



Itinerario 2: Aprendizaje y Desarrollo en el Subnivel 2: Metodologías Basadas en el Juego y Arte

Guía didáctica

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Facultad de Ciencias Sociales, Educación y Humanidades

Departamento de Ciencias de la Educación

Itinerario 2: Aprendizaje y Desarrollo en el Subnivel 2: Metodologías Basadas en el Juego y Arte

Carrera	PAO Nivel
▪ <i>Educación Inicial</i>	V

Autor:

Moncayo Ortiz Gioconda Soraya



E D U C _ 3 1 4 2

Asesoría virtual
www.utpl.edu.ec

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Universidad Técnica Particular de Loja

Itinerario 2: Aprendizaje y Desarrollo en el Subnivel 2: Metodologías Basadas en el Juego y Arte

Guía didáctica

Moncayo Ortiz Gioconda Soraya

Diagramación y diseño digital:

Ediloja Cía. Ltda.

Telefax: 593-7-2611418.

San Cayetano Alto s/n.

www.ediloja.com.ec

edilojacialtda@ediloja.com.ec

Loja-Ecuador

ISBN digital - 978-9942-39-711-9



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual

4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

Usted acepta y acuerda estar obligado por los términos y condiciones de esta Licencia, por lo que, si existe el incumplimiento de algunas de estas condiciones, no se autoriza el uso de ningún contenido.

Los contenidos de este trabajo están sujetos a una licencia internacional Creative Commons **Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)**. Usted es libre de **Compartir** – copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. **Adaptar** – remezclar, transformar y construir a partir del material citando la fuente, bajo los siguientes términos: **Reconocimiento**- debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios . Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciatante **No Comercial**-no puede hacer uso del material con propósitos comerciales. **Compartir igual**-Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original . No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Índice

1. Datos de información.....	8
1.1. Presentación de la asignatura	8
1.2. Competencias genéricas de la UTPL.....	8
1.3. Competencias específicas de la carrera.....	9
1.4. Problemática que aborda la asignatura	9
2. Metodología de aprendizaje.....	10
3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje	12
Primer bimestre.....	12
Resultado de aprendizaje 1	12
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje.....	12
Semana 1	13
Unidad 1. Ideas para Motivar	14
1.1. La participación de los alumnos en el desarrollo de clase	14
1.2. El valor del arte y juego en el aprendizaje y desarrollo en la primera infancia	15
Actividad de aprendizaje recomendada.....	16
Actividad de aprendizaje recomendada.....	16
Semana 2	17
1.3. La entrevista.....	17
1.4. Apuntes para la entrevista.....	18
Semana 3	21
1.5. Las Lecturas.....	21
Actividad de aprendizaje recomendada.....	23

Índice	
Semana 4	23
1.6. Instalaciones lúdicas. Juego, arte y creatividad	24
Actividades de aprendizaje recomendadas.....	26
1.7. Plan de trabajo extra.....	27
1.8. Actividades para las vacaciones.....	28
Actividades de aprendizaje recomendadas.....	30
Autoevaluación 1.....	31
Unidad 2. El juego.....	34
Semana 5	34
2.1. Juego, arte y creatividad.....	34
Semana 6	35
2.2. Clases de juegos	35
Actividad de aprendizaje recomendada.....	37
Semana 7	38
2.3. El juego del adivino	38
2.4. Juego de repaso de matemática.....	38
Actividades de aprendizaje recomendadas.....	39
Semana 8	40
2.5. El boletín lo hacemos en la escuela.....	40
Autoevaluación 2.....	42
Segundo bimestre	45
Resultado de aprendizaje 2	45
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje.....	45

Primer
bimestre

Segundo
bimestre

Solucionario

Referencias
bibliográficas

Semana 9	45
Unidad 3. Formación de la autoestima	46
3.1. Ideas para promover la autoestima	46
Semana 10	47
3.2. Frases de agradecimiento	47
3.3. Cumplidos y palabras amables.....	48
Actividad de aprendizaje recomendada.....	49
Semana 11	50
3.4. Ideas para mejorar el comportamiento	50
3.5. Reflexión personal sobre el propio trabajo.....	52
Semana 12	53
3.6. Ficha de reflexión sobre el propio comportamiento	53
Actividad de aprendizaje recomendada.....	54
3.7. Juego, creatividad y aprendizajes.....	55
Autoevaluación 3.....	56
Semana 13	59
Unidad 4. Actividades Lúdicas	59
4.1. Recursos mediadores de la actividad lúdica y artística	59
Semana 14	62
4.2. Ideas para mantener el control de la clase.....	62
4.3. La "caja de las ideas"	63
4.4. Una carpeta sencilla	64
4.5. Reuniones con los padres de familia.....	66
4.6. Juego de rol sobre la organización.....	67

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Semana 15	69
4.7. Ideas para aprender	69
4.8. La Cita del día	70
Semana 16	71
4.9. El club de los desafíos	71
Autoevaluación 4.....	76
4. Solucionario	79
5. Referencias bibliográficas	83

Índice

Primer
bimestre

Segundo
bimestre

Solucionario

Referencias
bibliográficas

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



1. Datos de información

1.1. Presentación de la asignatura



1.2. Competencias genéricas de la UTPL

- Vivencia de los valores universales del humanismo de Cristo.
Comunicación oral y escrita.
- Orientación a la innovación y a la investigación.
- Pensamiento crítico y reflexivo.
- Trabajo en equipo.
- Compromiso e Implicación Social.
- Comportamiento ético.
- Organización y planificación del tiempo.

1.3. Competencias específicas de la carrera

- Generar e integrar conocimientos pedagógicos, didácticos y curriculares en Educación Inicial que permitan interdisciplinariamente la actualización de modelos de atención y educación en la primera infancia, incorporando saberes, el pensamiento crítico, creativo y experiencial pertinentes con la persona y su contexto.
- Implementar la comunicación dialógica como estrategia para la formación ciudadana que responda a las demandas de la familia, la sociedad y el estado, reconociendo la interculturalidad, la diversidad en ambientes educativos inclusivos, a partir de la aplicación crítica y creativa del conocimiento desde la trascendencia humana y la contextualización.
- Promover la capacidad de innovación y autoformación que propicien estrategias y ambientes de aprendizaje para generar diálogo e interacciones a nivel presencial y virtual, atendiendo a las necesidades específicas de Educación Inicial, por medio de proyectos integradores en la comunidad.
- Potenciar la formación integral de la persona desde los principios del Humanismo de Cristo y el Buen Vivir, para la construcción del proyecto de vida que le permita el ejercicio de derechos y la participación democrática en la sociedad.

1.4. Problemática que aborda la asignatura

El estudio de la asignatura, permitirá conocer los diferentes métodos basados en el juego y arte, aspectos necesarios que las docentes deben conocer el momento de impartir sus clases. Mismo que es de gran valía ya que garantiza el acercamiento a los

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

niños con actividades innovadoras y estimulantes de aplicación en cualquier momento de la clase, así como también una proximidad con los padres de familia entes activos en el aprendizaje de sus hijos. La asignatura se plantea como objetivo líneas de acción específica del campo de la educación inicial que se expresan en la necesidad de buscar alternativas de aprendizaje utilizando estrategias y metodologías basadas en el juego y arte. La práctica de esta asignatura involucra a: niños, niñas, padres de familia o representantes legales, los o las docente. De igual manera la ejecución de este componente da a las y los docentes la oportunidad de impartir su clase utilizando actividades innovadoras y creativa que pueden ser utilizadas en cualquier momento, no requieren de mucho material y no precisan la edad de los niños, pues es importante recordar que el juego es una actividad innata de los seres vivos y el modo de vivir de los niños.



2. Metodología de aprendizaje

Con el propósito de lograr desarrollar los resultados de aprendizaje, es importante y necesario considerar la metodología docente propuesta y de evaluación, metodologías claves para asegurar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Dentro de la metodología docente, se puede señalar: actividades síncronas y asíncronas y sus respectivas rúbricas, estudio de casos, ensayos, mapas conceptuales, organizadores gráficos, etc. En cuanto a la metodología de evaluación, se considerará: actividades bimestrales y evaluaciones presenciales.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Así como también se considerará la Metodología basada en el juego y arte, ideas para motivar, el juego, formación de la autoestima, actividades lúdicas.

Por otro lado, es necesario que el estudiante conozca algunas habilidades investigativas para revisar fuentes bibliográficas, seleccionar información y procesarla, dada la amplitud de recursos que se encuentran en la web.

En definitiva, es importante mencionar que las actividades académicas y aprendizaje, se las gestiona por medio del entorno virtual de aprendizaje –EvA que permite a los estudiantes, el contacto cercano en línea con sus docentes y compañeros de clase.

Cabe mencionar que EVAS es una forma de simplificar los procesos de enseñanza-aprendizaje, interconectando, en un solo lugar de fácil acceso, todos los recursos y herramientas digitales que emplean nuestras metodologías de enseñanza dinámicas e innovadoras para potenciar la formación integral de nuestros estudiantes de manera constante e inmediata.



3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje



Primer bimestre

Resultado de aprendizaje 1

Identifica y relaciona los elementos que estructuran la metodología general de enseñanza: método, estructura didáctica del proceso de enseñanza, relación métodos y medios de enseñanza, a través de un ejercicio práctico.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje

Apreciados estudiantes es importante tomar en consideración el estudio de la asignatura, la misma que està detallada de la siguiente manera: en el primer bimestre encontraremos dos unidades, en la primera unidad hallaremos los siguientes temas: la participación de los alumnos en el desarrollo de clase, el valor del arte y juego en el aprendizaje y desarrollo en la primera infancia, la entrevista, apuntes para la entrevista, las lecturas, instalaciones

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

lúdicas, juego, arte y creatividad, plan de trabajo extra, actividades para las vacaciones.

La segunda unidad descubriremos los siguientes temas: juego, y creatividad, clases de juegos, juego de repaso de matemática, el boletín lo hacemos en la escuela

No lo olvide, su estudio es muy importante, antes de comenzar con el mismo le pido que me ayude a conocerle, por tal razón le sugiero que participe en el foro de presentación, con el cual se conocerá con sus compañeros que se encuentran disgregados en todo el país y fuera del él, con quienes trabajaremos en este ciclo a través del aula virtual, compartiendo estos cinco meses de formación académica.

Es necesario que tenga presente que las tutorías se las imparte semanalmente mediante el entorno virtual de aprendizaje por zoom, si le surge alguna duda, recuerde siempre estoy presta para dar mi contingente.

