



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO
GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS
TRADICIONALES “JUGANDO SOY FELIZ”, PARA
DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA

AUTORA

ROSA INÉS ROJAS LOGROÑO

COAUTORA:

Mgs. MARTHA ÁVALOS

RIOBAMBA – ECUADOR

2015

Autor: Rosa Inés Rojas Logroño rosy7rojas@hotmail.com

. Teléfono: 0984196140

Coautora: Mgs. Martha Avalos. Teléfono 0995259902

Título original: Guía Metodológica de Juegos tradicionales Jugando soy feliz para desarrollar la motricidad gruesa.

Diseño de portada Rosa Inés Rojas Logroño
Revisor: Dr. Eduardo Montalvo
Fotografías: Rosa Inés Rojas Logroño
Depósito legal: 200

Editorial: Universidad Nacional de Chimborazo
Comité editorial
Máster: Angélica Urquizo
Máster: Eduardo Montalvo
Máster: Irma Granizo

PRIMERA EDICIÓN (mayo2015)

ISBN:

Queda prohibida, sin autorización escrita de los editores la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio.

IMPRESO EN ECUADOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
INSTITUTO DE POSGRADO
GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS
TRADICIONALES “JUGANDO SOY FELIZ”, PARA
DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA

AUTORA

ROSA INÉS ROJAS LOGROÑO

COAUTORA:

Mgs. MARTHA ÁVALOS

RIOBAMBA – ECUADOR

2015

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	1
AUTORÍA	2
ÍNDICE	4



PROPUESTA.....	5
PRESENTACIÓN	6
OBJETIVOS	8
FUNDAMENTACIÓN.....	9
CONTENIDOS	10
UNIDAD I	11
JUEGOS DE COMPETENCIA.....	12
Juego N° 1: Las canicas.....	13
Juego N° 2: Juegos de las tapas	15
Juego N° 3: El Ruidoso.....	17
Juego N° 4: Dibujo en equipo.....	19
Juego N° 5: El Silbato.....	21
Juego N° 6: Los globos	23
Juego N° 7: Corre, Corre	25
Juego N° 8: El Tesoro	27
Juego N° 9: Construyendo una torre.....	29
Juego N° 10: Llena la botella.....	31
Juego N° 11: Toma la cuerda.....	33
Juego N° 12: El Supermercado	35
Juego N° 13: Agarra las cintas.....	37
Juego N° 14: Las banderas.....	39
Juego N° 15: Ubica el bloque	41
Juego N° 16: El pañuelo	43
Juego N° 17: Futbol	45
UNIDAD II	48



JUEGOS GRUPALES	48
Juego N° 1: Juego con aros	49
Juego N° 2: Pelota caliente	51
Juego N° 3: Me imagino quien eres	53
Juego N° 4: La mascota de la sala.....	55
Juego N° 5: El tesoro escondido	57
Juego N° 6: Las marionetas	59
Juego N° 7: El dado loco	61
Juego N° 8: Reconoce mi risa.....	63
Juego N° 9: Mis pies	65
Juego N° 10: “Veo, veo”	67
Juego N° 11: La epidemia ¡corran!.....	69
UNIDAD III	71
JUEGOS DE RONDAS	71
Ronda N° 1: Ratón que te pilla el gato	73
Ronda N° 2: El patio de mi casa	75
Ronda N° 3: Dicen que los monos.....	77
Ronda N° 4: Corre el anillo	80
BIBLIOGRAFÍA	82

PROPUESTA

GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS TRADICIONALES “**JUGANDO SOY FELIZ**”, PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA.



PRESENTACIÓN

La Guía Metodológica denominada Juegos Tradicionales “Jugando Soy Feliz”, se ha elaborado con la finalidad e importancia que tiene en la educación, los niños de primer año donde se les debe ofrecer a los infantes amplias oportunidades de explorar, experimentar, imaginar, pensar y crear.

A través de los juegos tradicionales se han desarrollado actividades que están encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño, ya que los infantes a esta edad se encuentran repletos de energía siendo inagotables, poseen deseos de aprender por sí mismos y experimentar muchas cosas, ya que en esta edad se puede influenciar de cierta manera en su autoestima y valores para el respeto mutuo y a sus amigos, donde conocerán más del cuerpo e imaginación, identidad con ello la participación en prácticas socioculturales, despertando su interés y curiosidad. El papel del docente se basa en guiar y ayudar a cada niño de acuerdo a sus necesidades.

Pero es necesario tomar en cuenta que a esta edad los niños son individuos inestables emocionalmente, pasan de la risa al llanto con mayor facilidad, una vez que denotan interés por alguna actividad hasta que se aburren. Por lo tanto se han desarrollado varias actividades innovadoras de tal forma que aportan con la preparación física y mental para su proceso de aprendizaje, porque cada uno de ellos se encuentra en caminados a motivar activamente a mejorar la motricidad gruesa de los niños.

El juego es la actividad más pura y espiritual del hombre en cualquier etapa. El juego se constituye la actividad más libre en los seres humanos e importante a cualquier edad no solo en la infancia por que ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida siendo una actividad propia de todo ser humano ya que nadie lo está obligando a realizarlo, es espontánea y quien lo realiza con gusto por que se encuentra satisfaciendo una de sus necesidades naturales y lo hace para sentirse bien consigo mismo.



