



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSGRADO**

**MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS**  
**“JUEGUITOS MARAVILLOSOS”**



**AUTORA:**

**RITA PATÍN NINABANDA**

**TUTOR:**

**DR. MARCO VINICIO PAREDES R. MGS.**

**2016**





## ÍNDICE

<b>PORTADA</b>	
PRESENTACIÓN	3
JUSTIFICACIÓN	4
OBJETIVOS	5
OBJETIVO GENERAL	5
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
Fundamentación Teórica	6
El Juego	6
El juego en el desarrollo infantil	7
Funciones del juego	8
Esquema Corporal	8
Equilibrio y coordinación	9
Estrategias Lúdicas	10
Características de las Estrategias Lúdicas	12
Clasificación de las estrategias de aprendizaje en el ámbito académico	13
Diseño del Manual	13
<b>BLOQUE N° 1</b>	13
Juegos al Aire Libre	13
La Olla Loca	15
La Tortuga	17
El viaje	19
Salta, Salta	22
Sapitos saltarines	24





Carrera de sacos	26
Los sonidos de los animalitos	28
BLOQUE N° 2	30
Color, Color	31
El Espejo	33
El Laberinto del Conejito	35
Las sombras	38
Juego de las diferencias	41
La figura igual	44
Juego del Domino	47
BLOQUE N° 3	50
La estatua	51
Banda de ladrones	53
Carrera Loca	55
La memoria	57
Carrera de piñas	59
Amor y afecto	61
Corre que te mojas	64
Bibliografía	66





# PRESENTACIÓN

EL MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “JUEGUITOS MARAVILLOSOS”, ES EL CONJUNTO DE ACTIVIDADES DE ESTRATEGIAS LÚDICAS, DETERMINADAS EN JUEGOS AL AIRE LIBRE, JUEGOS DE MEMORIA, CONCENTRACIÓN Y JUEGOS DIDÁCTICOS), PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA, ES UNA HERRAMIENTA QUE APOYA EN EL DESEMPEÑO INDEPENDIENTE Y EN GRUPO, DEMOSTRANDO, CONTROLANDO SUS EMOCIONES Y DESARROLLANDO AL MISMO TIEMPO SU HABILIDAD Y LA DESTREZA. DENTRO DE LOS ASPECTOS QUE CARACTERIZAN AL MANUAL ESTÁ EL PRESENTAR INFORMACIÓN DETALLADA DE LA TAREA A REALIZAR EN LOS JUEGOS LÚDICOS PLANTEADOS, TANTO EN SU CONTENIDO COMO EN SUS ASPECTOS A SER EVALUADOS, ORIENTAR EN RELACIÓN A LA METODOLOGÍA ESTABLECIDA, INDICACIONES GENERALES Y ACTIVIDADES QUE APOYEN EL ESTUDIO INDEPENDIENTE Y CONSTRUCCIÓN DEL PROPIO CONOCIMIENTO.





## JUSTIFICACIÓN

La importancia de este manual radica en el aporte pedagógico que brinda a las docentes y por intermedio de ellas poder establecer un proceso de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas. A través de los juegos al aire libre, juegos de atención y concentración y juegos didácticos. Este manual propuso nuevos métodos y en tal virtud la realización del presente lineamiento alternativo tuvo como propósito, mejorar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, Con el presente trabajo se buscó demostrar que los niños de primer grado de educación Básica desarrollen la motricidad gruesa. Porque es muy importante para el desarrollo de sus habilidades lo cual le permitirá al niño dominar su Equilibrio, Lateralidad, Coordinación y agilidad, Orientación espacial al igual que le permitirá al niño conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás en el entendimiento que este proceso es de carácter sistémico y por lo tanto involucra las dimensiones instructiva, desarrolladora y educativa, es por tanto una instancia en la que el ser humano se involucra como una unidad de estudio en especial de nuestra escuela. Se considera que el presente manual es original propuesto por la investigadora y que fue factible por el apoyo y respaldo de toda la comunidad educativa para su aplicación en dos momentos.





## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

**Ejecutar los Juegos Lúdicos establecidos en el Manual “Jueguitos Maravillosos”, como estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer grado de Educación básica de la Escuela Gustavo Lemos de Guaranda.**

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- **Realizar los juegos lúdicos al Aire Libre de manera secuencial para un desarrollo progresivo de la motricidad gruesa.**
- **Ejecutar los juegos lúdicos de atención y memorización para obtener coordinación de los segmentos corporales y correcta motricidad gruesa.**
- **Resolver los juegos lúdicos didácticos para fortalecer las habilidades y destrezas sensitivas e intelectuales con el correcto desarrollo de la motricidad gruesa.**





## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### El Juego

El juego ha sido considerado comúnmente como un fenómeno marginal de la vida humana como una manifestación periférica que nada tiene que ver con las cuestiones serias e importantes de la vida y como tal, es un suplemento de la existencia que solo ocasionalmente resplandece. Según lo anterior, el juego solo resulta ser solo una actividad más entre muchas otras, pero no solo eso sino que es también la actividad más ociosa e inútil, y en la medida que no es obligatoria, se le opone siempre al trabajo. De tal modo que el juego, parece restringirse al ámbito de la vida infantil; y ciertamente el juego infantil muestra los rasgos esenciales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto. (García, 2007)

El juego es auto movimiento y pura realización del movimiento, es auto-representación, y es la auto-representación del juego la que hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo. El verdadero ser del juego es la transformación en el sentido que la identidad del que juega se mantiene para nadie, el juego es entonces una construcción que se presenta o construye a sí misma, como una totalidad de sentido. A partir de aquí, es posible postular que el juego al igual que el arte es un ensayo de vida, un experimento vital que posee un espíritu propio y peculiar, es algo que no sucede sin más en nuestras vidas; por el contrario es siempre un suceder aclarado significativamente, es una ejecución vivida que termina por fundamentar la existencia.





