



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN



Manual sobre juegos tradicionales para desarrollar la autonomía en niñas y niños de 2 a 3 años del CDI “Pasitos de Sabiduría” ubicado en la Provincia de Santo Domingo, en el periodo de Abril a septiembre del 2018.

ELABORADO POR:

GABRIELA NARCISA VASQUEZ DOMÍNGUEZ





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN



ELABORADO POR:

GABRIELA NARCISA VASQUEZ DOMÍNGUEZ



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
BENEFICIARIOS	6
OBJETIVOS	7
OBJETIVO GENERAL	7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
ACTIVIDAD #1	8
"LAS ESTATUAS"	8
ACTIVIDAD #2	9
"TRES PIERNAS"	9
ACTIVIDAD # 3	10
"EL ESPEJO MÁGICO"	10
ACTIVIDAD #4	11
"EL BAILE DEL TOMATE"	11
ACTIVIDAD #5	12
"LA CINTA DE COLOR"	12
ACTIVIDAD #6	14
"LAS COCINADITAS"	14
ACTIVIDAD #7	15
"LA VACA LOCA"	15
ACTIVIDAD #8	16
"EL ELÁSTICO"	16
ACTIVIDAD #9	17
"LA SOGA"	17
ACTIVIDAD #10	18
"SAN BENEDITO"	18
ACTIVIDAD #11	19
"LA CEBOLLITA"	19



ACTIVIDAD #12..... 20
"EL GATO Y EL RATÓN" 20
ACTIVIDAD #13..... 21
"LA CARRETILLA" 21
ACTIVIDAD #14..... 22
"EL JUEGO DE LAS FRUTAS" 22
ACTIVIDAD #15..... 23
"EL REY MANDA" 23
REFERENCIAS 24
EVIDENCIA FOTOS ACTIVIDADES 26





INTRODUCCIÓN

El juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje, más aun al hablar del juego tradicional.

Por lo que el presente manual es el producto de un amplio trabajo de investigación dirigido a docentes y estudiantes del nivel inicial del CDI “Pasitos de Sabiduría” y contiene un sinnúmero de juegos tradicionales con el objetivo de contribuir a desarrollar las distintas áreas de la psicomotricidad y autonomía a través de su práctica, así como también ayudaran a fortalecer valores, facilitando la integración con su entorno y mantener las raíces vivas de los juegos ancestrales.

En cada juego se dan las pautas de organización, espacio, reglas, material a utilizarse y desarrollo, facilitando de esta manera su utilización.

El disponer de este manual constituye social y humanamente como una herramienta referencial para orientar principalmente a los docentes que trabajan con niños y niñas del nivel inicial, considerando muy importante la práctica del juego tradicional y el desarrollo psicomotriz como base de aprendizajes futuros como son la lectura, escritura y las matemáticas.



A los docentes

Lo que hace funcionar un juego tradicional es el conocimiento de las normas, reglas, y límites, que tienen una validez histórica. Para jugar, no puede poner sus propias condiciones; tienen que seguir las reglas preestablecidas.

Pese a que las reglas sean conocidas porque han sido transmitidas de generación en generación; hay que tomar muy en cuenta que los materiales a utilizar son de fácil acceso y económicos, pero deben ser manejados y examinados por los docentes; no deben ser tóxicos, ni peligrosos por lo que es importante hacerle tomar en cuenta al niño las consecuencias del objeto, lo cual evitará riesgos posteriores.

Para la práctica de los juegos tradicionales al igual que cualquier juego en esta etapa de desarrollo necesitan la participación y/o la supervisión de adultos que tengan la supervisión de los niños. Especialmente los docentes que estén como responsables y dirigiendo las actividades propuestas.

Practicar estas actividades les da a los niños pertenencia en la comunidad y es una manera de identificarse con los pasatiempos de su propia familia.

BENEFICIARIOS

Los beneficiarios directos serán las niñas y niños de 2 a 3 años del CDI “Pasitos de Sabiduría” y los indirectos las educadoras, coordinadora y padres de familia.



OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL.