Es necesario destacar que esta propuesta es una guía de orientación para maestros, alumnos y padres de familia, para que juntos puedan trabajar, compartir y buscar vías alternas que permitan una mayor y mejor comunicación con la escuela, de manera que la colaboración que presten a sus hijos en la realización de los juegos tradicionales, que la comunidad piense que su labor es formar los futuros dirigentes que conduzcan con responsabilidad y autonomía en la labor de dirección.



OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Aplicar la guía de juegos “Jugando soy feliz” para desarrollar la motricidad gruesa, promoviendo la adquisición continua de habilidades motoras que permitan un adecuado desenvolvimiento en el entorno.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ejecutar ejercicios lúdicos de juegos de competencia para facilitar la integración de los niños y niñas mediante actividades libres de victorias o derrotas.
- Desarrollar juegos grupales que permitan establecer consignas de respeto y acatamiento de roles y reglas para un correcto desempeño de la actividad realizada.
- Aplicar juegos de ronda infantil que promuevan la actividad musical y rítmica para desarrollar el esquema corporal basada en la individualidad del niño.



FUNDAMENTACIÓN

Desde la perspectiva constructivista se ha considerado que el juego es “una actividad orientada por sí misma en el sentido adecuado para el desarrollo del niño y deseado por el educador”.

Esta perspectiva es la que asumen las instituciones de Educación Básica. En este documento, el sentido de los aprendizajes en Pre-primaria supone “alentar el juego como contenido cultural de valor, incentivando su presencia en las actividades cotidianas Vidal, J. A. (2002).

Para lograrlo se dan algunas precisiones orientadas a provocar la aparición de diversos tipos de juego (simbólicos o dramáticos, tradicionales, propios del lugar, de construcción, matemáticos, del lenguaje y otros) y que se reconozcan las posibilidades expresivas que el niño tiene a partir de la participación en juegos corporales y dramáticos.

Al jugar, los niños aprenden un modo de vincularse y expresen con otros. La experiencia del jugar apunta al desarrollo de saberes sensibles que escapan a la razón y hacen al ser humano.

Para el niño pequeño, el juego es un mediador cultural que le permite elevarse desde la dictadura de lo presente (aquí y ahora) a la libertad de lo representado. Es decir, le permite no sólo acercarse a la realidad inmediata presente, sino también “dar sentido” a lo pasado y lo futuro Lavega, P. (2003).

Con esto, puede encontrar modos diversos de orientar, planificar y ampliar su vida cotidiana. La experiencia que abre el jugar y específicamente el jugar con otros es una experiencia sensiblemente diferente de otras experiencias a las que el niño se enfrenta. Del mismo modo que la experiencia artística (musical, literaria, plástica y otras) no puede ser reemplazada por otro tipo de experiencias, el juego como forma de aprehender el mundo tampoco puede ser reemplazado Ziperovich, P. (2005).

CONTENIDOS

UNIDAD I	UNIDAD II	UNIDAD III
Juegos de competencia	Juegos grupales	Juegos de rondas
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Las canicas ➤ Juegos de la tapas ➤ El ruidoso ➤ Dibujo en equipo ➤ El silbato ➤ Los globos ➤ Corre! Corre! ➤ El tesoro ➤ Construyendo una torre ➤ Llena la botella ➤ Toma la cuerda ➤ El supermercado ➤ Agarrar la cintas ➤ La banderas ➤ Ubica el bloque ➤ El pañuelo ➤ El Fútbol 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego con aros ➤ La pelota caliente ➤ Me imagino quien eres ➤ Nombre de la mascota de la sala ➤ El tesoro escondido ➤ Las marionetas ➤ El dado loco ➤ Reconoce mi risa ➤ Mis pies ➤ Veo – veo ➤ La epidemia ¡corran! 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ratón que te pilla el gato ➤ El patio de mi casa ➤ Dicen que los m ➤ Corre el anillo

UNIDAD I

CONTENIDOS

- Las canicas
- Juegos de la tapas
- El ruidoso
- Dibujo en equipo
- El silbato
- Los globos
- Corre! Corre!
- El tesoro
- Construyendo una torre
- Llena la botella
- Toma la cuerda
- El supermercado
- Agarrar la cintas
- La banderas
- Ubica el bloque
- El pañuelo
- El Futbol

JUEGOS DE COMPETENCIA

En el deporte participativo además de los valores educativos que reúne el juego se ponen en práctica otros como: sacrificio, auto-superación, constancia así como los que se derivan de los postulados del juego limpio y lo deportivo, que vienen a completar la labor educativa y formadora inherente en los juegos.

Tanto el juego como el deporte desarrollan habilidades y destrezas motrices, poseen un gran poder motivador, favorecen una evolución adecuada y equilibrada de las cualidades físicas del individuo, ponen en marcha numerosas situaciones de aprendizaje donde interactúan gran variedad de actitudes, valores y normas.

Si bien el juego conlleva, a través de su carácter lúdico, una gran motivación intrínseca en el niño o la niña, propicia variados tipos de agrupamientos y su fácil práctica con normas sencillas se adapta a las características de nuestros alumnos, también es cierto que en muchos casos no aportan la cantidad de trabajo o la intensidad de esfuerzo para su desarrollo físico y orgánico.

Los juegos recreativos ayudan al desarrollo de las cualidades físicas reflejadas en el mejoramiento de la salud y la preparación física general, su práctica en colectivo nos permite una sana rivalidad y cumplimiento de reglas creadas por los propios juegos.

JUEGO: N° 1

NOMBRE: Las canicas

OBJETIVO: Desarrollar el movimiento controlado en función de la organización espacial.

MATERIAL:

Canicas.