Piaget pensaba que la actividad o el juego pueden constituir un producto final para un niño. Lo que constituye juego en un estadio puede ser trabajo en otro. Una vez que el niño aprende una actividad, ésta se repite por el puro placer de dominio. Piaget (1965) definió el juego como asimilación pura: la repetición de un comportamiento o un esquema solamente por el placer de conquistar una meta. Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo. Para Piaget, juego y desarrollo cognitivo son paralelos e interdependientes. El juego estimula la habilidad del niño para dominar y ser competente dentro de su mundo. (Piaget, 2010)

### **El juego en el desarrollo infantil**

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento. (Piaget, 2010)

Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.







## Funciones del juego

El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego. El juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo. Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad.

Las actividades lúdicas están íntimamente relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo del niño. A través del juego, el niño aprende a manipular los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo.

## Esquema Corporal

El concepto que se tiene sobre esquema corporal e imagen corporal hace referencia al conocimiento que tenemos de nuestro cuerpo. La percepción global que se tenga del cuerpo permite la captación del mismo y por consiguiente una imagen del mismo, siendo fundamental para la elaboración de personalidad y determinante en el proceso de aprendizaje.

En 1985 Henry Head, habló de “modelo postural”, lo que actualmente se reconoce como esquema corporal, siendo importante para él el registro y el almacenamiento de la información recibida en corteza sensorial como también la información de postura y cuerpo. El esquema corporal es una función neurofisiológica que conduce a una estructura cognoscitiva de cada una de las partes anatómicas del cuerpo; a medida que aumenta el esquema de co-contracción, incluye áreas distales del cuerpo, desarrolla nuevos esquemas corporales y nuevas actividades musculares. En su intento de moverse en el espacio, relaciona las partes del cuerpo e integra lado derecho con izquierdo. (Head, 1985)





Para Jean Le Boulch, la riqueza del esquema corporal depende en gran medida de la diversidad de la experiencia motriz vivida globalmente y a menudo de forma lúdica.

### **Equilibrio y coordinación**

La definición de equilibrio nos dice: “Estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente”. (Le Boulch, 1983)

El equilibrio constituye una conducta motriz de base en la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación, permite la ejecución de actividades motoras.

Es una reacción básica, que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor (supino, prono... de pie) proporcionando desde las diferentes posiciones experiencias para el mantenimiento del peso del cuerpo, siendo esto necesario para la marcha.

Cuando el niño se mantiene y sostiene en posición de pie, salta y brinca; desarrolla un trabajo intenso (pesado) superpuesto a la co-contracción, actividad que lo prepara para realizar movimientos con destrezas en el espacio.

Se encuentra integrado en un nivel cortical, en donde el más ligero estímulo sobre la piel, ocasionado por un cambio de posición, conduce a la ejecución de un paso correcto, o a la ejecución de un brinco.

La regulación del equilibrio, conjuntamente con el control tónico dura alrededor de 10 años, para permitir buen control; siendo así, en el niño de edad escolar está en un proceso de establecimiento, por lo cual al realizar sus movimientos: brincar en un solo pie, caminar en la punta de los pies, recurrir a constantes reequilibraciones y ajustes de su musculatura corporal para mantener estable su centro de gravedad; lo que justifica la realización de ejercicios en la adquisición de este dominio.





Incluir en estos programas ejercicios vestibulares en la consecución de lo anterior, es tarea fundamental, ya que el equilibrio depende la buena organización suministrada por los propioceptores (sensibilidad profunda); de los órganos del equilibrio, en vestíbulos; de la visión, siendo estas acciones coordinadas por el cerebelo.

### **Estrategias Lúdicas**

Las estrategias poseen el objetivo de estimular y promover el aprendizaje a través de una serie de actividades metodológicas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. (González, 1993)

Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

- Su carácter particular.
- La planificación anticipada.
- El logro de objetivos específicos.
- En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.
- Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o de la niña es fundamental.

Para diseñar una estrategia es menester conocer:

- ¿Qué se quiere fomentar en el estudiante, es decir, qué competencias desarrollar?
- ¿Cómo se va a desarrollar el proceso?
- ¿Con qué recursos se cuenta?

La función del educador infantil, consiste en proporcionar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les faciliten para aprender y a desarrollarse. (Decroly, 2006)





La educación para que sea efectiva, en la actualidad, identificada como la sociedad del conocimiento, la cual, requiere de individuos preparados en cuatro pilares: Aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a vivir juntos. Teniendo en cuenta este precepto que permite dinamizar el diseño de estrategias pedagógicas lúdicas.

- Aprender a conocer

Este tipo de aprendizaje tiende al dominio de los instrumentos mismos del saber, puede considerarse un medio y como finalidad humana; consiste que cada persona aprenda a comprender el mundo que le rodea, para vivir con dignidad, desarrollarse como profesional y relacionarse con los demás, con el fin del placer de conocer. Sin embargo, el conocimiento es múltiple resulta difícil conocerlo todo.

- Aprender a conocerse

Implica aprender a aprender, ejercitando la memoria, la atención, el pensamiento. Desde pequeños se debe aprender a concentrar la atención en las cosas y las personas. El ejercicio de la memoria es una manera preventiva de las informaciones momentáneas de los medios de comunicación, hay que ser selectivos en la elección de información, y ejercitar la memoria asociativa.

- Aprender a hacer

Aprender a conocer y a hacer son términos similares; pero aprender a hacer está dirigido principalmente a la formación profesional. El dominio de las dimensiones cognitiva e informativa en los sistemas de producción industrial vuelve algo caduca la noción de calificación profesional, entre operarios y técnicos y tiende a realizar la competencia personal.





- Aprender a ser

La educación debe contribuir al desarrollo global de la persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual.

Todos los seres humanos deben estar en condiciones de dotarse de un pensamiento autónomo y crítico y de elaborar un juicio propio, para determinar por si mismos que deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida.