Realizar un manual para las educadoras sobre el desarrollo de la autonomía de las niñas y niños de 2 a 3 años del CDI “Pasitos de Sabiduría” a través de juegos tradicionales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Incentivar el manejo apropiado del tiempo a través de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales que desarrollen la autonomía en las niñas y niños.
- Reconocer la importancia de los juegos tradicionales y su incidencia en el aprendizaje de los niños.
- Utilizar el juego como herramienta de aprendizaje.





ACTIVIDAD #1

"LAS ESTATUAS"



Lugar: Patio

Duración: 10min.

Material Necesario: Grabadora, CD de música

Organización: Grupo grande

Eje: Expresión y comunicación

Ámbito de aprendizaje: Expresión corporal y motricidad.

Destreza: Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesa del cuerpo.

Indicador de logro: logra realizar ejercicios de equilibrio.

Desarrollo del juego:

Formamos un círculo y vamos cantando en coro juguemos a las estatuas a la vez que giramos, a la cuenta de tres el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá **ESTATUAS**, todos se quedarán quietos como estatuas.

Si el jugador designado al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira, gana el que se queda por más tiempo.



ACTIVIDAD #2
"TRES PIERNAS"



Lugar: Patio

Duración: 10min.

Material necesario: Cordón

Organización: Por parejas

Eje: Expresión y comunicación

Ámbito de aprendizaje: Expresión corporal y motricidad.

Destreza: Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesa del cuerpo.

Indicador de logro: Lograr mantener la coordinación de su cuerpo.

Desarrollo del juego:

Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros. 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. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.

El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

ACTIVIDAD # 3
"EL ESPEJO MÁGICO"



Lugar: Patio o Aula

Duración: 10min.

Material Necesario: Ninguno

Organización: Por parejas de pie, mirándose de frente

Eje: expresión y comunicación

Ámbito de aprendizaje: Comprensión y expresión del lenguaje

Destreza: Realizar movimientos más complejos de mejillas, lengua, labios y glotis.

Indicador de logro: lograr imitar los movimientos.

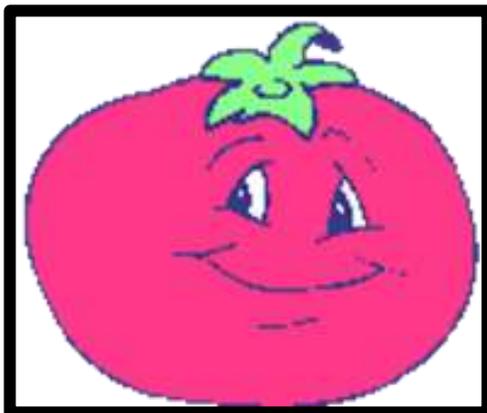
Desarrollo del Juego:

Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular. Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.



ACTIVIDAD #4

"EL BAILE DEL TOMATE"



Lugar: Patio o aula

Material necesario: Tomates, grabadora y Cd de música

Organización: Por parejas

Eje: Expresión y comunicación

Ámbito de aprendizaje: Expresión corporal y motricidad.

Destreza: Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.

Indicador de logro: lograr coordinar con su pareja y mantener el mayor tiempo posible el tomate.

Desarrollo del juego

Se organiza al grupo en parejas. Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Además, los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate. Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.

ACTIVIDAD #5
“LA CINTA DE COLOR”



Lugar: Patio

Duración: 10min

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Eje: expresión y comunicación

Ámbito de aprendizaje: Comprensión y expresión del lenguaje

Destreza: Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad

Indicador de logro: lograr cumplir con las instrucciones.





Desarrollo del juego

Se deben nombrar tres representantes, uno de ángel, otro de diablo y un jefe para el grupo. Los demás toman secretamente los nombres de colores que impone el jefe o jefa y se establece el diálogo:

JEFE: Venga el ángel. **ÁNGEL:** Pum, pum

GRUPO: Quién es **ÁNGEL:** El ángel con su capital de oro

GRUPO: Que desea **ÁNGEL:** Una cinta

GRUPO: Que color **ÁNGEL:** El azul u otro que le agrade.