Por favor considere también el trabajo en el texto básico se relacionan directamente con la guía, son recursos valiosos para su aprendizaje.

Bienvenido al primer bimestre. Les deseo toda clase de éxitos.



Semana 1



Unidad 1. Ideas para Motivar

Cuando un niño está motivado para aprender, su aprendizaje será duradero, ya que no se olvidará lo que aprende. Por tanto, todas las clases siempre deben ser previamente motivadas

1.1. La participación de los alumnos en el desarrollo de clase



Tomada: <https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk03zhnpsR5jGYI>

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Efectivamente la participación en clase en las aulas es totalmente positiva, esta aumenta el grado de interés, la motivación y por ende los aprendizajes se los logran de una forma efectiva.

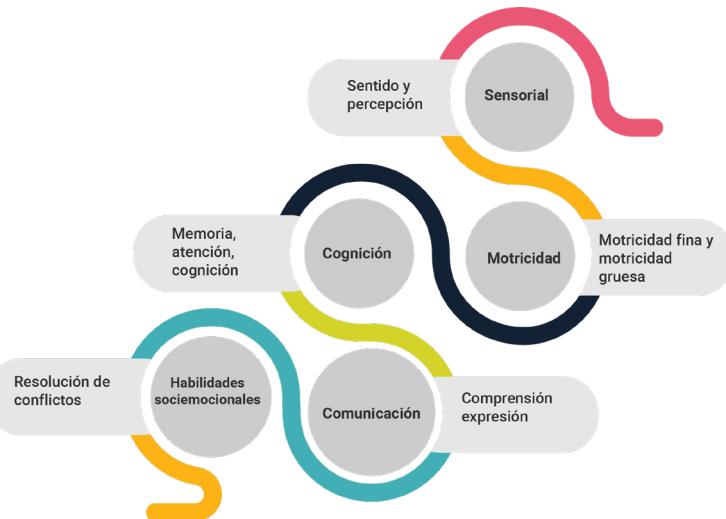
La participación se puede abordar desde dos perspectivas, la primera desde una visión social, es decir como derecho, y si se habla de derecho se pueden entender como la posibilidad que tienen los seres humanos de hacer parte o tomar parte en las diferentes esferas sociales y que su voz sea tenida en cuenta.

La otra mirada, es la que tiene que ver con el desarrollo de la persona, en la que se favorece la potenciación de capacidades y competencias para establecer vínculos e interacciones consigo mismo y con los otros. (Quintero, J. Gallego, A., 2016)

1.2. El valor del arte y juego en el aprendizaje y desarrollo en la primera infancia

Cuando hablamos de arte y juego reconocemos el papel que ocupa en la educación de los niños, pues éste además de estimularlos en todas sus áreas: sensorial, motricidad, cognición, comunicación, habilidades socio emocionales. Favorece también el aprendizaje y los ejes de desarrollo personal y social, Descubrimiento del medio natural y cultural, expresión y comunicación

A continuación, les presento una figura sobre los estímulos que favorecen el aprendizaje



Fuente: <https://www.redcenit.com/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje/>

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

En la presente imagen encontraremos una guía concisa de los estímulos en las diferentes áreas, misma que nos direccionalarán para entender de mejor manera: El valor del arte y juego en el aprendizaje y desarrollo en la primera infancia



Actividad de aprendizaje recomendada

Con la finalidad de reforzar aún más sus conocimientos, les pido que revisen en [link](#)

El juego es muy valioso para los niños, con su práctica mejorará sobremanera su desarrollo: físico, intelectual, emocional, sin duda alguna el juego les permite a los niños alcanzar una buena autoestima.



Actividad de aprendizaje recomendada

El valor del arte y juego en el aprendizaje y desarrollo en la primera infancia. (LEER Y ANALIZAR)

Identifique los aspectos más relevantes, para ello les invito a ingresar al enlace. En donde encontrarán: los aspectos más relevantes del juego en el aprendizaje del niño.

Enlace: <https://www.redcenit.com/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje/>

Recuerde que si tiene alguna duda para la realización de esta actividad puede comunicarse con el tutor a través del entorno virtual de aprendizaje –EVA La entrevista /apuntes para la entrevista



Fuente: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)



Semana 2

1.3. La entrevista

La entrevista es una herramienta e instrumento útil para recopilar información, una entrevista debe estar previamente elaborada en función al tema que se va abordar, para evitar que el fin cambie de sentido.

Cuando entrevistamos a un niño previamente debemos ganarnos su confianza, para ello es muy importante, los gestos amables para el pequeño o pequeña. La entrevista tiene diferentes fines, puedes ser: psicológica, de recopilación de datos por un suceso, ingreso a un nuevo establecimiento educativo, en fin, cualquiera que sea el motivo, ésta siempre proporcionará información.

Cuando se va a efectuar una entrevista a un niño de educación inicial siempre debe hacérselo con la ayuda de estímulo (juguete, dulce, video)

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Para efectuar una entrevista de un niño de inicial, no se debe abordar únicamente con preguntas para ello debe existir la perspicacia de la docente tal es el caso usando recursos como teléfono de juguete, fotografías, títeres, muñecos; se le pide que dibuje según el tema de la entrevista, posteriormente a ello se le solicita que nos interprete el dibujo.

Tal es el caso del motivo de la entrevista siempre estará direccionada hacia el juego, recuerde que por medio del juego el niño expresa sus sentimientos, deseos, inquietudes.

1.4. Apuntes para la entrevista

Tomar en consideración todos los detalles para una entrevista garantiza la efectividad de la misma, sin dejar de lado la comprensión de los datos encontrados. Tomar en cuenta cada uno de los detalles es demostrarle respeto al entrevistado.

Apuntes para la entrevista, para una mejor compresión le presento el siguiente esquema.



Fuente: <https://psicologiyamente.com/desarrollo/entrevista-psicologica-para-ninos>

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Este modelo de la entrevista servirá para tener datos certeros de los niños entrevistados. A continuación, se presenta un modelo de entrevista.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Modelo de la entrevista

1. ¿Te preocupa algo relacionado con tus amigos?

2. ¿Te preocupa algo relacionado con la clase (algunas dificultades especiales en algunas áreas)?

3. ¿Qué te parecen las tareas para casa?

4. ¿Qué es lo que más gusta de la escuela?

5. ¿Qué es lo que menos te gusta?

6. Objetivos específicos del alumno o alumna.

Notas

Figura 1. Modelo de entrevista
Fuentes: Aulas muy creativas (2012)
Elaboración: Moncayo, G. (2020)



Semana 3

1.5. Las Lecturas

- La lectura para los niños

Los tres cerditos

Eran que decidieron irse al bosque y hacerse una cada uno.

El mayor hizo su , el mediano hizo su y el más pequeño que era el más trabajador hizo su de . El mayor terminó pronto muy pronto y se puso a descansar, pero ... "toc - toc".

¿Quién es?... Soy el y si no me abres, soplaré y soplaré y tu derribaré

Entonces el sopló y hasta que la casa .

Pero el consiguió escapar a casa de su hermano mediano, estaban los en la cuando llegó el y dijo... abran la , o soplaré y y la derribare... y el sopló y y la casa , pero ellos pudieron escapar a la de su hermano pequeño que era de y así los consiguieron ponerse a salvo del .

Fuentes: <https://www.google.com/search?q=lectura+de+un+cuento>

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

- Lectura



Fuente: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Una forma divertida de estimular a los alumnos y alumnas para que lean libros de diversos géneros es jugar a las LECTURAS (pictogramas). Esta actividad que ahora programamos se parece al bingo.

Consiste en que cada niño tiene un tablero de juego hoy, para ganar, tiene que llenar cinco cuadros consecutivos (ver el tablero de juego). Los cuadrados del tablero de LECTURAS representarán distintos géneros: misterio, ficción, no ficción, biografía y novela histórica.

Después de la conversación, el alumno deberá poner una pegatina (stiker) o sello en uno de los cuadrados del tablero del juego que corresponda al género leído. Cuando se hayan colocado cinco pegatinas seguidas en el tablero LECTURAS, la alumna o alumno recibirá un premio.

A continuación, se presenta esta imagen con actos o premios que estimulan la lectura.



*Figura 2. Ideas claras para entrevistar a un niño
Elaboración: Moncayo, G. (2020)*



Actividad de aprendizaje recomendada

Identifique el aprovechamiento y la Importancia de la lectura desde la infancia. Utilizando el siguiente [enlace](#).



Semana 4

Cuando un niño está motivado para aprender, su aprendizaje será duradero, ya que no se olvidará lo que aprende. Por tanto, todas las clases siempre deben ser previamente motivadas.



Figura 3. Ideas claras para entrevistar a un niño

Fuente <https://www.pinterest.com.mx/pin/63050463524016593/>

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

El juego es para los niños de vital importancia pues precisa actividades espontaneas y placenteras en su diario vivir, gracias a la libertad que un niño tiene el momento de jugar le garantiza un óptimo desarrollo tanto físico como intelectual.

Es importante reconocer que el juego beneficia en todos los sentidos a los niños, les da la oportunidad de crear arte y por su puesto estimula su creatividad, les invito a analizar lo siguiente.

El Juego y sus beneficios en el desarrollo infantil temprano En la sección "Juegos y Juguetes" hemos expresado que el Juego es un medio natural, una forma de estar del niño y, por ende, un beneficio en sí mismo. También, desde la segunda perspectiva presentada, que involucra lógicas de intencionalidad, podemos vincularlo con el desarrollo infantil y analizar los beneficios en las múltiples dimensiones biológicas y emocionales del bebé y el niño pequeño. Las perspectivas teóricas sobre la naturaleza del juego y su rol en el desarrollo cubren un amplio espectro. Varias ideas influyentes pueden ser rastreadas hasta fines del siglo XIX a partir de aportes teóricos y perspectivas como las de Friedrich Fröbel, María Montessori, Jean Piaget o Lev Vygotsky. (Sarlé, P, 2012, pág. 13)

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Efectivamente el juego beneficia a los niños, gracias a estas actividades que para los adultos nos son indiferentes a los pequeños les da la oportunidad de imaginar, representar, explorar, crear, no olvidemos que con el juego todos hemos descubierto nuestras habilidades, hemos aflorado emociones, en otras palabras, gracias a él hemos generado aprendizaje.

