



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN,
CIENCIA Y
TECNOLOGÍA

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INCLUSIVA Y MODALIDADES ALTERNAS
GERENCIA DE EDUCACIÓN INCLUSIVA

Propuesta Pedagógica:
“Mes de la Niñez y el Juego”
Escuelas de Educación Especial,
Centros Escolares para Sordos y Ciegos

San Salvador, septiembre 2025

1. Introducción

La Dirección de Educación Inclusiva y Modalidades Alternas (DEIMA) del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología atiende a una diversidad de estudiantes. Entre ellas se encuentran las Escuelas de Educación Especial, Centros Escolares para Sordos y Ciegos que brindan una atención educativa específica, permanente o transitoria a la población estudiantil en condición de discapacidad, dando respuesta a las características y necesidades individuales de cada niña y niño.

Para potenciar el proceso de desarrollo y aprendizaje de las niñas y los niños se incluye a las familias: madres, padres o responsables de familia; ya que ellos juegan un rol importante y estratégico en el desarrollo biopsicosocial.

Se diseña esta propuesta con el objetivo de “lograr una construcción del conocimiento los que generan el desarrollo en la niñez a través del juego como estrategia, una actividad lúdica que desarrolla o consolida la actividad psíquica surgida de la interacción del individuo con la realidad, al estimular: El pensamiento, la percepción, la atención, la memoria y la imaginación”.¹

La participación de la familia, padre y madre, en el juego de sus hijas e hijos es fundamental para su desarrollo cognitivo, social y emocional, ya que fortalece el vínculo afectivo, fomenta el aprendizaje y promueve habilidades esenciales para la vida.

2. Justificación

El diseño de esta propuesta se justifica por varios motivos:

- **Bienestar infantil:** Proporciona un entorno seguro y estimulante donde las niñas y los niños pueden entretenerse y aprender mientras esperan, reduciendo el estrés y la incomodidad.
- **Fomento de la lectura:** Un espacio de lectura infantiles que promueva y estimule la imaginación, la exploración, la memoria y el interés por la lectura desde una edad temprana, una labor que está alineada con la misión del Ministerio de Educación.
- **Apoyo de las familias:** Permite que la familia, madres, padres o responsables de familia, fortalecer el vínculo afectivo, se involucren en el proceso de aprendizaje de sus hijos e hijas con la participación activa en la elaboración de recursos, organización de espacios y en la

¹ Ministerio de Educación, Terre Camacho, Orlando. El juego en la primera infancia, 2023.

ejecución de actividades lúdicas siendo además de significativo apoyo a la docente del aula en el proceso.

- **Mejora del ambiente:** Contribuye a un ambiente más armónico, participativo y ordenado en los espacios de las Escuelas de Educación Especial, Centros Escolares para Sordos y Ciegos.
- **El juego como herramienta fundamental para su desarrollo físico, cognitivo y emocional.** A través del juego, niñas y niños exploran el mundo, aprenden a resolver problemas y a interactuar con los demás. Les ayuda a desarrollar habilidades motoras finas y gruesas, a estimular su creatividad e imaginación y a aprender a gestionar sus emociones. Al proporcionar un espacio lúdico, de disfrute, de socialización, interacción, fortalecer lazos con sus pares, familias y docentes.
- **Los juegos educativos.** Deben de estar direccionados al objetivo que se quiere alcanzar durante su realización. De ahí que sostenemos que el niño no aprende jugando, sino que aprende a través del juego. Toda información lúdica debe estar en función de la habilidad que queremos lograr y acorde con la comprensión cognoscitiva del niño, teniendo en cuenta la edad, los intereses y por supuesto el grado de madurez.

3. Objetivos

- **Objetivo general:**
 - Implementar la propuesta metodológica del juego, validada previamente, en las Escuelas de Educación Especial, Centros Escolares para Sordos y Ciegos, incluyendo a toda la población estudiantil desde Parvularia hasta 6° grado, para celebrar el “Mes de la Niñez y el Juego”.
- **Objetivos específicos:**
 - Planificar la participación de estudiantes con discapacidad de las Escuelas de Educación Especial, Centros Escolares para Sordos y Ciegos, en el "Mega Festival del Juego" para promover su integración social y desarrollo de habilidades lúdicas a desarrollarse en diferentes sedes a nivel nacional.
 - Diseñar y presentar una propuesta metodológica para la “Semana del Juego” que será implementada en las Escuelas de Educación Especial, Centros Escolares para Sordos y Ciegos a nivel nacional para favorecer el desarrollo de habilidades sociales y la inclusión a través del juego.

4. Descripción

Esta propuesta busca ejecutar acciones principalmente en octubre, el “Mes de la Niñez y el Juego”. Para lograrlo, se enfoca en tres procesos clave: el “Mega Festival del Juego”, la “Semana del Juego” y las “Visitas a la BINAES”. Ambos se abordan en este documento como componentes principales, y cada uno persigue objetivos específicos planteados para su desarrollo. El último componente consiste en la programación de las visitas de centros educativos a la **BINAES**.

Componente 1. Planificación y organización para el Mega Festival del Juego

Consiste en la planificación y organización de los niveles educativos que participarán en la actividad con el acompañamiento de las familias y personal docente encargado de dicho grado.

Se solicitará lo siguiente a las instituciones educativas:

- El personal directivo gestionará los apoyos logísticos para la movilización.
- Personal directivo y docente organizará la nómina de estudiantes participantes a la actividad, presentará documento sellado y firmado por la dirección. (Anexo 1)
- Personal directivo y docente debe garantizar la autorización de la familia para uso de imagen de sus hijos e hijas en el desarrollo del evento.
- Personal directivo y docente se organizará internamente con el apoyo de las familias para el desplazamiento a la sede establecida.
- Se solicita la participación de un representante de familia por estudiante.
- Cada docente debe garantizar la anticipación de la actividad del “Mega Festival” a los estudiantes, narrando en qué consistirá la salida de la escuela para que no sientan un cambio de rutina que desestabilice su estado socioemocional.
- La familia debe garantizar refrigerio saludable, hidratación y protección solar.
- Los estudiantes portarán su carnet de identificación, uniforme de deporte y zapatos deportivos. Si no posee carnet de identificación cada centro educativo deberá elaborar un gafete por niña o niño con la siguiente información: nombre y logo de la institución, nombre del estudiante, grado y al reverso un número de teléfono del responsable que lo acompañará el día de la actividad.
- Se sugiere a todos los centros educativos que lleven un botiquín que responda a las necesidades de su población estudiantil.

- Para el traslado al lugar del evento, se debe garantizar contar con un especialista o técnico en primeros auxilios.
- Las familias deben portar ropa cómoda para participar en las actividades.
- Cada centro escolar para sordos deberá asignar a dos docentes como intérprete en LESSA para su población estudiantil.
- Los docentes que acompañarán a la población con discapacidad visual apoyarán como guía visual a su grupo de estudiantes asignado junto con la familia.

Organizados por región y sede a continuación se presentan los cuadros que detallan: código de infraestructura, nombre de la institución, departamento, cantidad de estudiantes participantes (desde parvularia hasta 6° grado), familias que participan y docentes.

Región Oriental

Fecha: Sábado 4 de octubre de 2025

Lugar: Estadio Sergio Torres, Usulután.

Dirección: 2a. Avenida Norte y 10a. Calle Oriente, Usulután

N°	CÓDIGO DE INFRA.	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	DEPTO.	PARTICIPANTES	FAM.	DOC.
				Niñas y niños de Parv. a 6°	1 responsable	Resp. de grado o nivel
1	12739	ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DE USULUTÁN	USULUTÁN	25	25	5
2	14823	ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL MARÍA ESPERANZA ESCOBAR VIUDA DE GUANDIQUE		25	25	5
3	12590	ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DE JUCUAPA		25	25	5
4	12721	ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL "MONSEÑOR RODRIGO ORLANDO CABRERA"		20	20	3

TOTAL	4 CENTROS ESCOLARES	1 DEPTO.	90	90	18
--------------	----------------------------	-----------------	-----------	-----------	-----------

Región Central

Fecha: Miércoles 8 de octubre de 2025

Lugar: Polideportivo España, San Salvador

Dirección: Polideportivo Don Bosco, Calle Antigua a Tonacatepeque, Soyapango.

N°	CÓDIGO DE INFRA.	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	DEPTO.	PARTICIPANTES	FAM.	DOC.
				Niñas y niños de Parv. a 6°	1 responsable	Resp. de grado o nivel
1	11415	ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DE MEJICANOS	SAN SALVADOR	25	25	5
2	11553	ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL CENTRO DE CAPACITACIÓN LABORAL EL PROGRESO		30	30	6
3	11573	ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL BARRIO SAN JACINTO		30	30	6
4	90028	CENTRO ESCOLAR PARA CIEGOS EUGENIA VIUDA DE DUEÑAS SAN SALVADOR		20	20	6
5	14820	COMPLEJO EDUCATIVO PARA SORDOS LCDA. GRISELDA ZELEDÓN		25	25	7
TOTAL		5 CENTROS EDUCATIVOS	1 DPTO.	130	130	30

Región Occidental

Fecha: Viernes 10 de octubre de 2025

Lugar: Estadio Simeón Magaña, Ahuachapán

Dirección: 10a Calle Poniente, Ahuachapán.

N°	CÓDIGO DE INFRA.	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	DEPTO.	PARTICIPANTES	FAM.	DOC.
				Niñas y niños de Parv. a 6°	1 responsable	Resp. de grado o nivel

1	10047	ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DE AHUACHAPÁN	AHUACHAPÁN	30	30	6
2	10072	ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DE ATIQUIZAYA		25	25	5
TOTAL		2 CENTROS EDUCATIVOS	1 DPTO.	55	55	11

Departamento de Chalatenango

Fecha: Domingo 19 de octubre de 2025

Lugar: Estadio Gregorio Martínez, Chalatenango

Dirección: Carretera a Km. 75 (carretera Amayo), Chalatenango

N°	CÓDIGO DE INFRA.	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	DEPTO.	PARTICIPANTES	FAM.	DOC.
				Niñas y niños de Parv. a 6°	1 responsable	Resp. de grado o nivel
1	10821	ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DE CHALATENANGO	CHALATENANGO	35	35	7
TOTAL		1 ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL	1 DEPTO.	35	35	7

Departamento de La Libertad

Fecha: Viernes 31 de octubre de 2025

Lugar: Cafetalón, Santa Tecla, La Libertad

Dirección: 3 Calle Poniente, Parque Cafetalón, Santa Tecla.

N°	CÓDIGO DE INFRA.	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	DEPTO.	PARTICIPANTES	FAM.	DOC.
				Niñas y niños de Parv. a 6°	1 responsable	Resp. de grado o nivel
1	11125	ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL NUEVA SAN SALVADOR	LA LIBERTAD	90	90	18
TOTAL		1 ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL	1 DPTO.	90	90	18

Total de participantes por región y sede:

N°	Región y Depto.	C.E.	DEPTOS.	Niñas y niños de Parv. a 6°	Familias	Docentes	TOTAL POR REGIÓN Y SEDE
1	ORIENTE	4	1	90	90	18	198
2	CENTRAL	5	1	130	130	30	290
3	OCCIDENTE	2	1	55	55	11	121
4	CHALATENANGO	1	1	35	35	7	77
5	LA LIBERTAD	1	1	90	90	18	198
TOTAL GRAL.		13 C.E.	5 DPTOS.	400 EST.	400 FAM.	84 DOC.	884

Componente 2. Semana del juego

DESCRIPCIÓN

Esta propuesta metodológica lúdica, diseñada para ser implementada en las escuelas de educación especial, centros escolares para sordos y ciegos, se centra en la celebración del “Mes de la Niñez y el Juego” en octubre, catalogada como la “Semana del Juego”. Cada semana del mes se abordará una temática específica para maximizar el potencial del juego como herramienta pedagógica. Estas actividades están pensadas para fomentar el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas en los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje divertido e inclusivo. La propuesta detallada de cada semana busca guiar a los educadores en la integración efectiva y la celebración del mes, asegurando que la experiencia sea tanto educativa como memorable para toda la población estudiantil y las familias.

Para garantizar la participación de todos, esta propuesta de planificación es flexible y está abierta a ajustes continuos. Es importante destacar que los apoyos responden a las necesidades específicas de los estudiantes, esta flexibilidad permitirá crear un ambiente inclusivo donde cada estudiante y la familia puedan disfrutar plenamente de la experiencia, asegurando que todos se sientan parte de las diferentes actividades.

Notas importantes:

1. Durante el proceso, podrá involucrarse a la familia si se cuenta con disponibilidad de tiempo, ya que es fundamental para crear un entorno de apoyo integral y fortalecer los lazos afectivos.
2. Se priorizará el uso de materiales reciclados y de bajo costo para evitar incurrir en gastos a la familia. Por su parte, los docentes son responsables de asegurar que todos los materiales seleccionados sean seguros y no representen ningún riesgo para la salud o integridad física de los estudiantes durante su uso.
3. Es fundamental que todos los materiales y recursos necesarios se preparen con anticipación, garantizando así el buen desarrollo de las sesiones y permitiendo que los educadores se enfoquen por completo en guiar y apoyar a los estudiantes durante el proceso.
4. La guía metodológica de la semana del juego puede desarrollarse al inicio, intermedio o al final de la jornada.
5. Tiempo recomendado es 45 minutos o el tiempo que considere necesario.
6. Todos los juegos propuestos deben ser adaptados a las características específicas de los estudiantes, incluyendo su discapacidad, edad y nivel educativo. De esta manera, garantizamos que las actividades sean inclusivas, relevantes y adecuadas para toda la población estudiantil.
7. Todas las actividades tendrán como punto de partida la motivación e interés de los estudiantes y necesidades de los estudiantes, asegurando que las actividades sean relevantes y significativas para ellos. Los juegos presentados son una propuesta que debe ser valorada para considerarlas en su planificación.
8. Las actividades por realizar no son una lección de clases, todo debe ser juego, movimiento, música, con explicaciones mínimas creando ambientes armónicos para disfrute del juego.

Las propuestas metodológicas están organizadas por semanas

Se recomienda visitar y utilizar los recursos de literatura infantil disponibles en el [Micrositio de Primera Infancia del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología](#). Este canal oficial ofrece audios y videos en su mayoría con intérpretes de LESSA y subtítulos que invitan a leer, escuchar y observar, promoviendo así el disfrute de la lectura, este sitio ofrece:

Franja infantil: La Casa de Lula y **Aventuras** por el mundo.

Colección de literatura infantil: Árbol de vida, Serie Amate, Serie Bálsamo, Serie Árbol de Fuego, Serie Maquilishuat I, Serie Maquilishuat II.