En un mundo en permanente cambio, uno de cuyos motores principales parece la innovación tanto social como económica, hay que conceder un lugar especial a la imaginación y a la creatividad.

### **Características de las Estrategias Lúdicas**

Cuando un alumno emplea una estrategia es capaz de adecuar su comportamiento, nos referimos en lo que piensa y hace en los pedidos que se le hace por lo cual debemos tener en cuenta. (González, 1993)

- Realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
- Planifique que va a hacer y como lo llevará a cabo.
- Realice la tarea o actividad encomendada.
- Evalúe su actuación.
- Acumule conocimiento acerca de en qué situaciones puede volver a utilizar esa estrategia.





## Clasificación de las estrategias de aprendizaje en el ámbito académico

Se ha podido identificar cinco clases de las cuales las tres primeras ayudan al alumno a elaborar y organizar la información. La cuarta sirve para controlar la actividad mental y la última sirve de apoyo para el aprendizaje. (Aucouturier, 2003)

- Estrategias de ensayo – repetición
- Estrategias de elaboración – conectar lo nuevo con lo familiar
- Estrategias de organización – mapas conceptuales.
- Estrategias de control de la comprensión – Evaluaciones – planificación.
- Estrategia de apoyo – establecer y mantener la motivación.

# *Diseño del Manual*

El manual esta estructuro con tres bloques:

Bloque 1: Juegos Al Aire Libre

Bloque 2: Juegos de Atención y Memorización

Bloque 3: Juegos Didácticos

Cada bloque con diferentes tipos de juegos y cada uno de ellos constan del nombre del juego, objetivo, materiales, tiempo, procedimiento y la evaluación

## **Bloque 1**

### **Juegos al Aire Libre**

Son generalmente juegos que para su desarrollo requieren de espacios extensos ya que presentan movimientos amplios que impedirán el normal desenvolvimiento si se realizaran en salones o cualquier otro tipo de sitio.





# BLOQUE N° 1



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

## JUEGOS AL AIRE LIBRE

- Juegos de velocidad
- Juegos de persecución
- Juegos con series de saltos
- Juegos de imitación
- Juegos de fuerza
- Juegos de individuales v grupales.





## JUEGO DE VELOCIDAD

### La Olla Loca



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Formar círculos de ocho niños cogidos de las manos para correr en el juego la Olla Loca para desarrollar la velocidad y la motricidad gruesa.

### Tiempo

10 minutos







## Proceso

- 1.- Formar en grupos de 8 niños
- 2.- Los grupos forman círculos cogiéndose de las manos y corren
- 3.- Otro niño corre por fuera del círculo esperando que la maestra diga el nombre de algún integrante del grupo.
- 4.- El niño que corre por fuera intentará topar al niño que nombro la maestra.
- 5.- El grupo de niños correrán para que el niño que corre por fuera no logre su objetivo

## Reglas

No prolongar mucho la persecución más de 1 minuto, si la docente ve que no va a llegar, puede cambiar el nombre del niño que esté en el círculo para ayudar al de fuera y ver la reacción de los del círculo.

Si un jugador no consigue el objetivo se cambia por un compañero del círculo y se le da un punto negativo, si consigue el objetivo consigue un punto positivo. El jugador o jugadores que peores puntuaciones consigan tendrán un pequeño castigo.

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Ejecuta carreras de velocidad en un círculo determinado al realizar el juego de la Olla loca para mejorar su velocidad y motricidad gruesa.			





# JUEGO DE PERSECUCIÓN

## La Tortuga



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Ejecutar carreras en diferentes direcciones dentro de un espacio determinado sin dejarse tocar en el juego de la tortuga para mejorar la velocidad y la motricidad gruesa.

### Tiempo

30 minutos





## Proceso

- 1.- Formar un grupo de niños en un espacio determinado
- 2.- En este grupo hay 2 jugadores que tocan e intentan tocar a cualquiera de los demás jugadores que correrán en diferentes direcciones para que se queden estáticos,
- 3.- El niño que ha sido tocado podrá ser liberado solamente por un compañero que este suelto.
- 4.- La persecución será exclusiva en el espacio determinado.

## Reglas

El niño que es perseguido se puede agachar y hacer la tortuga para librarse de que le toquen antes de cogerlo, pero no se puede levantar hasta que otro compañero libre venga y le toque. Si todos son topados se acaba el juego.

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Corre en diferentes direcciones dentro de un espacio dispuesto al realizar el juego de persecución La Tortuga para desarrollar su motricidad gruesa.			





## JUEGO DE VELOCIDAD Y PERSECUCIÓN

### El viaje



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Realizar movimientos de las manos con las palmas hacia arriba de acuerdo a la canción del juego El viaje para desarrollar la fuerza y la motricidad gruesa en los niños.

### Tiempo

15 minutos





## Proceso



Fuente: <https://www.magenes+de+ni%C3%B1os+cantando>

- 1.- Colocar a los niños formando un coro
- 2.- Una vez que se hayan cogido de la mano, se soltaran y posicionaran sus manos encima de las del compañero, con las palmas hacia arriba.
- 3.- Ya colocados empezaran a cantar la canción, darán las palmas hacia la derecha, cuando se acaba la canción, el ultimo niño que reciba la palmada, será el que coja, todos los demás deberán salir corriendo para que no les coja.
- 4.- El niño que ha sido cogido, en la siguiente ronda será el que tenga que salir corriendo para coger, en vez de todos los que estén jugando, será cogido por aquel que recibió la última palmada.





## Canción

Vámonos a la montaña  
 Nos iremos de acampada  
 Cogeremos los fresones  
 Y también muchos limones  
 A dormir a dormir  
 Que la loba va venir  
 Ahora vamos a la playa  
 Cogeremos la toalla  
 Construiremos un castillo  
 Con la pala y el rastrillo  
 A nadar a nadar  
 Que la ola va a llegar.