Los juegos despliegan, en su mayoría, un gran movimiento psicomotor y son propulsores del crecimiento orgánico, respondiendo a la necesidad de acción de los niños; estos son sujetos activos, exploradores y experimentadores de su propio cuerpo y de los objetos del mundo circundante. Entonces el cuerpo se construye a través del juego; a través de él se generan acciones sobre los objetos y se integran datos sensoriales y motrices; esto conduce al desarrollo de las capacidades físicas. (Sarlé, P, 2010)

Como se señala en el párrafo anterior el juego constituye una verdadera actividad psicomotora, que en los niños es ejecutada de forma natural e involuntaria, a través de él se logra producir la reacción de la estimulación sensorial.

A continuación, les invito a observar el siguiente cuadro, que servirá para reconocer las clases de estímulos.



Figura 4. El juego y los estímulos sensoriales

Fuente: <https://www.universidadviu.com/el-desarrollo-de-las-habilidades-sensoriales/>

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Los estímulos son órganos que son sensibles a varios tipos de estímulos existentes en el medio externo e interno.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Caso práctico: Relacionado al juego. Planee un caso extra que puede ser puesto en práctica. "Instalaciones lúdicas. Juego, arte y creatividad" (importancia de los rincones de trabajo) la presente actividad se lo trabajará en el caso en EVA.

Puede ingresar a los siguientes enlaces los cuales le servirá para planear un caso práctico.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=5KfnYQ5NgvI>

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=TlbbmmtDaSJA>

Actividad: luego de revisar los links propuestos, planifique un tema para abordar en una clase y según su criterio redacte un informe acerca de los resultados de esta clase.

1.7. Plan de trabajo extra



Figura 5. Plan extraclasses

Fuente: <http://www.google.com/search?q=grafico+infantil+que+indique+un+plan+extra>

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

El plan extra clase son actividades que se las realiza fuera de la clase sea en el mismo establecimiento educativo como fuera de él, a continuación, les invito a leer el siguiente argumento:

"Actividades extraescolares y complementarias en una definición pura y cercana no son lo mismo, aunque en la práctica son recursos útiles y necesarios para enriquecer la formación de los alumnos y alumnas o completar la actividad docente" (Aventura Amazonía, s/a)

Definitivamente las actividades extraescolares favorecen el nivel educativo y ayudan al buen manejo de las relaciones interpersonales.

Para mejor comprensión se presenta el siguiente gráfico

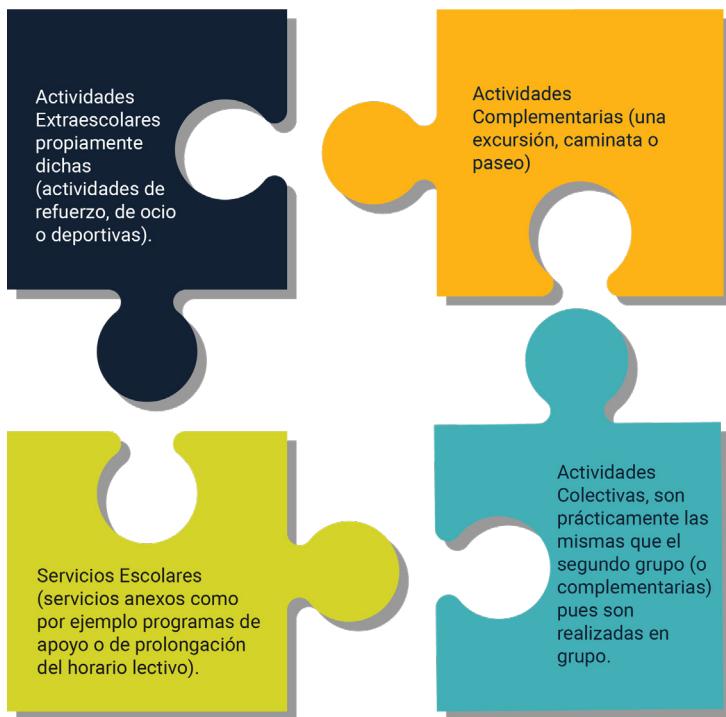


Figura 6. *El juego y los estímulos sensoriales*

Fuente: <https://www.aventura-amazonia.com/nos-gusta-el-cole/201633>

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

1.8. Actividades para las vacaciones



Figura 7. *El juego y los estímulos sensoriales*

Fuente: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Muchos maestros envían una carta (afiches, invitaciones) a sus alumnos inmediatamente antes de comenzar el curso escolar. Es una forma muy buena de presentarse el maestro o maestra y de animar a los alumnos de cara al curso que comienza.

¿Qué tal si incluye una pequeña lista de actividades para llevar a cabo durante las vacaciones en esa carta? (Ver un ejemplo en la página 63 /texto).

Escoja las actividades que prefiera de cualquiera de los libros de recursos que hay en el mercado de acuerdo a la edad del niño; es importante que sean divertidos y que abarquen todas las áreas y los distintos niveles de capacidad de los alumnos. Después, los alumnos pueden escoger las que vean que más les convienen. Se recomienda indicar que las actividades son opcionales.

Quienes hagan algunas de las actividades propuestas deben llevarlas a la escuela el primer día de curso. Si quieren, pueden hacer trabajos especiales en colaboración y la maestra puede presentar algunos. Después suele ser interesante entregar un diploma, a cada alumna o alumno que haya participado, como recompensa por el trabajo extra durante el verano.

La maestra o maestro debe dejar claro que las actividades pueden hacerse con compañeros, familiares o amigos, y también que son opcionales. Se pretende que resulten divertidas, aunque sea una experiencia de aprendizaje o de repaso. Como muchos niños y niñas asisten a campamentos estivales, la maestra o maestro puede incluir una o dos actividades pensadas para campamentos; por ejemplo, la redacción de un libro o el dibujo de un recuerdo favorito del campamento.

Índice

Primer
bimestre

Segundo
bimestre

Solucionario

Referencias
bibliográficas



Actividades de aprendizaje recomendadas

Lectura (Texto páginas 27 y 28)

Lea comprensivamente la lectura aplicando las tres fases:
prelectura, lectura y pos lectura.

Link: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>.

Responde en forma argumentada las actividades planteadas al finalizar la unidad

Responda en forma argumentada la actividad planteada al finalizar la unidad, le ayudará a comprobar y fortalecer el aprendizaje



Autoevaluación 1

1. Identifique las áreas de estímulo del arte y el juego en el niño:
 - a. Sensorial, motricidad, cognición, comunicación habilidades psicológicas.
 - b. Sensorial, integridad, compañía, cognición, comunicación habilidades socio emocionales.
 - c. Sensorial, motricidad, cognición, comunicación, habilidades socio emocionales.
2. En los apuntes señalados, lea y analice a quien pertenecen:
 - 2.1. Establecer y determinar los objetivos.
 - 2.2. Considerar el ciclo evolutivo del menor y su contexto. (Su zona de desarrollo próximo).
 - 2.3. Técnicas libres, con palabras propias del niño.
 - 2.4. Evitar que la pregunta influya en la respuesta (corta, precisas y con lenguaje apropiado).
 - 2.5. Dar un clima de confianza. (Seguridad y libertad al niño).
 - 2.6. Atender el lenguaje no verbal (miradas, gestos, sonrojadas, sonrisas).
 - 2.7. Utilizar el juego como estrategia de unión (simulaciones, dibujos y actividades lúdicas que el niño desee).

Estos pertenecen a:

- a. Lectura.
- b. Entrevista.
- c. Actividades extra clase.

Índice

Primer
bimestre

Segundo
bimestre

Solucionario

Referencias
bibliográficas

3. Registre los tipos de lecturas recomendadas para educación inicial.
 - a. Pictogramas.
 - b. Novelas.
 - c. Fábulas.
4. Las actividades extra clase son recomendadas para niños en edades comprendidas:
 - a. Básica elemental.
 - b. Educación inicial.
 - c. Preparatoria.
 - d. Todas.
5. Reconozca que área de estímulo del juego en el niño no corresponde:
 - a. Sensorial.
 - b. Modalidad.
 - c. Cognición.
 - d. Comunicación.
 - e. Habilidades socio emocionales.
6. Analice: La entrevista de un niño esta direccionada por:
 - a. Juego.
 - b. Escritura.
 - c. Prácticas.
 - d. Símbolos.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

7. La entrevista para los niños de inicial debe ser: elija la respuesta correcta.
 - a. Premisa
 - b. Determinante.
 - c. Lenguaje apropiado.
8. Las actividades por vacaciones pueden ser:
 - a. Pesca.
 - b. Redacción de un libro.
 - c. Visión global.
 - d. Paseo nocturno.
9. Determinar a quién le pertenecen los siguientes aspectos. Favorecen el nivel educativo y a ayudan al buen manejo de las relaciones interpersonales.
 - a. Actividades extraescolares.
 - b. Clases dirigidas.
 - c. Clases recomendadas.
10. Reconocer que aspecto no corresponde al lenguaje no verbal.
 - a. Miradas.
 - b. Sonidos.
 - c. Gestos.
 - d. Sonrisas.

Ir al solucionario

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



Unidad 2. El juego

"El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital"
(Alvarado, M, 2001)



Semana 5

2.1. Juego, arte y creatividad



Figura 8. La creatividad

Fuente: <https://www.francponti.com/wp-content/uploads/2011/06/imaginacion-ninos.jpg>

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Educar de una forma integral implica atender no sólo a los aspectos lógicos y racionales de la mente, sino también a la intuición y a la creatividad, a la fantasía y a lo irracional.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Basándose en las aportaciones más recientes sobre la creatividad, los autores de este libro proponen actividades que desarrollan la intuición, la imaginación y la fantasía; defienden un uso creativo del lenguaje a través de la metáfora y el símbolo; enseñan cómo es posible desarrollar en el alumnado la capacidad de "pensar con imágenes" y promover en él una actitud lúdica que, al mismo tiempo que amplíe los márgenes de libertad en el aula, permita disfrutar aprendiendo con todos los sentidos. Con este tipo de actividades, los alumnos y las alumnas, de todas las edades, pueden descubrir conceptos y adquirir habilidades recorriendo un camino previamente planificado por el docente, que va de lo emotivo a lo racional, del universo simbólico al referencial, de la fantasía a la realidad y del sentimiento al conocimiento. (Bernabeu & Goldstein, 2008)

Los niños a través de la creatividad y el juego expresan sus sentimientos, emociones, es decir, los niños cuando realizan actividades lúdicas siempre estarán dando a conocer sus vivencias, curiosidades, temores y alegrías.



Semana 6

2.2. Clases de juegos

No existe una clase específica que indique qué clase de juego es bueno para un niño, aún más cuando este está en edad inicial, es importante recordar que para un niño una simple piedra, un papel, un palo, es un juguete. Lo que sí es correcto observar la forma como juega con estos simples materiales, siempre dará a conocer sus sentimientos.