Libros de literatura infantil: Crecer Leyendo 3 años, Crecer Leyendo 4 años, Crecer Leyendo 5 años, Crecer Leyendo 6 años, Crecer Leyendo 7 años.

Libretas de trabajo: Crecer y Crear Juntos 3 años, Crecer y Crear Juntos 4 años, Crecer y Crear Juntos 5 años, Crecer y Crear Juntos 6 años, Crecer y Crear, Juntos 7 años, Nanas y canciones, Libros para lectura en casa.

SEMANA 1		
Temática: Juguemos juntos con sombreros		
Fecha	Actividad y desarrollo	Recursos y orientaciones
1 de octubre	<p>Inicia con saludo y bienvenida. Para el desarrollo de los juegos en la semana “Juguemos con Sombreros” existe flexibilidad para realizarlo dentro y fuera del aula.</p> <p>ADIVINANZA Inicia el primer día del juego para animar con la siguiente adivinanza:</p> <p style="text-align: center;"><i>Tengo copa y no soy árbol, y me quito al saludar. ¿Quién soy? R/ El sombrero</i></p>	<p>Preparación de material:</p> <p>Se preparan patrones para elaborar sombreros con cartoncillo o cartulina según el tamaño de la cabeza de los jugadores.</p> <p>Se proporcionarán los patrones, imágenes e ideas a la familia para que elaboren los</p>

	<p>PREGUNTAS GENERADORAS</p> <p>Se iniciará el momento familiar (para los padres presentes en la escuela), un espacio para compartir: * cómo se les ocurrió la idea de elaborarlos, qué materiales utilizaron, cómo participó su hijo o hija en la elaboración.</p> <p>Juegos propuestos:</p> <p>JUEGO “PASÁ EL SOMBRERO”</p> <p>Formando círculo, los jugadores pasan el sombrero real al ritmo de la música cumbia. El sombrero tendrá un reto pegado, por ejemplo: salta con un pie, canta, dale un abrazo a tu maestra.</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 o 2 sombreros reales, acorde al número de niñas y niños. Si tiene más de 20, se sugiere utilizar solo 2 sombreros. - La canción “Cumbia” de la Casa de Lula. <p>ATRAPA EL SOMBRERO</p> <p>Todos sentados en el piso de frente al aula o la persona que dirigirá el juego.</p> <p>Se da las instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presten atención a las preguntas. ¿Para qué sirven los sombreros? ¿Qué clases de sombreros conoces? ¿Por qué creen que fueron inventados los sombreros? 2. A quien responda las preguntas le lanzaré el sombrero. 3. Si otro jugador que no ha respondido lo atrapa deberá agregar más información a la respuesta y compartirán el punto ganado. <p>BAILE DE LOS SOMBREROS</p> <p>Utilizando un sombrero, escuchando músicaailable (puede apoyarse con la música preferida por los niños de La Casa de</p>	<p>sombreros en casa.</p> <p>También puede consultar a la familia si tienen entre sus pertenencias un sombrero real.</p> <p>Se preparan materiales: tijera, pegamento, crayones, ramas secas, listones de papel de colores etc. 1 o 2 sombreros</p> <p>Canción “Cumbia” de La Casa de Lula”</p> <p>https://sites.google.com/clases.edu.sv/pri-mera-infancia-mined/la-casa-de-lula</p>
--	--	--

	<p>Lula). Todos bailan escuchando la música. Cuando pare la música, tienen que hacer algo que se les solicite por los otros jugadores o la maestra: bailar, recitar, cantar, hacer ejercicios etc.</p> <p>Propuesta de cierre Cada niña o niño realizará un desfile de sombreros y hablará de su experiencia del juego y cómo lo elaboraron. Luego se les pedirá que guarden el sombrero para exponerlo en la "Galería de sombreros" el día de la "Feria del Juego".</p>	
2 de octubre.	<p>SALUDO Y PREGUNTAS GENERADORAS</p> <p>Se inicia la actividad recordando algunas aristas de la jornada anterior: Recuerdan:</p> <p><i>¿Para qué sirven los sombreros?</i> <i>¿Alguién más quiere decir algo especial de los sombreros?</i></p> <p>Este día se brinda la consigna: <i>¡Hoy juguemos con sombreros!</i></p> <p>Se realiza pregunta: <i>¿Quién de ustedes quiere recordar cómo se juega "Pasando el sombrero"?</i></p> <p>Se proponen los siguientes juegos:</p> <p>JUEGO DEL SOMBRERO</p> <p>Formando círculo los jugadores conocerán el juego y se aprenderán las estrofas siguiendo la frase que la o el docente les dice:</p> <p style="text-align: center;"><i>Este es el juego del sombrero, lo hago volar a donde yo quiero y si el sombrero se va del coco a quien le caiga aplaude un poco. (todos aplaudirán)</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Este es el juego del sombrero, lo hago volar a donde yo quiero y si el sombrero se va del coco a quien le caiga tocará un poco. (imitarán tocar cualquier instrumento)</i></p>	<p>Se prepara el espacio donde todos los niños jugarán y donde cada niña y niño presentará el sombrero.</p> <p>Se prepara un cartel o láminas con imágenes de diferentes sombreros.</p> <p>Manta o pliego de papel.</p>

*Este es el juego del sombrero,
lo hago volar a donde yo quiero
y si el sombrero se va del coco
a quien le caiga silbará un poco.
(intentarán silbar)*

*Este es el juego del sombrero,
lo hago volar a donde yo quiero
y si el sombrero se va del coco
a quien le caiga inventará un poco.*
(inventar cualquier movimiento para que todos adivinen
que es)

*Este es el juego del sombrero
Lo hago volar a donde yo quiero
Y si el sombrero se va del coco
A quien le caiga se calla un poco.
¡Shhh, shhh, shhhh!*
(bajan la voz y hacen el sonido onomatopéyico de silencio).

MEMORIA DE SOMBREROS

Presentación del cartel: Muestre el cartel o las láminas con imágenes a los jugadores durante un tiempo determinado (por ejemplo, 30 segundos o un minuto, dependiendo de la edad y el número de sombreros).

Retirar el cartel: Una vez que el tiempo se acabe, retire las imágenes o cubra el cartel para que los niños ya no puedan ver los sombreros.

Preguntas de memoria: Pida a los jugadores que recuerden y nombren los sombreros en el orden en que los vieron. Puede pedir que digan:

- "El primer sombrero era un..."
- "¿Qué sombrero estaba entre el gorro de lana y el sombrero de pirata?"
- "¿En qué posición estaba el sombrero de copa?"

Adaptaciones para diferentes edades:

Poca dificultad: Use menos sombreros y de colores o formas muy distintivas.

Mayor dificultad: Aumente la cantidad de sombreros, el tiempo de visualización puede ser más corto y puede incluir sombreros más similares entre sí para aumentar la

	<p>dificultad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sombrero de señor - Sombrero de señora - Gorro de bebé - sombrero de jinete - Sombrero de copa - Sombrero de bruja - Sombrero de Cipitío - Gorro de cardenal - Sombrero de bombero - Sombrero de policía de turismo - Sombrero de boy scout - Gorro de chef - Casco de minero - Casco de ingeniero - Gorro de cirujano - Gorra de policía - Mitra o gorro papal - Birrete - Gorra de beisbolista - Sombrero de caminante, - Sombrero de paja - Sombrero de sol - Sombrero de pirata etc. <p>Propuesta de cierre Cada niña o niño dibujará algo sobre su experiencia con los juegos o se puede dar la opción de dibujar el sombrero que deseen.</p> <p>Luego se les pedirá que guarden en una cajita para que al siguiente día brinden su comentario.</p> <p>Aproveche para promocionar el Mes de la Niñez y el Juego y que culminará con la “Feria del Juego”.</p>	
3 de oct	<p>Se condiciona el espacio y prepara los recursos para iniciar la jornada del juego.</p> <p>EJERCICIOS DE CALENTAMIENTO</p> <p>Para activarnos vamos a observar el video musical de la Casa de Lula “Mover el cuerpo”.</p> <p>Todas las niñas y los niños seguirán los movimientos acordes al video y siguiendo el ritmo de la música.</p>	<p>Se propone una cajita decorada que se convertirá para los futuros juegos a realizar en la CAJITA MÁGICA.</p> <p>Se preparan 2 o 3 sombreros reales. Plastilina, masa o</p>

	<p>EL SOMBRERO PARA PENSAR</p> <p>Este juego consiste en que los niños se coloquen el sombrero que elaboraron. Luego, pueden responder a las siguientes preguntas a medida que piensan en sus respuestas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>¿Para qué sirven los sombreros?</i> - <i>¿Qué personajes conocen que usan sombreros?</i> - <i>Si tu sombrero tuviera un poder, ¿cuál sería?</i> <p>Preparación para el siguiente juego:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. También se les pedirá con la ayuda de la familia, pensar en un valor o una cualidad positiva para asignar al sombrero. 2. Crear una frase que rime, para que practiquen de forma divertida. 3. Recordar o anotar la frase. 4. Practicar la frase para utilizarla en la siguiente actividad. <p>Por ejemplo: <i>Mi sombrero se llama Vicente y es muy inteligente.</i></p> <p><i>Mi sombrero se llama Karla y tengo mucho corazón para amarla.</i></p> <p>PRESENTACIÓN DE SOMBREROS Y RIMAS</p> <p>Se ambienta el espacio, imaginando una pasarela y un podio con un micrófono simulado.</p> <p>Se realizará el desfile de los sombreros.</p> <p>Traer a la mano la frase divertida creada. Por ejemplo: <i>Mi sombrero se llama Vicente y es muy inteligente.</i></p> <p><i>Mi sombrero se llama Karla y tengo mucho corazón para amarla.</i></p> <p>Se invita a los jugadores y a la familia a que se inventen un juego con los sombreros o que seleccione un juego de los siguientes:</p> <p>¿QUÉ ESCONDE EL SOMBRERO?</p>	<p>barro para elaborar un sombrero diminuto del tamaño del dedo.</p> <p>Elaborar un micrófono con un palo de escoba y el centro de un rollo de papel higiénico o siga su creatividad.</p> <p>https://sites.google.com/clases.edu.sv/pri-mera-infancia-mined/la-casa-de-lula</p> <p>Se hace lectura del cuento “El sombrero de la Bruja Piruja” escrito por Patricia Reyes</p>
--	---	--

	<p>Consiste en colocar un objeto pequeño debajo de un sombrero y se brindan pistas para adivinar.</p> <p>El que adivine puede pasar a esconder un objeto pequeño que haya seleccionado y brindar pistas sin decir el nombre del objeto.</p> <p>TE QUITO EL SOMBRERO</p> <p>Se realizará en un espacio libre y amplio.</p> <p>Consiste en juego de persecución. Una niña o niño portarán cada uno un sombrero y lo cuidarán para que este no sea quitado de su cabeza.</p> <p>Los demás tratarán de quitárselo para ponérselo.</p> <p>Recuerde que después de realizar este juego es necesario realizar ejercicios de respiración profunda.</p> <p>EL DEDITO CON SOMBRERITO</p> <p>Antes de realizar el juego. Cada niña y niño deberán elaborar un sombrero diminuto (puede ser de papel, plastilina o cartoncillo). El sombrero es para colocarlo en los dedos e ir jugando con él.</p> <p>Todos sentados en el piso juegan con los dedos de la mano, dedo tras dedo, mientras pasan el sombrero entre ellos y rezan la siguiente composición:</p> <p><i>Éste se encontró un sombrero. (meñique)</i> <i>Éste lo sacudió. (anular)</i> <i>Éste lo limpió. (medio)</i> <i>Éste se lo probó. (índice)</i> <i>Y este pícaro gordito</i> <i>se lo quedó... y bailó, bailó, bailó. (pulgar)</i></p> <p>GALERÍA DE SOMBREROS</p> <p>Se diseñará un estante especial para crear una galería donde se exhibirán todos los sombreros que los niños elaboraron.</p> <p>Este estante no solo servirá como una muestra de su creatividad, sino que también podrá ser utilizado en la Feria</p>	
--	--	--

	<p>del juego celebrada el último día del mes.</p> <p>Es un evento diseñado para que todos los niños disfruten y vivan la magia del juego, invitando a las familias a participar.</p> <p>Diga la siguiente frase para animar:</p> <p><i>¡Esperamos que mañana vengan con todas las ganas de disfrutar y jugar al máximo!</i></p> <p><i>¿De acuerdo?</i></p>	
--	--	--

SEMANA 2		
Temática: Juguemos juntos con disfraces de animales		
Fecha	Actividad y desarrollo	Recursos y orientaciones
6 de octubre	<p>Con anterioridad comunique a los estudiantes sobre la recolección de material reciclado para el trabajo de la semana.</p> <p>Con entusiasmo brinde un saludo de buenos días e informe a los estudiantes, que será una semana muy alegre y de mucho aprendizaje, ya que conocerán muchos animales y se van a divertir con ellos.</p> <p>Oriente a los estudiantes a formar un círculo en el centro del salón, ya organizados en el círculo, solicite la atención y da lectura al cuento “Como nacen los animales”, inicie la lectura apoyándose de títeres de calcetín con las figuras de los animales relatadas en el cuento y será el modelo a seguir para los estudiantes, que de manera voluntaria pueden apoyar para continuar con la lectura, si así lo desean, sino finalice el cuento.</p> <p>Luego, propicie una pequeña conversación sobre los animales del cuento, casa y comunidad.</p> <p>Apóyese de una ruleta que posea figuras de diferentes animales, forme dos grupos para el juego y que el primer grupo de estudiantes, giren la ruleta respetando su turno y cuando esta se detenga, la flecha indicará la imagen de un animal, y se le informa que realizará el sonido onomatopéyico y el resto de los jugadores adivinaran el</p>	<p>Material reciclado o de bajo costo, títeres, pita, elástico,,etc</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1zaJe8X8f6srWiaNgh-AWjHEZnVaOihgG/view</p> <p>Pantalla Cañón</p>