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Coordina movimientos de manos de acuerdo al ritmo de la canción en la ejecución de juego de velocidad y persecución El Viaje para desarrollar su fuerza motriz y motricidad gruesa			





## JUEGO DE FUERZA CON SALTOS

### Salta, Salta



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Formar tres filas de niños y cantar a ritmo de la canción, con diferentes acciones de saltos, giros y palmadas en el juego Salta Salta para mejorar la potencia, velocidad y la motricidad gruesa.

### Tiempo

30 minutos





## Proceso

- 1.- Formar tres filas de niños, una delante de la otra.
- 2.- Se comenzará a cantar la canción, (como se puede observar en ella, da las indicaciones de lo que deben ir haciendo).
- 3.- La primera acción que la encontramos en la primera parte de la canción, indica que los alumnos de la primera fila (la 1) deben dar un salto hacia delante, intentando hacer el máximo ruido al caer con los pies.

## Canción

### Melodía: que llueva que llueva

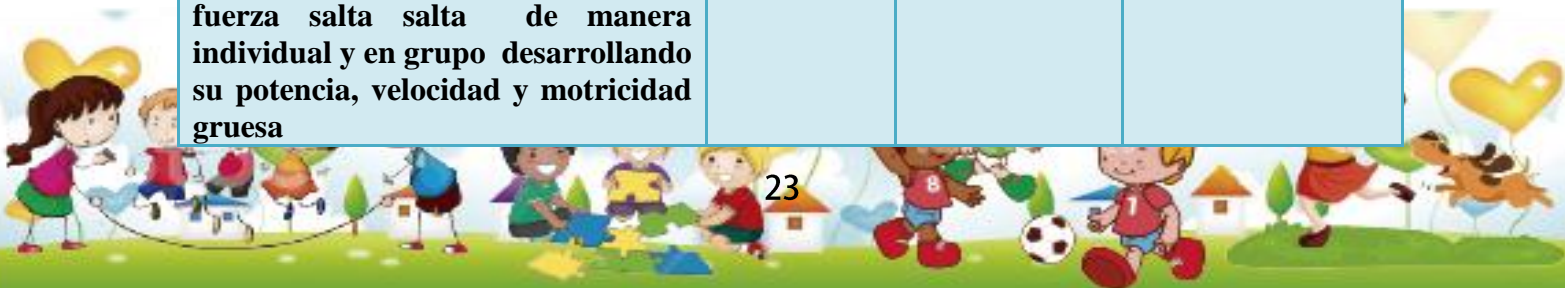
Que salte que salte  
 La fila de delante  
 Que se agachen los demás  
 Y salten hacia atrás.  
 Que sí, que no

Que aplaudan un montón

Con alegría y emoción  
 Que se giren los del medio  
 Con gran ilusión.  
 Gritando y palmeando  
 Se acaba la canción.

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Realiza movimientos con saltos , giros y palmadas en el juego de fuerza salta salta de manera individual y en grupo desarrollando su potencia, velocidad y motricidad gruesa			







## JUEGO DE FUERZA CON SALTOS

### Sapitos saltarines



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

#### Objetivo:

Ejecutar saltos para llegar a una meta realizando las disposiciones en la ejecución del juego los sapitos saltarines para mejorar la fuerza de brazos, piernas y motricidad gruesa.

#### Tiempo

20 minutos





## Material

- Soga largas
- Cancha o espacios verdes

## Proceso

1. Formar 3 grupos con todos los niños.
2. Colocamos en el piso sogas grandes en forma de círculos en diferentes lugares del espacio para el juego
3. La maestra da la orden de "Sapitos...a la laguna!!!" los niños saltan y ocupan los distintos espacios dentro de los círculos.
4. Realizar varias repeticiones el juego

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Coordina saltos para llegar a una meta realizando las disposiciones en la ejecución del juego los sapitos saltarines mejorando su fuerza de brazos y piernas.			





## JUEGO DE FUERZA CON SALTOS

### Carrera de sacos



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Realizar movimientos de brazos y piernas saltando varias distancias en la ejecución del juego carreras de sacos para el desarrollo de la motricidad gruesa

### Tiempo

20 minutos





## Material

- Sacos o lonas

## Proceso

- 1.- Formar dos equipos de niños.
- 2.- Los niños se colocarán en filas de 4 o 5 estudiantes para correr una distancia determinada
- 3.- Luego se colocan los pies dentro del saco.
- 4.- La maestra pita y los niños realizaran los saltos hasta llegar a la línea final.

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Coordina movimientos de brazos y piernas para saltar en la ejecución del juego carreras de sacos desarrollando su motricidad gruesa.			





## JUEGO INDIVIDUAL DE IMITACIÓN

### Los sonidos de los animalitos



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Efectuar acciones de Imitación con brazos y piernas de acuerdo al juego los sonidos de los animalitos para el desarrollo corporal y la motricidad gruesa.

### Tiempo

20 minutos





## Material

- Globos
- Caretas de diferentes animales

## Proceso

- 1.- Colocar dentro de los globos papeles con diferentes nombres de animales.
- 2.- Inflarlos y colocar en una caja grande
- 3.- Los niños se colocarán en filas de 4 o 5
- 4.- Luego al escuchar el silbato correrán hacia la caja de globos y reventarán
- 5.- La maestra solicitará que cojan el papel que estaba dentro del globo.
- 6.- Luego leerá lo que dice cada papel y solicitará a los niños que hagan de imitar por ejemplo a un gatito.

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Imita movimientos corporales de acuerdo al juego los sonidos de los animalitos para el desarrollo su motricidad gruesa.			