El juego siempre será la actividad más placentera para un niño, independientemente de cual sea la actividad, saltar, correr, bailar, pintar, sea solo o acompañado siempre el niño estará embarcado en esta acción. Definitivamente la base del aprendizaje siempre será el juego.

A partir de los 3 años, comienzan una fase de fantasía e imaginación en la que intentan imitar todo lo que ven. Son típicos en esta fase llamada "el juego simbólico". Aquí es donde se desarrolla la capacidad cognitiva, es decir, la capacidad de crear representaciones de cosas en nuestra mente que no están presentes. (Somos ayuda, 2018)

La imaginación de los niños es un recurso inigualable, pues el niño imagina con inocencia lo que el adulto ejecuta con perspicacia.

Nunca se podrá precisar la clase de juego para un niño, este siempre se cimentará en la base de su imaginación.

A continuación, algunas clases de juegos, para mejor comprensión les presento el siguiente gráfico

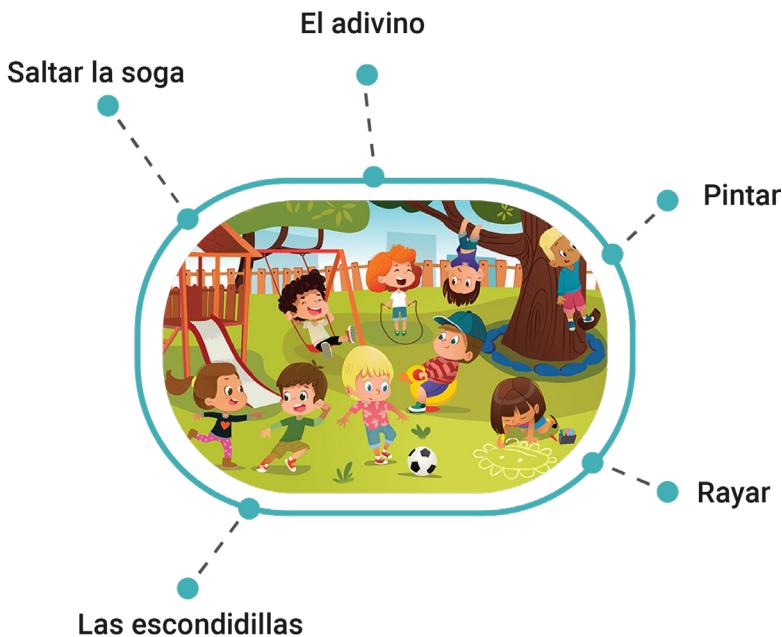


Figura 9. Clases de juego

Fuente: <https://www.aventura-amazonia.com/nos-gusta-el-cole/201633>

Elaboración: Moncayo, G. (2020)



Actividad de aprendizaje recomendada

Elabore un análisis crítico acerca de las ventajas del aprendizaje basado en el juego. Tomando como referencia los siguientes enlaces.

Enlace: <https://blogs.ibo.org/blog/2020/03/03/las-ventajas-del-aprendizaje-a-traves-del-juego/?lang=es>

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=M4KWnN42e4c>



Semana 7

2.3. El juego del adivino

Llea comprensivamente la lectura aplicando las tres fases: prelectura, lectura y pos lectura. Redacte su propia definición acerca del "Juego del adivino", será muy útil para comprender mejor la temática.

Estimado estudiante se recomienda realizar la lectura (Texto básico páginas 42 y 43)

2.4. Juego de repaso de matemática



Figura 10. Clases de juego

Fuente: www.google.com/search?q=imagen+de+juegos+matematicos

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Estos tipos de juegos son importantes para el desarrollo de destrezas cognitivas y sociales, pues con ellos los niños tienen la capacidad de recordar con facilidad imágenes a la vez codifican sus experiencias como símbolos y objetos concretos, siendo que estos son los más recomendados para mejorar el desarrollo de discriminación, calificación y lenguaje.

Es importante reconocer que este tipo de juegos matemáticos logran desarrollar en los niños capacidades de razonamiento lógico, las cuales les permite solucionar pequeñas dificultades de su diario vivir.

Un aspecto de gran valía es que las matemáticas y los problemas que esta conlleva siempre irán aumentando el grado de dificultades, es decir, a más edad mayor el ejercicio matemático, mayor el problema y la solución siempre será con más lógica y precisión



Actividades de aprendizaje recomendadas

Desarrolle la capacidad de análisis argumentativo a partir de las definiciones dadas elabore bajo su criterio preguntas y repuestas acerca de Juego de repaso de matemática.

Estimado estudiante se recomienda realizar la lectura (Texto pág. 45 y 46)

Para comprender más el tema de: El juego del repaso matemático, les invito a revisar y leer el contenido del siguiente

Enlace: <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

Sin duda alguna servirá para aumentar el conocimiento acercar del juego, desde cuando un niño se inicia con estos repasos relacionados con las matemáticas.



Semana 8

2.5. El boletín lo hacemos en la escuela

La mayoría de los maestros están de acuerdo en que los boletines son vitales para la comunicación entre familia y escuela. Sin embargo, es posible que la mayoría de los maestros estén también de acuerdo en que redactarlos supone dedicar mucho tiempo y que, en algunos casos, puede resultar incluso estresante. Una forma sencilla de confeccionar un boletín sin dedicarle demasiado tiempo es hacer un boletín informativo semanal es una sencilla recopilación de los acontecimientos clave trabajados en clase.

Por cada uno de los días se escribe una o dos frases que expliquen un par de actividades importantes que haya tenido lugar en ese día. Se rellana la hoja a diario y se envía a la familia el viernes o el último día de la semana ver la plantilla.

A continuación, les invito a observar un ejemplo de la plantilla en donde están reflejados los ítems que se debe completar, para mejor comprensión les presento un modelo:

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Tabla 1. *Plantilla*

Lo que hacemos	
Semana _____	
Pregunte a su hijo acerca de esos días	
Lunes	_____
Martes	_____
Miércoles	_____
Jueves	_____
Viernes	_____
Fechas especiales /	_____
Notas	_____
_____	_____
_____	_____
Firma del parente de familia. _____	Firma de la docente _____

Figura 11. Boletín Informativo “Lo hacemos en la escuela”

Fuentes: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Responda en forma argumentada la actividad planteada al finalizar la unidad, que le ayudará a comprobar y fortalecer el aprendizaje



Autoevaluación 2

1. El tiempo de juego en los niños debe ser dosificado.
 - a. Siempre.
 - b. De vez en cuando.
 - c. Nunca.
2. La educación integral de un niño implica aspectos:
 - a. Lógicos y racionales.
 - b. Intuitivos y creativos.
 - c. Veraces y complicados.
3. Determine la alternativa correcta.

El niño _____ con inocencia lo que el adulto ejecuta con perspicacia.

- a. Devasta.
 - b. Imagina.
 - c. Apoya.
4. Reconocer que fin no corresponde a las funciones del boletín "los hacemos en la escuela".
 - a. Comunica a los padres lo que se estudia cada semana.
 - b. Promueve la comunicación entre padres e hijos
 - c. Sirve de repaso para la alumna y el alumno.
 - d. Ayuda a que los estudiantes verifiquen sus calificaciones.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

5. Determinar lo correcto la educación del niño implica aspectos.
 - a. Intuitivos y racionales.
 - b. Intuitivos y lógicos.
 - c. Intuitivos y suspicaces.
 - d. Intuitivo y preventivos.
6. Verificar lo correcto “Un aspecto de gran valía es que las matemáticas y los problemas que esta conlleva siempre irán aumentando el grado de dificultad:
 - a. A más edad mayor el ejercicio matemático, mayor el problema y la solución siempre será con más lógica y precisión.
 - b. A más edad menor el ejercicio matemático, mayor el problema y la solución siempre será con más lógica y precisión.
 - c. A más edad mayor el ejercicio matemático, menor el problema y la solución siempre será con más lógica y precisión.
7. Establecer el siguiente comentario “Promueve la comunicación entre padres e hijos”, parte de:
 - a. Juego de repaso matemático.
 - b. Clase de juego.
 - c. El boletín lo hacemos en la escuela.
 - d. Juego de adivino.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

8. Elija lo correcto Los niños a través de la creatividad y el juego expresan:
 - a. Sentimientos, emociones.
 - b. Angustia, apatía.
 - c. Llanto y frustración.
9. Reconozca El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Por lo tanto, el juego es una función:
 - a. Importante y determinante.
 - b. Necesaria e impulsiva.
 - c. Necesaria y vital.
10. Examinar que tipo de juego desarrollar en los niños capacidades de razonamiento lógico.
 - a. Juego de dado.
 - b. Juego matemático.
 - c. Juego de pelota.
 - d. Juego de canicas.

[Ir al solucionario](#)

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



Segundo bimestre

Resultado de aprendizaje 2

Identifica y relaciona los elementos que estructuran la metodología general de enseñanza: Aplica técnicas y estratégicas lúdicas y artísticas para promover las capacidades infantiles, a través de un ejercicio práctico.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje

Estimados estudiantes, para este segundo bimestre tendremos al igual que el anterior 2 unidades fundamentales para entender mejor el componente se subdivide en los siguientes temas: ideas para promover la autoestima, frases de agradecimiento, cumplidos y palabras amables, ideas para mejorar el comportamiento, reflexión personal sobre el propio trabajo, ficha de reflexión sobre el propio comportamiento, juego creatividad y aprendizajes.



Semana 9

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



Unidad 3. Formación de la autoestima

Las personas tenemos problemas, muchas nos dejamos a batallar por cualquier circunstancia, pero hay otras que gozan de seguridad en sí misma demostrando su autoestima, aspectos que comienzan a desarrollarse desde la infancia. Por tal motivo esto se debe cultivar poco a poco con amor y entrega hacia los niños.

3.1. Ideas para promover la autoestima

Autoestima es el modo como cada persona se observa a sí mismo, en los niños les permite tener el concepto de amor propio a partir de las relaciones que establecen con otros. En la autoestima el niño se involucra a la madre de forma directa desde el embarazo. Un niño se valora si los que están a su alrededor lo valoran.

Estimado estudiante le presento algunos modelos de tarjetas que podrían promover la autoestima



Figura 12. Ideas para promover la autoestima

Fuentes: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)



Semana 10

3.2. Frases de agradecimiento

Las personas debemos expresar frases de agradecimiento demostrando gratitud y condescendencia con nuestros semejantes, pues estas palabras siempre deben primar.