	<p>nombre e imitaran el movimiento del animal identificado.</p> <p>Continúe con la formación del círculo e invite a los estudiantes para escuchar un hermoso cuento: “Animales de mi tierra”, en donde la creatividad e imaginación es fundamental para su creación, mediante las figuras visualizadas en el cuento, debe ir relatando la historia y mencionar el nombre del animal, dónde viven, de qué se alimentan y cuál es su clasificación, otras.</p> <p>Quando finalice la historia, oriente que hay una mesa ubicada en el salón de clases, en donde encontrarán máscaras de diferentes tipos de animales e invite a cada niña y niño a que decore su máscara según su creatividad.</p> <p>Acompañe al estudiante a decorar la máscara con materiales de bajo costo o con lo que tengan a su disposición.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Enumere a los estudiantes del 1 al 2 y los motiva a utilizar su máscara. · Oriente a formar dos filas, todos los 1 y todos los 2 e indique que los números 1 iniciaran con el juego, reproduciendo el sonido onomatopéyico y la imitación de movimientos según su personaje (máscara) y los números 2 tendrán que adivinar qué animal es y luego el grupo 2 hará las mismas actividades para que el grupo 1 puedan adivinar. · Comunique a los estudiantes que seguirán divirtiéndose con el juego “Carreras de animales”, por lo que formarán dos filas y que deberán imitar los movimientos del animal plasmada en su máscara y poder llegar a la meta en donde tomaran del canasto la fruta que identifique la alimentación del animal, ahora puede iniciar el juego. · Finalice la carrera de animales y oriente que pueden descansar en los petates y prepararse para escuchar un lindo cuento llamado “Melenas”. <p>Incentive a los estudiantes a llevar su máscara a casa y partiendo de la figura del animal, compartir un cuento con el resto de su familia, permitiendo seguir disfrutando del juego en su hogar.</p>	<p>Ruleta con ilustraciones de diferentes animales que se identificaron en el cuento y otras.</p> <p>Animales de mi tierra.pdf</p> <p>Máscaras de animales elaboradas de material gastable (rana, cangrejo, venado, mono, culebra, coyote, pájaro), lana, revistas, tirro, elástico, pega, tijera, mesa, periódicos, diamantina, calcomanías, entre otros.</p> <p>Canasto Rótulos de salida y meta.</p> <p>Frutas plásticas diversas.</p>
--	--	---

		<p>Petates Alfombras</p> <p>Melenas y las Aventuras de sus Amigos visual.pdf</p>
7 de octubre	<p>De la bienvenida con mucha alegría y motive que dos estudiantes de manera voluntaria puedan compartir su experiencia en casa, sobre el cuento relatado a sus parientes.</p> <p>Oriente a formar un círculo en medio del salón y disfrutar cantando y bailando unas bonitas canciones “El gato tandino”, la canción “Mágica” y el “Gato Totoreco”, apóyese de un disfraz garantizando el disfrute pleno de los estudiantes. (Realice al finalizar todas las canciones con movimientos de relajación)</p> <p>Al finalizar la actividad, converse sobre: qué les gustó, qué animales escucharon. Luego invite a que imite los sonidos onomatopéyicos de los animales identificados en las diferentes canciones como: gato, pollo, perro, burro, gallina, vaca y que mencione qué animales de estos tienen en casa.</p> <p>Informe que se continuará en pequeños grupos, disfrutando de juegos como: lotería, bingo, memoria, dama, y rompecabezas de animales. (previamente tiene organizado los rincones con diferentes juegos de mesa para el disfrute).</p> <p>Finalice los juegos felicitándolos por su participación y la práctica de las normas de cortesía.</p>	<p>Parlante Pantalla</p> <p>6 El gato tandino.mp3</p> <p>4 La cancion magica.mp3</p> <p>2 El pato totoreko.mp3</p> <p>Títeres de animales</p> <p>Juegos elaborados previamente como: lotería, rompecabezas, dama, memoria y bingo de animales. Petates, alfombra, otros</p>
8 de octubre	<p>Reciba a sus estudiantes con un fuerte aplauso y comunique que van a elegir un disfraz de un animal que estará en la selva como: sapo, mono, tucán y tigre.</p> <p>Solicite a los estudiantes disfrazarse y pasar al centro del salón para formar un círculo, para escuchar atentamente</p>	<p>Disfraces de animales, material reciclado, entre otros.</p> <p>Caminando Por La</p>

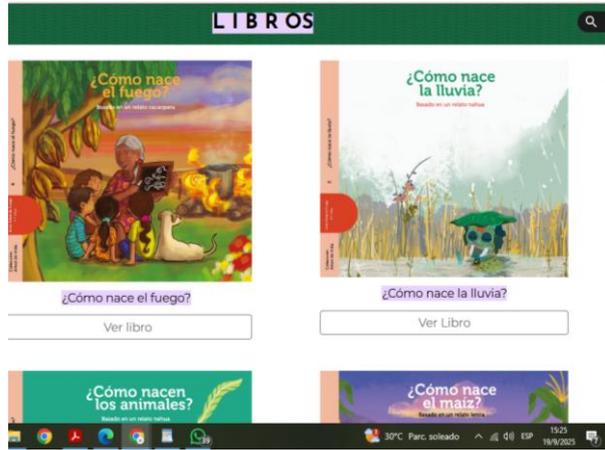
	<p>la canción “Caminando por la selva” ya que deben de imitar los movimientos y sonidos de los animales.</p> <p>Reconoce su esfuerzo y motive para continuar jugando a los “Animales congelados” que escucharan la canción “A mover el cuerpo” bailaran y cantaran, y cuando la música deje de sonar, todos los animalitos deberán permanecer congelados por unos minutos y continuará la música sonando, repitiendo la misma dinámica del juego.</p> <p>Cierre el día con un video cuento “Las aventuras de una valiente mariposa” Luego al finalizar el video, agradece e incentiva a no faltar al día siguiente, porque habrán más sorpresas y mucha diversión.</p>	<p>Selva Canciones infantiles Super Simple Español</p> <p>LULA A Mover el cuerpo.mp3</p> <p>Pantalla Parlantes Titere de mariposa</p> <p>LAS AVENTURAS DE UNA VALIENTES MARIPOSAS</p>
9 de octubre	<p>Brinde la bienvenida con un fuerte abrazo o una palmadita en el hombro e invite a formar un círculo al centro del salón y escuchar atentamente la canción del “Señor Sol”, usted imita los movimientos visualizados en la canción y será el modelo a seguir de sus estudiantes)</p> <p>Oriente a los estudiantes a prestar mucha atención en la presentación del video “Andrés el pez”</p> <p>Realice el juego de Espejo, que consiste en formar parejas (uno será el espejo y el otro el personaje), los estudiantes deben colocarse uno frente a otro. El personaje debe imitar un animal con sus movimientos o sonidos onomatopéyicos según los visualizados en el video (pez, jirafa, caracol, conchas, ratón, coral, mariposa, tortuga, vaca), los espejos imitan los movimientos y sonidos; se sugiere cambiar de roles.</p> <p>Continúe la motivación, para que los estudiantes realicen los movimientos según la canción “La rana saltitos” (Realice al finalizar la canción movimientos de relajación)</p> <p>Felicite por la participación y la práctica de valores en todos los juegos desarrollados.</p>	<p>07 LA CANCION DEL SENOR SOL.wav</p> <p>Pantalla Bocina</p> <p>Andrés el Pez - Mazapán / Lengua de Señas Chilena Salta conejito Papelina y Papelón - T1E1</p> <p>Abanicos con las figuras de diferentes animales.</p> <p>1 La rana saltitos.mp3Bocina</p>
10 de octubre	<p>Inicie el día, proporcionando a cada estudiante una máscara con el rostro del pato y apoye a colocarla.</p>	<p>2 El pato totoreko.mp3</p>

	<p>Forme un círculo con los estudiantes para que participen bailando y cantando al ritmo de “El pato totoreko”. (Realice al finalizar la canción movimientos de relajación)</p> <p>Luego informe, que se ha preparado un gran desfile de moda, con la participación de muchos animalitos divertidos, que hemos conocido jugando durante toda la semana.</p> <p>Divide el grupo de estudiantes en dos, el primer grupo tendrá el rol de público y el segundo grupo serán los modelos y se presentarán en la pasarela desfilando y expresando lo siguiente: nombre del animal al cual representa según su disfraz, como está clasificado (doméstico, salvaje, terrestre, etc), de que se alimenta, etc. Luego realice los cambios de roles, para que todos puedan divertirse.</p> <p>Expresé las felicitaciones y cierre el día con la canción “La cumbia”, todos cantan y bailan al ritmo de la melodía.</p> <p>(Realice al finalizar la canción movimientos de relajación), les desea un lindo día.</p>	<p>Títeres Máscaras del pato</p> <p>Alfombra o tela de color roja o verde. Micrófono de material reciclado Disfraces</p> <p>LULA-La cumbia.wav</p>
--	--	--

SEMANA 3

Temática: Juguemos juntos a explorar

Fecha	Actividad y desarrollo	Recursos y orientaciones
13 de octubre	<p>Previo a esta semana se ha coordinado con la familia los diferentes recursos de la Era prehistórica (vestimenta, herramientas, animales, gabacha).</p> <p>Prepare dentro del salón de clases 4 zonas:</p> <ol style="list-style-type: none"> Una pantalla programada para ver el video "La prehistoria para los niños" La zona de la lectura con los libros de la serie <i>Árbol de fuego</i> 	<p>Pantalla Proyector Bocina Internet</p> <p>Libros de la serie <i>El Arbol de Fuego</i>.</p>



3. Un montaje de escenario prehistórico que deberá contener: Cavernas, chozas, piscina pequeña con agua y animales acuáticos, otro espacio con piscina con tierra y animales como el mamut, tigre, dinosaurios.
4. Zona Artística: una parte de la pared tapizada con pliegos de papel bond, una mesa contigua a la pared deberá tener pinceles, acuarelas, crayolas, colores, lápiz, plastilina y yeso de colores.

El aula debe estar libre de mobiliario.

Para el día del evento, comunique a los estudiantes que irán disfrazados y con sus herramientas prehistóricas.

Previamente ha coordinado con la directora para que los guíe al aula, ya han ingresado les dice jueguen mientras viene su señorita y ella se retira.

La docente desde un lugar cercano observa a los estudiantes sus preferencias, deja pasar pocos minutos y entra cantando la canción de lula ["Todos venimos de algún lugar"](#)



Encuentra a los estudiantes jugando en las diferentes zonas, deje que sigan jugando. Pasado un tiempo se acerca y conversa sobre la experiencia de jugar en las diferentes zonas, usted

- Piscinas
- Pelotas
- Arena/tierra
- Animales de plástico o elaborados de plastilina de la Era prehistórica
- Colores
- Acuarelas
- Plastilina
- Yeso de colores
- Pliegos de papel bond
- Pliegos de papel empaque
- Mesa
- Pinceles
- Algodón
- Trajes de la Era Prehistórica/disfraces
- Laptop
- Casitas de cartón
- Ramas secas
- Casitas de papel

	<p>celebra la opinión de ellos.</p> <p>Invite a los estudiantes a que se sienten en el piso, conversen sobre lo que saben de su nacimiento, si conocieron a sus abuelos y a los papás de sus abuelos.</p> <div data-bbox="619 461 1038 819" data-label="Image"> </div> <p>Les dice que los hechos que pasan a través de los años se le llama historia y todos tenemos una historia hasta el punto que hicieron en el papel tiene historia y reproduce el audio cuento La Historia del punto.</p> <p>Da un espacio para volver a las zonas según sus intereses, posteriormente formando un trencito hacen el lavado de manos hace llamado y les agradece la creatividad que mostraron.</p>	
<p>14 de octubre</p>	<p>Solicite anticipadamente el apoyo de manera voluntaria de las familias para el montaje de las 3 zonas: construcción, agua y arena, y artística.</p> <p>Para este día, les da la bienvenida e invita a continuar explorando y descubriendo.</p> <p>Les invita a bailar al ritmo de lula con la canción Lo desconocido.</p> <p>Después de bailar haga ejercicios de respiración e invite a pasar a las zonas.</p> <p>ZONA DE CONSTRUCCIÓN</p> <p>Con rompecabezas de vestimenta, animales y herramientas prehistóricas. y los coloca en una alfombra.</p>	<p>Laptop Bocina Juguetes plásticos de animales, Árboles plásticos, esqueletos Papel reciclado Colores Pintura Plastilina Yeso Plástico Pajillas Yeso de colores Piano Micrófono Acuarelas Plastilina Arte rupestre Herramientas prehistóricas Estilo de vida Vestimenta etc.</p>

	<p>ZONA DE AGUA Y ARENA</p> <p>Esta tiene una canoa de cartón forrada con plástico, dentro de ella contiene agua, animales acuáticos, barquitos de papel y fuera de ella una caña de pescar.</p> <p>ZONA ARTÍSTICA</p> <p>Tiene papelógrafo, una caverna, micrófono, piano, crayones, acuarela, pintura de dedo, yeso de colores, plastilina, maracas, tambores, panderetas.</p> <p>Organice 3 grupos, los cuales irán a las diferentes zonas, cuando el pito suena rotaran en cómo las agujas del reloj.</p> <p>Hace el llamado a seguir conociendo sobre la historia con Lula en el episodio de “la biblioteca” .</p> <p>Posteriormente les dice que les pidan a las familias que lo lleven a conocer la BINAES.</p> <p>Les invita a no faltar el día de mañana para continuar jugando y explorando.</p>	<p>Cortinas. Ramas secas Hojas secas Cartón Cinta scotch Pegamento Tijeras Cartulina Laptop Pantalla Bocina</p>
<p>15 de octubre</p>	<p>Previamente solicite a la familia, copias de fotografías de los abuelos y bisabuelos, de las casas donde vivían, los animales que tenían, las imágenes servirán para elaborar los diferentes rompecabezas. Así mismo se le solicita que les cuenten sobre sus antepasados.</p> <p>De la bienvenida a los estudiantes y les invita a bailar al ritmo de Lula y vamos a bailar</p>  <p>les comunica que se jugará a <u>Construir el Pasado con</u> (Rompecabezas históricos)</p>	<p>Fotos de abuelos, bisabuelos Fotos de casa de los abuelos Animales de la comunidad y que tenían los abuelos Tape Plástico adhesivo Tijeras Cortinas. Ramas secas Hojas secas Cartón Cinta scotch Pegamento Tijeras Cartulina</p>