Si no Adivina

JEFE: Váyase cantando

Si Adivina

JEFE: Váyase llevando (entrega el niño de ese color)

JEFE: Venga el diablo

DIABLO: ¡Pum, pum! **GRUPO:** Quien es

DIABLO: **GRUPO:** Que desea

El diablo con cien mil cachos

DIABLO: Una cinta **GRUPO:** Que color

DIABLO: El rojo (u el otro que le agrade)

Si Adivina

JEFE: Váyase llevando (puede correr el grupo)

El juego concluirá cuando se haya adivinado el color de todos los niños/as.



ACTIVIDAD #6
"LAS COCINADITAS"



Lugar: Aula

Duración: 10min

Material necesario: Ollitas, platos, comida

Organización: Grupo grande

Eje: Desarrollo personal y social

Ámbito de aprendizaje: Convivencia.

Destreza: Reconocer y practicar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar establecida por el adulto.

Indicador de logro: lograr practicar normas de convivencia.

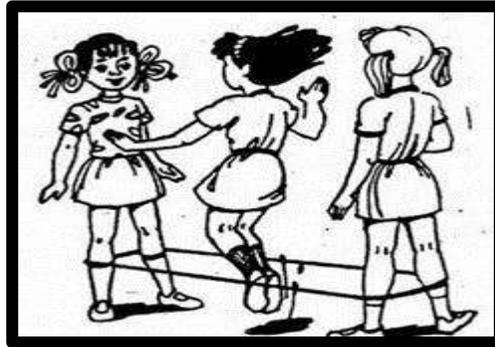
Desarrollo del juego

Se disponen las ollas de cerámica en un pequeño fogón improvisando.

Se simula que se cocina todo tipo de alimentos. Por lo general, se recurre a las migas de pan, galletas, o pedacitos de caramelos, empaques vacíos.

A decorative border surrounds the page, featuring various cartoon illustrations of children and toys. On the left, there's a boy with a soccer ball, colorful geometric shapes, a boy with a tennis racket, a girl on a bicycle, a boy with a basketball, a boy with a pencil, a boy with a star, a boy with a train, a soccer ball, a girl with a paint palette, a girl with a book, a girl with a magnifying glass, a girl with a guitar, a girl with a book, a girl with a tennis racket, a girl with a bicycle, a girl with a ball, a girl with a pencil, a girl with a star, and a girl with a skateboard. On the right, there's a girl with a paint palette, a girl with a book, a girl with a magnifying glass, a girl with a guitar, a girl with a book, a girl with a tennis racket, a girl with a bicycle, a girl with a ball, a girl with a pencil, a girl with a star, and a girl with a skateboard.

ACTIVIDAD #8 "EL ELÁSTICO"



Lugar: Patio

Duración: 10min

Material necesario: Elástico

Organización: Grupo pequeño

Eje: Expresión y comunicación

Ámbito de aprendizaje: Expresión corporal y motricidad.

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

Indicador de logro: lograr coordinar sus saltos

Desarrollo del juego

Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series. Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza. El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador. Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida. Al momento de saltar en el elástico se puede aumentar la "mantequilla" para hacer resbalar el elástico en el suelo.

ACTIVIDAD #11
"LA CEBOLLITA"



Lugar: Patio

Material necesario: una pilastra o poste de luz

Organización: Grupo pequeño

Eje: Expresión y comunicación

Ámbito de aprendizaje: Expresión corporal y motricidad.

Destreza: Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.

Indicador de logro: lograr coordinar movimientos.

Desarrollo del juego

Los participantes se sientan uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura.

El primero se asegura fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa.

La persona que queda libre será quien debe ir arrancando las cebollas una por una. La idea es no soltarse, ni permitir ser arrancada.

Variante: También pueden jugar de pie.

A decorative border surrounds the page, featuring various cartoon illustrations of children and toys. On the left, there's a boy with a soccer ball, colorful geometric shapes, a boy with a tennis racket, a boy with a drum, a boy on a bicycle, a boy with a basketball, a boy with a pencil, a boy with a star, a boy with a train, a boy with a soccer ball, a girl with a book, a girl with a magnifying glass, a girl with a paint palette, a girl with a guitar, and a girl with a book. On the right, there's a girl with a book, a girl with a magnifying glass, a girl with a paint palette, a girl with a guitar, and a girl with a book.

