1. La maestra/o dirige el juego.
2. Traza una línea recta en el piso la cual va a ser la raya de partida, y otra línea a 5 metros de distancia, la cual va a representar la línea de llegada
3. Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan.
4. Coloca tus piernas en el interior del costal y sujeta con tus manos los extremos mientras te pones de pie.
5. Los niños participantes deben colocarse en la línea de partida con los costales en sus piernas, y al contar hasta tres todos deben saltar hacia la línea de llegada, gana el primero en llegar.
6. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

## Evaluación



Fuente:

<https://www.google.com.ec/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fmisjuegostradicionales.files>

El niño tuvo firmeza en sus manos y pies

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

El niño mostró que puede coordinar movimientos de todo su cuerpo

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

El niño mostró que puede coordinar movimientos y esquema corporal

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

Durante el desarrollo del juego el niño mantiene el equilibrio hasta llegar a la meta

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

Los niños en este juego un poco medios avergonzados no querían participar pero se los animó con unas chocolatinas y participaron



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

### PLANIFICACIÓN N: 7

#### NOMBRE DEL JUEGO: LOS ENSACADOS



<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:</b>		<b>JUEGO LOS ENSACADOS</b>					
<b>GRUPO DE EDAD :</b> 3 -4 años				<b>Docentes:</b>			
<b>TIEMPO:</b> 20 Minutos				<b>Institución:</b> Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:</b> Permitir el desarrollo de la motricidad gruesa en su totalidad para desarrollar y estimular el equilibrio corporal, al coordinar los saltos de forma secuencial							
<b>ELEMENTO INTEGRADOR:</b> Permite brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	Integrarse durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales	Coordinar movimientos para desarrollar manos y en general del desarrollo cognitivo, coordinando dedos y manos.	<b>MOTIVACIÓN :</b> A elegir 1. La maestra/o dirige el juego. 2. Traza una línea recta en el piso la cual va a ser la raya de partida, y otra línea a 5 metros de distancia, la cual va a representar la línea de llegada Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. 4. Coloca tus piernas en el interior del costal y sujeta con tus manos los extremos mientras te pones de pie. 5. Los niños participantes deben colocarse en la línea de partida con los costales en sus piernas, y al contar hasta tres todos deben saltar hacia la línea de llegada, gana el primero en llegar.6. Gana quien llegue primero a la meta señalada.	-- Docente - Niñas -Niños En el aula o en el patio.  sacos de yute u otros a materiales Tiza	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)

**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoj



## ACTIVIDAD NO. 8

### JUEGO: EL LOBO



**Fuente:** Unidad Educativa "Doctor Carlos Rufino Marín"  
**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

#### + Introducción

Este es otro de los juegos tradicionales ecuatorianos, un jugador se mantiene apartado del grupo y gira al contrario del círculo, el resto de los jugadores forman un círculo tomándose de las manos, girando y cantando. En el momento en que el lobo (jugador apartado del círculo) contesta simplemente "ahí voy", la ronda se separa corriendo, mientras el lobo trata de atrapar a cualquier otro jugador para que sea el nuevo lobo y se repite el juego desde el principio.