	<p>Les proporciona a cada niña y niño rompecabezas de su familia e indica que los armen y posteriormente expresa lo que conocen del familiar.</p> <p>Les pide hacer una fila formando un tren porque harán un viaje por el mundo escolar con la siguiente canción aventuras por el mundo (parar el video a los 0-56 segundos) motive a que generen el sonido del trencito explorador al iniciar su marcha y en las paradas. inicie el recorrido por el jardín de la escuela, la cancha, el cafetín, la dirección. En cada estación observan con sus lupas, binoculares, simulan tomar fotografías, retornar de camino al aula.</p> <p>LA CUEVA DEL SABER</p> <p>Anticipadamente solicite a las familias enviar los trajes, herramientas y animales que se utilizaron el primer día de la semana.</p> <p>La sección dividida en 2 grupos se prepara...</p> <p>el grupo uno los cavernícolas dramatizan lo que la historia les dice, En el grupo dos, los arqueólogos estarán como público y cuando terminen de dramatizar aplaudirán y viceversa.</p> <p>Cuente la historia: Un Día en la Vida de Koa</p>  <p>Hace miles de años, el mundo era un lugar salvaje y lleno de sorpresas. En ese tiempo, vivía una niña llamada Koa con su familia y su clan en una gran cueva en lo alto de una colina. La cueva era su hogar. Los protegía de la lluvia, el viento y los</p>	<p>Laptop Pantalla Bocina Proyector Herramientas prehistóricas</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1yco0UvL7yDNfnnl_aUh4Fm-QDE5Y0p8gX/view</p> <p>Sacapuntas Borradores Colores Crayolas Herramientas prehistóricas artesanales Animales de plástico o elaborados con plastilina Lupa Microscopio</p>
--	---	--

	<p>grandes animales con colmillos.</p> <p>Al amanecer, Koa se despierta con el sonido de las aves y el olor a humo. El fuego, que su padre y los otros cazadores mantenían encendido día y noche, era el corazón de su hogar. Daba calor, luz y cocinaba su comida.</p> <p>Después de un pequeño desayuno de bayas silvestres y raíces dulces que habían recogido el día anterior, el clan se ponía en marcha. Koa y las otras mujeres y niños del clan salían a la recolección. Con sus pequeñas canastas, buscaban frutas, nueces y plantas comestibles que crecían en los alrededores. Tenían que ser muy cuidadosas para saber qué recoger y qué evitar.</p> <p>Mientras tanto, los hombres, con su padre al frente, salían a la caza. Llevaban lanzas con puntas de piedra afilada y arcos hechos de madera. Caminaban sigilosamente por la hierba alta, siguiendo las huellas de los grandes animales para poder conseguir carne, que les daba la energía que necesitaban.</p> <p>En la cueva, los más ancianos se quedaban, usando herramientas de piedra para raspar las pieles de los animales y convertirlas en ropa, o para afilar las puntas de las lanzas. Con un martillo de piedra y un cincel de hueso, golpeaban las rocas con mucha fuerza hasta que se rompían en formas útiles.</p> <p>Cuando el sol empezaba a bajar, el clan se reunía de nuevo en la cueva. Todos compartían la comida que habían conseguido ese día. Alrededor del fuego, las sombras de los bailarines de las llamas se movían por las paredes de la cueva, donde Koa y su familia habían pintado a los animales que habían cazado y las historias que habían vivido.</p> <p>Con la noche llegó la seguridad de la cueva. Koa se acurrucó con su familia, escuchando el crepitar del fuego y las historias que su abuelo contaba con voz suave. Sabía que su vida era difícil, pero juntos, trabajando como un equipo, el clan podía vivir y prosperar en ese mundo antiguo y salvaje.</p> <p>Cuando esta puesta en escena termina, se hace el cambio, sube el grupo 2 al escenario y el grupo 1 pasa a ser el público.</p>	
--	--	--

	<p>Los personajes se presentan al público y dicen:</p> <p>MISIÓN ARQUEOLÓGICA: EL SECRETO DEL CLAN DE LA CUEVA</p> <p>Los personajes actúan como arqueólogos para desenterrar artefactos antiguos y, usando las pistas que encuentren, reconstruir la historia del clan de Koa.</p> <p>Pasos a seguir:</p> <p>1 El jefe del equipo de excavación es elegido entre los compañeros, él entierra los artefactos en la zona de excavación. Esconde los objetos en diferentes lugares para que la excavación sea más interesante. (Eso antes de que llegue el grupo de arqueólogos).</p> <p>2. El líder reúne a todos los arqueólogos y les dice: "¡Atención, equipo de arqueólogos! Acabamos de descubrir lo que parece ser un antiguo asentamiento de un clan de las cavernas. Su misión es excavar con mucho cuidado y recuperar cualquier objeto para que podamos reconstruir su historia.</p> <p>3. Excavación y Documentación Entregue a cada niño sus herramientas.</p> <p>Explícales que deben excavar con cuidado, usando los pinceles y cucharas. No pueden excavar con las manos.</p> <p>A medida que los niños encuentren un objeto, que lo coloquen con cuidado en un lugar seguro. Pueden dibujarlo o describirlo en un cuaderno de campo (un trozo de papel) para documentar sus hallazgos.</p> <p>4. Una vez que todos los objetos hayan sido desenterrados, el equipo se sienta junto a los hallazgos. El jefe actúa como guía para ayudar a los niños a conectar los objetos con la historia que ya conocen:</p> <p>Las niñas y los niños conversarán de lo que encontraron en la excavación(restos de comida, vestimenta, herramientas, hueso de los animales).</p>	
--	---	--

	<p>5. Reconstruyendo la Historia. Para finalizar, invite a los niños a "reconstruir" la historia del clan de Koa usando solo las pistas que encontraron. Pueden contar su propia versión de la historia o comparar sus hallazgos con la historia original que ya conocían.</p> <p>Propuesta de cierre: cada niña o niño comenta sobre la experiencia de cómo elaboró su traje.</p>	
16 de octubre	<p>Brinde un saludo de bienvenida a un día más de diversión con juegos de exploración y se comience animando con una canción “Buscando y encontrando” invite a participar cantando y bailando.</p> <p>Presente el siguiente juego “Busqueda de tesoro en la naturaleza”.</p> <p>Este juego tiene el propósito de fomentar la observación y el conocimiento del entorno.</p> <p>Previamente solicite a las familias algunos recursos y otros que usted tiene elaborados. Los esconde en el área verde del jardín de la escuela. Oriente a formar 3 grupos; comparte una hoja que contiene imágenes o nombre de las los objetos a encontrar en la búsqueda</p> <p>Los estudiantes agrupados inician la exploración por el centro educativo en la búsqueda de los objetos.</p> <p>Cuando un equipo encuentre un objeto deberán gritar la siguiente consigna: “Encontrado - mencionar el nombre del objeto”.</p> <p>Finaliza la actividad reuniendo los equipos dentro del salón de clases y comentan sobre la experiencia de la búsqueda de los tesoros.</p>	<p>LULA-Buscando y encontrando.wav Bocina y pantalla</p> <p>Papelógrafo de las normas para el desarrollo de los juegos.</p> <p>https://youtu.be/M2NQ9Hy4kKs?si=IQqB9Rq1kjUOi1t7</p> <p>Animales prehistóricos Esqueletos Cacerolitas Flechas Piochas Acha Cuma Arcos de tiro Vestimentas Lupa Microscopio.</p> <p>papelógrafo con la lista de objetos de la naturaleza</p> <p>Diversos objetos o</p>

		<p>recursos Pantalla Parlantes</p> <p>listado de objetos a encontrar. Lupa Microscopio.</p> <p>Parlante y bocina</p>
<p>17 de octubre</p>	<p>Brinde un saludo súper especial comuníquese que será otro día de disfrutar de juegos maravillosos como: “Explorando mi cuerpo” y empezarán bailando con Lula Mover el cuerpo invita a los estudiantes a ponerse de pie formando un círculo y hacer los movimientos que la canción nos dice. Al terminar la música nos sentamos para ver la continuación del episodio de Lula.</p> <p>Este juego estimula los sentidos (tacto, olfato, vista y oído) de una forma divertida.</p> <p>Organicen cinco equipos de jugadores cada equipo, elige a un líder quien lanzará el dado de los sentidos y según la cara que quede al lanzarlo será el sentido que jugará los miembros del equipo.</p> <p>Una vez todos los equipos conozcan con cual es el sentido que van a jugar, les orienta pasar a las zonas de juego.</p> <p>EXPLORACIÓN DEL TACTO</p> <p>Coloque varios objetos dentro de las cajas sorpresas en donde las niñas y los niños deben introducir la mano, describirán lo que sienten, forma, textura, tamaño; y adivinar qué es.</p> <p>EXPLORACIÓN DEL OLFATO</p>	<p>Cajas con agujeros, para introducir la mano.</p> <p>Objetos variados con diferentes texturas, olores y sonidos.</p> <p>Vendas para los ojos (opcional).</p> <p>Dado de los sentidos.</p> <p>Dibujos o los sentidos en material concreto Algodón o tierra. Agua Tempera Plastilina.</p>

	<p>las niñas y los niños estarán vendados o cerraran los ojos para sentir los aromas que se le presenten, para ello llene pequeños frascos o recipientes opacos con olores comunes (ej: café, canela, cáscara de naranja, romero, hierba buena, menta, manzanilla, hojas de limón). Las niñas y niños deben oler y tratar de identificar qué es.</p> <p>EXPLORACIÓN DEL OÍDO</p> <p>Usted reproduce diferentes sonidos de instrumentos musicales. la niña y el niño seleccionarán de su zona el instrumento musical según el sonido identificado (los instrumentos musicales pueden estar representados en calcomanías, dibujos, objetos plásticos, elaborados con plastilina)</p> <p>EXPLORACIÓN DE LA VISTA</p> <p>Presente un rotafolio de imágenes sencillas y mostrarlo a las niñas y niños por unos pocos segundos y converse sobre lo que recuerdan de la imagen.</p> <p>EXPLORACIÓN DEL GUSTO</p> <p>Las niñas y los niños estarán vendados o cerrarán los ojos para degustar los sabores que se le den, para ello coloque en una bandeja diferentes frutas (ej: ácidas, dulces, amargas, saladas, picantes) y tratar de adivinar qué es.</p> <p>Para finalizar los juegos de zonas, puede realizar ejercicios de respiración y relajación.</p> <p>ZAPATO PERDIDO</p> <p>Cuento del libro Crecer Leyendo 4 años. EL ZAPATO PERDIDO</p> <p>Solicite a todos los estudiantes que se quiten los zapatos y los dejen en una esquina del salón, luego todos se ubican en el centro (sentados, acostados, como ellos prefieran).</p>	<p>Libro Crecer Leyendo, de cuatro años, Cuento “Zapato perdido”.</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1Jldpk4x9ol3f5_YVIonJpA-Uc0vjXT1R/view</p>
--	---	--

	<p>Seleccione a dos mal jugadores para esconder un zapato de cada par.</p> <p>Comience a contar la historia, anime para que ellos también participen dando predicciones u opinando sobre la historia, Cuando tenga una total atención solicite a los dos jugadores previamente seleccionados para que de manera silenciosa escondan los zapatos en diferentes lugares del salón. Luego se vuelven a sentar a escuchar la historia.</p> <p>Quando esta termina, les pide que se pongan los zapatos y cuando se den cuenta que les falta uno usted grita “¡Zapato perdido!”, motive para que los niños también lo griten lo más fuerte que puedan.</p> <p>Solicite que con cuidado comiencen a buscar y el que encuentren así no sea de su propiedad lo levante y grite ¡”Zapato perdido”!, todos volverán a mirar y el dueño lo reclama, así hasta encontrar el último Zapato. Mientras buscan puede poner música de misterio fondo (Ej. la de la Pantera Rosa).</p> <p>Cierre este dia con el episodio de lula Ser diferente</p> <p>Dialogue sobre la importancia de ser diferentes haciendo una reflexión sobre no es malo ser diferentes.</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1qb6DgDcqCaOwxCVa-UR9eRYegXfAR1f9/view?usp=sharing</p>
--	---	--

Temática: Juguemos juntos con música y movimiento

Fecha	Actividad y desarrollo	Recursos y orientaciones
20 de octubre	<p>GENERALIDADES</p> <p>El objetivo para esta semana será divertirse explorando diferentes formas de moverse al ritmo de la música. Por ello es importante informar a los estudiantes y a sus familias que será una semana muy divertida, en la que jugarán con el cuerpo para cantar, escuchar, tocar, saltar y bailar.</p> <p>Al igual que en las semanas anteriores es necesario crear escenarios propicios a las actividades y anticipar a la familia para la recolección y elaboración de los materiales a utilizar.</p> <p>Si los juegos se realizan dentro del salón de clases debe asegurarse quitar los obstáculos, solicite a los estudiantes quitarse los zapatos y se queden con calcetines- Recuerde que los estudiantes deben sentirse libres de expresarse con el cuerpo.</p> <p>Usted será el modelo para expresar los movimientos y los estudiantes la imitarán, se trata de disfrutar por lo que no hay movimientos correctos o incorrectos, siempre anime y comunique que todos los pasos son geniales. Déjelos crear sus propios movimientos.</p> <p>¡ENCIENDE EL MOTOR, QUE EL CUERPO PIDE ACCIÓN!</p> <p>Empiece reproduciendo una canción al ritmo de Lula con la “Bici, bici, bicicleta”,</p> <p>Solicite a los niños y las niñas que se muevan como quieran, que caminen en puntillas como bailarines alrededor del salón siguiendo la rapidez de la música, luego reproduzca otra canción con mayor movimiento como la Cumbia de los amigos de Lula, pueden correr en su lugar como si fueran aviones a punto de despegar. La idea es que se preparen para la diversión calentando sus músculos.</p>	<p>Preparación de material:</p> <p>Lista de canciones de diferentes géneros (excepto reggaetón): vals, cumbia, rock, clásica, merengue, folklore, salsa, romántica y otros.</p> <p>Se puede apoyar con el microsítio de primera infancia.</p> <p>Laptop Bocina Proyector musica descargada Hojas de papel bond Crayolas</p> <p>https://youtu.be/1qNyoAB9pU0?si=UkrSxoWkpCQ4fkbb</p>

	<p>EL BAILE DE LOS CONGELADOS</p> <p>Ponga una canción con un ritmo bien animado como la Sonata para piano n° 16 de Mozart o El pato Totoreco. Todos deben bailar libremente, haciendo los movimientos más locos que se les ocurran. Pero, ¡jojo!, cuando la música se detenga, todos deben congelarse en la posición en la que queden. Deje pasar unos segundos y continúe se repite las veces que los jugadores deseen.</p> <p>¡VIAJE POR EL MUNDO!</p> <p>Ahora, entregue listones o tiras de papel crespón de colores, reproduzca canciones de diferentes culturas o ritmos (salsa, cumbia, pop, rock, música clásica, etc.). motívelos a moverse como creen que se baila esa música. Por ejemplo, si pones una canción de cumbia como La rana saltitos, pueden bailar con mucho ritmo. Si pones una pieza de música clásica como Sonata Claro de Luna de Beethoven pueden moverse como príncipes, princesas o bailarines clásicos. Se van variando los distintos ritmos y se dice el lugar de origen. Para finalizar ponga una canción de ritmo suave para ir relajando los movimientos de los jugadores.</p> <p>Consigna: ¡Muévete según tu imaginación!</p> <p>Después de bailar los diferentes géneros musicales como: clásica, vals, rock infantil, cumbia, merengue, romántica, folclórica y otras canciones infantiles. Todos los jugadores pueden reunirse en grupos para hablar de sus gustos musicales:</p> <p>DIBUJAR CON MÚSICA</p> <p>Entregue a los jugadores hojas de papel bond en blanco, crayolas de colores e indicarles que dibujen al ritmo de la música, libremente.</p> <p>Se solicita la participación de 4 estudiantes para socializar sobre la experiencia de bailar.</p>	
--	--	--