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Velocidad- continuidad de movimiento
- ✓ Tonicidad en los dedos
- ✓ Marcha: Rápida - lenta

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Se hace un agujero en la tierra de unos diez centímetros de diámetro y unos siete u ocho de profundidad, llamado 'gua'.
- ✓ Tras marcar la línea de tirada a una distancia prudencial del 'gua', las/los participantes tratan de colar sus canicas en el mismo.



- ✓ La persona que consigue introducir la canica es la que comienza el juego, si nadie lo logra, dará comienzo la que se haya aproximado en mayor medida.
- ✓ Entonces, se miden dos palmos y medio desde el ‘gua’, la canica se sitúa entre el dedo índice y el pulgar, y tras apuntar a la canica de la persona contraria, se lanza.
- ✓ Si golpea a la otra canica, debe tratar de volver a introducir la suya propia en el ‘gua’.
- ✓ En el caso de que fallara, uno de los contrarios lanzaría su canica tratando de golpearla, y si tuviera éxito debería también introducir la suya propia en el ‘gua’.

EVALUACIÓN

Indicador Parámetro	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Responde con agilidad- velocidad			
Ejecuta actividades con certeza			
Realiza la sugerencia de movimiento			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO: N° 2

NOMBRE: Juegos de las tapas

OBJETIVO: Desarrollar el equilibrio mediante el juego de las tapas.

MATERIAL:

Tapas

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Corra sin tropiezo
- ✓ Mantener el espacio delimitado

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Se traza un circuito sobre la arena o se marca en el suelo con tiza.
- ✓ Lo importante es que no falten las curvas, los estrechamientos, los saltos y las rectas.

- ✓ Las jugadoras y los jugadores sitúan sus tapas en la línea de salida y se tiene un lanzamiento por turno.
- ✓ El que la tapa salga del circuito supone el volver al punto donde se estaba antes de tirar.
- ✓ Puede ocurrir que una tapa eche fuera a otra, lo que supone la pérdida del turno para que el jugador/ra expulsado/a del circuito.
- ✓ Gana quien llegue primero a la línea de meta.

EVALUACIÓN

Indicador	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Parámetro			
Tener buena habilidad con los pies			
Ocupar el espacio asignado			
Mantiene la coordinación			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 3

NOMBRE: El Ruidoso

OBJETIVO: Generar confianza en los movimientos eliminando momentáneamente el sentido de la visión.

MATERIALES:

Pañuelos

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- Fomenta el equilibrio
- Coordinación
- Mejora la flexibilidad

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Formar un círculo con los niños
- ✓ Todos los niños con los ojos vendados, menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás



- ✓ Al primero que lo hace, pasa hacer el papel del "ruidoso".
- ✓ El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos.
- ✓ Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

EVALUACIÓN

Indicador	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Parámetro			
Se mueve con facilidad			
Escucha sonidos para guiarse			
Posee confianza en sí mismo para ejecutar movimientos sugeridos			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 4

NOMBRE: Dibujo en equipo

OBJETIVO: Incrementar la capacidad estática para elaborar dibujos

MATERIALES:

Un lápiz de color, crayón, marcador por equipo pliegos de papel para cada equipo, dos caballetes.

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- Desarrollar coordinadamente el movimiento de la mano
- Mantener la misma posición al colorear

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide
Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Se forma equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo).

- ✓ Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un marcador o lápiz.
- ✓ Frente a cada equipo, en la pizarra se coloca un pliego de papel u hoja grande.
- ✓ El juego comienza cuando el maestro nombra un tema, por ejemplo "las frutas", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz, marcador o crayón en la mano, comienza a colorear sobre el tema nombrado, en este caso "las frutas,
- ✓ Luego el animador grita "ya" y los que estaban coloreando corren a entregar el marcador al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar coloreando.

El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor coloreó sobre el tema nombrado

EVALUACIÓN

Indicador	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Parámetro Colorear manteniendo una secuencia			
Coordina movimientos para trabajar con los demás			
Conserva la postura para realizar la actividad			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 5

Nombre: El Silbato

OBJETIVO: Incrementar la capacidad de movimiento al escuchar el sonido del silbato.

MATERIALES:

UN Silbato, un pañuelo.

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- Desarrolla la habilidad motora
- Mejora la orientación espacial
- Percepción corporal

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide
Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura.
- ✓ Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.



- ✓ Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado.

Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

EVALUACIÓN

Indicadores Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Realiza la actividad sin dificultad			
Presta atención al sonido para ejecutar una respuesta motora			
Mantiene direccionalidad en el movimiento			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 6

NOMBRE: Los globos

OBJETIVO: Mejorar la agilidad y la coordinación motora de los niños/as globos

MATERIALES:

Globos de colores

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Desarrolla el equilibrio corporal
- ✓ Mejora la coordinación motora
- ✓ Incrementa el esquema corporal

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide

Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Formar parejas
- ✓ Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. de altura desde el piso.
- ✓ El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo.
- ✓ Al participante que le revientan el globo queda eliminado

EVALUACIÓN

Indicadores Parámetros	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Participa con el grupo			
Revienta globos con facilidad			
Mantiene el equilibrio del cuerpo			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 7

NOMBRE: Corre, Corre

OBJETIVO: Fortalecer la actividad de trote, marcha y carrera.

MATERIALES:

Talento humano.