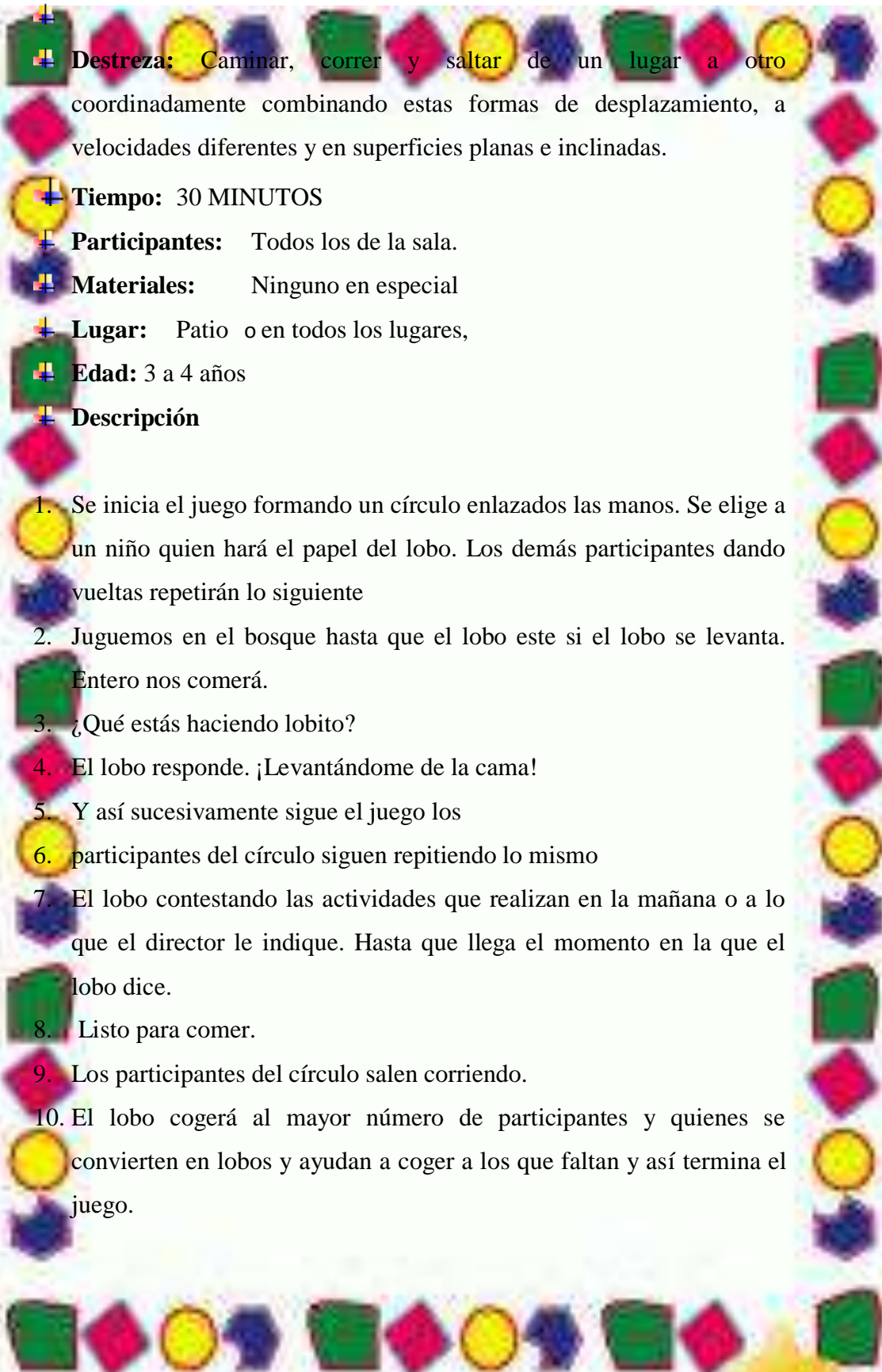
+ **Objetivo Didáctico:** Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos.

+ **Objetivo General:** Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

+ **Objetivo del Currículo:** Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambos lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado).

+ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.

+ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.



**Destreza:** Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.

**Tiempo:** 30 MINUTOS

**Participantes:** Todos los de la sala.

**Materiales:** Ninguno en especial

**Lugar:** Patio o en todos los lugares,

**Edad:** 3 a 4 años

**Descripción**

1. Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos. Se elige a un niño quien hará el papel del lobo. Los demás participantes dando vueltas repetirán lo siguiente
2. Juguemos en el bosque hasta que el lobo este si el lobo se levanta. Entero nos comerá.
3. ¿Qué estás haciendo lobito?
4. El lobo responde. ¡Levantándome de la cama!
5. Y así sucesivamente sigue el juego los
6. participantes del círculo siguen repitiendo lo mismo
7. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo dice.
8. Listo para comer.
9. Los participantes del círculo salen corriendo.
10. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.

## Evaluación



Fuente: <https://www.google.com.ec/imgres?imgurl=https%3A%2F%2F2.bp.blogspot.com%2F-E9>

El niño tuvo firmeza en sus manos y pies

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

El niño mostró que puede coordinar movimientos con sus manos y dedos

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

El niño mostró que puede coordinar movimientos y esquema corporal

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

El juego de la lobito las niñas y los niños un poco temerosos al principio por la máscara, pero luego se divertieron.





## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

### PLANIFICACIÓN N: 8

#### NOMBRE DEL JUEGO: EL LOBO



<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:</b>		<b>JUEGO: EL LOBO</b>					
<b>GRUPO DE EDAD :</b> 3 -4 años				<b>Docentes:</b>			
<b>TIEMPO:</b> 20 Minutos				<b>Institución:</b> Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:</b> Desarrollar la atención, relaciones con sus amigos al incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.							
<b>ELEMENTO INTEGRADOR:</b> Permite coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	ÁMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambas lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado).	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente e combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.	Coordinar movimientos para desarrollar manos y en general del desarrollo cognitivo, coordinando dedos y manos.	<b>MOTIVACIÓN :</b> A elegir 1.La maestra/o dirige el juego, formando un círculo enlazados las manos. Se elige a un niño quien hará el papel del lobo. Los demás participantes dando vueltas repetirán lo siguiente Juguemos en el bosque hasta que el lobo este si el lobo se levanta. Entero nos comerá.¿Qué estás haciendo lobito? 4. El lobo responde. ¡Levantándome de la cama! así sucesivamente sigue el juego los6.participantes del círculo siguen repitiendo lo mismo. Hasta que llega el momento en la que el lobo dice. Listo para comer. Los participantes del círculo salen corriendo.El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.	-- Docente - Niñas -Niños En el aula o en el patio.  sacos de yute u otros a materiales Tiza	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades

**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

## ACTIVIDAD No. 9

### JUEGO: LA CARRETILLA



Fuente: Unidad Educativa "Doctor Carlos Rufino Marín"  
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

#### ✚ Introducción

Los Juegos Tradicionales nunca pasarán de moda. Pon a los niños a jugar La Carretilla en la grama, este es muy sencillo, pero hay que tener cuidado porque puedes hacer daño a tu compañero. Se eligen parejas de niños para participar. Cada pareja de niños se pone en una línea de salida; uno hace de carretilla y otro de carretillero.

El carretillero coge a su compañero por las piernas y el que hace de carretilla solo puede andar con las manos. Gana aquella pareja que llega primero a la línea de meta. Cuidado con ir demasiado deprisa, puede darle "de morros" en el suelo a tu compañero.

✚ **Objetivo Didáctico:** Estimular el equilibrio corporal.

✚ **Objetivo General:** Motivar una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

✚ **Objetivo del Currículo:** Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.

✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.



**+ Destreza:** Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.

**+ Tiempo:** 30 MINUTOS

**+ Participantes:** Todos los de la sala.

**+ Materiales:** Ninguno en especial

**+ Lugar:** Patio o en todos los lugares,

**+ Edad:** 3 a 4 años

**+ Descripción**

1. Marca con la tiza una línea de partida y una segunda como llegada.
2. Formar parejas de niños de similar contextura, el primer niño coloca sus manos en el piso delante del segundo.
3. Su compañero debe sujetar las piernas para ayudarlo a caminar con sus manos.
4. Los participantes deben colocarse en la línea de partida y al contar tres todos deben correr hacia la línea de llegada, gana la primera pareja en llegar
5. Se puede jugar de dos en dos o en grupo, formando parejas para hacer carreras.
6. Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla.
7. El que se encuentra en esta posición sólo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival.
8. Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla.
9. El que se encuentra en esta posición sólo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival.

## Evaluación



El niño demostró equilibrio corporal

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

El niño que camina en sus manos mantiene el equilibrio.

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

El niño mostró que puede coordinar movimientos y esquema corporal

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

Este juego de la carretilla a las niñas y los niños les pareció muy interesante con un poco de miedo ya que al resbalarse se podrían golpear la carita



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

### PLANIFICACIÓN N: 9

#### NOMBRE DEL JUEGO: LA CARRETILLA



<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:</b>		<b>JUEGO: LA CARRETILLA</b>					
<b>GRUPO DE EDAD :</b> 3 -4 años				<b>Docentes:</b>			
<b>TIEMPO:</b> 20 Minutos				<b>Institución:</b> Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:</b> Permitir el desarrollo de la motricidad gruesa en su totalidad para desarrollar y estimular el equilibrio corporal, al coordinar los saltos de forma secuencial							
<b>ELEMENTO INTEGRADOR:</b> Permite brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	ÁMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros	Coordinar movimientos para desarrollar manos y en general del desarrollo cognitivo, coordinando dedos y manos.	Marca con la tiza una línea de partida y una segunda como llegada. Formar parejas de niños de similar contextura, el primer niño coloca sus manos en el piso delante del segundo. Su compañero debe sujetar las piernas para ayudarlo a caminar con sus manos.4. Los participantes deben colocarse en la línea de partida y al contar tres todos deben correr hacia la línea de llegada, gana la primera pareja en llegar5.Se puede jugar de dos en dos o en grupo, formando parejas para hacer carreras.6. Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla.7El que se encuentra en esta posición sólo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival.	-- Docente - Niñas - Niños En el aula o en el patio.  Ninguno en especial	Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)

**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

## ACTIVIDAD No. 10

### JUEGO: EL BAILE DE LA ESCOBA



**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”  
**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

#### ✚ Introducción

Un juego muy tradicional que se puede aplicar en todas las edades, inclusive los adultos se entretienen y pueden interactuar con sus niñas y niños, Los participantes bailarán en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón. El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que quiera, en ese momento, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo determinado.