Muchas veces las personas debemos escuchar palabras de agradecimiento para enriquecer nuestra autoestima, siempre se las debe emitir en forma espontánea, para quien la reciba la aprecie y entienda el sentimiento de gratitud.

Los padres pueden y deben participar en el desarrollo y en el crecimiento de la autoestima de sus hijos.

Para entender de mejor manera les invito a leer en texto básico (ejemplo de la carta texto página 69) con tres figuritas recortadas dentro.

Es importante que se centre principalmente en el carácter del alumno o alumna, por ejemplo "Te agradezco mucho que te ofrezcas todas las noches a leerle en voz alta a tu hermanito", o: "Te agradezco mucho el esfuerzo que pones en las tareas de la casa que haces a diario. De verdad que me ayudas mucho". Conviene asegurarse de que la madre o el padre escriba el nombre de su hijo o hija antes de cada anotación y de que firmen poniendo su nombre.

Seguidamente, les muestro un modelo de figuras en donde se pueden llenar las frases de agradecimiento

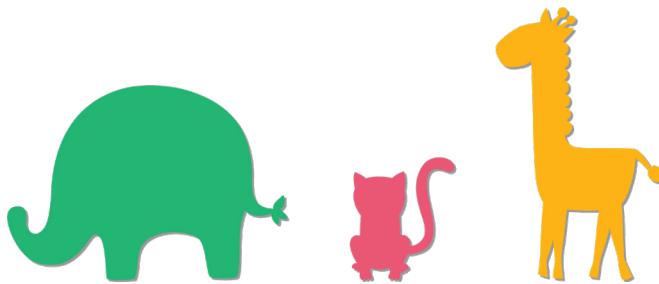


Figura 13. Figuras recortadas

Fuentes: www.google.com/search?q=silutas+de+animalitos&oq=silutas

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

(Ver ejemplo texto página 68 y 69)

Actividad simbólica: Realice un ensayo corto (tema, cuerpo y conclusiones) más Normas APA. Sobre la importancia de las frases de agradecimiento, la ejecución de esta actividad servirá para fortalecer el aprendizaje

3.3. Cumplidos y palabras amables



Figura 14. Cumplidos y palabras amables

Fuentes: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Se trata de entregar a los alumnos y alumnas palabras de reconocimiento y de agradecimiento, que recuerden siempre y que puedan tener a mano. Se siguen las instrucciones que aparecen a continuación

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

1. Se escribe el nombre de cada alumno o alumna en un sobre de tamaño de carta
2. Se entrega a cada alumno o alumna os u sobre, así como las tiras de papel de felicitación en blanco (ver página 71) la maestra o maestro escoge la cantidad que considere conveniente.
3. Después, cada niña o niño pasa su sobre al niño que está sentado a su izquierda.
4. Aquí empiezan los cumplidos. Cada alumna o alumno escribe una frase positiva sobre la persona cuyo nombre aparece en el sobre e introduce la tira con el cumplido escrito en el sobre.



Actividad de aprendizaje recomendada

A continuación, les invito a leer en el (Texto básico páginas 70 y 71)

Realice un análisis corto personal sobre los cumplidos y palabras amables. A partir de la siguiente interrogante.

¿En qué sentido puede ayudar las palabras amables en el aprendizaje de los niños y niñas?



Semana 11

3.4. Ideas para mejorar el comportamiento

Mejorar el comportamiento en los niños es de gran importancia, este papel de los padres y docente puede constituir un verdadero reto, pero si se lo hace con cariño y dedicación se puede lograr.

A continuación algunas ideas para mejorar el comportamiento para mejor comprensión le invito a revisar el siguiente [link](#).

A partir del mismo: Realice una lectura comprensiva sobre el tema: ideas para mejorar el comportamiento, aplicando las tres fases: prelectura, lectura y pos lectura.

A continuación les exhorto a trabajar las actividades propuestas.

- Elija 3 ideas, descríbalas y bajo su criterio e y emita la importancia
- Utilice el cuadro que consta en la guía didáctica.
- Elabore un cuadro comparativo: ideas para mejorar el comportamiento
- Para mejor comprensión les presento la siguiente ilustración

Les invito a observar el cuadro de las ideas para controlar el comportamiento de la clase.

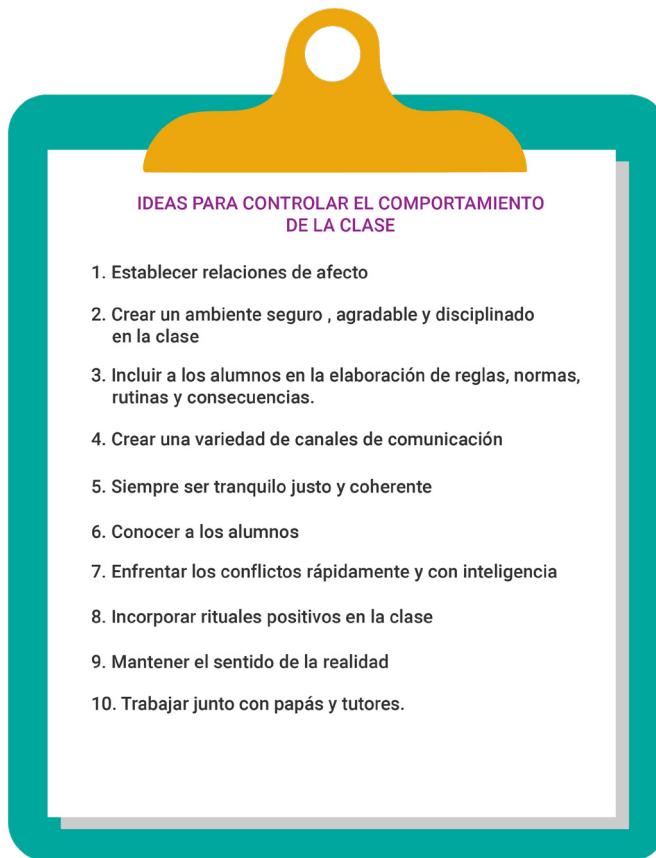


Figura 15. Ideas para controlar en comportamiento en casa

Fuentes: [http://www.google.com/
search?q=imagen+de+un+ni%C3%B1o+pensando&sxsrf](http://www.google.com/search?q=imagen+de+un+ni%C3%B1o+pensando&sxsrf)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Reforcemos más el tema, es de gran importancia en la vida competitiva, luego de haber realizado las actividades anteriores acerca del tema: "ideas para mejorar el comportamiento" Les exhorto a ver el siguiente video, esta actividad servirá para reforzar más el aprendizaje y prepararse para la ejecución en la vida profesional.

Para el efecto les invito a revisar el contenido del siguiente [link](#).



3.5. Reflexión personal sobre el propio trabajo

Figura 16. Ideas para controlar el comportamiento en casa

Fuentes: <http://www.google.com/search?q=imagen+de+un+ni%C3%B1o+pensando&sxsrf>

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Reconocer, valorar el trabajo es una particularidad que tienen algunas personas, es importante que a los niños se les enseñe desde pequeños, a continuación, un breve ejemplo

Cuando los alumnos dedican tiempo a realizar un proyecto, solos o en grupo, se deja a menudo de lado un ejemplo importante. Ese elemento es la reflexión. Reflexionar sobre lo que se ha hecho es una parte importante del aprendizaje. La ficha que presentamos no solo está pensada para ayudar a la alumna o alumno para que recuerde lo que ha hecho, sino también para ayudar a comprender en qué medida le puede ayudar más adelante la experiencia actual. Estas preguntas están pensadas de manera que no exista una única respuesta correcta. La respuesta es abierta, para que se adapte a las experiencias individuales de cada persona.

Si se hace la reflexión de la misma manera y en relación con cada trabajo, puede acabar siendo monótona para las alumnas y alumnos. Recordamos que es importante reflexionar, pero solo sobre las actividades que, a inicio del maestro, necesiten reflexión. Además, conviene que los alumnos reflexionen sobre distintas maneras.

Utilizando las mismas preguntas, a los alumnos pueden escribir sus respuestas, manifestar sus pensamientos a un compañero o compañera o comentar sus pensamientos con toda la clase si se ponen todos en círculo.



Semana 12

3.6. Ficha de reflexión sobre el propio comportamiento

Es importante que los niños desde el más pequeño hasta el más grande aprenda a reflexionar acerca de su comportamiento, pues es tarea de la maestra hacerle reflexionar acerca de esto.

Continuando con el estudio del tema, les invito a observar un ejemplo de la ficha sobre el comportamiento, en donde están reflejados los ítems a que se debe completar, para mejor comprensión les presento un ejemplo:

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Fichas sobre el comportamiento

Responder las frases completas, pero que sean muy breves

Nombre..... fecha.....

1. ¿Qué he hecho?

2. ¿Con qué frecuencia ocurre esto? Señale una opción.

Muy a menudo	A veces	raramente
--------------	---------	-----------

3. ¿Qué problema lo causado?

4. Las dos cosa que haré en otra manera la próxima vez son

.....
Firma de papá / mamá

.....
Firma de la maestra / maestro

Figura 17. Ideas para controlar el comportamiento en casa

Fuentes: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)



Actividad de aprendizaje recomendada

Lea críticamente, desarrolle un análisis e informe argumentativamente con criterio propio a partir de las definiciones dadas en el texto, para lo cual le invito a leer las páginas señaladas.

Lectura (Texto básico páginas 78 y 79)

3.7. Juego, creatividad y aprendizajes

El juego tiene sus aliados: la imaginación, la creatividad y naturalmente al aprendizaje. La creatividad a los niños les permite actuar con libertad, demostrando lo que su imaginación de permite. Todo esto al niño le supone una experiencia la misma que conlleva a un aprendizaje.

Educar de una forma integral implica, por tanto, atender no solo a los aspectos lógicos y racionales de la mente, sino también a la intuición y a la creatividad, a la fantasía y a lo irracional. Basándose en las aportaciones de la creatividad, los autores de este libro proponen actividades que desarrollan la intuición, la imaginación y la fantasía; defienden un uso creativo del lenguaje a través de la metáfora y el símbolo; enseñan cómo es posible desarrollar en el alumnado la capacidad de "pensar con imágenes" y promover en ésta una actitud lúdica que, al mismo tiempo que amplíe los márgenes de libertad en el aula, permita disfrutar aprendiendo con todos los sentidos. (Bernabeu, N & Goldstein A, 2012)

Si nos remontamos en el pensamiento el juego siempre ha constituido la base natural de supervivencia de los niños y niñas. Esta actividad innata y natural de los pequeños sin lugar a duda siempre les proveerá de aprendizajes. Autoestima y creatividad. El niño al jugar denota todas sus vivencias, intereses. El acto de jugar en un niño es auténtico, natural y espontáneo, con él demuestra su pequeña personalidad que con el paso del tiempo se va afianzando.