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Coordinación de movimientos grueso
- ✓ Mantiene la marcha
- ✓ Realiza variantes en el ritmo de marcha, trote y carrera

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide
Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

PROCESO DIDÁCTICO

- ✓ Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado.
- ✓ El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno



- ✓ A la indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo
- ✓ Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno.
- ✓ Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

EVALUACIÓN

Indicadores Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Corre con facilidad			
Trota y marcha coordinadamente			
Coordina movimientos con el resto del grupo			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO: N° 8

NOMBRE: El Tesoro

OBJETIVO: Coordinar el juego en equipo para llegar a obtener una ficha afianzando la destreza motora.

MATERIALES:

Una bolsa con cosas pequeñas, fichas, monedas. que serán el tesoro.

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Coordinación motora
- ✓ Domina movimientos
- ✓ Desarrolla habilidades de intercomunicación

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide
Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño.

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Los equipos atacantes usarán un pañuelo entallado atrás en el pantalón.
- ✓ Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida.
- ✓ Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida.



- ✓ Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida.
- ✓ Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que está encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes.
- ✓ Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir
- ✓ Debe existir un círculo alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores.

El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 pto por ficha y 5 pts por vida).

EVALUACIÓN

Indicadores Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Coordina con el grupo			
Sigue reglas del juego			
Se esfuerza por obtener la ficha			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 9

NOMBRE: Construyendo una torre

OBJETIVO: Fortalecer el equilibrio construyendo la torre humana para desarrollar la motricidad gruesa.

MATERIALES:

Talento humano

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Mejorar la coordinación
- ✓ Mantener el equilibrio
- ✓ Desarrolla la cooperación

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide
Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ El maestro pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa".
- ✓ Después de unos minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas.



- ✓ Después pedir a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.

EVALUACIÓN

Indicadores	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Parámetro			
Elabora la torre rápidamente			
Coordina movimientos para construir una torre			
Mantiene el equilibrio al construir la torre			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 10

NOMBRE: Llena la botella

OBJETIVO: Fomentar el juego en equipo mediante la cooperación y la coordinación de movimientos y desplazamientos.

MATERIALES:

Botellas, agua, vasos.

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Control motor
- ✓ Equilibrio dinámico y estático
- ✓ Coordinación corporal

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide
Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Hay tantas botellas como el número de participantes de cada grupo.
- ✓ Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad.
- ✓ Cada botella estará ubicado de su equipo unos 10 metros.

- ✓ Los grupos dispondrán de algún recipiente con agua para poder ir a llenar la boca.
- ✓ Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua.
- ✓ Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo.
- ✓ En cuanto ha llegado a donde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo.

Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

EVALUACIÓN

Indicadores Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Coordina sus movimientos			
Mantiene el agua en la boca			
Llena la botella manteniendo movimientos coordinados en su cuerpo			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 11

NOMBRE: Toma la cuerda

OBJETIVO: Estimular el dominio corporal mediante el desarrollo de actitudes que permitan una relación armónica en el grupo.

MATERIALES:

Talento Humano

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Mejora la agilidad
- ✓ Desarrolla la noción espacial
- ✓ Fortalece la noción temporal

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide

Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ En el suelo se coloca tantas cuerdas como número de participantes menos uno.
- ✓ Todos corren entre las cuerdas y a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga.



- ✓ Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar.
- ✓ Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el maestro a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.

EVALUACIÓN

Indicadores Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Presta atención			
Se mueve con facilidad			
Coordina movimiento y acción			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 12

NOMBRE: El supermercado

OBJETIVO: Coordinar movimientos corporales para conservar la posición en la silla.

MATERIALES:

Sillas, frutas, legumbres, verduras.

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Mejora los movimientos corporales
- ✓ Desarrolla la lateralidad
- ✓ Fortalece la atención

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide

Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

PROCESO DIDÁCTICO

- ✓ Se sientan todos en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía,
- ✓ Luego a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado como por ejemplo: uno es LATA DE TOMATES, el otro PEREJIL, el otro DETERGENTE, etc.
- ✓ El maestro comienza a contar una historia (que tenga algún sentido y sea graciosa, obviamente) y a medida que nombra algún elemento del supermercado

que figura entre los que posee alguno de los niños, el niño nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda.

- ✓ Si no lo hace pierde un punto.
- ✓ Después el docente, mientras cuenta la historia, dice la palabra SUPERMERCADO, TODOS deben cambiar de lugar.

EVALUACIÓN

Indicadores Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Coordina movimientos			
Responde con agilidad			
Mantiene su posición			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 13

NOMBRE: Agarra las cintas

OBJETIVO: Desarrollar movimientos coordinados y continuos en grupo.

MATERIALES:

Cintas de colores.

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Habilidad motora
- ✓ Coordinación de lateralidad
- ✓ Afianza la dinámica global y equilibrio

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide
Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Formar tres equipos, cada niño se coloca una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura (colgando de los pantalones, cinturón).
- ✓ El juego consiste en sacar las cintas a los demás. Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia.
- ✓ El niño que se queda sin cinta queda fuera del juego hasta que uno del mismo equipo recupere la cinta y pueda llevársela, quien no tiene cinta quedará en un lugar llamado “el calabozo”.



El juego termina cuando un equipo queda sin cintas y los ganadores cuentan cuantas cintas tienen cada uno

EVALUACIÓN

Indicadores Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Coordina movimientos en grupo			
Se mueve continuamente			
Trabaja en equipo			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 14

NOMBRE: Las banderas

OBJETIVO: Incrementar la respuesta motora mediante la coordinación temporo – espacial.

MATERIALES:

Banderas

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Coordinación motora
- ✓ Desarrolla las nociones temporales
- ✓ Mejora el esquema espacial

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide

Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Dividir a los participantes en dos equipos y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos.
- ✓ Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo.