✚ **Objetivo Didáctico:** Coordinar movimientos para estimular el ritmo y desarrollar la motricidad gruesa

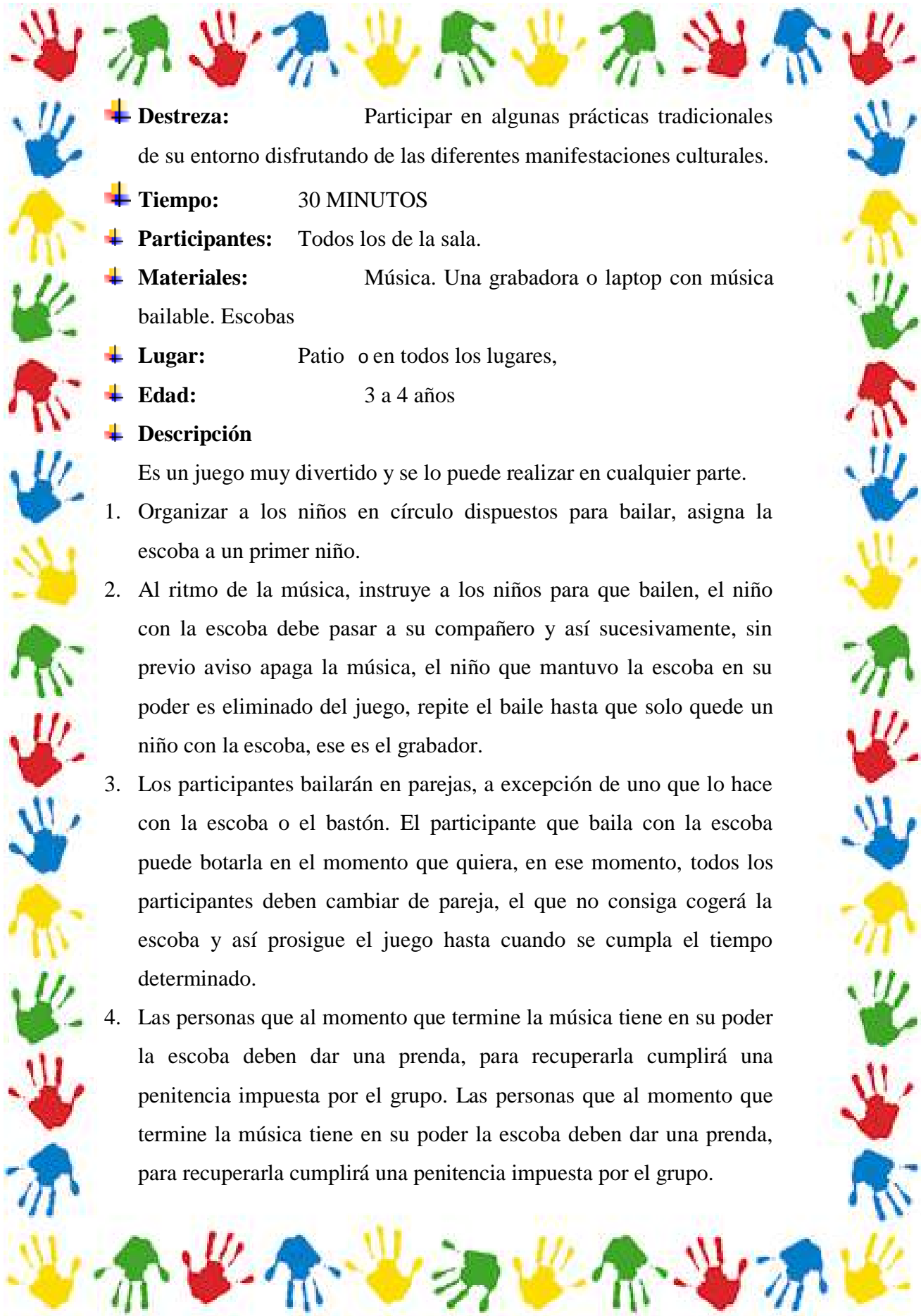
✚ **Objetivo General:** Dar saltitos al compás de música con variadas combinaciones de movimientos de los pies a la vez de batir las palmas

✚ **Objetivo del Currículo:** Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.

✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.

✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.





**Destreza:** Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales.

**Tiempo:** 30 MINUTOS

**Participantes:** Todos los de la sala.

**Materiales:** Música. Una grabadora o laptop con músicaailable. Escobas

**Lugar:** Patio o en todos los lugares,

**Edad:** 3 a 4 años

**Descripción**

Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte.

1. Organizar a los niños en círculo dispuestos para bailar, asigna la escoba a un primer niño.
2. Al ritmo de la música, instruye a los niños para que bailen, el niño con la escoba debe pasar a su compañero y así sucesivamente, sin previo aviso apaga la música, el niño que mantuvo la escoba en su poder es eliminado del juego, repite el baile hasta que solo quede un niño con la escoba, ese es el grabador.
3. Los participantes bailarán en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón. El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que quiera, en ese momento, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo determinado.
4. Las personas que al momento que termine la música tiene en su poder la escoba deben dar una prenda, para recuperarla cumplirá una penitencia impuesta por el grupo. Las personas que al momento que termine la música tiene en su poder la escoba deben dar una prenda, para recuperarla cumplirá una penitencia impuesta por el grupo.

## Evaluación



Fuente: <https://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http%3A%2F%2F2.bp.blogspot.com>

El niño mantiene el ritmo al tiempo que bailan con la escoba

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

El niño, demostró movimientos fluidos

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

El niño mostró compatibilidad y gusto por bailar

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )

El niño mostró que pudo coordinar movimientos con sus piernas.

Si Logro ( ) No lo hizo ( ) En Proceso ( )



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN**  
**PLANIFICACIÓN N: 10**



**NOMBRE DEL JUEGO: EL BAILE DE LA ESCOBA**

<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:</b>		<b>JUEGO: EL BAILE DE LA ESCOBA</b>					
<b>GRUPO DE EDAD :</b> 3 -4 años				<b>Docentes:</b>			
<b>TIEMPO:</b> 20 Minutos				<b>Institución:</b> Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:</b> Permitir el desarrollo de la motricidad gruesa en su totalidad para desarrollar y estimular el equilibrio corporal, al coordinar los saltos de forma secuencial							
<b>ELEMENTO INTEGRADOR:</b> Permite brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.							
<b>EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE</b>	<b>AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.	Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales.	Coordinar movimientos para desarrollar manos y en general del desarrollo cognitivo, coordinando dedos y manos.	Organizar a los niños en círculo dispuestos para bailar, asigna la escoba a un primer niño. Al ritmo de la música, instruye a los niños para que bailen, el niño con la escoba debe pasar a su compañero y así sucesivamente, sin previo aviso apaga la música, el niño que mantuvo la escoba en su poder es eliminado del juego, repite el baile hasta que solo quede un niño con la escoba, ese es el grabador. Los participantes bailarán en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón. El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que quiera, en ese momento, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo determinado.	-- Docente - Niñas - Niños En el aula o en el patio.  Música -Una grabadora o laptop con músicaailable  Escobas	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)

**Fuente:** Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja



## 1.5 Conclusión

Realizada la propuesta se puede concluir que la importancia del desarrollo de las habilidades motrices que influye en el equilibrio corporal. Cada institución necesita docentes dinámicos e innovadores que pongan en marcha procesos pedagógicos mediante estrategias activas donde se motiven con una participación adecuada de los educandos.

Las actividades pertenecientes a la guía tienen como objetivo crear nuevas ideas, conocimientos pertinentes, donde el educando aprenda mejor de manera sistemática, la aplicación de la guía requiere de mucho compromiso, vocación del educador para utilizarla, adecuarla en cada sesión de enseñanza, propiciando clases significativas que permitan ayudar de manera positiva a la consecución de los objetivos planteados.

La guía didáctica ayuda los docentes a estar capacitados, tomar conciencia de lo esencial que son las estrategias activas más que todo ponerlas en práctica, el cual debe asumir la responsabilidad al momento de utilizarlas con actitud emprendedora, seleccionarlas de acuerdo a las capacidades del estudiante, permitiendo crear un ambiente activo, motivador, y así dejar la metodología tradicional que se usaba anteriormente.