<p>21 de octubre</p>	<p>Este día se requiere que tenga disponibles instrumentos musicales reales, de juguetes o artesanales elaborados con recursos del entorno como maracas, panderetas, tambor, flautas, armónica o dulzaina, güiro, platillo, marimba, palos de lluvia, entre otros. También pueden ser los que utilizan en la banda estudiantil.</p> <p>EL RINCÓN DE LOS SONIDOS MÁGICOS</p> <p>Coloque instrumentos musicales al alcance de las niñas y los niños en un espacio, invite a que los exploren y descubran la "magia de los sonidos" que reproduce.</p> <p>Solicite que hablen sobre qué observaron y encontraron en la zona y los sonidos que reproducen. También, pueden imitar los sonidos con su voz.</p> <p><u>LA CASA DE LULA "CREAMOS UNA CANCIÓN"</u></p> <p>Para que las niñas y los niños identifiquen los sonidos de cada instrumento y digan sus nombres, se compartirá el episodio 4 de la casa de Lula. "Creamos una canción".</p> <p>Debe invitar a sentarse en el piso del salón clase y proyectar el video.</p> <p>Después de ver el video, invite a cantar y bailar de forma individual, en pareja o en grupo.</p> <p>Defina turnos para que canten y el resto hagan de público, celebren y aplaudan a quienes decidieron cantar o tocar un instrumento.</p> <p>SIMÓN DICE...</p> <p>Invite a realizar ritmos con el cuerpo, los sonidos y movimientos de cómo se toca cada instrumento con la consigna del juego "Simón dice..."</p> <p>El juego puede realizarse de manera individual y grupal. Ejemplo: -Simón dice que toque la guitarra. -Simón dice que toque la flauta -Simon dice que toque maraca - Simon dice que toque los platillos... -Simon dice que toque toda la orquesta.</p> <p>BAILANDO AL RITMO DE LA CUMBIA</p>	<p>La Casa de Lula - Primera Infancia episodio 4 de la casa de Lula. "Creamos una canción"</p> <p>El docente cuenta con algunos instrumentos reales, puede llevarlos para que los estudiantes puedan apreciar y tocar cada instrumento.</p>
----------------------	--	---

	<p>Cierre la jornada invitando a escuchar, cantar y moverse libremente al ritmo de la cumbia "Los amigos de Lula". Finalice haciendo ejercicios de respiración.</p> <p>**Anticipe los juegos a realizar el día siguiente, para que en casa se pueda elaborar el instrumento musical de preferencia de la niña o el niño. Pueden ser tambores, maracas, flautas, guitarras, panderetas, guiros, platillos, etc.</p> <p>Ejemplos:</p> <p>Las maracas se pueden construir con botellas plásticas de diferentes tamaños, introducir semillas adentro, sellarlas con los tapones, agregando unas palitos como agarraderos y decoradas a la creatividad y gusto del estudiante.</p> <p>Los tambores se puede usar botes cilíndricos, pueden ser de cartón o aluminio, forrados con plástico o papel de color, cubriendo la parte superior de las latas o recipientes con un globo estirado o papel grueso y sujetados con ligas elásticas o cinta.</p> <p>En las panderetas se puede utilizar cartón, corcholatas o cascabeles. Haz pequeños agujeros alrededor del borde de la base del cartón y ata cascabeles o chapas con lana o hilo.</p> <p>Para la guitarra puede usar una caja de cartón rectangular como cuerpo. Corta un agujero circular en el centro.</p> <p>Pega un rollo de cartón en la parte superior como mástil. Coloca ligas alrededor de la caja, estirándose para que pasen por encima del agujero y sobre el mástil; pueden usar ligas de diferentes grosores para experimentar con distintos sonidos.</p> <p>La flauta esta puede elaborarse con un cono de servilletas de cocina. Cortar el tubo al tamaño que quieras para la flauta. Cuanto más largo sea el tubo, más grave será el sonido; si es más corto, el sonido será más agudo. Haga orificios para los dedos.</p> <p>Los instrumentos serán decorados con imágenes creadas por los estudiantes según su gusto y creatividad.</p>	
Miércoles 22 de octubre	Los juegos que se realicen este día, serán con instrumentos artesanales (Ej. maracas, panderetas, tambores, etc) elaborados por los estudiantes quienes	Libro Instrumentos de

	<p>serán los protagonistas.</p> <p>Utilice el libro "Instrumentos de mi tierra" de la serie del Bálsamo de la colección Arbol de Vida, para realizar un diálogo sobre el tipo de sonido que producen (este se debe tener grabado y reproducir en el momento) al grupo que pertenecen, etc. Puede asociar y recordar el vídeo "Creamos una canción" de la casa de Lula visto el día anterior.</p> <p>EL ECO MUSICAL</p> <p>Dirija el juego tocando una secuencia de sonidos con un instrumento (estos deben ser de los mismos que los estudiantes han llevado, Ejemplo, dar dos golpes suaves en el tambor y uno fuerte.</p> <p>Luego, los niños deben repetir el sonido, es decir, repetir exactamente el mismo ritmo con su propio instrumento, hacerlo así con todos los instrumentos disponibles en el salón hasta que todos hayan participado.</p> <p>Si no hay instrumentos puede emitir el sonido y la mímica de cómo se toca.</p> <p>Sugiera que sean ritmos muy sencillos y poco a poco hacerlos más complejos. Puede animarlos a que ellos también propongan sus propios ritmos para que todos los repitan.</p> <p>LA HISTORIA CON SONIDOS Y MOVIMIENTOS</p> <p>En este juego, necesitará un espacio libre de obstáculos, algunos instrumentos musicales o sonidos onomatopéyicos, luego todos se ubican de pie formando un círculo,</p> <p>Los estudiantes escuchan atentos la historia y realizan los movimientos del gigante, así mismo trataran de sacar los sonidos con los instrumentos sugeridos.</p> <p>Empieza a contar una historia sencilla, se sugiere:</p> <p>"Había una vez un gigante que caminaba muy lento..." (pídales que usen un instrumento para representar el sonido de sus pasos por ejemplo, golpeando un tambor, o el sonido con su boca, pom, pom, pom... y también</p>	<p>mi tierra de la serie del Bálsamo de la colección Arbol de Vida</p> <p>Diferentes instrumentos musicales elaborados con recursos del entorno como maracas,, panderetas, tambor, entre otros</p> <p>Cortinas, pita, cuerda.</p> <p>Recortes en Foami otro tipo de papel ilustrativo para las notas musicales</p> <p>Pegamento, tirro y tijeras</p>
--	---	--

	<p>comenzarán a imitar el caminar del gigante) Luego, continúa la historia con otros elementos, como:</p> <p>Llegó a un río donde el agua caía de una cascada... (ellos pueden usar otro instrumento como maracas o una pandereta para imitar el sonido y saltar como si fueran gotitas de agua)</p> <p>De repente, sintió una brisa suave que movía las hojas de los árboles... (los niños raspan un güiro o mueven unas castañuelas muy rápido y bailan como hojas movidas por el viento.)</p> <p>El gigante, sorprendido, miró hacia el cielo y escuchó a un pequeño pajarito que cantaba una hermosa melodía... (los niños tocan una flauta o unas campanitas para crear un sonido alegre y agudo y mueven los brazos como aves)</p> <p>El gigante se sintió tan feliz con la música del bosque que levantó sus brazos y, con un gran salto, hizo temblar el suelo y las montañas. (ellos imitan al gigante y hacen el sonido más fuerte, todos los jugadores golpean sus instrumentos con todas sus fuerzas).</p> <p>Y así, el gigante siguió su camino, pero ahora con una canción en el corazón.</p> <p>Motive a inventar su propio final.</p> <p>¿QUIÉN SUENA?</p> <p>Solicite a los jugadores que cierren los ojos. Sin mostrar el instrumento, hágalo sonar. Los estudiantes deben adivinar qué instrumento es, quien adivine primero, tendrá su turno de hacer sonar un nuevo instrumento para que los demás adivinen. Es un juego de discriminación, empiece sonando instrumentos que tengan sonidos muy distintos, como una maraca y una flauta, un tambor y un platillo, quien adivina primero toca el nuevo instrumento.</p> <p>¡EL DIRECTOR DE ORQUESTA!</p> <p>Solicita a un estudiante ser el director o la directora de la orquesta, todos los demás serán los músicos quienes tocan sus instrumento y crearán una melodía única, Se puede o no poner una música de fondo que les motive y ellos puedan seguir.</p> <p>Luego, cambien de director pero esta vez es diferente, no</p>	
--	---	--

	<p>tocaran sus instrumento si no todos emiten sonidos con sus cuerpo, como por ejemplo: zapateo, aplausos, silbidos. Así va cambiando de director y variando la forma de hacer música para que cuenten con experiencias diferentes.</p> <p>Cierre este día de juego y motive a expresar sus emociones musicales libremente.</p>	
<p>Jueves 23 de octubre</p>	<p>Inicie este día de juego motivando a los estudiantes a que expresen sus emociones.</p> <p>Debe tener preparadas paletas con caritas que representan las emociones.</p>  <p>EL BAILE DE LAS EMOCIONES</p> <p>Invite a que las niñas y los niños expresen sus emociones a través de sus movimientos.</p> <p>Prepárese: Pongan una canción con un ritmo suave, de relajación. Puede ser "Todo lo que siento" u otra canción de su elección.</p> <p>Elija una paleta y diga la emoción, como: "alegría", "tristeza", "miedo" o "calma". (este rol deberá ser rotativo)</p> <p>Invite a todos a bailar y moverse de la forma en que sientan esa emoción. Por ejemplo, si la emoción es "alegría", pueden saltar y sonreír. Si es "calma", pueden moverse despacio y suavemente. Después de un tiempo, cambia a otra emoción. Pueden turnarse para que los niños también sugieran la siguiente emoción.</p> <p>LA ESTATUA MUSICAL</p>	<p>La docente deberá preparar una lista de canciones que pueda reproducir Nanas y canciones - Primera Infancia</p> <p>"Todo lo que siento" Nanas y canciones - Primera Infancia</p> <p>Beethoven "Moonlight Sonata"</p>

	<p>Invite a jugar el rol de escultor, quien dará vida a las estatuas después del baile en pareja. La consigna para dar vida será: ¡zacatafús!</p> <p>Reproduzca música animada como El vuelo del moscardón Nikolai Rimsky-Korsakov, y todos deben bailar en parejas libremente. Cuando la música se detenga, todos deben quedarse completamente inmóviles y en pareja, como estatuas. El escultor caminará entre las estatuas y decidirá a quién dar vida diciendo: ¡Zacatafús! y así los libera y toma el lugar a quién y el estudiante liberado será el nuevo escultor. Pueden repetir las veces que lo deseen.</p> <p>EL BAILE DE LOS PERSONAJES</p> <p>El juego consiste en dejar volar la imaginación para representar el movimiento que se sugiere.</p> <p>Reproduzca una canción de ritmo animado y anuncie un personaje que todos deben imitar. Por ejemplo: "¡Ahora somos robot!" A moverse como... un robot, una serpiente, un avestruz, una licuadora, un serrucho, árbol, elefante, mariposa o cualquier otro personaje que se les ocurra, motive para que los estudiantes también propongan personajes. Cierre con todos los estudiantes sentados en el suelo y que comenten las emociones experimentadas durante la jornada.</p>	
<p>Viernes 24 de octubre</p>	<p>Inicie recordando los juegos y las actividades de la jornada anterior. Para ello juegan a emitir sonidos onomatopéyicos de los instrumentos musicales, puede apoyarse de sonidos previamente descargados.</p> <p>Brinde orientaciones para realizar el juego en familia y que participen de forma activa.</p> <p>EL BAILE DEL ROBOT Y SU PILOTO</p> <p>El juego consiste en pilotar un robot humano. En parejas uno tomará el rol de "piloto" y el otro el de "robot". La idea es que los movimientos del robot sean dirigidos por el piloto. Use música con un ritmo marcado y divertido para que los movimientos del robot sean más expresivos.</p> <p>El piloto debe guiar al robot solo tocando su espalda, hombros o brazos. Por ejemplo, un toque en la espalda</p>	<p>Sigue El Ritmo Y Frena Ya! ¡Sigue El Ritmo Y Frena Ya!  Canciones Infantiles Plim Plim</p> <p>Puedes elegir del repertorio que le ofrecen los sites de Primera infancia Nanas y canciones - Primera Infancia</p>

	<p>para caminar hacia adelante, un toque en el hombro para girar, un toque en el brazo para saltar.</p> <p>Después de un rato, cambien de roles. El niño o la niña se convierte en el piloto y el adulto en el robot. ¡El resultado será muy divertido! Se proponen las canciones:</p> <p>LOS ESPEJOS MUSICALES EN FAMILIA</p> <p>Formar parejas de estudiantes y familias. Se colocan frente a frente. Uno es el "personaje" y el otro es el "espejo". Uno de los jugadores puede proponer el personaje a representar, este rol deberá ser rotativo.</p> <p>Ponga una canción y el personaje debe hacer movimientos creativos (saltar, estirar los brazos, girar) mientras el espejo lo imita al mismo tiempo. ¡Como si fuera su reflejo!</p> <p>A la mitad de la canción, cambian de roles para que el niño también tenga la oportunidad de ser el personaje de los movimientos.</p> <p>Anímelos a crear movimientos libres.</p> <p>LA DANZA DE LOS SONIDOS ÚNICOS</p> <p>Consiste en crear la conexión entre el cuerpo, los instrumentos y la imaginación, sin ninguna regla.</p> <p>Preparación: Todos los niños y las niñas serán los músicos, toman sus instrumentos y se ubicarán en el escenario (tambores, maracas, panderetas, palos de lluvia, lo que tengan).</p> <p>Los familiares presentes serán los bailarines.</p> <p>Puede poner música de fondo o simplemente no usar, para que los sonidos de los instrumentos sean los protagonistas.</p> <p>Garantice que haya suficiente espacio para moverse libremente.</p> <p>Los músicos crearán una pieza musical. Animarles a tocar</p>	
--	---	--