Cuando un niño juega se mete en su mundo el resto no existe.

Responde en forma argumentada la actividad planteada al finalizar la unidad, que le ayudará a comprobar y fortalecer el aprendizaje



Autoevaluación 3

1. Las frases de agradecimiento promueven:
 - a. La autoestima.
 - b. El movimiento.
 - c. La habilidad.
 - d. La honestidad.

2. Determine cuál de estas ideas no corresponde a las actividades para controlar el comportamiento de la clase.
 - a. Establecer relaciones de afecto.
 - b. Promueve desafíos y competencias.
 - c. Incluir a los alumnos en la elaboración de reglas, normas, rutinas y consecuencias
 - d. Trabaja junto con papás y tutores.

3. Cuando un niño ha realizado un trabajo es importante que:
 - a. Determine.
 - b. Verifique.
 - c. Comprenda.
 - d. Reflexione.

4. Es importante que lo niños desde el más pequeño hasta el más grande aprenda a reflexionar acerca de su comportamiento, pues es tarea de la maestra hacerle reflexionar utilizando como herramienta una:
 - a. Una carpeta de notas.
 - b. Una agenda de apuntes.
 - c. Una ficha de comportamiento.
 - d. Un Vademécum del estudiante.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

5. Reconocer el siguiente enunciado “involucra a la madre de forma directa desde el embarazo”.
 - a. Autocontrol.
 - b. Autoestima.
 - c. Autodefensa.
 - d. Actuación.
6. Analizar y verificar cuál de las ideas para el control de la clase no corresponde.
 - a. Establecer relaciones de afecto.
 - b. Enfrentar los conflictos rápidamente y con inteligencia.
 - c. Trabajar junto con papás y tutores.
 - d. Dejar que los estudiantes digan la verdad delante de sus padres.
7. El papel de los padres y docentes es importante para que el comportamiento mejore, pero a este se lo debe hacer con:
 - a. Cariño y estima.
 - b. Cariño y dedicación.
 - c. Cariño y esmero.
 - d. Cariño y fortaleza.
8. El acto de jugar en un niño es auténtico, natural y:
 - a. Rebelde.
 - b. Automático.
 - c. Espontáneo.
 - d. Actuado.

Índice

Primer
bimestre

Segundo
bimestre

Solucionario

Referencias
bibliográficas

9. Establecer relaciones de afecto, es parte de las actividades para controlar el.
 - a. Peso diario.
 - b. Rebeldía con los padres.
 - c. Malgenio con sus compañeros.
 - d. Comportamiento de la clase.
10. La autoestima en los niños involucra en forma directa a:
 - a. Abuelita.
 - b. Papá.
 - c. Tíos.
 - d. Mamá.

[Ir al solucionario](#)

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



Semana 13



Unidad 4. Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas se enmarcan a la acción de juego y diversión, estas actividades siempre ayudan y renuevan la autoestima, la personalidad, la seguridad en sí mismo. En los establecimientos educativos las actividades lúdicas son vistas como un recurso de aprendizaje, recuerden: Que los niños aprenden mejor si lo aprenden jugando.

4.1. Recursos mediadores de la actividad lúdica y artística



Figura 18. Actividades lúdicas

Fuentes: <http://www.google.com/search?q=imagen+de+un+ni%C3%B1o+jugando>

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

La ejecución de una clase mediante la aplicación de actividades lúdicas se convierte en una herramienta de trabajo didáctico, en donde las docentes involucran a los niños en la enseñanza, utilizando estrategias lúdicas que siempre conllevarán, al desarrollo de sus potencialidades naturales, al descubrimiento de habilidades y destrezas y por ende al alcance de aprendizajes.

- Resultados de las actividades lúdicas:

Las actividades lúdicas siempre irán acompañadas de un tinte imaginación y creatividad, quien realiza una actividad lúdica (niños) se favorece con: autonomía, la confianza - autoestima, personalidad.



Figura 19. Resultados de las actividades lúdicas

Fuentes: [http://www.google.com/
search?q=imagen+de+un+ni%C3%B1o+jugando](http://www.google.com/search?q=imagen+de+un+ni%C3%B1o+jugando)
Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Los adultos (docentes) debemos reconocer la importancia de las actividades lúdicas, en que le beneficia al niño, recordemos: Un niño que juega es un niño feliz, afectuoso, curioso, creativo, espontáneo, estos cuatro aspectos importantes en los pequeños siempre determinarán su disposición en toda actividad, inclusive la de aprender.

A continuación, les presento es el siguiente esquema.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



Figura 20. Resultados de las actividades lúdicas
Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Juegos divertidos con mucho arte



Semana 14

4.2. Ideas para mantener el control de la clase



Figura 21. Ideas para controlar de la clase

Fuentes: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

ALGUNAS IDEAS QUE AYUDARÁN AL DOCENTE A MANTENER EL CONTROL DE LA CLASE, TOMADAS DEL TEXTO: (Scavo, M, 2012)

En un salón de clase, siempre habrá algún estudiante que frecuentemente tenga actitudes diferentes al resto del grupo, para ello es necesario que los docentes reinventemos unas mil formas para tener ocupados a los niños con comportamientos diferentes; por tal razón les invito a leer algunos ejemplos que, a más de servir para mantener el control del aula de clase, les servirá para el aprendizaje. A continuación, les presento algunos modelos los cuales pueden ser puestos en práctica en vida profesional.

4.3. La “caja de las ideas”



Figura 22. Ideas para controlar de la clase

Fuentes: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Para las sesiones de escritura creativa, vamos a preparar una “caja llena de ideas”. Es una herramienta para el alumno que esté buscando un tema sobre el que escribir. La caja puede ser cualquiera que se tenga a mano; una posibilidad es una caja de zapatos adornada con las palabras “Caja de las Ideas”, hechas con grandes letras de colores y pegadas. Dentro de la caja se colocan temas o palabras que puedan sugerir narraciones. Las palabras o temas se escriben en fichas rectangulares hechas con cartulinas de colores. Se pueden plastificar para que duren más tiempo y durante varios cursos escolares.

- He aquí algunas ideas:
 - ¡Oh, cielos!, ¡me he despertado con un ojo de más!
 - ¡Me ha tocado la lotería!

¿Qué pasaría si yo fuese como una pelota de goma?

- ¡Socorro, sólo mido 5 centímetros! ¿Qué me pasa?
- Mi vecino es un genio

- Tengo tres deseos.
- El otro día me hice daño en un brazo...

Estas ideas deben constituir una mezcla muy variada, desde las absurdas y extrañas hasta las serias y reales, para que abarquen todo tipo de estilos de pensamiento de los niños. También, debe incluir imágenes recortadas de revistas que disparen la imaginación. La frase desencadenante de la narración puede ser: «Hay millones de lapiceros en un camino que no se acaba nunca», o: «Es pintoresco y misterioso».

✓ **Consejo práctico:** La maestra puede establecer una regla según la cual la alumna o alumno deba sacar tres fichas sin mirar y escoger una de ellas. Esto es muy útil cuando un alumno o alumna trata de evitar escribir, y decide hojear toda la caja «buscando» una concreta. La maestra puede dar también un tiempo límite para elegir una idea, utilizando un cronómetro.

4.4. Una carpeta sencilla



Figura 23. Ideas para controlar de la clase

Fuentes: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Esta actividad sirve tanto para el ávido aficionado a las carpetas de clase como para quienes traten de iniciar una colección de carpetas en su clase. Sigue las instrucciones que aparecen a continuación:

1. Para abrir una carpeta básica basta una carpeta corriente. Los alumnos pueden adornarlas y colocarlas después en la carpeta colgante que lleve su nombre en un archivador grande.
2. Al principio del curso, pide a cada alumno que ponga su nombre en un papel, con la letra más clara que pueda. Si el alumno ha aprendido a escribir en cursiva, el nombre debe ponerlo en cursiva.
3. A continuación, pídeles que creen y resuelvan exactamente en otro papel el problema de matemáticas más difícil que puedan pensar.
4. Por último, los alumnos deben escribir tres o cuatro objetivos relacionados con la escuela.
5. Pon la fecha en todos los papeles y guárdalos en las carpetas.
6. Haz una fotografía de cada alumno y guarda la foto en su carpeta. Estas cosas permanecerán guardadas en ella durante todo el curso.
7. Al final del curso, repite las tres actividades de escritura y haz otra foto.
8. Deja un tiempo para que los alumnos las comparén.

Figura 24. Ideas para controlar de la clase

Fuentes: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

La maestra y los alumnos se asombrarán ante el progreso que ponen de manifiesto estas sencillas actividades. Además, haz que los alumnos miren las dos fotografías. Se quedarán muy sorprendidos al ver sus cambios físicos. Es una forma divertida

y concreta de demostrar que, en efecto, han crecido en un curso escolar.

4.5. Reuniones con los padres de familia

- Cuestionario previo a la reunión.

Las reuniones con los padres pueden ser momentos estresantes, sobre todo si la maestra o maestro no está seguro de lo que pueda esperar de una reunión de este tipo. Un modo de mantener a los padres centrados en el motivo de la reunión, de ayudar a la maestra o maestro a preparar la reunión y a evitar preguntas imprevistas consiste en disponer de un cuestionario previo a la reunión (mira el ejemplo de la página 93).

El cuestionario debe enviarse a la casa unas dos semanas antes de la fecha de la reunión y devolverse a la maestra una semana antes de la fecha fijada. Esto le da a la maestra tiempo suficiente para prepararla y recabar la información necesaria y de esta manera responder adecuadamente a las preguntas.

✓ **Consejo práctico:** En la reunión, conviene tener la hoja a mano para utilizarla como referencia. Te ayudará a refrescar la memoria de los padres con respecto a las cuestiones mencionadas por ellos.

- Cuestionario para el alumno o alumna.

Por regla general, los padres están muy interesados por la vida social de su hija o hijo en la escuela. Pueden preguntar:

“¿Se adapta mi hija?

¿Tiene mi hijo un amigo con quien jugar o un compañero con el que estar?

«¿Qué hace mi hija en los recreos?»