## BLOQUE N° 2



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### JUEGOS DE ATENCIÓN Y MEMORIZACIÓN

- *Juegos de discriminación visual*
- *Juegos de habilidad mental*
- *Juegos de concentración*
- *Juegos viso-manuales*





## JUEGO DISCRINACIÓN VISUAL

### Color, Color



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Desarrollar movimientos de reacción buscando objetos o prendas de vestir de diferentes colores en el juego color color para desarrollar la atención y la motricidad gruesa

### Tiempo

20 minutos







## Material

- Prendas de vestir de varios colores
- Objetos de colores

## Proceso

- 1.-La docente da las indicaciones a los estudiantes.
- 2.- Luego colocara las prendas de vestir y objetos de diferentes colores por toda el aula.
- 3.-La docente dice "color, color...y un color".
- 4.- Los niños y niñas tienen que ir a buscar y tocar el color antes de que el docente los atrape.
- 5.- El atrapado pasará a ser el que dice el color.

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Ejecuta movimientos de reacción para buscar objetos y prendas en el juego de discriminación visual Color Color para desarrollar su atención, concentración y su motricidad gruesa.			





## JUEGO DE HABILIDAD MENTAL Y CONCENTRACIÓN

### El Espejo



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Realizar los movimientos corporales iguales a la de su compañero en el juego el espejo para desarrollar la atención, concentración y motricidad gruesa

### Tiempo

20 minutos





## Material

- Ninguno

## Proceso

- 1.-La docente da las indicaciones a los estudiantes.
- 2.- Luego forma parejas de niños y niñas.
- 3.-La docente empieza con un ejemplo
- 4.- La maestra le indica a los niños hacer el espejo y el otro niño realizara movimientos, mientras que el niño que es el espejo realizara los mismos movimientos.
- 5.- Luego se cambiaran los papeles y realizaran la misma actividad.

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Efectúa movimientos corporales similares a su compañero en el juego de habilidad mental y concentración El Espejo mejorando la atención, concentración y su motricidad gruesa.			





# JUEGO VISO MANUAL Y HABILIDAD MENTAL

## El Laberinto del Conejito



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Buscar detenidamente el camino del laberinto del conejito señalando el camino correcto para llegar a la meta y desarrollar su habilidad mental, sensorial y motricidad gruesa.

### Tiempo

10 minutos





## Material

- Hojas con laberintos
- Crayones o colores

## Proceso

- 1.-La maestra les entrega las hojas, colores o crayones da las indicaciones a los estudiantes.
- 2.- Observar detenidamente el laberinto.
- 3.-Luego encontrar el camino largo
- 4.- Señalar el camino con color o crayón preferida del niño.
- 5.- Exponer los trabajos



Fuente. <https://www.google.com.ec/search?q=imagen+niño+estudiando>





Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=imagen+del+laberinto+del+conejito>

### Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Resuelve el juego viso manual El laberintos del Conejito, encontrando la solución rápidamente desarrollando su habilidad mental, concentración y su motricidad gruesa.			





# JUEGO VISO MANUAL Y CONCENTRACIÓN

## Las sombras



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Unir con una raya la sombra correspondiente de cada grafico en el juego Las Sombras para el desarrollo de la concentración, relajación y motricidad gruesa.

### Tiempo

10 a 15 minutos





## Material

- Hojas de trabajo
- Lápiz

## Proceso

- 1.-La docente entrega las hojas de trabajo
- 2.- Indicar que observen bien el dibujo y encontrar la sombra de cada uno de ellos
- 3.-Luego unir con una línea el grafico con su sombra correspondiente.
- 4.- Entregar los trabajos
- 5.-Realizar correcciones



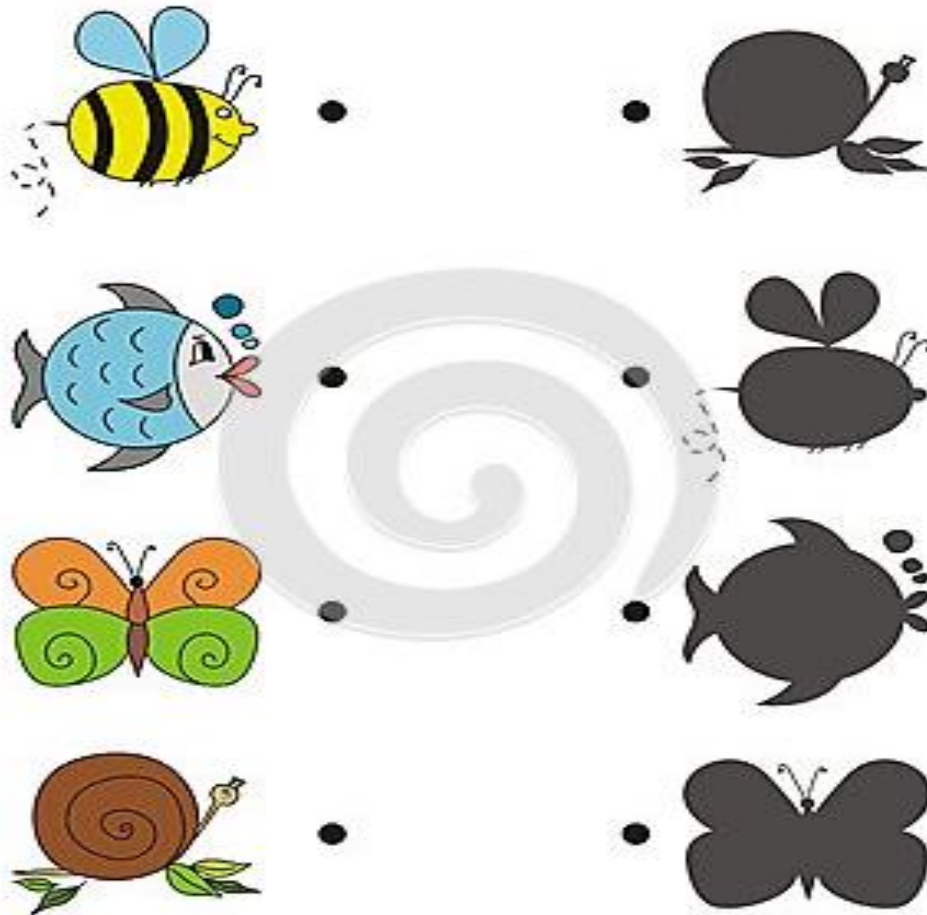
Fuente. <https://www.google.com.ec/search?q=imagen+niño+pensando>







Una con una línea la sombra que le corresponde



Fuente. <https://www.google.com.ec/search?q=imagen+figuras+con+sombras>

Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Identifica las imágenes y une con la sombra correspondiente de cada grafico en el juego de las sombras para desarrollar su concentración y motricidad gruesa.			