	<p>sus instrumentos como ellos quieran. El único objetivo es crear su propio ritmo, sin imitar a nadie.</p> <p>Pueden hacer sonidos fuertes, suaves, rápidos y lentos. Pueden chocar dos instrumentos, rasparlos o golpearlos suavemente con los dedos.</p> <p>Los bailarines danzarán al ritmo de la música, inventando pasos que se acoplen a la pieza musical creada por los músicos.</p> <p>La idea es que todos disfruten libremente.</p> <p>Finalice el juego cambiando de roles.</p> <p>EL ABRAZO MUSICAL DEL OSO PEREZOSO</p> <p>Termine la semana “Juguemos juntos con música y movimientos”, solicitando a todos sentarse en círculo sobre el suelo.</p> <p>Se produce una canción de cuna “Acomodate en mis brazos” o “Nana de las estrellas”</p> <p>Anímelos a que se abracen fuerte y luego a que se sienten juntos, moviéndose suavemente al ritmo de la música como si fueran hojas moviéndose por el viento.</p> <p>Pedir a la familia, a las niñas y los niños que cierren los ojos y piensen en un momento feliz que estuvieron juntos durante los juegos de la semana. Susurre al oído que lo quiere mucho.</p> <p>Motive para que compartan verbalmente o con un movimiento qué aventura de la semana del juego les gustó. También es momento de opinar qué no les gustó.</p> <p>Es un momento perfecto para el disfrute de las experiencias.</p> <p>Felicite por su creatividad y esfuerzo. Anime a llevar sus instrumentos a casa para seguir creando música.</p> <p>Se anuncia que la siguiente semana será de más diversión y juego. Además, se harán remembranzas sobre juegos y juguetes tradicionales (esta actividad es para la familia), jugarán mucho y recordarán juegos de la niñez.</p> <p>Solicite el apoyo a las familias para que puedan llevar algunos recursos, si cuentan con juguetes: yoyos, Jacks o capiruchos... o si guardan alguna fotografía con estos u</p>	
--	---	--

	otros juguetes.	
--	-----------------	--

SEMANA 5		
Temática: Juguemos juegos tradicionales de El Salvador		
Fecha	Actividad y desarrollo	Recursos y orientaciones
27 de octubre	<p>Saludos y bienvenida</p> <p>Se informa que esta semana jugarán con juegos tradicionales de El Salvador.</p> <p>Este día se dedica al DÍA DE JUEGOS TRADICIONALES SOBRE EL PISO</p> <p>Esta semana está dedicada a disfrutar los juegos tradicionales de El Salvador.</p> <p>Para esta semana se hace una propuesta de juegos tradicionales para desarrollar y disfrutar cada día.</p> <p>CONVERSATORIO</p> <p>Conversarán sobre la práctica de valores, principalmente: el respeto, la convivencia, la cooperación y el cuidado a no lastimar.</p> <p>Se explica que este primer día disfrutarán jugando juegos tradicionales sobre el piso.</p> <p>Para iniciar motivados y disfrutando, se presentará la Cajita Mágica que contendrá diversidad de juegos para ofrecer a las niñas y los niños según lo planificado del día.</p> <p>LA CAJITA MÁGICA</p> <p>En ella se colocarán papelitos o rótulos con imágenes de juegos tradicionales preparados con antelación.</p> <p>Selecciona 5 juegos de la lista que se le presenta (considerando el tiempo).</p>	<p>Se prepara una cajita decorada como apoyo para colocar juegos tradicionales planificados.</p> <p>Se puede apoyar en los libros de la Serie Bálsamo principalmente “juegos de mi tierra”</p> <p>Se propone:</p> <p>Adivinanzas Trabalenguas Bombas Peregrina Arranca cebolla Escondelero Gallinita ciega Mica Poner la cola al burro Salta burro Saltacueda A la víbora de la mar Doña Blanca</p>

Se pide 3 voluntarios para que metan la mano en la cajita y sin ver escogen un papelito, esos juegos jugarán.

Se presentan algunos juegos tradicionales para jugar sobre el piso.

LA PEREGRINA

Instrucciones del juego:

Primero se dibujan cuadros sobre el suelo o piso simulando un avión. Luego, se lanza una prenda que puede ser una bolsita con tierra (preparados por los estudiantes y pueden personalizarlos) sobre los cuadros y se salta por ellos.

No se debe patear las líneas, para recoger la prenda al regresar. Se avanza de cuadro en cuadro; el jugador que pierda el equilibrio y patea una línea o no recoja la prenda pierde el turno.

Puede asignar unos 10 minutos para jugar.



ADIVINANZAS, TRABALENGUAS y BOMBAS

Se preparan previamente algunas adivinanzas, trabalenguas y bombas. Puede apoyarse de imágenes.

Juego de ronda: las Estatuas de Marfil, Naranja Dulce, Pizpicigaña, Esconde el anillo entre otros.

Con juguetes tradicionales: capirucho, yoyo, trompo, piscucha, chibolas, hule, Jacks entre otros.

Se propone elaborar en casa huevos reventones, bolsitas sorpresa.

Recursos para el desarrollo de los juegos:

Yeso o tiza, tapones de agua cristal (valore estos por seguridad) CD que ya no sean útiles.

Palos de escoba
Lana

Listones de colores
Cuellos de botellas de plástico.

Vasos desechables
Bolsas plásticas recicladas de diferentes colores.

Ramas secas y hojas secas pequeñas, medianas y grandes.

	<p>Sentados en círculo sobre el piso. Se anima para que las niñas y los niños participen. Se leen algunas adivinanzas:</p> <p>ADIVINANZAS</p> <p>Soy un niño que no crece, mi sombrero siempre al revés. Mis pies hacia atrás señalan el camino, pero para confundir al que busca mi rastro de camino. ¿Quién soy? R/ EL CIPITÍO (se muestra una imagen)</p> <p>No tengo alas, pero puedo volar. Y no tengo ojos, pero puedo llorar. ¿Qué soy? R/ UNA NUBE (se muestra la imagen)</p> <p>Y lo es, y lo es. No me adivinan ni en un mes. ¿Qué es? R/ EL HILO (se muestra una imagen)</p> <p>Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pescado, ni soy cigarra. ¿Quién soy? R/ LA RANA</p> <p>Soy un animal muy elegante, muy veloz y poco fiero; y cuando quiero calzarme voy a casa del herrero. R/ EL CABALLO O LA YEGUA</p> <p>TRABALENGUAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El chucho chuzó la choza con el chuzo de don Chuz. 2. Compadre no compre coco porque poco coco como y porque poco coco como, poco coco compro. 	<p>Listado de trabalenguas, adivinanzas y bombas.</p>
--	--	---

	<p>3. Tres tristes tigres comieron trigo en un trigal en tres tristes trastes.</p> <p>4. Pablito clavó un clavito, qué clase de clavito clavó Pablito.</p> <p>5. Pajarito te descorazonaré.</p> <p>Motive la participación entre los jugadores compartiendo adivinanzas y trabalenguas.</p> <p>Pida a la familia que siga con el juego de adivinanzas y trabalenguas en el hogar. Solicite que prepare algunas “nuevas” para utilizarlas en la “Feria del juego” que se realizará el último día del mes.</p> <p>BOMBAS SALVADOREÑAS</p> <p>Ayer pase por tu casa me tiraste un limón, el limón cayó en el suelo y el zumo en mi corazón.</p> <p>Tírame la luna, tírame el limón, tírame las llaves de tu corazón.</p> <p>Del cielo cayo un pañuelo bordado de mil colores que en cada esquina decía: El Salvador de mis amores.</p> <p>Desde mi tierra he venido, Pasando ríos y puentes, Solo por venir a verte, Colochitos en la frente.</p> <p>Desde mi tierra he venido, arrastrando mi tanate, solo para verte, canillitas de zanate.</p> <p>Se presentan a continuación otros juegos tradicionales casi olvidados.</p> <p>PIZPICIGAÑA</p>	
--	---	--

*Pizpicigaña juguemos la araña.
Pizpicigaña te pica la araña.
¿Con qué la jugamos?
con la mano con maña.
¿y la mano con maña, donde está?
Se fue a traer agua
¿Y el agua, donde está?
Se la bebieron las gallinas
¿y las gallinas, donde están?
Se fueron a poner huevos
¿y los huevos, donde están?
Se hicieron pollitos
¿y los pollitos, donde están?
se fueron volando al cielo.
Comeré pan y miel con mi chuchito Clavel.*

Al que le toque la última sílaba, se tiene que esconder hasta que se le ordene. Mientras el líder del juego pone a escondidas nombre a los jugadores.

Luego lo llama y le dice:
Pizpicigaña, pizpicigaña con que caballito quieres venir

Le da dos nombres, el escogido y uno equivocado. Por ejemplo: arcoiris y nube. Si el correcto es nube y lo escoge, quien haya seleccionado el nombre Nube se lo lleva a cucucho.

ESCONDE EL ANILLO

El juego consiste en seleccionar una niña y un niño, uno esconde el anillo y el otro se queda atento al frente.

Se hacen dos filas de jugadores, ellos sentados con las manos atrás como esperando prenda. El que esconde el anillo y pasa por cada fila y toca sus manos diciendo la frase:

“Esconde el anillo, escóndelo bien” repitiendo con cada niña y niño en las dos filas.

Coloca el anillo en el niño escogido, dice al de enfrente de la fila:
“Adivina, adivinador, cuántas cuerdas tiene mi tambor”

El de enfrente dice::

	<p><i>“Tín Marín de dos, quien fue, cúcara, mácara, titeré fue”</i> colocando la mano sobre el hombro tratando de adivinar quién tiene el anillo.</p> <p>Si acertó lo reemplaza y el otro vuelve a interrogar al nuevo disertante.</p> <p>LOS ESTUDIANTES</p> <p>Los niños y las niñas sentadas en un círculo y dos fuera del círculo (serán los estudiantes) cantando: <i>“Tarari, tarara, tarari, tarara”</i>.</p> <p>Hay uno que es el maestro o maestra fuera del círculo.</p> <p>Los del círculo contestan cantando: <i>¿Qué es ese ruido que pasa por aquí? De día y de noche no dejan dormir.</i></p> <p>Los estudiantes fuera del círculo cantan: <i>Somos los estudiantes que venimos de estudiar con la capillita de la virgen del Pilar.</i></p> <p>El maestro/a va poniendo la mano a cada uno del círculo diciendo: <i>“Un pañuelo de oro y el otro de plata, que salga lo que salga por esta puerta falsa, falsa, falsa”</i>.</p> <p>Al que le toca la última palabra “falsa” se saca del círculo y se une a los estudiantes cantando: <i>Somos los estudiantes que venimos de estudiar con la capillita de la virgen del Pilar.</i></p> <p>Se repite las veces que deseen. Hasta que todas las niñas y los niños terminan siendo estudiantes.</p> <p>Para las niñas y los niños más grandes (11 y 12 años), se proponen los siguientes juegos tradicionales para jugar sobre el piso o mesa. Utilizando los recursos papel y lápices de colores.</p> <p>BACHILLERATO STOP</p> <p>Consiste en crear una tabla con columnas de categorías (como nombre, ciudad, color) y filas para los jugadores. Cada ronda, se elige una letra del abecedario, y los jugadores deben escribir una palabra que empiece con esa letra para cada</p>	
--	---	--

categoría en el menor tiempo posible.

El primero en completar su columna grita "¡Bachillerato stop!", finaliza la ronda, y se comparan las respuestas. Se dan puntos por palabras únicas (por ejemplo, 10 puntos) y menos puntos por palabras repetidas (por ejemplo, 5 puntos). El jugador con más puntos al final de todas las rondas gana.

LETRA	NOMBRE	COMIDA	COSA	ANIMAL	PUNTOS
M	Micaela 10	manojos 10	mesa 5	mono 10	35
L	Luna 10	limón 5	lápiz 5	lobo 10	30
C	Cecilia 5	calamar 10	cazo 10	cebra 10	35
A	Alicia 5	alubia 10	acelga 0	amacondo 10	25

EQUIS CERO

Es un juego de lápiz y papel muy popular. Se juega entre dos estudiantes, que usan los símbolos 0 y X. Se dibuja un tablero como el signo de numeral en grande # para colocar 0 o X.

Cada jugador debe seguir estas reglas sencillas:

1. Coloca su símbolo (0 o X) una sola vez por turno.
2. No se puede colocar un símbolo en una casilla que ya esté ocupada.

El objetivo es conseguir una línea recta o diagonal con tres de tus símbolos. Si un jugador logra esto, gana la partida.

Variante del juego:

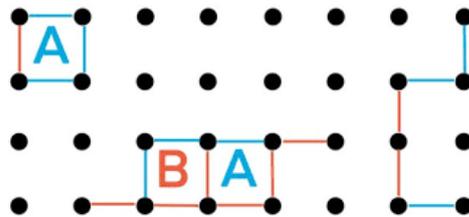
Se puede hacer un juego viviente. Se marca el cuadrante con tiza o yeso sobre el piso.



PUNTITOS Y CAJAS

Consiste en formar cuadrados al unir puntos adyacentes con líneas verticales u horizontales.

Los jugadores se turnan para dibujar una línea, y quien completa el último lado de un cuadrado anota su inicial dentro de él y tiene un turno adicional. Gana el jugador que acumule más cuadrados con su inicial al final de la partida.

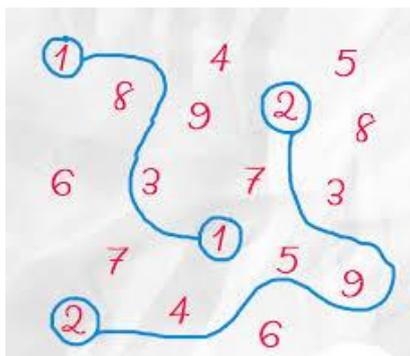


TRIPA SHUCA

Se escriben números repetidos, dos veces, en desorden sobre la página.

Dos jugadores deben usar lápices de colores diferentes para unir pares de números iguales, pueden utilizarse imágenes, mediante líneas curvas sin que estas se crucen entre sí, ni con las líneas del oponente.

El juego se gana si el otro jugador no puede continuar debido a que todas las vías están bloqueadas.



Para finalizar la jornada del juego y cerrar el día de diversión, se realizará lo siguiente:

Será el o la docente que guiará los movimientos y la respiración.