ACTIVIDAD #12

"EL GATO Y EL RATÓN"



Lugar: Patio

Duración: 10min

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Eje: Expresión y comunicación

Ámbito de aprendizaje: Ámbito Manifestación del lenguaje verbal y no verbal

Destreza: Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.

Indicador de logro: lograr seguir instrucciones.

Desarrollo del juego

Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera. Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

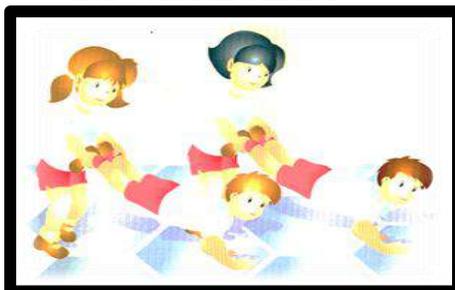
¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

ACTIVIDAD #13
"LA CARRETILLA"



Lugar: Patio

Duración: 10min

Material necesario: ninguno

Organización: Por parejas

Eje: Expresión y comunicación

Ámbito de aprendizaje: Expresión corporal y motricidad.

Destreza: Caminar o correr coordinando sus partes gruesas del cuerpo de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas.

Indicador de logro: lograr coordinar sus movimientos

Desarrollo del juego

Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.

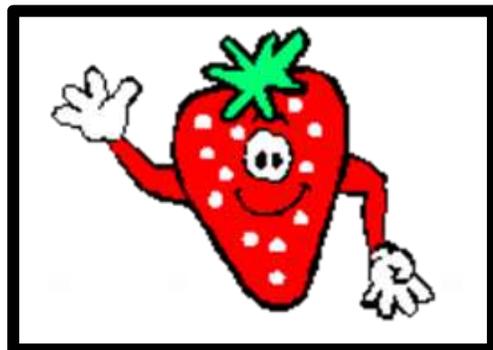
A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.

No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.

Gana aquella pareja que llega primero.



ACTIVIDAD #14
“EL JUEGO DE LAS FRUTAS”



Lugar: Patio

Duración: 10min

Material Necesario: Ninguno

Organización: Individual

Eje: Descubrimiento del medio natural y cultural

Ámbito de aprendizaje: Relaciones con el medio natural y cultural

Destreza: Identificar los alimentos nutritivos reconociendo la importancia de éstos en su crecimiento

Indicador de logro: lograr comprender la importancia de la fruta.