- ✓ El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera.

A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando el pañuelo que llevan colgando de la cintura, quien es atrapado queda afuera.

EVALUACIÓN

Indicadores	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Parámetro			
Se mueve con facilidad			
Coordina con el grupo			
Reconoce el espacio en el cual debe desenvolverse			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 15

NOMBRE: Ubica el bloque

OBJETIVO: Fortalecer la coordinación viso- manual a través del juego del bloque.

MATERIALES:

Bloques plásticos, recipientes, cuerdas.

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Fortalece la atención
- ✓ Desarrolla la noción espacial
- ✓ Afianza la habilidad motora

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide
Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Se atan las 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de X.
- ✓ Se ata el pedazo de cuerda fina en el centro de la X con el bloque de plástico en la punta.
- ✓ Se colocan 4 recipientes en X a los lados del centro.



- ✓ Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego.

Gana el primero que logre colocar el bloque dentro de su recipiente.

EVALUACIÓN

Indicadores Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Coordina el movimiento			
Relaciona la acción con la orden			
Concreta la acción con agilidad			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 16

NOMBRE: El pañuelo

OBJETIVO: Afianzar los movimientos de lateralidad en relación a la orden indicada.

MATERIALES:

Un Pañuelo

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Agilidad motora
- ✓ Mejora la lateralidad
- ✓ Desarrolla el nivel social y afectivo

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide

Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO:

- ✓ Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, colocar cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros o más distancia de la misma, ubicar un pañuelo sobre la línea de manera que sobresalgan las puntas del mismo a ambos lados. Se le asigna un número a cada uno de los participantes de

cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ;

- ✓ El docente estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los números "uno" de los dos equipos y trataran de agarrar el pañuelo y llevárselo
- ✓ El jugador del equipo contrario, el que no alcance a agarrar el pañuelo, correrá tras del que sí lo agarró y si lo toca antes que llegue a donde su equipo pierde

Si los jugadores se paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie después de la línea o pisa la línea pierde, si uno de los jugadores toca al otro antes que el toque la pañoleta, pierde.

EVALUACIÓN

Indicadores Parámetro	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Domina los movimientos			
Reconoce izquierda-derecha			
Coordina con el grupo			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 17

NOMBRE: Futbol

OBJETIVO: Organizar grupalmente movimientos gruesos coordinados para ejecutar un partido entre equipos.

MATERIALES:

Balón de futbol

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Mejora la lateralidad
- ✓ Desarrolla la capacidad espacial

Fuente: Niños del 1er. Año de Educación Básica de la escuela Gonzalo Zaldumbide
Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Se juega igual que el fútbol, con la variante de que cada vez que tienes que cobrar algo como: lateral, gol, etc., se debe hacer una pregunta sobre temas que se hayan desarrollado en el año al equipo que cobraste a favor si contesta mal, lo cobrado será para el equipo contrario.
- ✓ Es una buena forma de evaluar sin que los chicos se den cuenta y mantener siempre presente los conocimientos.

EVALUACIÓN

Indicadores Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Coordina el pie con la vista			
Trabaja en grupo			
Comprende reglas del juego			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGOS GRUPALES

Son actividades sociales, mediante la aceptación, cooperación e integración que proporciona alegría placer gozo y satisfacción de los movimientos corporales que diseñan actividades lúdicas a través de los juegos grupales con una visión socio- cultural para mantener el equilibrio y desarrollar las nociones témporo -espaciales, en referencia a su conciencia corporal como fase de la motricidad gruesa.

Este también será el primer paso para enseñar a los niños la manera de funcionar juntos como un grupo. El cantar una canción o jugar a algo sencillo que los niños empiecen a aprender a conocerse por los nombres de cada uno.

Importancia

Se desarrollan estrategias de aceptación e incorporación de valores como la cooperación la solidaridad el sentido de igualdad o el trabajo en grupo.

El juego tiene profunda relación con el desarrollo de actitudes y capacidades intelectuales como también con el desarrollo de estados emocionales equilibrados libres y felices.

UNIDAD II

JUEGOS GRUPALES

CONTENIDOS

- Juego con aros
- Pelota caliente
- Me imagino quien eres
- Nombre de la mascota de la sala
- El tesoro escondido
- Las marionetas
- El dado loco
- Reconoce mi risa
- Mis pies
- Veo – veo
- La epidemia ¡corran!

JUEGO N° 1

NOMBRE: Juego con aros

OBJETIVO: Realizar varios movimientos a diferentes velocidades mediante la manipulación de los aros lograr que los niños cooperen entre sí y se comuniquen.

MATERIALES

- ✓ Aros

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Desarrolla el esquema corporal
- ✓ Fortalece el equilibrio
- ✓ Mejora las nociones temporo-espacial

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ El juego consiste en colocar a los niños por parejas y entregar a cada integrante de la pareja un aro.
- ✓ Este podrá ser utilizado como los niños deseen, dando rienda suelta a la creatividad, juego libre e imaginación.

EVALUACIÓN

Indicador Parámetro	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Trabaja en grupo			
Coordina los movimientos con el aro			
Realiza movimientos libres			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 2

NOMBRE: Pelota caliente

OBJETIVO: Ayudar a que se inicie un conocimiento grupal y se interactúe entre sí

MATERIALES

- ✓ Pelota u otro objeto

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Habilidad motora
- ✓ Coordinación viso-manual
- ✓ Interactúa con los demás

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ El juego consiste en ir pasando o lanzando una pelota o cualquier objeto que no lastima entre compañeros (sentados en ronda).