EJERCICIOS DE RESPIRACIÓN

Inhalar lentamente por la nariz (4 segundos), aguantar la respiración (4 segundos) y exhalar lentamente por la boca (6-8 segundos). Repetir este proceso puede calmar el sistema nervioso y reducir los latidos cardíacos.

Cierran la jornada felicitando por la participación y aplaudiendo. Invitando a los niños y las niñas a estar listos para el siguiente día. Se recomienda: ropa cómoda, agua y una toallita.

No olvide motivar para el último día que desarrollarán la FERIA DEL JUEGO.

28 de octubre

DÍA DE RONDAS TRADICIONALES INFANTILES

SALUDO Y BIENVENIDA

Se saluda y da la bienvenida al segundo día de diversión con juegos tradicionales y populares salvadoreños .

<Se hace un recordatorio que el primer día disfrutaron jugando juegos tradicionales salvadoreños sobre el piso.

NOTA: Las rondas forman parte de la tradición oral de El Salvador. Es un momento entretenido de

La Cajita Mágica con juegos de rondas infantiles tradicionales.

Enlace de las estatuas de marfil

[Las Estatuas de Marfil - Irma Álvarez \(Video Lyrics\)](#)

	<p>mucho disfrute para las niñas y los niños. Generalmente bailan, juegan, se agarran de las manos o hacen ruedas, cambian el juego, ponen sus propias reglas para divertirse aún más.</p> <p>Trate de hacerles recordar los juegos. Respuestas esperadas: La Peregrina, Adivinanzas, trabalenguas y otros.</p> <p>La conversación se desarrollará en función de los juegos que hayan realizado.</p> <p>Se les explica que este segundo día estará lleno de rondas infantiles para disfrutar a lo grande.</p> <p>Se propone el uso de LA CAJITA MÁGICA que contendrá sólo las rondas:</p> <p>Se proponen: Naranja dulce, Guayabita blanca, Doña Ana, Las Estatuas de Marfil etc.</p> <p>Se muestra otro día más la Cajita Mágica. Solicita la participación de 3 niñas y 3 niños para que saquen un papelito o rótulo con la ronda escrita o en dibujo.</p> <p>DOÑA BLANCA</p> <p>Niñas y niños en ronda cantan y giran tomados de la mano. Previo han escogido a una persona para que esté en el centro.</p> <p><i>Doña Blanca está cubierta, de pilares de oro y plata. Botaremos un pilar Para ver a Doña Blanca.</i></p> <p>En coro preguntan: --¿Qué está haciendo doña Blanca?</p> <p>El del centro siempre responderá lo que desee. Una acción.</p> <p>--<i>Se está bañando</i></p> <p>En coro todos vuelven a preguntar: --¿Qué está haciendo doña Blanca? --<i>Se está vistiendo.</i></p> <p>--¿Qué está haciendo doña Blanca? --<i>Se está cocinando.</i></p>	
--	--	--

--¿Qué está haciendo doña Blanca?

--Se está comiendo.

--¿Qué está haciendo doña Blanca?

--Se está lavando los dientes.

--¿Qué está haciendo doña Blanca?

--Se está perfumando.

--¿Qué está haciendo doña Blanca?

--Quiere salir asustar.

¡AAAAHHHH! Todos gritan y salen corriendo, Doña Blanca también corre, el primero que atrapa, se convertirá en Doña Blanca.

EL PATIO DE MI CASA

Todos tomados de la mano giran la ronda y cantan:

*El patio de mi casa
es muy particular:
cuando llueve se moja,
igual que los demás.*

*Agáchate,
y vuélvete agachar
que las agachaditas si saben bailar.*

Cuando dicen “agáchate y vuélvete agachar”, todos en la ronda se agachan.

SOMOS LOS BOMBEROS

Niñas y niños tomados de la mano giran la ronda y cantan:

*Somos los bomberos
vamos a apagar
todos los incendios
de esta gran ciudad.*

*–Yo, soy el bombero.
(simula una manguera de fuego)
–Yo, soy oficial.
(coloca la mano en la cien)
–yo, soy sargento.
(coloca la mano en el pecho)*

*–Y yo, la capitán.
(se para muy recto)*

*Somos los bomberos
de esta gran ciudad.
¡Todos los incendios
vamos a apagar!
(vuelven a girar la ronda)*

Pueden repetir las veces que lo deseen.

NARANJA DULCE

Niñas y niños tomados de la mano giran y cantan la ronda.

*Naranja dulce,
limón partido.
Dame un abrazo
que yo te pido.
Si fuera falso
mi juramento,
que en algún tiempo
se borrará,
toca la marcha
mi pecho llora,
adiós amigo.
Dame un abrazo
que yo te pido.
(En esta última frase se abrazan formando parejas)*

Quien quede sin pareja, le dicen:
¡Viuda, viuda, viuda!

Se repite todas las veces que deseen.

GUAYABITA BLANCA

Niñas y niños tomados de la mano giran y cantan la ronda.

*Guayabita blanca
llenita de miel.
Miel madura,
volteáte miniatura.*

(En esta última frase se agachan todos en la ronda, pero solo uno se da vuelta para tomarse de la mano girar la ronda viendo hacia afuera, y así continúa el

	<p>juego, uno a uno se dan vuelta, hasta finalizar todos volteados, viendo hacia afuera de la ronda y girándola).</p> <p>LAS ESTATUAS DE MARFIL</p> <p><i>Las estatuas de marfil, son allá y son aquí. Uno, dos y tres. El que se mueva baila el Twiss, con su amiga la lombriz.</i></p> <p>Todos quedan paralizados y prestan atención para ver quién se mueve</p> <p>A LA VÍBORA DE LA MAR</p> <p>Niños y niñas formando una fila y dos haciendo un arco que seleccionaron un nombre apropiado antes de iniciar la cancioncilla, por ejemplo: melón y sandía.</p> <p><i>A la víbora de la mar Por aquí podrán pasar Los de adelante corren mucho Y los de atrás se quedarán. Tras, tras. tras. (Quienes forman el arco atrapan a uno de la fila)</i></p> <p><i>Tilín, tilón. Que pase el rey, con sus ojitos, cara de sapitos. Con sus orejas, cara de torrejas.</i></p> <p>Le preguntan:</p> <p><i>¿Con quién te quieres ir? Con el melón o la sandía (dicen en secreto el nombre seleccionado)</i></p> <p>LA VIRGEN DE LA CUEVA</p> <p><i>Que llueva,</i></p>	
--	--	--

*que llueva la Virgen de la Cueva.
Los pajaritos cantan,
las nubes se levantan.
¡Que sí, que no!
Que caiga un chaparrón
con azúcar y limón.*

CHANCHA BALANCHA

Se eligen dos jugadores, una niña es la mamá, otra niña es el señor o la señora, las demás niñas y niños jugadores son hijas de la mamá.

Se hace una línea de jugadores. La señora se separa de las demás y se comienza a cantar, poco a poco se van formando dos líneas con grupo de jugadores (los dos grupos se mueven para adelante y para tras).

La señora:

Chancha balancha, hojitas de laurel me ha dicho una señora que cien hijas tenés.

La mamá:

Aunque las tenga pero ninguna te daré, aunque las tenga pero ninguna te daré.

Señora:

Tan alegre que venía y tan triste que me voy, tan alegre que venía y tan triste que me voy.

La mamá:

Regresa mi caballero y escoge la que tu quieras, regresa mi caballero y escoge la que tu quieras.

La señora:

Elige una niña y dice:

Esta me llevo por ser la linda. rosa esta me llevo por ser el lindo clavel.

Le roza la mejilla con delicadeza.

Le pondremos _____ (eligen un nombre feo), matatero tero la, matatero tero la.

La mamá:

Ese nombre no me agrada, matatero tero la.

Ese nombre no me agrada matatero, tero la.

La señora:

Le pondremos _____ (eligen un nombre bonito), matatero tero la, matatero tero la.

La mamá:

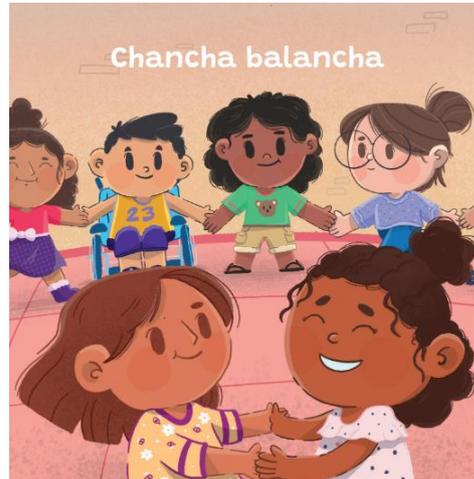
Ese nombre si me agrada, matatero tero la.

Ese nombre si me agrada matatero, tero la.

Aquí está lista su prenda, matatero, tero la.

Aquí está lista su prenda, matatero, tero la. (pasa el jugador con la señora)

Comienza el juego nuevamente.



Posteriormente, se les hace un llamado a practicar ejercicios de respiración para estabilizar la carga sensorial. Así, se envía una señal al cuerpo para que regule y equilibre su respuesta al entorno.

Luego de practicar los ejercicios de respiración, se realiza las preguntas generadoras:

¿Ahora cómo se sienten?

¿Qué juego le gustó más?

¿Por qué?

Motiva a la familia a desarrollar una rutina de juego con sus hijas e hijos en casa, comente sobre sus beneficios:

Mejora el desarrollo motor, el equilibrio, la coordinación visomotora, el lenguaje, la organización. etc.

Anuncie sobre la “Feria del Juego” que se realizará el último día de la semana.

Continúe motivando e invitando al disfrute de todos los juegos.

<p>29 de octubre</p>	<p>JUGANDO CON JUGUETES TRADICIONALES</p> <p>SALUDO Y BIENVENIDA</p> <p>Se presenta a las niñas y los niños diferentes láminas representando con imagen los juguetes tradicionales.</p> <p>Ponga a disposición los juguetes sin que sean vistos, colocándolos dentro de LA CAJITA MÁGICA como propuesta de apoyo para desarrollar la jornada de juego.</p> <p>Pida voluntarios para que saquen un objeto y así practicar con el juguete.</p> <p>Se puede apoyar con el libro “Juegos de mi tierra” de la serie Bálsamo para mostrar los juegos tradicionales. Puede encontrarlo en el micrositio de primera infancia.</p> <p>Se pide apoyarse con el video o el audio.</p> <p>Muestre cómo se juega con cada juguete y determine el tiempo ameno para el juego.</p> <p>PASOS PARA ELABORAR UN PISCUCHA</p> <p>Las piscuchas son conocidas por ser un juego tradicional que los niños disfrutaban cada año el mes de octubre al salir del año escolar.</p> <p>Comparta con la familia los pasos para elaborar la piscucha en casa.</p> <p>Pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cortar primero un plástico en forma de rombo. 2. Cortar las varillas delgadas de bambú o usar palitos delgados flexibles, pues esa es la clave para que una piscucha vuele alto. 3. Estirar las varillas y verificar que el estado sea óptimo para que no se rompa. 4. Colocar las varillas de forma cruzada. 5. Pegar las varillas con tiro de arriba para abajo. 	<p>La Cajita Mágica Láminas. Impresiones. Bolsas plásticas. recicladadas de diferentes colores. Ramas no secas o varitas de bambú. Pega. Pita. Hilo. Listones de papel de colores.</p> <p>Juguetes tradicionales: capirucho, yoyo, trompo, piscucha, chibolas, hule, Jacks, trikitraka, aro hula hula, disco chino entre otros.</p> <p>Enlace micrositio de primera infancia: https://sites.google.com/clases.edu.sv/primer-a-infancia-mined/</p>
----------------------	---	---

6. Culminar decorando con listones de papel de colores o de plástico y poner el hilo.

¿Cómo se vuela la piscucha?

1. Seleccione un espacio abierto si es posible un lugar alto.
2. Extender las manos, tomar el hilo y hacer girar la piscucha en el aire.
3. Poco a poco va soltando el hilo.
4. Si no hay viento, este movimiento es ideal, ya que es estabilizador para mantenerla volando.

¡Listos para hacerlas volar!



¿CÓMO SE JUEGA CHIBOLAS?

Se debe dibujar un círculo donde quepan todas las chibolas y un hoyo al centro.

Iniciará aquel jugador que haya logrado acercar su chibola al hoyo con un solo movimiento. Deberá tener una chibola golpeadora para impactar a las otras chibolas y sacarla del círculo. Toma todas las chibolas que vayas sacando del hoyo.

¡Listos para chocar las chibolas!



¿CÓMO SE JUEGA TROMPO?

Se ubica el suficiente espacio donde se tirará el trompo.

La cuerda o pita se enrolla en el trompo
3. El juego del dormilón (el último trompo que caiga es el ganador)

Todos los jugadores deben tener un trompo de madera. Cada participante debe respetar el espacio de los demás participantes, especialmente cuando tengan el turno de tirar su trompo.

Los jugadores deben esperar que finalice de girar cada trompo para que se le mida el tiempo a cada uno. Se debe medir el tiempo de duración de giro de cada trompo.

OTRAS FORMAS DE JUGAR TROMPO

Juego del dormilón

Se ubican en forma circular para iniciar el juego. Entre los participantes se establece la clase o la forma de juego.

Todos los participantes hacen girar sus trompos, al mismo tiempo.

El trompo que baila más tiempo, es el ganador.

Juego de pasalíneas

Se ubica el espacio a jugar, delimitando con dos líneas. Para el juego se necesita materiales: trompo, pita y tapas o corchos.

Las tapas se colocan en las líneas de salida, se hace girar el trompo y en la mano se levanta el trompo

para ir empujando la tapa, el recorrido es ida y vuelta.

El primero que llega, gana.

Se puede jugar en forma cooperativa, para regresar al que va adelante.

¡A bailar el trompo se ha dicho!



¿CÓMO SE JUEGA JACKS?

Los jackses se lanzan al suelo y se hace rebotar una bolita de goma al suelo, mientras la bolita está en el aire se recogen los jackses de uno en uno en el primer turno.

Luego se recogen de dos en dos, tres en tres, cuatro en cuatro y así sucesivamente, hasta recoger todos los jackses.

Está el estilo revirón, cuto, sin rozar las manos en el piso y choque (este último es de recoger los jackses y con la misma mano que los recoge hace un golpe o choque en el piso).