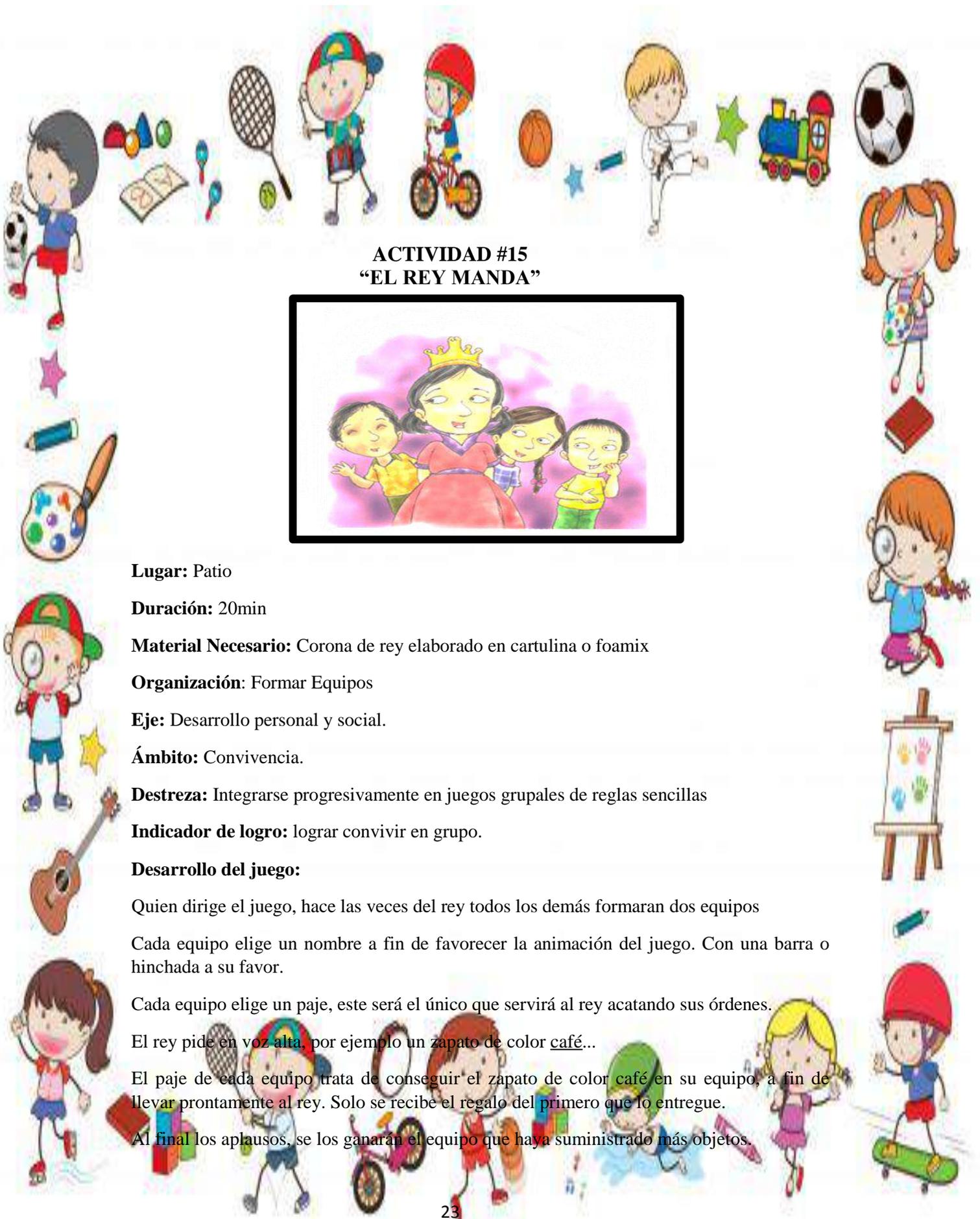
Desarrollo del juego:

A cada uno de los niños se le asigna el nombre de una fruta.

Acto seguido el director del juego se queda sentado en un lugar llama a un niño y lo coloca sobre sus piernas boca abajo diciendo. Venga la manzana pegue un golpe y váyase, y se retira.

Si adivina el niño que esta boca a bajo el nombre del niño que hace de manzana pasa a su lugar.

De lo contrario el director del juego, dice otro niño, venga la frutilla pegue un golpe y váyase, y así sucesivamente.



ACTIVIDAD #15
“EL REY MANDA”



Lugar: Patio

Duración: 20min

Material Necesario: Corona de rey elaborado en cartulina o foamix

Organización: Formar Equipos

Eje: Desarrollo personal y social.

Ámbito: Convivencia.

Destreza: Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas

Indicador de logro: lograr convivir en grupo.

Desarrollo del juego:

Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos

Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego. Con una barra o hinchada a su favor.

Cada equipo elige un paje, este será el único que servirá al rey acatando sus órdenes.

El rey pide en voz alta, por ejemplo un zapato de color café...

El paje de cada equipo trata de conseguir el zapato de color café en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue.

Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.



REFERENCIAS

<https://es.slideshare.net/PriscilaRivera6/estrategias-ludicas>

<https://es.slideshare.net/EduardVives1/estrategias-ludicas-para-el-aprendizaje>

http://sweeps1196.debprize44.live/?utm_medium=oxxGrJ1EO8r1%2flkgHhDHtdaJe%2b6y3ml38Z%2b1ZX9QaLo%3d&t=main7_7

<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2556/1/1brendy%20tesis%20final%20gutierrez%20ultima%20%282%29%2013.pdf>

<https://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/viewFile/1346/pdf>

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3423/2/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0002.1.pdf>

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

<https://www.monografias.com/trabajos65/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje2.shtml>



EVIDENCIA FOTOS ACTIVIDADES