- ✓ Como la pelota “está caliente y quema” el pase debe hacerse lo más rápido posible.
- ✓ Mientras van pasando el objeto, cada uno deberá decir su nombre.

EVALUACIÓN

Indicador Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Observa con atención			
Pasa correctamente la pelota			
Mueve rápidamente sus manos			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 3

NOMBRE: Me imagino quien eres

OBJETIVO: Reconocer el esquema corporal de los compañeros que se desarrolla en grupo.

MATERIAL:

- ✓ Un pañuelo

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Desarrolla la audición
- ✓ Mejora la concentración
- ✓ Fortalece la comunicación

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Todos los niños deberán estar sentados en ronda y el/la docente deberá vendar los ojos de un compañero.

- ✓ Una vez que lo acompaña a dar vueltas por la ronda, se para delante de otro compañero y éste tendrá que adivinar quién es, ayudándose a través de pistas (cómo viste el niño, qué gustos tiene, la voz que tiene, cómo es su pelo al tacto, etc.).

EVALUACIÓN

Indicador	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Parámetro			
Escucha a los demás			
Reconoce las características físicas-corporales de sus compañeros			
Se socializa con el grupo			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 4

NOMBRE: La mascota de la sala

OBJETIVO: Crear una historieta en la que participen todos los niños mejorando la comunicación para desarrollar su imaginación.

MATERIALES

- ✓ Títere
- ✓ Peluche

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Fortalece la imaginación
- ✓ Mejora el movimiento de la mano
- ✓ Desarrolla la comunicación

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ A partir de un peluche o títere se pueden realizar muchas actividades de integración.

- ✓ Se le puede poner un nombre entre todos, favoreciendo la participación y comunicación, interactuar con la mascota en grupos pequeños, inventar una historia en donde participe la mascota y todos los niños de la sala, jugar al juego de las diferencias en donde el personaje principal sea la mascota de la sala, prestar la mascota a un niño para que pase por las mesas a acariciar cabezas (a la hora del descanso), etc.

EVALUACIÓN

Indicador	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Parámetro Crea la historieta			
Habla con facilidad			
Fomenta la socialización			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 5

NOMBRE: El tesoro escondido

OBJETIVO: Coordinar movimientos continuos y de manera grupal para descubrir pistas y encontrar el tesoro

MATERIALES

- ✓ Tubos de papel higiénico
- ✓ Objetos de tesoro

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Desarrolla la atención
- ✓ Coordina con el grupo
- ✓ Fortalece la visión

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Con rollos de papel higiénico se podrán realizar largavistas que sirvan para observar muy bien el Jardín antes de buscar el tesoro.
- ✓ Luego, la docente puede colocar pistas dentro del aula o dispersas por toda la institución.
- ✓ El objetivo del juego es encontrar el tesoro guiándose de pistas y ayudándose entre compañeros.
- ✓

EVALUACIÓN

Indicador Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Trabaja con el grupo			
Observa detenidamente			
Sigue instrucciones			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 6

NOMBRE: Las marionetas

OBJETIVO: Trabajar entre compañero empleando el cuerpo humano para ejecutar diversos movimientos.

MATERIALES:

Talento Humano

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Movimiento del cuerpo
- ✓ Mejorar el esquema corporal
- ✓ Fortalecer la lateralidad

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ El grupo se dividen en parejas

- ✓ Se les explicara que uno de los dos va hacer un muñeco de trapo y que se tiene que acostar, mientras su compañero irá levantando a su marioneta de la manera que quiera, hasta lograr levantarlo
- ✓ Después le dará órdenes que la marioneta deberá hacer.
- ✓ Así seguirá cada pareja, hasta que todos hayan realizado el ejercicio.

EVALUACIÓN

Indicador Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Mueve el cuerpo con facilidad			
Escucha y sigue instrucciones			
Trabaja en parejas			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 7

NOMBRE: El dado loco

OBJETIVO: Reconocer los colores, controlar el espacio exterior y motivar la colaboración entre compañeros.

MATERIALES

- ✓ Tizas de colores
- ✓ Cajas grandes forradas de colores

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Desarrollan la motricidad
- ✓ Mejoran la visión
- ✓ Desarrolla la noción temporo-espacial

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Se marca en el espacio físico cuatro cuadrados en los extremos de éste y un cuadrado central.

- ✓ La educadora forma cinco grupos de igual cantidad de niños y niñas, los cuales tienen un color y un refugio al que deben correr.
- ✓ Todos los niños y niñas deben estar en el cuadrado central atentos a la caída del dado.
- ✓ La educadora arroja el dado y según el color que quede el dado, los niños y niñas corren a su refugio; quedando en el centro los del color del dado, quienes serán los encargados de arrojar el dado la siguiente vez. Se suman puntos al equipo que llega primero.
- ✓ Variantes: Lo importante es que lo realicen varias veces para el desarrollo de la polivalencia motriz.

EVALUACIÓN

Indicador	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Parámetro			
Observa con atención			
Corre con facilidad			
Llega al punto indicado			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 8

NOMBRE: Reconoce mi risa

OBJETIVO: Identificar las risas de los compañeros por su timbre de voz, discriminando auditivamente.

Que se busquen similitudes y diferencias entre la duración, tono, estilo, fuerza de la risa de los niños y niñas.