# **JUEGO VISO MANUAL Y HABILIDAD MENTAL**

## **Juego de las diferencias**



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### **Objetivo:**

Encontrar las diferencias entre imágenes de dos gráficos en el juego de las diferencias para el desarrollo de la destreza visual, concentración y la motricidad gruesa.

### **Tiempo**

10 a 15 minutos





## Material

- Hojas de trabajo
- Lápiz

## Proceso

- 1.- La maestra da las indicaciones a los niños
- 2.- Entregar las hojas de trabajo
- 3.- Observar los dos gráficos durante 2 minutos
- 4.- Buscar las diferencias en el gráfico.
- 5.- Encerrar las diferencias encontradas
- 6.- Entregar los trabajos
- 7.- Realizar correcciones



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=imagen+niño+estudiando>





Encuentre 7 las Diferencias y encierre en un círculo



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=imagen+figuras+encontrar+diferencias>

Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Observa gráficos parecidos y encuentra las diferencias el uno del otro mejorando la destreza visual y concentración y la motricidad gruesa.			





# JUEGO VISO MANUAL Y HABILIDAD MENTAL

## La figura igual



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Señalar la figura igual al modelo de la plantilla mediante la rapidez visual para desarrollar la atención, concentración y la motricidad gruesa mediante el juego la figura igual.





## Tiempo

10 a 15 minutos

## Material

- Hojas de trabajo
- Colores

## Proceso

- 1.- La maestra da las indicaciones a los niños
- 2.- Entregar las hojas
- 3.- Observar detenidamente el objeto indicado
- 4.- Buscar el objeto igual
- 5.- Pintar el objeto encontrado

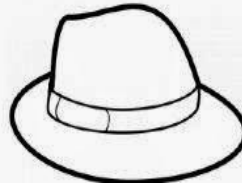
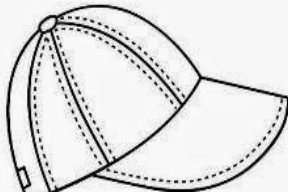
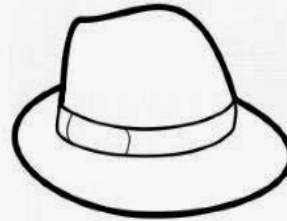
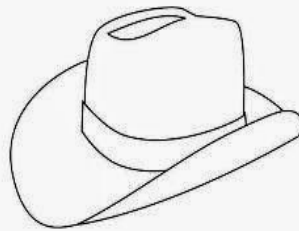
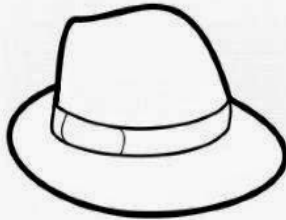
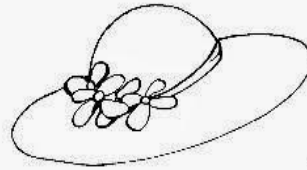
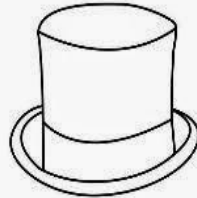
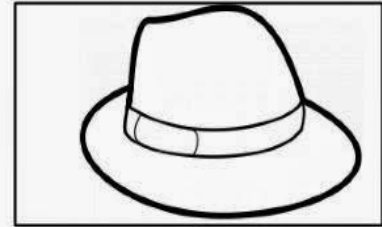


Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=imagen+niño+estudiando>





Colorea los sombreros iguales al modelo



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=imagen+colorear+figuras+iguales>

### Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Observa y encuentra la figura igual al modelo de la plantilla mediante la rapidez visual para desarrollar la atención y concentración y su motricidad gruesa mediante el juego la figura igual.			





## JUEGO DE HABILIDAD MENTAL Y CONCENTRACIÓN

### Juego del Domino



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

#### Objetivo:

Colocar las fichas del domino en forma secuencial expresando destreza manual para desarrollar la atención, concentración y la motricidad gruesa mediante este juego.