EJERCICIOS DE RESPIRACIÓN

Inhalar lentamente por la nariz (4 segundos),

	<p>aguantar la respiración (4 segundos) y exhalar lentamente por la boca (6-8 segundos). Repetir este proceso puede calmar el sistema nervioso y reducir los latidos cardíacos.</p> <p>Se finaliza felicitando y aplaudiendo por un día más de diversión.</p> <p>Se aprovecha la oportunidad de cierre para invitar a la gran “Feria del juego”.</p>	
30 de octubre	<p>DÍA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE ANTAÑO</p> <p>SALUDO Y BIENVENIDA</p> <p>Se inicia promocionando “La Feria del Juego”.</p> <p>Se dice la consigna: <i>“Estamos casi listos para la Feria del Juego”</i></p> <p>Se inicia haciendo un recorrido en todos los juegos tradicionales presentados. Se pueden mencionar algunos y en qué consisten.</p> <p>Posterior, se pide otros voluntarios a pasar a introducir sus manitas en la Cajita Mágica y seleccionar Rótulos con el juego a realizar. No olvidar hacer los ajustes o adaptaciones.</p> <p>EL CUENTO MOTOR</p> <p>Consiste en combinar la narración de un cuento con actividades físicas, movimientos corporales y sonoros.</p> <p>Busca involucrar a las niñas y los niños de manera integral, apoyados con la familia. Esto propicia la imaginación y comprensión como su desarrollo motriz. Se sugiere el cuento “Aprendiendo a Volar” o la “Tortuga Maruga cumple 100” existe en video y audio.</p> <p>Al final, formarán y se realizará una plenaria o asamblea para propiciar la participación de la mayoría, si no de la totalidad de los participantes en los juegos.</p>	<p>Láminas. Papeles de colores. Audio. Laptop. Bocina. Cuentos sugeridos: Aprendiendo a volar de Dylan Siliézar La tortuga Maruga. cumple 100 de Guadalupe Castellanos. Rondas de fantasmas de Cuscatlán de Alberto Pocasangre (buscar en el micrositio de Primera Infancia). https://sites.google.com/clases.edu.sv/primer-a-infancia-mined/</p>

Preguntas a partir del cuento o poema escuchado:
¿Cómo se sintieron?
¿Qué recuerdan de la historia?
¿Quién era el protagonista? Imitemos a los personajes, y será mejor si podemos recrear el cuento.

ESCONDELERO

La elección: Un jugador es elegido para "el que cuenta".

El conteo: Este jugador se apoya en una base (una pared, un poste, un árbol), cierra los ojos y cuenta en voz alta hasta un número acordado (por ejemplo, 10, 20 o 50).

El escondite: Mientras el jugador cuenta, los demás corren y se esconden en lugares que sean difíciles de encontrar.

La búsqueda: Cuando termina de contar, el jugador grita "*¡Listo o no, allá voy!*" y comienza a buscar a los demás.

¡1, 2, 3 por mí! Cuando encuentra a un jugador, debe correr de vuelta a la base, tocarla y gritar "*¡Por [nombre del jugador]!*" para "salvarlo" o sacarlo del juego. Si el jugador escondido llega a la base antes, puede "salvarse" gritando "*¡Por mí!*" o "*¡Libre!*".

El juego termina cuando todos los jugadores han sido encontrados y el último en ser descubierto es el que cuenta en la próxima.



ARRANCA CEBOLLA

El juego se desarrolla de la siguiente manera:

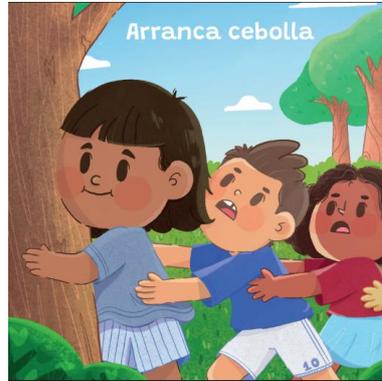
Formación: Varios jugadores se sientan en el suelo, uno detrás del otro, y se agarran fuertemente a la cintura o las piernas del jugador que tienen delante.

El primer jugador de la fila (la "cebolla") se sujeta firmemente a un punto fijo, como un poste, una banca o un árbol.

El Arrancador: Uno o más jugadores, conocidos como los "arrancadores", se colocan al final de la fila.

El Juego: El objetivo de los arrancadores es jalar a los jugadores uno por uno hasta "arrancarlos" de la fila. Por su parte, los jugadores de la fila deben resistir con todas sus fuerzas para no ser soltados.

El Ganador: El juego continúa hasta que todos los jugadores de la fila han sido "arrancados". A menudo, el último jugador en ser soltado se convierte en el próximo "arrancador".



MICA

El objetivo principal es simple: un jugador, conocido como "la mica", persigue a los demás para tocarlos.

Rol de la "Mica": El jugador que es "la mica" debe correr y tocar a otro jugador. Cuando lo consigue, grita algo como "¡Mica!" y el jugador que ha sido tocado se convierte en la nueva "mica".

Reglas de escape: Los demás jugadores corren para evitar ser tocados. A menudo, hay una zona de seguridad o "casa" donde no pueden ser tocados.



Variantes de la mica

La mica tiene numerosas variaciones que añaden diferentes reglas:

Mica congelada: Cuando un jugador es tocado, debe quedarse inmóvil o "congelado". Otro jugador puede "salvarlo" tocándolo para que pueda volver a moverse. Le dice: "*libre*".

Mica voladora: Los jugadores no pueden ser tocados si tienen los pies levantados del suelo, por ejemplo, si están subidos en un banco, una piedra o una escalera.

Mica de colores: La mica debe tocar a un jugador mientras dice un color. Si el jugador no está tocando algo de ese color, queda "congelado".

POLICÍAS Y LADRONES

El juego se divide en dos equipos con roles muy claros:

Policías: Su objetivo es atrapar a los ladrones.

Ladrones: Su objetivo es escapar de los policías y evitar ser capturados.

Generalmente, el juego se desarrolla de la siguiente manera:

Inicio: Los jugadores se forman y se delimita un área de juego. Los ladrones reciben una ventaja de tiempo (por ejemplo, 30 segundos) para esconderse o correr antes de que los policías comiencen a buscarlos.

Captura: Un ladrón es "capturado" cuando un

	<p>policía lo toca. Al ser capturado, el ladrón debe ir a un lugar predefinido conocido como "la cárcel".</p> <p>La Cárcel: Es una zona designada donde los ladrones capturados deben permanecer. Una vez en la cárcel, no pueden moverse hasta que sean liberados.</p> <p>Rescate: Un elemento clave y divertido del juego es que los ladrones que aún no han sido capturados pueden liberar a sus compañeros. Para hacerlo, deben llegar a la cárcel sin ser atrapados y tocar a un ladrón que esté dentro. Esto hace que el juego sea más dinámico y estratégico.</p> <p>Para librar dice la consigna: <i>"1,2,3 para todos mis amigos".</i></p> <p>Al liberarlos se convierte en LADRÓN LIBRADO.</p> <p>El juego termina cuando todos los ladrones han sido capturados. En algunas versiones, se pone un tiempo límite y el equipo de ladrones gana si al menos uno logra evitar ser capturado.</p> <p>LOS CHIVITOS Y LA GENTE</p> <p>Se colocan los jugadores en fila. Una niña o niño seleccionado previamente le dice a otro de la primera línea:</p> <p><i>–¿Dónde está la calle de la gente y de los chivitos?</i></p> <p>La niña o el niño le señala su derecha, y la última de la fila sale corriendo de derecha a izquierda, a ponerse delante de la primera; si la alcanza es de ella y la aparta y si no le pregunta a ésta lo mismo, y así siguen jugando hasta cuando deciden finalizar.</p> <p>LA GALLINITA CIEGA</p> <p>Se escoge a un jugador para ser la "gallina ciega". Sus ojos se vendan con un pañuelo.</p> <p>los otros jugadores giran suavemente a la gallina para que pierda la orientación. Los demás jugadores serán los pollitos se dispersan en un área segura y se mueven alrededor de la gallina, a menudo diciendo: "pío, pío" para desorientar.</p>	
--	--	--

La gallina, con los brazos extendidos, camina lentamente y debe intentar atrapar a uno de los otros jugadores.
El que atrapa se convierte en la gallina que busca nuevamente a sus pollitos.

CUARTILLO DE ACEITE

Se forma un cuadrado con 4 niños y en el centro un niño se acerca a una esquina y pregunta al jugador:

–¿Me vende un cuartillo de aceite?

El jugador de la esquina le dice:

–A la otra esquina.

Mientras los de las esquinas se están cambiando. Al primer descuido el niño del centro toma el lugar de cualquiera de las esquinas y continúa el juego.

ZOPE

Se requiere de una pelota.
Los jugadores se dividen en dos grupos y se selecciona 1 o 2 niños que serán zopes y estarán al centro frente a cada grupo.

Los grupos se organizan en cada lado y lanzan la pelota.

Los zopes intentarán atrapar la pelota, si la atrapa pasa a ser del grupo y quien haya lanzado la pelota para que el zope la atrape, se convierte en zope y pasa al centro.

LOS LISTONES DE COLORES/ VARITAS DE COLORES

Se organizan los jugadores.

Se elige un comprador y un vendedor.
El resto de jugadores son listones y se les asigna un color previamente sin que el comprador sepa.

Para jugarlo se realiza la siguiente conversación:

Ton, ton

	<p><i>¿Quién es?</i> <i>La viejita Santa Inés</i> <i>¿Qué quería?</i> <i>Un listón de color</i> <i>¿De qué color?</i> ----- <i>¿Con qué me va a pagar?</i> <i>Con cascaritas de huevo</i> <i>¿Cuánto me va a dar?</i></p> <p>Elige cualquier número que se convertirán en los pasos que tomará ventaja el niño que tiene el color seleccionado.</p> <p>Ejemplo: 5 entonces el vendedor y el color dan 5 pasos previos y sale corriendo. El comprador lo persigue, si lo alcanza pasa a ser comprador.</p> <p>EJERCICIOS DE RESPIRACIÓN</p> <p>Para cerrar, se realizan ejercicios de respiración.</p> <p>Inhalar lentamente por la nariz (4 segundos), aguantar la respiración (4 segundos) y exhalar lentamente por la boca (6-8 segundos). Repetir este proceso puede calmar el sistema nervioso y reducir los latidos cardíacos.</p> <p>Se les felicita, se aplaude por otro día de alegría y nuevamente se anuncia el gran día “Festival del Juego”</p>	
31 de octubre	<p>DÍA DEL FERIA DEL JUEGO</p> <p>Este día está organizado realizar “La Feria del Juego” donde participarán todos: familia, estudiantes y equipo docente.</p> <p>Se organizan para hacer el montaje de las zonas de juego, se proponen los siguientes: juego de bolos, tiro al blanco, ponerle la cola al burro, tumba de latas, el payaso bocón, carrera de caballos, carrera de costales, zona artística (para crear: dibujo, escultura y pintura), teatro, zona de lectura entre otros.</p> <p>Se prepara una cartilla o cartel con los juegos y se presentan a los niños y las niñas para que ellos de forma organizada elijan los juegos a participar.</p>	<p>Pita Bolsa plástica reciclada de colores Varita de bambú Rama verde Botella plástica Hilo Pega Cartón Pintura/acuarela Pinceles Lana Vejigas Costales Tierra Palos de escoba Calcetines Pelotas plásticas</p>

	<p>Es clave que el personal docente de la institución se organice previamente para preparar la Feria del Juego. Este queda a criterio del director junto con el docente si se hace de manera general como centro educativo o por nivel.</p> <p>Se hará una exhibición de los recursos elaborados con material reciclado desde el inicio de la semana y si es posible del mes.</p> <p>No olvidar la práctica de valores y los apoyos requeridos.</p> <p>Asimismo, organizar previamente un “comité de orden y limpieza” con las familias para apoyar a la institución: beneficiará a la escuela en ser un entorno seguro para la comunidad educativa, reducir distracciones, practicar hábitos de higiene y valores, y mejorará la imagen y la organización escolar.</p>	pequeñas
--	---	----------

Componente 3. Visita a la BINAES

Se realizarán visitas guiadas con las actividades programadas por la institución:

FECHA Y HORA	CENTRO EDUCATIVO	N° DE ESTUDIANTES	No DE FAMILIAS	DOCENTES	RESPONSABLE
Martes 14 de octubre - 9:00 a.m.	COMP. EDUC. LCDA. GRISELDA ZELEDÓN	20	20	6	SAÚL CASTANEDA CEL. 7747-0256 Nota: se requiere un intérprete de LESSA
Viernes 17 de octubre - 2:00 p.m.	ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL BARRIO SAN JACINTO	40	40	8	JANNETTE DEL PILAR CAMPOS CHÁVEZ CEL. 6316-7121
Lunes 20 de octubre - 9:00 a.m.	CENTRO ESCOLAR PARA CIEGOS EUGENIA VDA. DE DUEÑAS	40	40	6	ESTER PAZ DE SERRANO CEL. 7842-4142 Nota: se requiere una persona que haga la función como guía descriptiva que narra los sucesos o los acontecimientos del momento.

5. Conclusión

La implementación de dicha propuesta tiene como propósito fundamental que la familia se integre en el aprendizaje significativo y desarrollo integral de la niñez salvadoreña. Fortaleciendo los lazos de la familia, potenciando valores, resaltando la amistad, cooperación y el respeto entre los pares.

El juego es considerado una acción libre, espontánea y voluntaria. Es a través del juego que se combinan el pensamiento, el lenguaje y las fantasías.

Por lo tanto, es a través de este documento que se presentan algunas sugerencias para el Mes de la Niñez y el juego, por medio de los tres componentes a desarrollar: 1) Mega festival del juego, 2) Semana del juego y 3) Visita a la BINAES.

De igual manera el involucramiento de las familias es fundamental para crear un entorno de apoyo integral, asegurando que los aprendizajes y las habilidades desarrolladas continúen y se refuercen en casa. Esta acción fortalece el vínculo entre el hogar y la escuela, optimizando el impacto y el éxito de la propuesta.

Anexo 1

Formato de los participantes al evento de los Mega festivales



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

propuesta Pedagógica: Mes de la Niñez y el Juego

Mega Festivales

Código de Infraestructura: _____ Institución: _____ Departamento: _____

Nombre del Director/a: _____

Número de Teléfono: _____

Docentes participantes:

Nombre completo

Responsable de sección o grado

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

No.	Nombre del estudiante	Sexo M / F	Edad	Tipo de discapacidad	Persona responsable que autoriza la salida y da consentimiento para toma de fotografías/video de la niña o niño.	No. de DUI	No. de teléfono	Firma
1								
2								
3								
4								

5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								