Para responder con conocimiento de causa a estas preguntas y a otras de carácter social, viene muy bien acudir directamente al niño o niña. Una semana antes de las reuniones, pedir a las alumnas y alumnos que rellenen un cuestionario con la verdad por delante y lo más exactamente posible (ver la muestra de la página 94). Diles que es confidencial y que no deben comentarlo con nadie. Esto evitará dañar sentimientos y fomentará las respuestas sinceras.

4.6. Juego de rol sobre la organización



Figura 25. Ideas para controlar de la clase

Fuentes: penitenciasyretos.blogspot.com/2018/02/retos-competencias-y-juegos-divertidos.html

Elaboración: Moncayo, G. (2020).

Cuando las alumnas y alumnos van creciendo y se hacen cada vez más responsables, tienen que aprender estrategias para adquirir unas habilidades firmes de organización. El juego de rol es una estrategia eficaz para ayudar a alumnas y alumnos a recordar una nueva competencia o habilidad.

Empieza la clase agrupando por parejas a las alumnas y alumnos. Cada pareja debe hacer un torbellino de ideas acerca de los pasos y estrategias que siguen para recordar sus tareas para casa. Pueden incluir todo lo que hagan para terminar todos los días sus tareas para casa a tiempo. He aquí algunas respuestas que pueden dar los alumnos:

- Mirar la libreta de tareas.
- Hacer la tarea inmediatamente después de llegar a casa.
- No quitarme la mochila el entrar.
- Meter en la mochila el trabajo en cuanto lo termino.

Después del torbellino, las alumnas y alumnos comentan sus ideas mientras la maestra o maestro las escribe en la pizarra, el retroproyector o papel de póster.

Para implementar el juego de rol, reúne a las alumnas y alumnos en grupos de tres para implementar el juego de rol, reúne a las alumnas y alumnos en grupos de tres. Reparte las tarjetas de situación del juego de rol que aparecen en la página 95. Entrega una tarjeta a cada grupo. Esta tarjeta los guiará durante su tiempo de ensayo. Una vez ensayado, los alumnos presentan el juego de rol ante toda la clase.

Después de presentarlo, la clase debe decidir qué tipo de juego de rol se ha presentado. ¿La situación era la de un estudiante organizado o desorganizado? Además, repasa las estrategias presentadas en el juego de rol.

Aquí algunas preguntas que hacer:

- ¿Qué te parece que estaba haciendo el alumno?
- ¿Cuándo el maestro estaba revisando la tarea del día?
- ¿Cuándo terminó la tarea en casa?
- ¿Cuándo iba a casa desde la escuela?
- ¿Cómo crees que se sentía el alumno?
- ¿Cuándo llegó a la escuela?
- ¿Cuándo estuvo hablando con el maestro?

Consejos prácticos: Anota las ideas y estrategias de alumnas y alumnos en los juegos de rol en un gran papel de póster y cuélgalo en el aula para tenerlo de referencia más tarde. Pon más ejemplos de juegos de rol de alumnos organizados que de desorganizados para reforzar mejor esas habilidades.



Semana 15

4.7. Ideas para aprender

Los niños deben aprender desde la infancia temprana, ellos niños aprenden muy rápido, son como una verdadera esponjita, de acuerdo a lo que se les enseñe aprende a aprender, con ello mejorarán su conocimiento, autonomía, personalidad. Para ello, un niño debe estar bien motivado.



Figura 26. Ideas para controlar de la clase

Fuentes: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

4.8. La Cita del día

La cita del día siempre debe tener un motivo, si es con los padres de familia se debe hacer un diálogo mediado y educado, para que los papitos no lo tomen a mal, sino más bien como un recurso de ayuda para sus hijos

**“Cuanto más sepas
más sabrás que no
sabes”**

Figura 27. Ideas para controlar de la clase

Fuentes: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

Comienza cada día con algunos pensamientos motivadores. Las citas son formas ingeniosas e interesantes de reforzar la moral y los valores. Escoge cada día a una alumna o alumno para que lea la cita del día o establece como trabajo de clase escribirla en la pizarra. El alumno o la alumna deben estar en pie, frente a la clase y leerla dos o tres veces en voz alta.

A continuación, deja que los alumnos se emparejen informalmente y comenten el significado de la cita. Es posible que la maestra o maestro tenga que dedicar algunas clases a la lectura literal y figurada. Después de la clase, los alumnos lo entenderán. El maestro también puede colgar la cita en el tablón para que los alumnos puedan verla en todo momento.

Una gran cita para empezar el curso es: “Todo comienzo es el final de algún otro comienzo”.

He aquí algunas otras citas que puedes utilizar:

- La gente puede dudar de lo que digas, pero siempre creerá lo que hagas.
- El 100% de los disparos que no hagas no darán en el blanco.
- El éxito viene antes del trabajo únicamente en el diccionario.
- Cuanto más sepas, más sabrás que no sabes.
- Tú puedes retrasarte, el tiempo no.
- Un amigo permanece a tu lado cuando todos los demás te dejan.
- Nada es, todo cambia.

✓ **Consejos prácticos:** Escribe la cita en tiras de frases. Plastifica y pon la cita en un tablero preparado al efecto. Cuelga el tablero en el aula y cambia las citas cuando se llene.

Para dar un paso más, pide a los niños que pongan un ejemplo de cuándo podría aplicarse la cita a su propia vida.



Semana 16

4.9. El club de los desafíos

Los desafíos de los niños son muy importantes, estos les permite alcanzar y lograr metas, avanzar en su aprendizaje, mejorar el comportamiento, en fin los desafíos son provechosos para los pequeños.

- El Club de los desafíos

A las alumnas y alumnos cuya ortografía sea tan buena que superen las pruebas de los tradicionales libros de ortografía y de los

exámenes semanales, invítalos a entrar en el "Club de los desafíos". Quien consiga el 100% de aciertos en el pretexto, podrá estar en el club una semana. Quienes destaque en manera especial en ortografía, estarán en el Club todas las semanas.

Las alumnas y alumnos del "Club de los desafíos" escogen diez palabras cuya ortografía desconozcan. Una vez escogidas las diez palabras, tendrán que hacer varias actividades con esas palabras (mira una muestra en la página 116).

Las actividades son las siguientes:

- Escribe una breve definición de cada palabra.
- Haz una sopa de letras.
- Haz un juego de anagramas.
- Pon las palabras en orden alfabético.
- Forma una imagen con las palabras.
- Haz un dibujo de cada una de las palabras.
- Reescribe las palabras en cursiva.
- Escribe una oración con cada palabra, utilizando la aliteración.
- Escribe cada palabra del modo más elaborado y adornado posible.
- Escribe una postal a una persona amiga utilizando cinco o más palabras de la lista.
- Crea una tira cómica utilizando cinco o más palabras de éstas.
- Divide cada palabra en sílabas.

Las ideas son infinitas. La cuestión es hacer actividades divertidas y que ayuden al niño a recordar cómo se escriben las palabras.

Los alumnos escogen las palabras, de manera que controlen la ortografía, y el maestro adapta el ejercicio a los distintos niveles de habilidad.

El Club de los desafíos funciona muy bien con los programas de ortografía no tradicionales. Si el maestro tiene un programa en el que los alumnos construyen sus propias listas, puede utilizar las actividades para practicar.

✓ Consejo práctico: Haz que la cantidad de palabras sea reducida. Diez es un buen número, porque las palabras no tienen ningún patrón que ayude a memorizarlas y para que los alumnos no se sientan abrumados al construir su lista. Mira la lista para asegurarte de que las palabras son adecuadas y útiles y comprueba también su pronunciación.

- **Participa en el grupo de trabajadores de la clase**

Cuando los niños participan en grupo les beneficia en el aprendizaje y el autocontrol. Todos aprendemos mejor cuando se observa antes de realizar una actividad.



Figura 28. Ideas para controlar de la clase

Fuentes: Aulas muy creativas (2012)

Elaboración: Moncayo, G. (2020)

- **Grupo de “Trabajadores de la clase”**

Instancia para solicitar trabajo

Los maestros tienen muchos trabajos para realizar en la clase. En vez de encargar tareas o escogerlas aleatoriamente, se puede pensar en la posibilidad de que los alumnos soliciten los trabajos.

Después de explicar cada trabajo, distribuye un papel en el que aparezca cada trabajo y una explicación de los requisitos y las responsabilidades. Por ejemplo, si el trabajo es de mensajero, la descripción debe ser:

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

"Persona a la que la maestra llama para llevar materiales diversos o información, a otro adulto en la escuela. Los requisitos de este trabajo son: ser digno de confianza, rápido, fiable, conocer la distribución del centro y conocer a los maestros".

Parte del proceso de solicitud consiste en llenar cuidadosa, exacta y completamente la instancia. Además de tener experiencia o cumplir los requisitos, la alumna o el alumno debe llenar la instancia correctamente (ver la página 119).

✓ Consejo práctico: Haz que las alumnas y alumnos presenten sus instancias únicamente la primera vez que se presenten los trabajos durante el curso. Hacerlo cada vez que cambien los trabajos sería demasiado tedioso. No obstante, lleva un registro de quiénes han solicitado cada trabajo. De este modo, cuando se asignen trabajos en el futuro puedes encargar trabajos concretos a quienes los hayan solicitado. Permite que se presenten instancias adicionales durante el curso.

- **Policía de la clase**

Un trabajo que debes incluir en tu oferta de trabajo es el de "policía de la clase". Es un trabajo para dos personas de tu clase. La principal responsabilidad de la policía es mantener el cumplimiento de las reglas de la clase cuando la maestra o el maestro no estén en el aula.

A veces, surgen situaciones en las que la maestra tiene que ausentarse del aula unos minutos. También, si la clase tiene un recreo para comer dentro del aula, es bueno tener a alguien más que vigile la clase y mantenga el orden, además del supervisor del recreo.

La "policía de clase" tiene la obligación de vigilar la clase para garantizar que todo el mundo cumpla las reglas de la clase, se comporte adecuadamente y actúe de manera no peligrosa y respetuosa.

Si un policía ve a alguien que se comporta mal, pone el nombre de la niña o niño implicado en la pizarra y la maestra o el maestro hablarán con la persona en cuestión a su regreso a clase. La "policía de clase" no puede imponer sanciones.

Es conveniente tener una lista de expectativas por escrito para que los policías de clase la usen como orientación: por ejemplo, lo que la maestra crea que garantiza que se escriba el nombre de un niño o una niña en la pizarra. No dejes esto a la discreción de los policías. A menudo, es demasiado tentador buscarle problemas a alguien o no denunciar a algún compañero que es buen amigo.