#### Tiempo

20 a 30 minutos







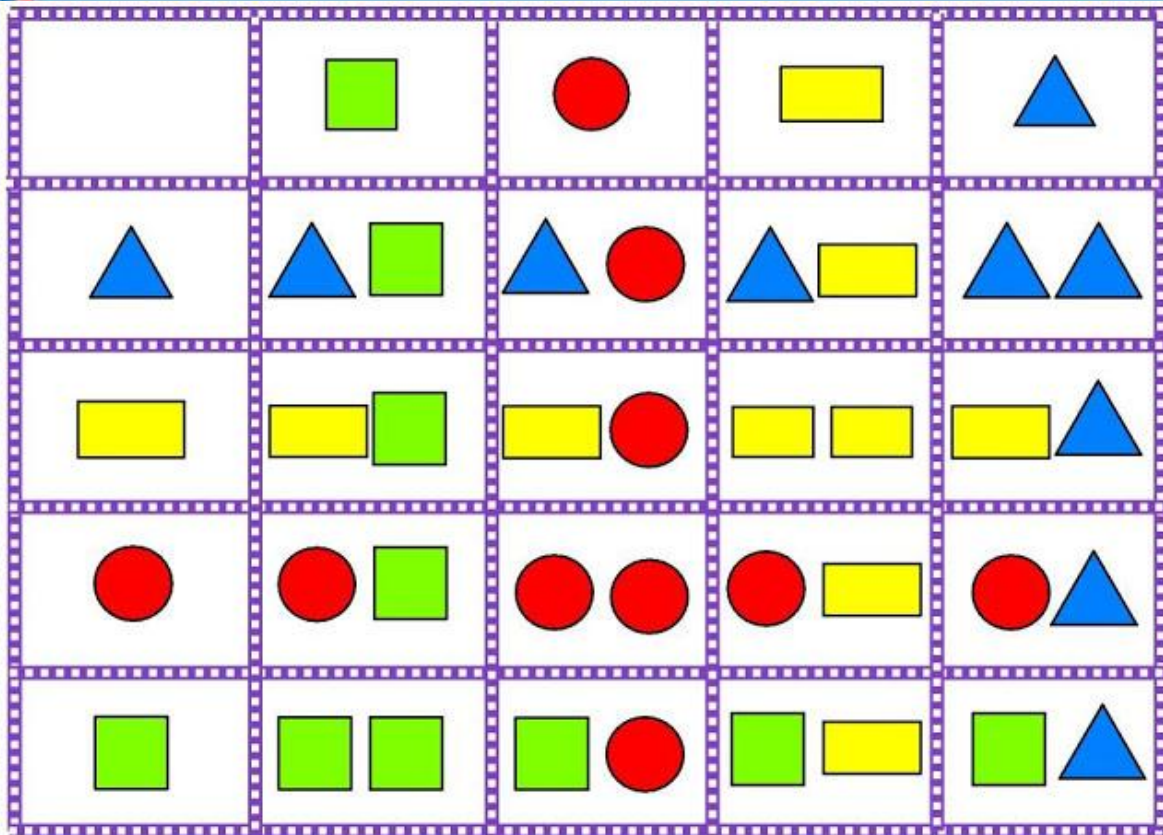
## Material

- 28 Fichas domino

## Proceso

- 1.- La maestra da las indicaciones a los niños
- 2.- Formar grupos de trabajo de 4 niños.
- 3.- Entregar las fichas a los grupos
- 4.- Colocar las fichas de dominó sobre la mesa boca abajo y mezclarlas.
- 5.- Decir que cojan 7 fichas cada niño.
- 6.- Enumerar a los niños para empezar el juego.
- 7.-El niño que tenga el primer número empieza.
- 8.- Solicitar que coloque la primera ficha, el segundo niño colocara la ficha igual y si no tiene continuara el siguiente niño.
- 9.- Gana la partida el niño el niño que se quede sin fichas de dominó





Fuente. <https://www.google.com.ec/search?q=imagen+secuencias+domino>

### Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Ubica las fichas del domino en forma secuencial expresa su destreza manual y atención concentración mediante el juego desarrollando su motricidad gruesa.			





## BLOQUE N° 3



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

## JUEGOS DIDÁCTICOS

- *Juegos motores*
- *Juegos sensitivos*
- *Juegos Intelectuales*
- *Juegos afectivos*
- *Juegos de resolución de problemas*





# JUEGO MOTOR CON DESTREZA MOTRIZ

## La estatua



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Realizar movimientos de diferentes animales ejecutando varias posturas del cuerpo en el juego la estatua para desarrollar la motricidad gruesa.

### Tiempo

4 a 20 minutos



## Material

- Ladrillos de colores
- Colchonetas
- Bancos suecos

## Proceso

- 1.- La maestra da las indicaciones a los niños
- 2.- A cada niño la maestra les dirá un nombre de un animal.
- 3.- Los niños se desplazan por todo el espacio (patio) imitando a un animal (serpiente, sapo, león...), en el cual están distribuidos.
- 4.- Luego colocamos los diferentes materiales (bancos suecos, ladrillos de colores, bancos suecos apoyados al revés, colchonetas....), cuando la maestra diga “estatua se deben subir” de la forma que diga la profesora, apoyando una pierna, de puntillas, con los dos pies apoyados, apoyando el glúteo....
- 5.- Realizar varias veces

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Ejecuta movimientos para imitar a diferentes animales en el Juego motriz La Estatua desarrollando diferentes posturas corporales y su motricidad gruesa			





# JUEGO MOTOR SENSITIVO

## Banda de ladrones



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Ejecutar correctamente carreras de velocidad de relevos en el juego Banda de ladrones con banderines para desarrollar la motricidad gruesa.

### Tiempo

20 a 30 minutos





## Material

- Un banderín,
- Cono por equipo.

## Proceso

- 1.- La maestra da las indicaciones a los niños
- 2.- Formar equipos de acuerdo al número de niños
- 3.- Los equipos se disponen en línea mirando hacia un punto central y colocan el banderín delante del primero.
- 4.- A la señal, empieza una carrera de relevos, sale el primero niño, que pasa entre todos los equipos y sus respectivos conos y da una vuelta completa.
- 5.- Al llegar a su equipo pasará el relevo al segundo, y así hasta que todos corran.
- 6.- Gana el equipo que termine primero.

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Realiza carreras de relevos en el Juego Motriz Sensitivo Banda de Ladrones desarrollando la velocidad , los sentidos y su motricidad gruesa			





# JUEGO DE DESTREZA MOTRIZ Y AFECTIVO

## Carrera Loca



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Realizar movimientos corporales de velocidad a través de la carrera de relevos en cuatro esquinas en el juego la carrera loca para el desarrollo de la motricidad gruesa

### Tiempo

20 a 30 minutos







## Material

## Proceso

- Un banderín,
- Cono por equipo.

- 1.-Formar grupos de niños, la maestra dará las indicaciones correspondientes
- 2.- Se reparten los niños en cuatro equipos de igual número cada uno.
- 3.- Con los banderines, conos o el material que se vaya a utilizar se delimitan cuatro esquinas.
- 4.- Cuando se dé la salida un miembro de cada equipo debe salir y dar una vuelta completa cuando esto lo haga da el relevo al siguiente hasta que corran todos los miembros de su equipo.
- 5.-Cada vez que pasa por una esquina tiene que pasar por donde están los otros equipos, no vale atajar por dentro del banderín.

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Coordina los movimientos de velocidad a través de carrara de relevos en cuatro esquinas para el desarrollo de su motricidad gruesa con el juego la carrera loca			





# JUEGO SENSITIVO Y AFECTIVO

## La memoria



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Mirar y recordar imágenes y objetos manejando la intuición y concentración con el juego la memoria para desarrollar los sentidos y motricidad gruesa

### Tiempo

20 a 30 minutos





## Material

- Pañuelo

## Proceso

- 1.- La maestra da indicaciones a los estudiantes
- 2.- Se hacen grupos de 3.
- 3.- Uno de ellos se venda los ojos.
- 4.- El juego consiste en tocar a uno de sus compañeros y recordar cómo va vestido, peinado, etc., y luego tocar al otro.
- 5.- Mientras, el primer compañero puede cambiarse algo (la camiseta, el peinado, quitarse o ponerse gafas)
- 6.- El de los ojos tapados debe averiguar el cambio en caso de que lo haya quitado.

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Despliega movimientos intuitivos en el juego sensitivo La Memoria para desarrollar la memoria, concentración y motricidad gruesa.			



# JUEGO SENSITIVO Y DESTREZA MOTRIZ

## Carrera de piñas



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Correr en grupo y cogidos de las manos hacia un punto determinado mediante el juego carrera de piñas para desarrollar la motricidad gruesa.

### Tiempo

20 a 30 minutos





## Material

- Sin material

## Proceso

- 1.- La maestra les indica a los niños a formarse grupos de 5 a 6 estudiantes de acuerdo al número.
- 2.- Cada grupo sentado en círculo, cogidos de las manos.
- 3.- A la señal, corren sin soltarse hasta un punto, dan la vuelta y se sientan en el lugar de salida.

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Reacciona y corre en grupo y cogido de las manos hacia un punto determinado mediante el juego carrera de piñas para desarrollar su motricidad gruesa.			





# JUEGO AFECTIVO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

## Amor y afecto



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

### Objetivo:

Ejecutar movimientos corporales fomentando el afecto, la relajación muscular, relacionar con sus compañeros maneras positivas de cariño mediante el juego Amor y Afecto para desarrollar la motricidad gruesa.

### Tiempo

20 a 30 minutos





## Material

- Colchonetas

## Proceso

1.- La maestra solicita que observen diferentes imágenes en las que aparecen personas mostrándose afecto y cariño (abrazándose, besándose, jugando...) la maestra anima a que comenten las diferentes situaciones y explicando lo importante que es mostrar cariño a los demás.

2.- A continuación, se forman parejas que compartirán la misma colchoneta o esterilla donde se realizará la relajación ya sea sentados o de pie.

3.- La maestra irá guiando la relajación favoreciendo el contacto entre los compañeros de una forma positiva, respetuosa y con afecto. Por ejemplo. Cerramos los ojos e intentamos tocar la cara del compañero, el cuello, tórax, abdomen, cintura, piernas...

4.- Los niños y niñas han de tener claro que no se puede hacer daño al compañero. Es importante que se cree un ambiente relajado, distendido y de confianza.

Finalmente, y una vez que ha acabado la relajación, los niños y niñas se sientan en círculo y el educador o educadora va realizando preguntas como:

- ¿se han sentido bien?
- ¿Les gustan que les cuiden?
- ¿Cómo se sintieron?
- ¿queréis volver a repetirlo?





## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
<b>Realiza movimientos fomentando el afecto, la relajación muscular y se relaciona con sus compañeros con maneras positivas de cariño mediante el juego Amor y Afecto para desarrollar su motricidad gruesa.</b>			







## JUEGO MOTOR Y SENSITIVO

**¡Corre que te mojas!**



Fuente: Aplicación del manual de Estrategias lúdicas “Jueguitos maravillosos”

**Objetivo:**

Correr con pasos cortos, medianos y largos en diferente velocidad mediante la realización del juego corre que te mojas para desarrollar la motricidad gruesa.

**Tiempo**

20 a 30 minutos





## Material

- Tizas de colores

## Proceso

- 1.- La maestra sale al patio con los niños y da las indicaciones correspondientes.
- 2.- Luego hace círculos en forma de charcos de agua
- 3.- La maestra les dice a los niños que se imaginen una fuerte lluvia y a la voz de la docente los niños deberán correr para no mojarse, además deberán saltar charcos grandes medianos y pequeños dibujados en el piso.

## Evaluación

Indicador	Adquirido	En Proceso	Iniciado
Se desplaza corriendo con pasos cortos, medianos y largos en diferente velocidad mediante la realización del juego corre que mojas para desarrollar la motricidad gruesa.			





## BIBLIOGRAFÍA

Aucouturier, L. Y. (2003). La Educacion Psicomotora.

Decrory, O. M. (2006). El Juego Educativo. Mexico: Editorial Alfaomega Tomo1.

Garcia, M. (2007). El Juego Didácticoactividades Lúdicas en La Enseñanza.

González, C. &. (1993). La Lectura. en Factores y Actividades que Enriquecen el Proceso Educativo (Pág. 234). Barcelona.

Head, H. (1985). La Conciencia Corporal "El Modelo Postural". En una Visión al Fenómeno Corporal (Págs. 289-308). Colombia.

Le Boulch, J. (1983). Desarrollo Psicomotor. En Desarrollo a los 6 Años (Págs. 76-82). Madrid.

Piaget, J. (2010). Clasificación de Los Juegos. Innov@.