MATERIALES

- ✓ Un pañuelo

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Mejora la audición
- ✓ Desarrolla la concentración
- ✓ Fortalece la comunicación

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Los niños y niñas se ubiquen en ronda
- ✓ En el medio se sienta uno y se le tapan los ojos con un pañuelo

- ✓ La educadora en silencio señala a cualquier compañero/a que se empieza a reír a carcajadas y de esta forma el niño o niña que está en el medio adivina el nombre de su compañero o compañera que se ríe.
- ✓ Luego se cambia el lugar por el nombre del niño o niña que se ha reído.

EVALUACIÓN

Indicador Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Escucha detenidamente			
Identifica con facilidad			
Socializa con el grupo			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 9

NOMBRE: Mis pies

OBJETIVO: Lograr observar, distinguir, explorar y comprobar forma, textura, temperatura y movimientos de pie propios y del otro.

Lograr variedad de movimientos y el reconocimiento de similitudes y diferencias con sus compañeros

MATERIALES

- ✓ Música infantil
- ✓ Radio

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Fortalece la atención
- ✓ Mejora el movimiento del cuerpo
- ✓ Afianza la relación interpersonal

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Los niños y niñas se agrupan en tríos,
- ✓ Luego se sacan el calzado y sus calcetines y los dejan a un lado.

- ✓ Cada niño y niña mira y reconoce sus pies y piernas, luego toca partes duras, huesos y músculos, pies y textura, temperatura y tamaño;
- ✓ Realizan lo mismo con sus compañeros de trío.
- ✓ Todos cuentan que lugares o cosas pisaron con sus pies durante el día.
- ✓ Después hacen un encuentro de los seis pies, acostados decúbito dorsal con los pies y piernas hacia arriba, moviéndolos al compás de una canción.

EVALUACIÓN

Indicador Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Observa con atención			
Toca los pies suyos y de los demás			
Mueve su cuerpo para el ejercicio			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 10

NOMBRE: “Veo, veo”

OBJETIVO: Relacionar características de los materiales por sus semejanzas y diferencias.

MATERIALES

- ✓ Objetos de aula

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Fortalece la visión
- ✓ Mejora la audición
- ✓ Desarrolla la comunicación

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Un estudiante hará el papel del monitor dice al grupo: "veo...veo"
- ✓ El grupo contesta: ¿Qué ves?

- ✓ El monitor: " veo una cosa"
- ✓ El grupo: ¿De qué color?
- ✓ El monitor: Azul...
- ✓ Los niños y niñas, por turno, van nombrando algún objeto de ese color, que se encuentre dentro de la sala. No puede ser nombrado dos veces el mismo objeto.
- ✓ Variantes: El juego puede variar cambiando los colores por formas.

Ejemplo: cosas redondas, cuadradas, alargadas. Etc.

EVALUACIÓN

Indicador	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Parámetro			
Escucha con atención			
Identifica forma colores, tamaños			
Habla con facilidad			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

JUEGO N° 11

NOMBRE: La epidemia ¡corran!

OBJETIVO: Lograr un trabajo en equipo, mejorando y perfeccionando las habilidades motoras gruesas.

MATERIALES

- ✓ 4 colchones

DESTREZAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

- ✓ Domina movimientos
- ✓ Fortalece la lateralidad
- ✓ Mejora flexibilidad

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DEL JUEGO

- ✓ Se colocan las colchonetas en cada esquina del patio, estas serán "Los Hospitales".
- ✓ Se designa a uno o dos jugadores (as) que será (án) "La Epidemia" y el resto de los participantes dispuestos por todo el espacio.



- ✓ El juego consiste en que, La epidemia debe contagiar a todos los jugadores
- ✓ Se contagian solo con el hecho de ser tocados
- ✓ Cada jugador contagiado debe caer al suelo
- ✓ Los participantes contagiados pueden ser liberados por dos jugadores (que no han sido tocados) llamados "Ambulancia" quienes los transportan: uno desde los brazos y el otro toma sus piernas para llevarlos al hospital más cercano donde quedan liberados de la epidemia y pueden continuar jugando
- ✓ La epidemia puede, o no, contagiar a las ambulancias.

El juego finaliza cuando todos los participantes han sido contagiados

EVALUACIÓN

Indicador Parámetro	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Sigue instrucciones			
Corre con agilidad			
Salva a sus compañeros			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

UNIDAD III

Juegos de rondas

CONTENIDOS

- Ratón que te pilla el gato
 - El patio de mi casa
 - Dicen que los monos
 - Corre el anillo

Juegos de Ronda

La ronda es un tipo de juego que combina varias dimensiones, especialmente canto, teatro, y danza.

Generalmente se usan casi con exclusividad para infantes, pero son aplicables a todas las edades, por su puesto con un contenido y movimiento apto para cada segmento poblacional.

También las Rondas Infantiles son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. En su mayoría han sido originarias de España y se han extendido por Latinoamérica.

Normalmente, cuando hay niños que juegan a rondas hay bullicio y algarabía y bulle la alegría del grupo con ingenuidad e inocencia.

La ronda es una composición vocal corta en la que dos o más voces cantan la misma melodía en el mismo tono (y puede continuar repitiéndose indefinidamente hasta que los cantantes decidan concluir), pero en la que cada voz comienza a cantar una serie de tiempos después de la anterior, de modo que la melodía se imita a sí misma de forma similar al canon.

Es una de las formas musicales más fáciles del canto, ya que basta con que todas las partes aprendan una única línea de melodía. Esta forma musical forma parte de la música tradicional popular de muchos países.

RONDA N° 1

NOMBRE: Ratón que te pilla el gato

OBJETIVO: Desarrollar el lenguaje corporal mediante la realización de la ronda infantil.

MATERIALES:

Máscaras de ratón y gato.

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DE LA RONDA

- ✓ Se eligen el "ratón" y el "gato". El resto se cogen de las manos y forman un círculo.

- ✓ El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores.
- ✓ Después entra el gato y dice: "¿por dónde salió el ratón?". Los del círculo contestan "por la puerta" y señalan el lugar.
- ✓ Por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa.
- ✓ Los demás cantan la canción

Canción

Ratón que te pilla el gato,

ratón que te va a pillar,

Si no te pilla esta noche,

mañana te ha de pillar.

Si el gato pilla al ratón, se cambian los papeles entre ellos.

Variante:

Para que el gato y el ratón no se cansen mucho, estos pueden dejar su puesto a otro compañero, siempre que se pongan delante de alguno de los del corro y diga "gato" o "ratón" fuerte para que todos lo escuchen.

EVALUACIÓN

Indicador Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Sigue instrucciones			
Salta con agilidad			
Coopera con el grupo			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

RONDA N° 2

NOMBRE: El patio de mi casa

OBJETIVO: Desarrollar la expresión oral y corporal mediante la rima de la canción para alcanzar un mejor desenvolvimiento corporal

MATERIALES: Talento Humano.

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DE LA RONDA

- ✓ Los jugadores, con las manos unidas y formando un corro, irán girando y haciendo gestos y movimientos cantando la letra de la canción.
- ✓ Cuando cantan "¡Agáchate, y vuélvete a agachar!" se agachan dos veces seguidas.

Canción:

El patio de mi casa

El patio de mi casa
es particular,
cuando llueve se moja
Como los demás.
¡Agáchate!
¡Y vuélvete a agachar!
¡Que los agachaditos,
no saben bailar.
H,I,J,K,
L,M,N,A,
que si tú no me quieres
otro niño me querrá.

EVALUACIÓN

Indicador Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Coopera para hacer la ronda			
Realiza la actividad			
Canta			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

RONDA N° 3

NOMBRE: Dicen que los monos

OBJETIVO: Utilizar el lenguaje gestual mediante emociones y expresiones corporales logrando un buen desarrollo motor.

MATERIALES:
Máscaras

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DE LA RONDA

- ✓ Organizar una ronda con los niños
- ✓ La maestra/o cantará la canción
- ✓ Mientras canta realizará la mímica de acuerdo a la canción
- ✓ Luego los niños imitaran a la maestra
- ✓ El ejercicio se repetirá varias veces



✓ Después ellos realizaran la actividad solos

CANCIÓN

Dicen que los monos, no se ponen sombrero,

Por qué los monos chicos,

Los tiran por el suelo

Qué bien que le viene que bien que le va,

Viva la alegría ja, ja, ja.....

Dicen que los monos, no usan corbata,

Por qué los monos chicos

Los halan por las patas.

Qué bien que le viene que bien que le va,

Viva la alegría ja, ja,.....

Dicen que los monos no toman coca-cola

Por qué los monos chicos,

Los tiran de la cola....

Qué bien que le viene que bien que le va,

Viva la alegría ja, ja, ja.....

No usan camisa

Se mueren de la risa

No comen mantequilla

Los cogen a cosquillas.

No toman chocolate

Los baten y los baten.

EVALUACIÓN

Indicador Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Escucha la letra de la ronda			
Repite varias veces			
Canta solos la ronda			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

RONDA N° 4

NOMBRE: Corre el anillo

OBJETIVO: Desarrollar la expresión corporal al ritmo de la canción para fortalecer la coordinación motora

MATERIAL:

Anillo u otro objeto

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Gonzalo Zaldumbide"
Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

DESARROLLO DE LA RONDA

- ✓ Los niños se sientan con las palmas juntas. Un niño lleva entre ambas manos un anillo que va pasando entre los que están sentados. De pronto, se lo entrega a uno mientras va cantando:

Canción



“Corre el anillo/por un portillo
 pasó un chiquillo/comiendo huesillos
 a todos les dio/menos a mi
 e-cha-pren-da. seño-rita caba-llero
 quién lo tiene 1,2, 3.”.

Al que le corresponde contestar, si adivina quién lo tiene le tocará correr el anillo, en caso de no adivinar debe entregar una prenda que será recuperada mediante pruebas que serán realizadas frente a los otros niños.

EVALUACIÓN

Indicador Parámetro	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Socializa con el grupo			
Identifica el objeto			
Mantiene el ritmo			

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño.

BIBLIOGRAFÍA

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar*. Buenos Aires: Manantial.
- Bauzer, M. (1964). *Juegos de recreación*. Buenos Aires: Ruy Díaz.
- Bonetti, P. (1994). *Juego y Cultura*. Montevideo: EPPAL.
- Lavega, P. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Paidotribo.
- Martínez, V. (2000). *Espacios Lúdicos*. España: S/E.
- Mercado, L. (2009). *Juego y recreación en educación*. Córdoba: Brujas.
- Montessori, M. (2000). *Jugar y Aprender: el método Montessori: guía de actividades educativas*. Barcelona: Britton.
- Ramírez, J. (1990). *Juegos Recreativos*. Caracas: Santillana.
- Vidal, J. A. (2002). *Juego y desarrollo Infantil*. ESPAÑA: MMIV EDITORIAL OCEANO.
- Winnicott, D. (2000). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.
- Ziperovich, P. (2005). *Juego y creatividad*. Neuquen: Educo.