Cambia a los policías cada semana o cada dos semanas. Cuando salgas del aula, avisa a todos los alumnos y alumnas que la policía de clase está de servicio.

El trabajo de policía es un puesto de carácter voluntario y solo deben realizarlo personas que sean responsables y que realmente quieran hacerlo.

✓Consejo práctico: Elabora las orientaciones para los policías con toda la clase. De este modo, todos serán conscientes de lo que se espera de cada uno y de lo que se espera que hagan los policías.

Responda en forma argumentada la actividad planteada al finalizar la unidad, que le ayudará a comprobar y fortalecer el aprendizaje.



Autoevaluación 4

1. Las actividades lúdicas permiten al niño alcanzar:
 - a. El desarrollo cronológico natural, al descubrimiento de cosas mejores y el alcance a mejores cosas.
 - b. El desarrollo de sus potencialidades naturales, al descubrimiento de habilidades y destrezas y por ende al alcance de aprendizajes.
 - c. El desarrollo de sus potencialidades psíquicas, al descubrimiento de inexperiencias y s y por ende al alcance de impericias.
2. En torno a las actividades lúdicas y en relación la frase "Un niño que juega es un niño feliz" un niño es:
 - a. Afectuoso, solidario, rencoroso, sobreprotegido.
 - b. Molesto, solidario, hostil, espontáneo.
 - c. Afectuoso, curioso, creativo, espontáneo.
3. Los docentes para mantener el control de la clase necesitan de ciertas acciones:

"Esta actividad sirve tanto para el ávido aficionado a las carpetas de clase como para quienes traten de iniciar una colección de carpetas en su clase"

De lo expuesto reconocer a qué tipo de actividad pertenece.

 - a. La caja de las ideas.
 - b. Juego de roles sobre la organización.
 - c. Reuniones con los padres de familia.
 - d. Una carpeta sencilla.

4. La motivación es parte esencial del trabajo diario y todo docente debe realizarlo:

Discrimine la frase y reconozca a que actividad pertenece.

"Comienza cada día con algunos pensamientos motivadores"

- a. La cita del día.
- b. Una carpeta sencilla.
- c. Ideas para aprender.
- d. El club de desafíos.

5. Las actividades lúdicas se convierten en una herramienta de:

- a. Trabajo espontaneo.
- b. Trabajo dialéctico.
- c. Trabajo didáctico.
- d. Trabajo voluntario.

6. Las siguientes características: Afectuoso, curioso, creativo, espontáneo corresponde a un niño.

- a. Tranquilo.
- b. Obediente.
- c. Voluntarioso.
- d. Feliz.

7. Después de explicar cada trabajo, distribuye un papel en el que aparezca cada trabajo y una explicación de los requisitos y las responsabilidades. Este argumento dele pertenece a:

- a. Participa en el grupo de trabajadores de la clase.
- b. Policía de la clase.
- c. El club de los desafíos.
- d. La Cita del día.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

8. La "caja de las ideas", Participa en el grupo de trabajadores de la clase, Policía de la clase, El club de los desafíos, La Cita del día y Juego de rol sobre la organización. Son actividades que se pueden poner en práctica en.
 - a. La vida diaria.
 - b. La vida profesional.
 - c. La vida cotidiana.
 - d. La vida universitaria.
9. Cuando los niños participan en grupo de trabajadores de la clase les beneficia en:
 - a. Aprendizaje y el autocontrol.
 - b. Aprendizaje y espontaneidad.
 - c. Aprendizaje y emoción.
 - d. Aprendizaje y voluntarismo.
10. La edad más apropiada para que un niño aprenda.
 - a. Materna.
 - b. Primaria.
 - c. Primera infancia.
 - d. Escolaridad.

[Ir al solucionario](#)

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



4. Solucionario

Autoevaluación 1		
Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	c	El arte como el juego permite al niño y niña estimular sus capacidades físicas, intelectuales y afectivas, su fantasía e imaginación
2	b	La entrevista siempre constituirá los vínculos para conocer con detenimiento a un niño y su familia.
3	a	Los pictogramas siempre ayudarán a los niños aprender viendo.
4	d	Las actividades extraescolares mejoran y fortalecen el nivel educativo.
5	b	El normal desarrollo de las distintas capacidades y aprendizaje de un niño se estimulan gracias al juego.
6	a	Direccionar la entrevista específicamente hacia el juego permitirá ganar confianza para detectar con certeza lo más importante del desarrollo infantil, sensorial, motriz, cognitiva, afectiva y social.
7	c	La utilización de un lenguaje apropiado con los niños pequeños siempre permitirá una comprensión y un buen acercamiento hacia ellos.
8	b	La utilización de un lenguaje apropiado con los niños pequeños siempre permitirá una comprensión y un buen acercamiento hacia ellos.
9	a	Las relaciones interpersonales juegan un papel fundamental en el desarrollo integral de la persona, más aún en los niños.
10	b	Cuando se conversa con los niños es muy importante utilizar un lenguaje no verbal, esto permitirá sin duda alguna un buen acercamiento con los niños.

Ir a la
autoevaluación

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Autoevaluación 2		
Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	c	Los niños deben jugar sin tiempo ni medida, si este es inocente propio a su edad.
2	b	La educación integral en los niños siempre debe ser por naturaleza instintivos
3	a	La imaginación de un niño nunca termina, lo importante de esto reviste en ellos todo lo hacen con inocencia
4	d	Este siempre será el medio de comunicación diaria entre padres y docentes, en cuanto a comportamiento se refiere
5	c	Los niños por naturaleza son intuitivos y con sus ojos demuestran suspicacia, porque con la mirada ya están demostrando el deseo por realizar otra actividad
6	a	El estudio de las matemáticas está arraigado a la persona desde para toda la vida, siempre el grado de dificultad aumenta, conforme la edad de una persona avanza.
7	c	Medio de comunicación entre padres de familia y docentes.
8	a	Los niños expresan con emociones y sentimientos sus vivencias en el juego.
9	c	Los niños demuestran sus sentimientos en el juego, es más este es necesario, puesto que es parte de su naturaleza y de su vida.
10	b	Los niños demuestran una naturaleza innata cuando juega, pero si se desea que estos sean más prácticos y aprendan a resolver situaciones lógicas es necesarios que practique juegos concretos

Ir a la
autoevaluación



Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Autoevaluación 3		
Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	a	Las frases de agradecimiento siempre permiten que nuestra autoestima se eleve, pues el buen trato se demuestra con cordialidad y respeto.
2	b	El comportamiento de un estudiante en la clase por lo regular está determinado por el grado de motivación que este tenga. A ello se incluye las relaciones de afecto, inclusión de reglas, normas, rutinas y consecuencias, así como también el trabajo junto con papás y tutores.
3	d	A toda persona no alienta y nos enseña las actividades de reflexión
4	c	Gracias al buen comportamiento una persona, se puede demostrar su educación, por lo tanto, el buen comportamiento se la debe aprender desde temprana edad.
5	b	La autoestima se eleva con el buen trato a una persona durante toda la vida, inclusive desde el periodo de gestación.
6	d	El control de la clase depende de manejo de la misma por parte del docente
7	b	El buen trato ayudará siempre a fortalecer los buenos actos comportamentales por parte de los estudiantes.
8	c	Los niños juegan por naturaleza.
9	d	El buen trato a las personas especialmente a los niños, ayudarán sin duda alguna al comportamiento de la clase.
10	d	El mejor lazo de unión y de autoestima implica directamente a la madre con su hijo.

Ir a la
autoevaluación

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Autoevaluación 4		
Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	b	Las actividades lúdicas o de juego hechas por un niño siempre desarrollarán sus potencialidades naturales, el descubrimiento de habilidades, destrezas y aprendizajes.
2	c	El niño juega por naturaleza y por su puesto esto lo hace feliz, afectuoso, curioso, creativo, espontáneo
3	d	Como la utilización de un documento en donde se indique las actividades realizadas o por realizarse, puede ser una carpeta sencilla.
4	a	Los docentes deben comenzar todos sus trabajos con frases que motiven
5	c	El niño aprende cuando juega, por lo tanto, las actividades lúdicas son consideradas como una herramienta de trabajo.
6	d	La felicidad de un niño es correlativa a un niño afectuoso, curioso, creativo, espontáneo.
7	a	Los trabajos grupales, ayudan a fortalecer los lazos de amistad y el trabajo colaborativo con el grupo.
8	b	Los diferentes tipos de juegos, independientemente del nombre que tenga siempre ayudaran a la vida profesional de una persona.
9	a	El trabajo grupal siempre estimula el aprendizaje y por su puesto el auto control
10	c	Los niños aprenden desde una edad temprana, pero el aprendizaje más efectivo siempre será desde la primera infancia

Ir a la
autoevaluación



5. Referencias bibliográficas

Alvarado, M. (2001). *El juego en los niños*. Revista educación, 114.

Aventura Amazonía. (s/a). *Actividades Extraescolares. Nos gusta el cole*, 1.

Bernabeu, N & Goldstein A. (2012). En N. Bernabeu, & A. Goldstein, *Creatividad y aprendizaje, el juego como herramienta pedagógica* (págs. 6- 111). Madrid: Narcea.

Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2008). *Juego Teoría y Aplicaciones*. En N. Bernabeu, *Creatividad y Aprendizaje* (págs. 1 -140). Madrid: Narcea.

Quintero, J. Gallego, A. (2016). *La participación infantil y juvenil en el aula ana reflexión desde las narrativas docentes de una institución pública. Investigaciones*, 4.

Sarlé, P. (2010). *Juego y educación infantil . El juego y Factores de Riesgo*, 14.

Sarlé, P. (2012). *Juego y educación infantil . Proyectos en juego*, 11 - 16.

Scavo, M. (2012). *Caja de ideas. En M. Scavo, Aulas muy creativas* (págs. 86-). Madrid: Narcea Ediciones .

Somos ayuda. (16 de 02 de 2018). Recuperado en: [enlace web](#)

Índice

REAS:

<https://www.redcenit.com/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje/>

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8644.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=5KfnYQ5NgvI>

<https://www.youtube.com/watch?v=TlbummtDaSJA>

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf.>

<https://blogs.ibo.org/blog/2020/03/03/las-ventajas-del-aprendizaje-a-traves-del-juego/?lang=es>

<https://www.youtube.com/watch?v=M4KWnN42e4c>

<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

<http://www.eduforics.com/es/los-10-mejores-recursos-trabaja-alumnado-conflictivo/>

https://www.youtube.com/watch?v=i3THOoqo_Nw

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas