

## Revista del Área de Innovaciones Educativas - DINESST – MED

## EDITORIAL

Un cargador de agua en la India tenía dos grandes tinajas sujetas a los extremos de un palo que él llevaba encima de los hombros. Una de las vasijas tenía varias grietas, mientras que la otra era perfecta y conservaba toda el agua al final del largo camino a pie desde el arroyo hasta la casa de su patrón.

Cuando este llegaba a casa, la vasija rota contenía sólo la mitad del agua. Durante dos años completos esto fue así diariamente. Desde luego la vasija intacta está muy orgullosa de sus logros, pues se sabía perfecta para los fines para los cuales fue creada. Pero la pobre vasija agrietada estaba muy avergonzada de su propia imperfección y se sentía miserable porque sólo podía lograr la mitad de lo que se suponía que era su obligación.

Después de dos años, la tinaja quebrada le habló al cargador de agua diciéndole: “Estoy avergonzada y me quiero disculpar contigo porque debido a mis grietas sólo puedes entregar la mitad de mi carga y sólo obtienes la mitad del valor que deberías recibir”.

El cargador, apesadumbrado, le dijo compasivamente: “Cuando regresemos a casa quiero que notes las bellísimas flores que crecen a lo largo del camino”

Así lo hizo la tinaja. Y en efecto, vio muchísimas flores hermosas a todo lo largo del camino. Pero, de todos modos se sintió apenada porque, al final, sólo quedaba dentro de sí la mitad del agua que debía llevar. El cargador le dijo entonces: ¿“Te diste cuenta de que las flores sólo crecen en tu lado del camino”? Siempre he sabido de tus grietas y quise sacar el lado positivo de ello. Sembré semillas de flores a todo lo largo del camino por donde vas y todos los días las has regado. Por dos años yo he podido recoger estas flores para decorar el altar de mi Maestro. Si no fueras exactamente como eres, con todos tus defectos, no hubiera sido posible crear esta belleza.

Cada uno de nosotros tiene sus propias grietas. Todos somos vasijas agrietadas, pero debemos saber que siempre existe la posibilidad de aprovechar las grietas para obtener buenos resultados. ¡Es que en la gran economía de Dios, nada se desperdicia!

Pero, además, como Maestras y Maestros Innovadores, debemos ser conscientes de que muchísimos de nuestros educandos se sienten como la vasija defectuosa: incompletas, inútiles, inservibles e incapaces de dar lo que se espera de ellos porque los golpes de la pobreza, la indiferencia, el abandono y la humillación han mellado duramente su autoestima, su amor propio y su dignidad. Muchos de nuestros estudiantes son como la vasija que esperan ser sanados, reconocidos, valorados, exaltados... Nuestros estudiantes necesitan ser reconocidos con todas sus potencialidades y sus debilidades, necesitan ser queridos por lo que son y por lo que pueden ser, necesitan ser estimulados por lo que saben y por lo que pueden aprender, necesitan ser premiados por sus logros y por lo que pueden lograr...

Las innovaciones se vienen constituyendo en un gran instrumento para descubrir y desarrollar los talentos que duermen en cada estudiante, para liberarlo del inmovilismo y el conformismo, para abrir sus alas a lo nuevo con confianza y optimismo. Los artículos que incluimos en esta edición dan cuenta de ello. El primero es un artículo de **Roger Hamilton**, Director de la Revista BIDAmérica del Banco Interamericano de Desarrollo, quien visitó uno de los Proyectos de Innovación Educativa que venimos apoyando en Puerto Maldonado.

El segundo artículo corresponde a **Wilfredo Palomino**, docente innovador, responsable de la conducción de dos Proyectos de Innovación Educativa en la IE Manco II de Quillabamba. Wilfredo aborda en su presentación un tema de gran actualidad, el Modelo T de Planificación Curricular, una excelente herramienta de planificación acorde con los tiempos y con las demandas de mayor síntesis en la labor docente.

Finalmente les entregamos, gracias al envío de **Jessica Anchante**, docente de la IE José Olaya Balandra de Barranca una miscelánea de juegos que pueden hacer más dinámica la labor escolar.

Wilfredo Rimari Arias

Remitir sus aportes a: [wrimari@minedu.gob.pe](mailto:wrimari@minedu.gob.pe)

## CONTENIDO

1. Ecoturismo para alumnos del colegio Billinghamst en Madre de Dios – Roger Hamilton [pág 3](#)
2. El Modelo T, una propuesta de Planificación Curricular – Wilfredo Palomino Noa [pág 6](#)
3. Miscelánea de creativos juegos escolares – IE José Olaya Balandra, Barranca [pág 14](#)

### ÁREA DE INNOVACIONES EDUCATIVAS – DINESST - MED:

Elmer BROPHY FONG

Carlos CARCELEN RELUZ

Benito GARCÍA VILLALOBOS

Natalia OPORTO LOAYZA

Wilfredo RIMARI ARIAS

Doris SALDARRIAGA RETO

Víctor SIFUENTES VARGAS

Coordinador: Ronald VELARDE VALER

# PROFESORES QUE ELABORARON UN CURSO SOBRE ECOTURISMO PARA ESTUDIANTES DEL COLEGIO BILLINGHURST

## **Educación para una nueva amazonía**

Novedoso curso prepara a estudiantes secundarios ante los grandes cambios que afectarán su región

*Por Roger Hamilton, Puerto Maldonado, Perú*

<http://www.iadb.org/idbamerica/index.cfm?thisid=2934>

A medida que los estudiantes del colegio secundario Guillermo Billinghurst crecen y se hacen adultos, serán testigos de primera mano de la transformación de su ciudad amazónica fronteriza en una de las encrucijadas del continente.

Ellos ya han oído hablar de los planes para construir un puente sobre el vecino río Madre de Dios que, entre otros cambios, convertirá a Brasil en un vecino inmediato. Ya saben que el gobierno tiene intenciones de pavimentar el camino que conduce a la andina ciudad de Cusco. Y saben también que el contar con vías de transporte confiables y permanentemente accesibles producirá aquí una revolución económica que convertirá una selva tropical, relativamente inaccesible, en tierras de cultivo potencialmente productivas, al permitir embarcar ganado y otros productos.

Como casi toda las personas en Puerto Maldonado, los estudiantes anticipan poder viajar con más facilidad, tener mayores oportunidades económicas y obtener mejores precios en las tiendas locales.

Pero muchos de estos mismos estudiantes también se preocupan por el impacto que producirá la construcción del camino. En su colegio están aprendiendo sobre el medio ambiente natural y sobre los tradicionales habitantes de su región. Mucho más que sus padres y que la mayoría de los 47.000 habitantes de su ciudad, entienden lo que significaría la pérdida de sus bosques en términos humanos y ecológicos.

En esta zona intermedia entre los Andes y las bajas tierras amazónicas, la selva tropical es considerada una de las zonas biológicas más ricas de América del Sur, pues contiene miles de especies de plantas, animales y microorganismos aún desconocidos por la ciencia. Es también es el hogar de grupos nativos que han desarrollado una íntima relación con la naturaleza. Por todo eso, el departamento de Madre de Dios, donde se encuentra la ciudad de Puerto Maldonado, es considerada la "Capital de la Biodiversidad" en Perú. ¿Será posible conservar este patrimonio natural y cultural?

Para estos jóvenes, la protección de la naturaleza va más allá del interés moral o filosófico, dado que están desarrollando una propuesta pedagógica denominada "Ecoturismo en el Tercer Milenio", y al graduarse recibirán un Certificado de Promotor Turístico. Muchos de ellos esperan trabajar como guías, operadores de viajes turísticos y administradores de albergues ecológicos, atendiendo a la creciente afluencia de turistas extranjeros que llegan en avión y se hospedan entre los 40 albergues ecológicos situados en la riberas de los ríos vecinos. Los turistas vienen a ver la selva. Pero si una ola de edificaciones arrasa con la región, ¿se puede proteger efectivamente la selva tropical para continuar atrayendo al turismo?

**Educación de factura local.** En el museo etno-ecológico del colegio, los alumnos llevan al visitante de una exhibición a otra. Un joven describió con seriedad las costumbres de los habitantes locales y otro leyó un corto texto en *ese'eja*, el lenguaje nativo.

"Estamos aprendiendo sobre las plantas que usan los indios para curar la sinusitis, los problemas renales o reducir la fiebre", agregó uno.

Una joven colocó gruesas tiras de cuentas rojas, negras y blancas sobre la cabeza del visitante. "Cuando utilizamos semillas para hacer collares, estamos valorando los productos de la selva", dijo. Otra ofreció al visitante un pesado remo tallado de una pieza de madera tropical, contándole sobre una carrera que

consiste en cruzar el río y en que se usan botes de fabricación local. Una alumna describió los orígenes de una colección de cráneos mientras otra mostraba una botella que contenía una serpiente conservada en alcohol.

“Me siento orgullosa de la naturaleza que tenemos en nuestra parte del Perú”, exclamó una estudiante.

Algunos maestros observaban la escena con justificado orgullo. Y es que ellos no sólo enseñan el curso sino que también fueron los autores del diseño de este Proyecto de Innovación Educativa. Lo inscribieron en el Primer Concurso Nacional de Innovaciones Educativas convocado el año 2000 por el Ministerio de Educación y ganaron un premio de 4,000 dólares para comprar equipo y útiles de enseñanza.

El museo etno-ecológico es parte de una propuesta pedagógica de cinco años que combina clases de antropología, arqueología, biología, estadísticas y folclore con frecuentes excursiones de estudio a bosques y comunidades indígenas cercanos. El objetivo es ayudar a los estudiantes a comprender y a valorar su herencia cultural y ambiental para sean representantes bien informados y conocedores de su realidad que participen con efectividad en el proceso político que determinará el futuro de su región.

Algunos estudiantes describieron la inquietud que sintieron inicialmente al abordar el bote escolar en una de estas excursiones de estudio. Pero una vez que treparon a la fangosa rivera con sus profesores y un biólogo local e ingresaron finalmente al bosque tropical, el temor desapareció dando paso a una absoluta fascinación. Allí aprendieron cómo identificar plantas y animales, a medir los árboles y a comprender como las piezas de la naturaleza encajan a la perfección. Escucharon antiguas leyendas narradas por los indígenas en sus propias palabras. Más importante aún, comenzaron a entender cómo la gente afecta el ecosistema local y cuáles pueden ser las consecuencias para su futuro.

**Los profesores toman la iniciativa.** Este tipo de aprendizaje práctico no era común en Perú. En el pasado, la educación impartida en las aulas tenía a menudo poco que ver con la realidad del estudiante. Los cursos eran diseñados por expertos de distantes capitales y reflejaban mayormente la realidad urbana de clase media. Así, un libro de texto podía incluir la imagen de un niño subiendo a un ómnibus, pero no ayudando a su padre campesino a arar la tierra.

Las autoridades del Ministerio de Educación del Perú decidieron que ellos no tenían el monopolio de las mejores ideas sobre qué y cómo se debía enseñar. Crearon entonces el Programa para Promover Innovaciones Educativas, parte de una iniciativa financiada por el BID para mejorar la educación secundaria en todo el país.

El corazón del programa presentaba un desafío a profesores y administradores del sistema educativo del país: diseñar cursos que rompieran con el plan de estudios establecido y que estimulara a los estudiantes a aprender. En particular, se urgía a los docentes a crear programas que combinaran diferentes disciplinas e intentaran incluir la participación de los padres y otros miembros de la comunidad. Los docentes presentaron propuestas al Ministerio. Las mejores propuestas eran premiadas con una donación de 4.000 dólares para comprar materiales necesarios para incorporar la nueva propuesta pedagógica al currículo de su escuela.

Durante el primer año del programa los profesores sometieron 246 propuestas de proyecto, de las cuales 80 fueron elegidas para recibir la donación para materiales y equipo docente. En el proyecto de artesanías, el programa pagó por instrumentos y equipo necesarios para confeccionar bisutería y otros objetos.

A medida que el programa se ha hecho más conocido, el número de concursantes ha aumentado vertiginosamente. En 2001, se presentaron 1.010 proyectos y se eligieron 120 ganadores; en 2002, ganaron 150 propuestas de 1,200 presentadas. En el año 2003, de 1.059 proyectos se eligieron 180 ganadores. Todas las propuestas serán publicadas en Internet, permitiendo a docentes de todo el país compararlas e inclusive tomar ideas para presentar nuevas propuestas.

Las propuestas ganadoras cubren una sorprendente variedad de temas. Incluyen clases de idioma quechua, uso de fertilizantes naturales, mejoramiento genético de animales doméstico, promoción de la cultura local, entre otros. Para la lista completa vea el enlace a la derecha.

Además del curso de ecoturismo, Puerto Maldonado tiene otros dos proyectos innovadores. En uno, en la Escuela Técnica Faustino Maldonado, los estudiantes están aprendiendo utilizar productos naturales para

crear artesanías de calidad que luego venden a los turistas. En el colegio Guillermo Billinghurst, un novedoso curso de matemáticas está utilizando una nueva clase de ábaco para ayudar a los estudiantes a disfrutar de los números en vez de temerlos.

“Los cambios del currículo se generan en las aulas, no necesariamente en el Ministerio”, dice Ronald Velarde, sociólogo que se desempeña como coordinador del Área de Innovaciones Educativas del Ministerio de Educación. Si bien el plan nacional de estudios sigue siendo la base del sistema educativo secundario del Perú, las normas nacionales permiten que el 30 por ciento de los cursos sea diseñado a nivel local.

**Seguimiento.** Las escuelas cuyas propuestas fueron elegidas reciben capacitación para ayudar a asegurar el éxito del proyecto, y el personal principal del programa (nueve profesionales y funcionarios administrativos) está disponible para ofrecer ayuda técnica y asesoría a largo plazo.

Cada año, los equipos ganadores y los administradores de su escuela también participan en talleres de capacitación que se realizan en diversas regiones. Para los profesores, con exiguos salarios y en su mayoría sin capacitación suplementaria por 15 o más años, la oportunidad de viajar y asistir a estos talleres es uno de los principales beneficios del programa.

El programa utiliza un enfoque práctico para asegurar el éxito de los proyectos individuales, dice Velarde. Dos veces por año los consultores visitan cada escuela participante, aún cuando hacerlo a veces significa viajar ocho horas en canoa. Conversan con profesores y estudiantes y observan sesiones de clase.

Al descentralizar, diversificar y promover la innovación, el sistema educativo del Perú está preparando a su juventud para ser participantes plenos en ayudar a formar sus sociedades. “Estos estudiantes son nuestro futuro”, dice Haydeé Molina Delgado, subdirectora de la escuela Billinghurst y coordinadora del equipo responsable del proyecto. “El nuevo camino traerá muchas consecuencias, pero también beneficios. Estamos enseñando a nuestros estudiantes cómo pueden ayudar a controlar estos impactos para conservar nuestro futuro y para crear una vida mejor para ellos y para sus hijos”.

#### [CONTENIDO](#)

# EL MODELO T: UNA PROPUESTA DE PLANIFICACIÓN CURRICULAR

Prof. Wilfredo PALOMINO NOA

ÁREA TÉCNICA COMERCIAL M – II Quillabamba.

*wpnoa@hotmail.com*

## A MODO DE INTRODUCCIÓN

En nuestro país se viene trabajando un nuevo Diseño Curricular, el mismo que busca responder a las demandas de un mundo en constante cambio. Vivimos en una sociedad en el que la información y el conocimiento se producen en cantidades inimaginables y cuyo período de vigencia es breve. En este contexto queda claro que si un Sistema Educativo pretende solo la transmisión de conocimiento a sus nuevas generaciones, simplemente nunca podrá lograrlo. Primero por el volumen de información producida y segundo porque para cuando se haya transmitido, con certeza éste habrá mejorado o simplemente habrá quedado obsoleto; a modo de ejemplo veamos el concepto de *metro patrón*:

- *El metro (m) se definió originalmente como una **diezmillonésima parte de la distancia entre el ecuador y el polo norte a lo largo del meridiano de París**. Entre 1792 y 1799, esta distancia fue medida parcialmente por científicos franceses. Considerando que la Tierra era una esfera perfecta, estimaron la distancia total y la dividieron entre 10 millones.*
- *Más tarde, después de descubrirse que la forma de la Tierra no es esférica, el metro se definió como la **distancia entre dos líneas finas trazadas en una barra de aleación de platino e iridio**, el metro patrón internacional, conservado en París.*
- *Después, la conferencia de 1960 redefinió el metro como **1.650.763,73 longitudes de onda de la luz anaranjada-rojiza emitida por el isótopo criptón 86**.*
- *Sin embargo, las medidas de la ciencia moderna requerían una precisión aún mayor, y en 1983 el metro se definió como la **longitud del espacio recorrido por la luz en el vacío durante un intervalo de tiempo de 1/299.792.458 de segundo**.*

Y si nos damos el trabajo de revisar los textos escolares de tan solo cinco años atrás podremos evidenciar el gran retraso con el que se transmite la información. Así, queda preguntarnos: ¿es razonable pretender transmitir conocimientos? ¿se deberá formar a los alumnos como bases de datos? ¿no sería mejor dotarles de capacidades que les permita acceder al mundo del conocimiento de manera autónoma y de acuerdo a sus necesidades e intereses?. En este sentido el diseño Curricular por capacidades nos posibilitará abordar la tarea educativa desde una perspectiva más realista y acorde a las exigencias del mundo del conocimiento.

Uno de los objetivos del nuevo diseño curricular es la ansiada formación integral del educando, de modo tal que pueda desarrollar su cognición, afectividad y su equilibrio somático. Para tal fin se ha planteado la necesidad de desarrollar determinadas capacidades, valores y actitudes que se vean traducidos en la autonomía del educando, reflejando además la presencia de un proyecto de vida (Diseño Curricular Básico: 2004); pero cabe aquí la siguiente pregunta: ¿cómo se debe realizar la implementación curricular para la consecución de tales fines?. Como resulta obvio, el Ministerio de Educación ha tomado las medidas del caso y se han desarrollado talleres de capacitación a nivel nacional.

Amparados en que existen varias posibilidades de diseñar la implementación curricular, el presente artículo pretende alcanzar una propuesta que podría facilitar el logro de los objetivos del nuevo DCB. El objeto de la propuesta no es necesariamente nuevo, ni pretende ser una simple copia (*es importante recordar que no es necesario redescubrir la pólvora, ni es negativo seguir la senda que otros nos dejaron*). En tal sentido, la propuesta en cuestión es una posibilidad más que nos alejará de la búsqueda ciega y asistemática de estrategias para la implementación curricular, ya que recurrir al ensayo-error, puede resultar antieconómico e innecesario, lo que definitivamente perjudicará el aprendizaje de nuestros alumnos.

## EL CURRÍCULO

Antes de abordar el manejo del **modelo T**, es conveniente tener una panorámica de la evolución del concepto de currículo.

Partiremos diciendo que el currículo **es la cultura social que es convertida en una cultura escolar** (ROMÁN; 1994). El currículo no debe ser confundido con programación curricular ya que éste último es producto del modelo de enseñanza aprendizaje que asume el sistema educativo.

Observando la evolución del concepto encontramos lo siguiente:

- **EN LA ESCUELA TRADICIONAL:** Los contenidos eran los objetivos y las actividades no eran sino “caminos para aprender dichos contenidos y dominarlos” (ROMAN; 2004). El currículo visto así está constituido por contenidos y artificios para aprender a aprender (la práctica de valores y el desarrollo de capacidades constituyen un currículo oculto).

Los docentes tenían que planificar actividades para que los alumnos aprendan contenidos y eventualmente promovían la practica de valores constituyéndose en contenidos transversales. En este contexto se promueve el aprendizaje de técnicas de estudio así como de artificios para aprender contenidos. El docente asume el rol de un expositor especialista en el tema.

- **EN LA ESCUELA ACTIVA:** El currículo promueve el diseño de actividades para el aprendizaje de métodos o formas de hacer con algunos contenidos y la práctica de valores así como el desarrollo de capacidades siguen constituyendo un currículo oculto. Se plantea la necesidad de un aprendizaje funcional y preparatorio para la vida (ROMÁN; 2004), la frase “aprender haciendo” grafica esta concepción.

La escuela activa le da importancia al aprender a hacer sin establecer claramente si este “hacer” es una acción mental o simplemente una acción mecánica. El trabajo grupal es su característica. El docente se convierte en una especie de animador social o simplemente un facilitador.

En la primera concepción de escuela, el docente se centra en el **qué aprender** (contenidos), descuidando el cómo aprender (procesos cognitivos y afectivos) y sobre todo el para qué aprender (capacidades y valores útiles para la vida cotidiana). En el segundo caso, el docente se ocupa de cómo aprenden entendiéndolo como una forma de hacer y no como una acción mental (ROMÁN; 2000). Dadas las características de la sociedad actual, resulta anacrónico el insistir con dichos modelos.

Para que las Instituciones Educativas tengan claras sus metas respecto al servicio que brindan a los escolares, deben tener claras las respuestas a las siguientes preguntas en relación a los mismos:

- ¿Para qué aprenden?
- ¿Qué aprenden?
- ¿Cómo aprenden?

Conviene que las Instituciones Educativas no tienen la finalidad de transmitir conocimientos (debido a su constante evolución) y ya que no se trata de entrenar a los educandos en el uso de determinados métodos a partir de actividades concretas; se debe optar por un proceso de aprendizaje enseñanza centrado en procesos cognitivos, es decir, en **capacidades, destrezas y habilidades así como valores y actitudes**. De ser así, las Instituciones Educativas formarán personas, ciudadanos y profesionales capaces de vivir y convivir como personas, como ciudadanos y como profesionales (...), supone el desarrollo sistemático de determinadas capacidades como herramientas productoras y transformadoras de la cultura y de determinados valores como tonalidades afectivas de la cultura (ROMAN; 2000). Estos procesos socio-cognitivos se podrán lograr a través de programas de intervención, con contenidos, métodos y procedimientos, o simplemente sin contenidos pero a través de métodos y procedimientos.

Definida la orientación del proceso de aprendizaje, es menester tener presente los siguientes conceptos planteados por Martiniano ROMÁN (2003a):

**Currículum:** *Es una selección cultural, cuyos elementos fundamentales son: capacidades - destrezas y valores - actitudes, contenidos y métodos / procedimientos*

**Diseño Curricular:** *Implica la selección de dichos elementos y una planificación adecuada de los mismos para llevarlos a las aulas.*

**Capacidad:** *Habilidad general que utiliza o puede utilizar un aprendiz para aprender, cuyo componente fundamental es cognitivo*

**Destreza:** *Habilidad específica que utiliza o puede utilizar un aprendiz para aprender, cuyo componente fundamental es cognitivo. Un conjunto de destrezas constituye una capacidad.*

**Actitud:** *Predisposición estable hacia... cuyo componente fundamental es afectivo. Un conjunto de actitudes constituye un valor.*

**Valor:** *Se estructura y se desarrolla por medio de actitudes. Una constelación de actitudes asociadas entre sí constituye un valor. El componente fundamental de un valor es afectivo.*

**Contenido:** *Es una forma de saber. Existen dos tipos fundamentales de contenidos: saber sobre conceptos (contenidos conceptuales) y saber sobre hechos (contenidos factuales)*

**Método / procedimiento:** *Es una forma de hacer.*

**Inteligencia afectiva:** *Consta de las capacidades y los valores de un aprendiz.*

**Cultura institucional:** *Indica las capacidades y valores, contenidos y métodos / procedimientos que utiliza o ha utilizado una organización o institución determinada.*

Cabe aclarar que los valores y actitudes no son contenidos, sino objetivos fundamentales de tipo afectivo. Constituyen procesos afectivos que tienen dos componentes: a) cognitivo (implica saber algo de ...), b) práctico o comportamental (se desarrolla en la práctica).

Las capacidades y destrezas poseen también los mismos componentes, pero la diferencia radica en que una capacidad y un valor, una destreza y una actitud tienen componentes fundamentales. La capacidad y la destreza son cognitivos y los valores y actitudes son afectivos. Es la carga idiosincrásica de los valores y actitudes lo que le da el matiz afectivo a las capacidades y destrezas.

Para desarrollar valores es necesario operativizarlos en actitudes, ya que un conjunto de actitudes constituye un valor. Una vez identificadas las actitudes que se pretende lograr, éstas serán desarrolladas a través de métodos, procedimientos y actividades.

Las capacidades, destrezas y habilidades constituyen la inteligencia potencial o potencial de aprendizaje de los educandos. Siguiendo a Martiniano ROMÁN podemos decir: [...]utilizando el símil de sistema métrico decimal diremos que una capacidad es un metro mental, una destreza un decímetro mental y una habilidad un centímetro mental [...] (ROMÁN; 1994:23). Debemos tener presente que las capacidades se aprenden a través de procedimientos, las destrezas a través de estrategias así como por tareas y actividades y las habilidades por medio de procesos. Dado el paralelismo entre capacidades y valores y destrezas y actitudes, éstos se logran de la misma manera.

Las capacidades no son propias de ninguna edad ni de ninguna asignatura en particular, es decir, valen para todas las edades y para todas las áreas o asignaturas. De todas formas los recursos destinados al desarrollo de las capacidades deben ser seleccionados tomando en consideración el desarrollo cognitivo de los educandos.

Pero, ¿qué lugar ocupan los contenidos, métodos–procedimientos?, éstos son medios para el logro de capacidades y valores que son objetivos. El logro de un conjunto de capacidades-destreza (*que son procesos cognitivos*) y de valores-actitudes (*que son procesos afectivos*) constituyen la llamada inteligencia afectiva dándole el sentido de integralidad al proceso educativo.

Cualquier actividad destinada al logro de capacidades y valores tiene como elemento fundamental la selección de estrategias. Una estrategia es el “camino para desarrollar destrezas que desarrollan capacidades (herramientas mentales), y desarrollar actitudes que desarrollan valores (tonalidades afectivas) por medio de contenidos (formas de saber) y métodos y procedimientos (formas de hacer) (ROMÁN: 2004a).

Entonces, al diseñar las actividades nos preguntamos por su orientación y su sentido, es decir, señalamos la capacidad y el valor a desarrollar y seguidamente identificamos alguna destreza de dicha capacidad y alguna actitud para finalmente formular la estrategia a seguir.

Visto así, el proceso educativo ofrece la oportunidad de lograr la evolución de la estructura cognitiva y afectiva de los educandos, de esta forma podemos responder a las preguntas planteadas anteriormente:

**¿para qué aprender? → Para desarrollar capacidades-destrezas / valores-actitudes.**

¿qué aprender? → **Contenidos conceptuales.**

¿Cómo aprender? → **A través de procedimientos y estrategias.**

La evaluación de todo el proceso de aprendizaje-enseñanza se hace más objetiva e integral y más personalizada ya que nos permite medir el logro individual de cada educando a través de la observación sistemática en términos cualitativos y cuantitativos, es decir, podemos hacer una evaluación formativa y sumativa.

La evaluación formativa nos permitirá determinar el logro de las capacidades-destrezas y valores-actitudes. Por otro lado la evaluación sumativa está orientada a determinar la adquisición de procedimientos y métodos.

### PROGRAMACIÓN CURRICULAR

Para efectuar la programación curricular emplearemos el siguiente esquema:

CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS - PROCEDIMIENTOS
CAPACIDADES / DESTREZAS	OBJETIVOS	VALORES Y ACTITUDES

Este recurso se puede emplear para realizar los programas anuales así como las unidades de aprendizaje.

#### PARA REALIZAR LA PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL:

Previa la realización de la programación curricular anual, es menester que la Institución Educativa haya definido su Programación Curricular de Centro. En este documento se deben definir las capacidades y los valores que se busca desarrollar. Es decir, la Institución educativa define qué elementos de la cultura humana hará suya y la transformará en una cultura institucional como medio para el desarrollo de capacidades. Éstos serán los insumos que darán origen a la programación curricular anual, las respectivas unidades didácticas y las sesiones de clase:

1. Se recomienda seleccionar tres capacidades desagregadas en tres a cuatro destrezas jerarquizadas de menor a mayor y complejidad intelectual (la fuente es el DCB, DCD, PCC).
2. Se seleccionan tres valores y se desagregan de tres a cuatro actitudes (la fuente es el DCB, DCD, PCC).
3. Se eligen de tres a seis bloques de contenidos (unidades de aprendizaje) y cada bloque unidad de aprendizaje se divide en tres a seis apartados (temas).
4. Seleccionamos entre ocho a diez métodos-procedimientos (formas de hacer) y estrategias (**Estrategia = destreza + contenido + método + actitud**).

Se procura que estén presentes todas las capacidades a partir de algunas destrezas representativas; todos los valores a partir de algunas actitudes representativas y todos los bloques de contenidos a partir de conceptos relevantes de los mismos (ROMÁN; 1994:67).

## PARA LA EVALUACIÓN

Se recomienda establecer una escala de observación sistemática de capacidades y destrezas individualizada cualitativa, lo mismo que para los valores y actitudes. (conviene recordar que las capacidades se evalúan por medio de destrezas).

A continuación se presenta una propuesta de programación curricular anual y de unidades de aprendizaje para el primer grado de educación secundaria.

### MODELO DE PROGRAMACIÓN ANUAL “CONOCIMIENTO, SERES VIVOS Y SU ENTORNO”

CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS – PROCEDIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodología y actitud científica               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ciencia y conocimiento.</li> <li>- Ciencia, tecnología y sociedad.</li> </ul> </li> <li>• Materia y Energía               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Materia.</li> <li>- Energía</li> </ul> </li> <li>• La tierra y el universo               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teorías del origen del Universo.</li> <li>- El Sistema Solar.</li> </ul> </li> <li>• Zonas de Vida y Ecosistemas               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reinos de la Naturaleza.</li> <li>- Ecosistemas</li> </ul> </li> <li>• Vegetales y Fotosíntesis               <ul style="list-style-type: none"> <li>- El Mundo Vegetal</li> <li>- Apuntes de Botánica Sistemática.</li> </ul> </li> <li>• Vertebrados e Invertebrados               <ul style="list-style-type: none"> <li>- El Mundo Animal</li> <li>- Apuntes de Zoología Sistemática</li> </ul> </li> <li>• Elementos Contaminantes.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- El hombre y su Actividad</li> <li>- Desarrollo Sostenible</li> <li>- Tecnología y sociedad.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir y analizar la relación entre conocimiento, ciencia y tecnología empleando organizadores visuales.</li> <li>• Identificar y observar las propiedades de la materia utilizando instrumentos con carácter crítico.</li> <li>• Diseñar y construir modelos que representen el origen del cosmos empleando materiales de bajo costo.</li> <li>• Clasificar e identificar los factores bióticos y abióticos contrastando información a partir de clasificaciones arbitrarias fomentando inquietud por la naturaleza.</li> <li>• Utilizar la taxonomía y sistemática en el reconocimiento de especies animales y vegetales del entorno a partir de sus características, recogiendo información de diversas fuentes opinando sobre las especies en peligro de extinción.</li> <li>• Analizar el efecto de la presencia humana en el ambiente argumentando la importancia de su conservación mediante el diálogo-debate respetando la opinión de los demás.</li> <li>• Desarrollar investigaciones sencillas empleando el programa de actividades.</li> </ul>
CAPACIDADES / DESTREZAS	OBJETIVOS	VALORES Y ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de Información               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar</li> <li>- Analizar</li> <li>- Interpretar</li> <li>- utilizar</li> </ul> </li> <li>• Indagación y experimentación               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación / Exploración</li> <li>- Infiere /Generaliza / interpreta</li> <li>- Proyecta / Diseña / Construye</li> </ul> </li> <li>• Juicio Crítico               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza</li> <li>- Argumenta</li> <li>- Juzga</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Practica normas de convivencia</li> <li>- Sentido crítico</li> <li>- Acepta al otro</li> <li>- Valorar</li> </ul> </li> <li>• Responsabilidad               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposición emprendedora</li> <li>- Perseverancia en la tarea</li> <li>- Sentido de organización</li> </ul> </li> <li>• Tolerancia               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión</li> <li>- Solidaridad</li> <li>- Sensibilidad</li> <li>- Convivencia</li> <li>- Democracia</li> </ul> </li> </ul>

## PROGRAMACIÓN DE UNIDAD DIDÁCTICA

Para realizar la programación de una unidad didáctica se recomienda seguir los siguientes pasos:

1. Se pone un título y temporaliza la unidad (6 semanas mínimo y 12 máximo).
2. De las tres capacidades y cuatro destrezas seleccionadas en la programación anual, se eligen dos capacidades y tres destrezas por capacidad.
3. De los tres valores y cuatro actitudes, se seleccionan dos valores y tres actitudes por valor.
4. De los bloques de contenidos se seleccionan y se amplían de tres a seis subtemas.
5. De los métodos / procedimientos como formas de hacer, se seleccionan entre tres a cuatro y cada uno de ellos se amplía y concreta en técnicas metodológicas o procedimientos más detallados.

### I Unidad de Aprendizaje.

#### Ciencia y Conocimiento de la Naturaleza.

(12 Semanas)

<u>CONTENIDOS</u>	<u>MEDIOS</u>	<u>MÉTODOS - PROCEDIMIENTOS</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencia y Conocimiento               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de conocimiento.</li> <li>- El lenguaje de la ciencia.</li> <li>- Funciones de la ciencia.</li> <li>- Método científico</li> </ul> </li> <li>• Ciencia, tecnología y sociedad.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ciencia arte y religión.</li> <li>- La medición en la ciencia.</li> <li>- Magnitudes y sistemas de unidades.</li> </ul> </li> <li>• Materia               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estructura, propiedades y estados.</li> <li>- Compuestos y mezclas.</li> <li>- Cambios físicos y químicos.</li> </ul> </li> <li>• Energía               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fuentes de energía</li> <li>- Impacto del uso de la energía.</li> <li>- Energías alternativas.</li> </ul> </li> <li>• Teorías sobre el origen del universo               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teoría del universo estacionario.</li> <li>- Teoría Inflacionaria.</li> <li>- El Big Bang.</li> </ul> </li> <li>• Sistema Solar y la tierra               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos del sistema planetario.</li> <li>- La Tierra y su origen, estructura y movimientos.</li> <li>- Rocas y minerales.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar la importancia de la metodología científica en el proceso de construcción del conocimiento, analizando con sentido crítico su funcionalidad.</li> <li>• Analizar y argumentar la influencia y la tecnología en el desarrollo social por medio de técnicas de debate potenciando su sentido crítico.</li> <li>• Describir la estructura de la materia y sus propiedades por medio de la realización de experiencias representativas en forma grupal potenciando la participación y colaboración.</li> <li>• Describir y analizar los efectos del consumo de energía en la vida cotidiana discutiendo la importancia de aprovechamiento racional de sus fuentes.</li> <li>• Construir y diseñar modelos del origen del universo, del sistema solar y la tierra utilizando material de bajo costo.</li> <li>• Desarrollar investigaciones sencillas empleando el programa de actividades.</li> </ul>
<b>CAPACIDADES / DESTREZAS</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>VALORES Y ACTITUDES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Comprensión de Información</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar</li> <li>- Analizar</li> <li>- Interpretar</li> </ul> </li> <li>• <b>Indagación y experimentación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación / Exploración</li> <li>- Infiere /Generaliza / interpreta</li> <li>- Proyecta / Diseña / Construye</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Respeto</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Practica normas de convivencia</li> <li>- Sentido crítico</li> <li>- Valorar</li> </ul> </li> <li>• <b>Tolerancia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión</li> <li>- Convivencia</li> <li>- Democracia</li> </ul> </li> </ul>	

## II Unidad de Aprendizaje

### Funcionamiento y Diversidad de la Naturaleza.

(12 Semanas)

CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS - PROCEDIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reinos de la Naturaleza               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Clasificación de los seres vivos.</li> <li>- Modos de Nutrición.</li> </ul> </li> <li>Ecosistemas               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Factores Bióticos y Abióticos.</li> <li>- Flujo de Energía en los ecosistemas.</li> <li>- Dinámica de los Ecosistemas.</li> <li>- Especies en peligro de extinción.</li> </ul> </li> <li>El Mundo Vegetal               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Botánica y su división.</li> <li>- Tipos de tejido vegetales.</li> <li>- Organografía Vegetal.</li> </ul> </li> <li>Apuntes de Botánica Sistemática               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nomenclatura y taxonomía.</li> <li>- Clasificación del Reino Vegetal.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Describir y clasificar los seres vivos utilizando cuadros comparativos en forma grupal, potenciando el sentido de organización.</li> <li>Observar y describir directamente su ecosistema, los factores bióticos y abióticos y sus relaciones realizando salidas al campo identificando sus principales características fomentando la exploración.</li> <li>Clasificar e identificar los modelos taxonómicos a los que pertenecen las plantas y animales a partir de la observación de sus características utilizando fichas de trabajo, inquietando su preocupación por la conservación de las especies en peligro de extinción.</li> <li>Desarrollar investigaciones sencillas empleando el programa de actividades.</li> </ul>
CAPACIDADES / DESTREZAS	OBJETIVOS	VALORES Y ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Comprensión de Información</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar</li> <li>- Analizar</li> <li>- Utilizar</li> </ul> </li> <li><b>Juicio Crítico</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza</li> <li>- Argumenta</li> <li>- Juzga</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Respeto</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Practica normas de convivencia</li> <li>- Sentido crítico</li> <li>- Aceptar al otro</li> </ul> </li> <li><b>Responsabilidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposición emprendedora</li> <li>- Perseverancia en la tarea</li> <li>- Sentido de organización</li> </ul> </li> </ul>	

## III Unidad de Aprendizaje

### Influencia del Hombre en el Ambiente Natural (12 Semanas)

CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS - PROCEDIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>El Mundo Animal               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zoología y su división</li> <li>- Tejidos animales.</li> </ul> </li> <li>Apuntes de Zoología               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nomenclatura sistemática y taxonomía.</li> <li>- Clasificación del Reino Animal.</li> </ul> </li> <li>El Hombre y su Actividad               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos Naturales.</li> <li>- Contaminación del: Agua, suelo, aire y contaminación acústica.</li> <li>- Alternativas de solución para la contaminación ambiental.</li> </ul> </li> <li>Desarrollo Sostenible               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacia una Concepción de desarrollo.</li> <li>- El marco legal para la conservación ambiental.</li> <li>- Parques y Reservas Nacionales.</li> </ul> </li> <li>Tecnología y Sociedad               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Historia del Clima</li> <li>- Salud y Ambiente</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Clasificar e identificar los modelos taxonómicos a los que pertenecen las plantas y animales a partir de la observación de sus características utilizando fichas de trabajo, inquietando su preocupación por la conservación de las especies en peligro de extinción.</li> <li>Analizar e interpretar el impacto de la actividad humana en el ambiente natural mediante la observación directa del entorno y sus elementos fomentando el sentido crítico.</li> <li>Argumentar la importancia del desarrollo sostenible analizando la pertinencia del marco legal opinando y planteando posibles alternativas de solución.</li> <li>Identifica y juzga la evolución del clima y su efecto sobre la salud por medio de la recolección de información y técnicas de debate e interacción grupal.</li> <li>Desarrollar investigaciones sencillas empleando el programa de actividades.</li> </ul>

CAPACIDADES / DESTREZAS	OBJETIVOS	VALORES Y ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de Información <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar</li> <li>- Analizar</li> <li>- Interpretar</li> <li>- utilizar</li> </ul> </li> <li>• Juicio Crítico <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza</li> <li>- Argumenta</li> <li>- Juzga</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto <ul style="list-style-type: none"> <li>- Practica normas de convivencia</li> <li>- Sentido crítico</li> <li>- Aceptar al otro</li> <li>- valorar</li> </ul> </li> <li>• Responsabilidad <ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposición emprendedora</li> <li>- Perseverancia en la tarea</li> <li>- Sentido de organización</li> </ul> </li> </ul>	

Abordar la tarea educativa desde del desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas permitirá a los educandos un manejo interiorizado de los mecanismos intelectuales que le permiten recabar, producir y evaluar información, a la vez que hagan posible que el estudiante pueda conocer, controlar y autorregular su propio funcionamiento intelectual (metacognición) y además le permitirá desarrollar su afectividad a partir del cultivo de valores traducidos en actitudes. El modelo T permite ver la unidad entre los procesos afectivos y cognitivos.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de Educación.                      Diseño Curricular Básico. <http://www.minedu.gob.pe/dinesst/index.htm>  
(2004)
- ROMÁN PÉREZ, Martiniano                      Sociedad del Conocimiento y refundación del Escuela desde el Aula. Libro Amigo. Lima.  
(2004)
- ROMÁN PÉREZ, Martiniano                      Estrategias de aprendizaje como desarrollo de valores y actitudes. Descargado el 18/13/04 de:  
(2004a) <http://www.martinianoroman.com/paginas/articulos/Artículo%209%20%20Estrategias%20valores.doc>
- ROMÁN PÉREZ, Martiniano                      Una nueva forma de planificación en el Aula: *El modelo T*. Descargado el 15/07/03 de:  
(2003a) [http://www.martinianoroman.com/paginas/articulos/articulo\\_6.htm](http://www.martinianoroman.com/paginas/articulos/articulo_6.htm)
- ROMÁN PÉREZ, Martiniano                      Currículum y Reformas Educativas: *una lectura crítica*. Descargado el 15/07/03 de:  
(2003) [http://www.martinianoroman.com/paginas/articulos/articulo\\_5.htm](http://www.martinianoroman.com/paginas/articulos/articulo_5.htm)
- ROMÁN PÉREZ, Martiniano                      Un nuevo currículum para la sociedad del conocimiento: *de la escuela que enseña a la escuela que aprende*. Descargado el 15/07/03  
(2003) [http://www.martinianoroman.com/paginas/articulos/articulo\\_3.htm](http://www.martinianoroman.com/paginas/articulos/articulo_3.htm)
- ROMÁN PÉREZ, Martiniano                      El Currículum como Desarrollo de Procesos Cognitivos y Afectivos. En: Enfoques Educativos. Vol. 2 N° 2. Departamento de Educación. Facultad de Ciencias Sociales Universidad de Chile.  
DÍEZ LÓPEZ, Eloisa  
(2000)
- ROMÁN PÉREZ, Martiniano                      Currículum y Programación Curricular: Diseños Curriculares de Aula. Eos. Madrid.  
DÍEZ LÓPEZ, Eloisa  
(1994)

### [CONTENIDO](#)

# MISCELÁNEA DE CREATIVOS JUEGOS ESCOLARES

## Proyecto de Innovación Pedagógica de la I.E. José Olaya Balandra – Barranca.

### INTRODUCCION

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño y el adolescente. Jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con los demás, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad, comprende las distancias y demás obstáculos que el medio físico opone a sus deseos. Se adapta al medio, encuentra oportunidades de probar cuanto puede hacer, recibe estímulo para vencer las dificultades, forma su carácter y contribuye a desarrollar su personalidad.

El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño, y en cierta forma de descubrir nuevas realidades.

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño y el adolescente, y el mismo es el objeto principal del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación.

Cuando juguemos nosotros o jueguen nuestros niños no debemos tener miedo a las competencias, sean estas deportivas, gimnásticas, marciales, sino a nuestra propia incompetencia, a nuestra falta de ingenio, conocimiento o talento; pero que con un poco de esfuerzo es posible ser competentes. Los niños cuando se deciden, como los adultos, lo logran.

El CETIC "JOSE OLAYA BALANDRA", de Barranca, ganador del III Concurso Nacional de Innovación Educativa, organizado por el Área de Innovaciones Educativas de la DINESST – Ministerio de Educación, presenta a la comunidad magisterial y público en general dedicado al quehacer educativo, una miscelánea de juegos recopilados, creados y ejecutados por los docentes participantes del proyecto de Innovación Pedagógica en las aulas olayinas.

El crear un ambiente favorable en el proceso educativo ayuda al niño y adolescente a elevar su confianza y seguridad en la escuela y en quienes la dirigen, a tener más seguridad en sí mismo y, por ende, a elevar sus resultados académicos. Todo esto lo hemos venido experimentando con la aplicación de juegos en el proceso educativo.

**¡LA CONFIANZA EN SI MISMO ES EL PRIMER SECRETO DEL ÉXITO!**

## INDICE

- Buenos días, buenas tardes, buenas noches.
- La llave
- Se murió Chicho.
- ¿Qué vecinos queréis?
- El correo.
- Palabras cruzadas
- Esto me recuerda.
- Hey.
- Términos difíciles
- *Carrera de las virtudes*
- ¿Cuántas palabras conoces?
- Despropósitos garrafales.
- *Un hombre de principios*
- El mundo.
- Las cuatro esquinas
- *El mar está agitado*
- *El grupo preferido*
- Gumersindo perdió su sombrero
- *Preguntas y respuestas locas*
- El jugador escondido
- Canario, canguro, cangrejo.
- Termine el dibujo.
- Trata de identificarme.
- El juego de las ciudades.
- Amanuenses en acción.
- Cadena de palabras.
- Juego sólo para avispados.
- La silla vacante.
- Sorpresas y más sorpresas.
- Palabra, palabrita
- A buscar el nombre.
- Sorpresas inesperadas.
- Buenos observadores.
- El espejo mágico
- El mensaje.
- Superlisto
- El ratón invisible.
- El gorro mentiroso
- Letras Vivas
- Lo descubrí
- Bingo de nombre
- Lluvia por parejas
- La palmada UY...UY
- Llevar el ritmo
- Las vacas vuelan
- La caja de música

## **EL GRITO EN LA SELVA**

### **Nombre Del Autor**

Teódulo García Flores

### **Materiales:**

Papeles.

### **Procedimiento**

Se les entrega a todos los jugadores una papeleta en secreto que no deben abrir hasta que se le indique. El profesor cuenta una pequeña historia en que los animales de un zoológico se salen de sus respectivas jaulas, se confunden y después tratan de encontrar sus respectivas familias, originando un gran bullicio.

Al final de la historia el profesor ordena que todos abran su papeleta y empiecen a emitir el grito característico del animal que les ha tocado y se unan por afinidad.

### **Observaciones**

Es un juego donde se pueden desarrollar la emoción, la alegría, la expresión, la atención.

## **OJOS CERRADOS**

Nombre Del Autor

Teódulo García Flores

### **Procedimiento**

Se divide al salón en grupos, cada uno escoge su representante, cada participante deberá adivinar lo que prueba, puede ser fruta, verdura o líquidos. Ganan los alumnos que adivinen más.

Materiales

Agua, sal, frutas, vasos, franela, monedas.

### **Observaciones**

Este juego desarrolla sobre todo los sentidos del gusto y el tacto

## **EL TIEMPO ES ORO**

Nombre Del Autor

Manuela Silva Crisóstomo

### **Procedimiento**

Se reparten hojas con un gráfico e instrucciones a cada participante.

La hoja de instrucciones contiene lo siguiente: Ud. Debe de salir de su casa a las 9.15 horas realizar una serie de tareas y regresar a las 13 horas. Para recorrer el camino de su casa a la estación se tardará 30 minutos. La oficina donde debe pagar los impuestos cierra a las 10 horas. Los comercios y el correo cierran a las doce horas y la panadería abre después de las 11 horas; el recorrido debe hacerse a pie. Las tareas son las siguientes:

- 1.- Llevar unos zapatos al zapatero.
- 2.- Recoger máquina de escribir del taller.
- 3.- Llevar un saco al sastre.
- 4.- Mandar un paquete de 10 kilos al correo.
- 5.- Pagar los impuestos en la oficina.
- 6.- Comprar pan.
- 7.- Comprar medio kilo de café.
- 8.- Esperar un amigo a las 12.30
- 9.- Comprar libro.
- 10.- Comprar ¼ de mantequilla en la lechería.

### **Materiales**

Hojas mimeografiadas, papelógrafo, plumón, lápices, pizarras, hojas blancas.

### **Observaciones**

Este ejercicio es bueno para técnicas de planificación y estudio.

## **BUENOS DÍAS, BUENAS TARDES, BUENAS NOCHES.**

### **Materiales**

- Sillas

### **Procedimiento**

- Se forman en círculo sentados.
- Un alumno es elegido al azar, y va a estar fuera del círculo, dando vueltas en sentido horario.
- De manera imprevista va a tocar el hombro de uno de sus compañeros y ambos salen corriendo en sentido contrario.
- Al momento de cruzarse, se van a saludar abrazándose y diciendo: "Buenos días, buenas tardes, buenas noches". Luego van a correr tratando de llegar primero al sitio vacío.
- El que llega al último sigue corriendo y empieza de nuevo el juego.

### **Observación**

- Animación.
- Presentación.
- Valores.
- Espíritu de competencia sana.

## **LA LLAVE**

### **Materiales**

- Llave u algún otro objeto pequeño.

- Sillas

### **Procedimiento**

- Todos sentados en círculo.
- El profesor da un objeto pequeño a uno de los alumnos.
- A la señal, empiezan a pasar el objeto lo más rápidamente posible.
- El profesor de espaldas, dice el alto de manera imprevista. El que se queda con el objeto deberá responder una pregunta o pagar prenda.
- No vale lanzar o retener el objeto.

### **Observación**

- Animación.
- Evaluación.
- Recoger saberes previos

## **SE MURIÓ CHICHO**

### **Materiales**

- Sillas

### **Procedimiento**

- Todos sentados en círculo.
- Empieza el profesor transmitiendo una noticia a un alumno; éste lo debe decir a su compañero de la derecha de manera diferente, y así sucesivamente hasta llegar al último.
- No vale repetir la forma de transmitir la noticia.

### **Observación**

- Comunicación.

- Las expresiones gestuales.
- Animación.
- Estados de ánimo.

### ¿QUÉ VECINOS QUERÉIS?

#### **Materiales**

- Sillas

#### **Procedimientos**

- Se colocan en círculo.
- Se aprenden el nombre de todos sus compañeros.
- Por sorteo se escoge uno que vaya al centro.
- El del centro le pregunta a cualquiera ¿qué vecinos quieres?; éste debe responder sin demorarse mucho el nombre de dos de sus compañeros.
- Al responder el que le pregunta, sus actuales vecinos cambian de sitio con los que han mencionado, momento que aprovecha el que está en el centro para sentarse.
- No se puede retroceder al mismo sitio.

#### **Observación**

- Presentación.
- Animación.
- Amistad

### EL CORREO

#### **Materiales**

- Sillas.

#### **Procedimiento**

- Se forma un círculo con todas las sillas.
- Se saca una silla y el que se queda sin ella se para en el centro.
- El que se queda en el centro dice "Traigo una carta para todos los que usan o tienen....."
- Todos los compañeros que tengan la característica dada cambian de sitio.
- El que se queda sin sitio pasa al centro y hace lo mismo.

#### **Observación**

- Puede ser utilizado para ubicar diferentes características como: Tipo de trabajo, procedencia, y otros.
- Animación.

### PALABRAS CRUZADAS

#### **Materiales**

- Tiza.
- Pizarra

#### **Procedimientos**

- Se elabora un crucigrama de algún tema específico. A cada palabra se le da un número.
- Se divide a los alumnos en grupos.
- A la señal, el primer equipo pregunta si hay una letra cualquiera en la palabra (número)...
  - Si se encuentra la letra se le coloca en la pizarra tantos como haya, si no se pasa al equipo siguiente.
  - Sólo si aciertan con la letra pueden decir de qué palabra se trata.

- Si no saben la letra o la palabra se pasa al equipo siguiente.
  - Si acierta se le dan tantos puntos como letras tengan la palabra.
  - Gana el equipo que tenga más puntos.

#### **Observación**

- Imaginación.
- Disciplina.
- Inteligencia.
- Memoria.

### ENCUENTRA Y GANA

#### **Nombre Del Autor**

María Reyes Carhuaricra

#### **MATERIALES:**

Rompecabezas

#### **Procedimiento**

Se forman cinco grupos según el número de participantes. A cada alumno se le entregará una pieza de rompecabezas. Los alumnos deberán armar el rompecabezas, el grupo que lo haga más rápido recibirá el aplauso de sus compañeros. Llenado los rompecabezas cada grupo deberá cantar algo referente al tipo o forma de su rompecabezas (Verdura, cuerpo humano, frutas). El grupo ganador será el que haya cumplido correctamente todos los pasos.

### EL MECÁNICO

#### **Nombre Del Autor**

Rafael Delgado Vargas

#### **Procedimiento**

En el aula taller se dispone de 20 a 30 alumnos en 06 máquinas torno JN – 280T . En forma equitativa, se disponen las mordazas de todas las máquinas (24) en una sola bandeja y se las mezcla aleatoriamente (Cabe señalar que cada una de las máquinas tiene sus mordazas seriadas diferentemente por lo que sólo 03 del mismo número corresponden a una maquinaria)

Se coloca las mordazas y llaves de chuc frente a los concursantes y se ordena que cada uno de los grupos coloque perfectamente sus mordazas y encienda su máquina. Gana el equipo que coloca bien las mordazas y prende la máquina primero.

#### **Materiales**

06 tornos, 24 mordazas, 06 llaves de chuc.

#### **Observaciones**

El juego está dirigido a alumnos de la especialidad de mecánica de producción en el desarrollo de contenidos "Operaciones en el torno".

### ORDENANDO UN RESULTADO

#### **Nombre Del Autor**

Luis Córdova Minaya

#### **Procedimiento:**

Se forman al salón en grupos iguales; a cada uno de los integrantes del grupo se le asigna un número que debe mostrar en una hoja.

A todos los grupos se les ubica al fondo del aula. Empieza el juego cuando el profesor menciona una operación a desarrollar. Cada grupo tratará de resolver la operación y correrá al frente para mostrar el resultado con los números de cada integrante.

Gana el grupo que muestre primero el resultado correcto.

**Materiales**

Papel, plumones, cinta masking tape.

**Observaciones**

El juego puede ser aplicado en el área de matemática.

**ORDENA A TUS COMPAÑEROS**

**Nombre Del Autor**

Luis Córdova Minaya

**Procedimiento**

Se forman dos grupos y cada uno elige su representante. El representante del grupo A observará detenidamente por espacio de dos minutos al grupo B; lo mismo debe hacer el representante del grupo B con los integrantes del grupo A.

Luego se hace salir a los dos alumnos por un par de minutos. En su ausencia, cada grupo se desordena cambiando de sitio. Luego ingresan los representantes, ellos deberán ordenar a los integrantes de cada grupo como estuvieron anteriormente. Gana el que ordena correctamente a sus compañeros en el menor tiempo posible.

**Materiales**

Sillas.

**NO PUEDO REPETIR**

**Nombre Del Autor**

Reyes Carhuaricra, María

**Procedimiento**

Se forman tres equipos según el número de alumnos. A cada uno se le entrega una tarjeta la cual se entregará en forma de baraja. Un participante del grupo deberá hablar referente al tema que le toca, mientras que otro participante escribe lo que escuchó para luego pegarlo en la pizarra.

Cada participante debe intercambiar tarjetas con otro grupo rápidamente. Gana el grupo que termina primero.

**Materiales**

Cartulina, cinta masking tape, plumón, papelote.

**LA GUERRA DE LOS GLOBOS**

**Nombre del Autor:**

Rosario Ccencho Rojas

**Materiales**

Dos globos de diferente color, número 9, alfiler.

**Procedimiento**

**Se forman dos equipos con todos los alumnos del aula. A cada grupo se le entregará un globo de distinto color, el cual tienen que inflarlo, luego se señala la zona de cada equipo. Cada equipo deberá tratar de reventar el globo del equipo contrario dentro de su zona, ayudándose con un alfiler. Gana el equipo que reviente primero el globo. El globo debe estar en el aire y no caer al suelo.**

**Observaciones**

El salón debe estar libre, y se puede aplicar el juego para tratar el tema del corazón.

**ESTO ME RECUERDA.**

**Procedimiento**

- Organización grupal o individual.

- El profesor les va diciendo a cada uno de sus alumnos una palabra y éstos tienen que responder asociando ideas. Por ejemplo: "Gallina" entonces se responde "Esto me recuerda a huevos".

- El que se equivoca paga prenda o cumple una tarea.

**Observación**

- Asociación de ideas.

- Memoria.

- Animación.

- Imaginación.

**HEY.**

**Procedimiento**

- Organización grupal o individual.

- Cuando el profesor levanta la mano derecha, el grupo se levanta saltando con los brazos arriba y diciendo HEY

- Cuando el profesor levante la mano izquierda, se paran saltando el segundo grupo con brazos arriba y diciendo HEY

- Gana el grupo que no se equivoca.

**Observación**

- Animación.

- Atención.

- Relajación.

**TÉRMINOS DIFÍCILES**

**Materiales**

- Sillas.

**Procedimiento**

- Todos sentados en círculo.

- Al decir "Hardware" todos cambian un asiento al lado derecho. Y cuando se diga "Software" todos cambian un asiento al lado izquierdo.

- El que se equivoca paga prenda o cumple una tarea.

**Observación**

- Retención.

- Memoria.

- Animación.

## CARRERA DE LAS VIRTUDES

### Materiales

- Papelotes.
- Cartulinas.
- Cinta masking tape.
- Plumones

### Procedimiento

- Se divide a los alumnos en grupos.
- Se les proporciona una cajita que contiene tarjetas escritas con nombres de algunas normas de convivencia y algunas tarjetas que no son normas de convivencia, o son erróneas.
- Se pega un papelote en la pared.
- A la señal uno de cada grupo corre a pegar una norma de convivencia y regresa a su sitio, así sucesivamente.
- Gana quien mejor lo realiza.

### Observación

- Realizar de manera diferente y divertida las normas de convivencia y cualquier otro tema.

## ¿CUÁNTAS PALABRAS CONOCES?

### Procedimiento

- Se divide el salón en 2 grupos por afinidad.
- Se asigna nombres a los grupos.
- Se designa a un integrante de un equipo.
- El jefe del otro bando le nombra una letra cualquiera y el interesado empieza a nombrar, lo más rápidamente posible, las palabras que recuerde y que empiecen por dicha letra.
- El profesor dirá basta cuando transcurra un minuto y cuenta las palabras acertadas, poniéndole un punto por cada una.
- Acto seguido se empieza igual con el otro equipo.
- Gana quien más puntaje tenga.

### Observación

- Sirve para desarrollar la habilidad verbal de los alumnos.

## DESPROPÓSITOS GARRFALES.

### Materiales

- Lápiz y papel.

### Procedimiento

- Se colocan en círculo, procurando que las personas de distinto sexo estén mezcladas.
- Uno de los alumnos empieza preguntando en voz baja y al oído del que está a su derecha, para que sirva determinada cosa.
- El interrogado le contesta lo más conveniente, y a su vez le pregunta al siguiente, quien da la adecuada respuesta, continuando hasta terminar.
- Entonces cuando llegue al que hizo la primera pregunta, este dice: ".....de mi izquierda me pregunto para que sirve tal cosa y el de mi derecha, me dijo que servía para..."
- Y continúan así enunciando las preguntas y respuestas de todos los jugadores.
- Como las respuestas no coinciden salen unos despropósitos tales, que te hacen pasar un buen rato.

### Observación

- Animación.

## UN HOMBRE DE PRINCIPIOS

### Materiales

- sillas

### Procedimiento

- Todos los participantes se sientan en círculo.
- El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada.
- Por ejemplo: Tengo un tío que es un hombre de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra P. Así su esposa se llama: ..... y se le pregunta a un alumno y éste debe responder un nombre empezando por la letra mencionada.
- El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos pasa al centro o paga prenda.
- Después de un rato se varía la letra, y deben hacerse las preguntas rápidamente.

### Observación

- Animación.
- Recoger saberes previos.

## MIME IT

### *Nombre del Autor*

Daddi Marlene Rodríguez Cerna

### Materiales

Fotocopia de oraciones en presente progresivo.

### Procedimiento

El docente divide la clase en dos grupos. Ambos grupos tienen que estar frente a frente. El docente coloca sobre dos carpetas 10 tarjetas para cada grupo, con diferentes acciones. Se nombra quienes serán el grupo A y B.

Empieza el juego. El alumno que está más cerca de las tarjetas cogerá una, lo leerá sin enseñar a nadie, luego susurrará la acción a su compañero que está próximo a él quien a su vez susurrará al de su costado hasta que llegue al compañero de su última fila, quién dará un paso al frente y hará la mímica para el grupo B.

El grupo B tratará de adivinar la acción; tendrá 3 intentos para adivinar. Si después del tercer intento no adivinan la acción, entonces el alumno que realizó la mímica (Grupo A) dará la respuesta en inglés correctamente utilizando siempre YOU'RE ..... Si lo dice correctamente hará ganar a su equipo A y nuevamente sacará la tarjeta hasta que pierda y le toque el turno al grupo B.

El grupo B, seguirá el mismo procedimiento hasta que terminen de realizar las 10 tarjetas. El grupo que obtenga más puntos será el ganador.

### Observaciones

Formar grupos de 10 estudiantes.

## LA COLMENA

### *Nombre del Autor*

José Alejandro Rosales

### Materiales

- Cartulina
- Plumones

- Fichas

#### **Procedimiento**

- El profesor elabora un tablero en forma de colmena, donde coloca diferentes números.
- Se divide al salón en grupos.
- Por turno eligen dos números y calculan su producto.
- Luego buscan el resultado en el tablero de la colmena. Si está colocan una ficha o marcan con un color
- Gana el grupo que logra colocar seis números en línea

#### **Observación**

- Desarrolla el razonamiento lógico matemático

### **ADIVINANDO LETRAS**

#### **Nombre del Autor**

Emma Luisa Melgarejo Jara

#### **Procedimiento**

En la pizarra el profesor con una tiza escribe la primera letra del título de la clase y a continuación guiones donde se coloque la letra correspondiente que los alumnos adivinen.

#### **Materiales**

-Pizarra, tiza

### **UNO, DOS, TRES**

#### **Nombre del Autor**

José Enrique Rosales

#### **Procedimiento**

El profesor explica: uno es pararse, dos es sentarse y tres aplauso. Luego se inicia el juego en el orden como está escrito y el alumno tiene que estar atento porque el profesor puede alternar los números, como también puede repetir un solo número. El que se equivoca deberá responder una pregunta formulada por el profesor.

#### **Observaciones**

- *Pronunciar en voz alta.*

### **LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO**

#### **Nombre del Autor**

José Enrique Rosales

#### **Procedimiento**

Los alumnos se agrupan en semicírculo, luego se transcribe la letra de la canción: En la batalla del calentamiento todo mi cuerpo se pone en movimiento. El profesor dice: ¡Alumnos! Y estos responden: ¡Que!. Continúa el maestro diciendo: ¡Vamos a la guerra! Y los alumnos responden: ¿Con que? El profesor dice con las manos arriba girando, con palmadas, moviendo la cabeza, levantando un pie y luego bajar. El que se equivoca paga prenda o cumple un mandato.

#### **Materiales**

Tiza, mota

#### **Observaciones**

- Todos tienen que cumplir los procedimientos

### **DESCIFRA MI HISTORIA**

#### **Nombre del Autor**

Manuela Silva Crisóstomo

#### **Procedimiento**

Se elabora una historieta con voces en blanco, utilizando revistas con personajes en escena, pegar en cartulina en forma secuencial para resolver cualquier tipo de problema. Los alumnos lo observan en la pizarra y luego en parejas rellenan las voces de las personas en escena desde el inicio del problema hasta la solución del problema. Gana la pareja que termina primero y presenta la secuencia lógica y mucha imaginación en la elaboración de su historieta.

#### **Materiales**

- Plumones
- Cartulina
- Revistas usadas
- Cinta masking.

#### **Observaciones:**

Se utiliza con primeros grados, en técnicas de estudio.

### **YANQUEN PO**

#### **Nombre del Autor**

Manuela Silva Crisóstomo

#### **Procedimiento**

- Se explica a todos que se van a utilizar tres palabras que se tienen que gesticular en grupo.
- Amor (Mano derecha al pecho), tristeza (Cabeza y brazos caídos), alegría (Con los brazos hacia arriba sonriendo). Amor elimina a la tristeza; tristeza elimina a la alegría, a la alegría le gana el amor. (Amor> alegría, alegría> tristeza, amor>tristeza ).
- Se colocan en dos columnas, mirándose frente a frente, todo el grupo debe presentar su gesto en forma uniforme, - Gana el grupo que lo haga igual y bien.

#### **Observación**

- Valores

### **EL MUNDO**

#### **Materiales**

- Pelota de jebe.

#### **Procedimiento**

- Todos sentados en círculo.
- El coordinador explica que se va a lanzar la pelota diciendo uno de los siguientes elementos: AIRE, TIERRA O MAR. La persona que reciba la pelota debe decir el nombre de algún animal que pertenezca al elemento indicado, dentro del tiempo de 5 segundos.

- En el momento en que cualquiera de los participantes al tirar la pelota dice: MUNDO, todos deben cambiar de sitio.
- Pierde él que se pasa del tiempo, o no dice el animal que corresponde al elemento indicado.

**Observación**

- Animación.
- Concentración.

**LAS CUATRO ESQUINAS**

**Materiales**

- Sillas

**Procedimiento**

- Se colocan las sillas en los cuatro ángulos del salón, dejando una silla fuera de juego.
- Todos los alumnos se paran en el centro del salón.
- Se escoge un voluntario que diga: "Conejitos, conejitos, cada uno a su rincón" y todos deben correr a ocupar uno de los sitios convenidos.
- Quien quede sin puesto, pasa al centro y, dando unas palmadas, repite la misma frase, procurando correr a asegurarse un puesto, en tanto que los otros pasan a cambiar de sitio.
- Quien quede sin puesto, o quien no se haya movido para cambiar de lugar, pasa al centro para continuar en la forma ya indicada.

**Observación**

- Animación.
- Organización de grupos

**EL MAR ESTÁ AGITADO**

**Materiales**

- Sillas.

**Procedimientos**

- Todos se sientan en forma circular.
- Se les da a cada uno un nombre de pez, y se escoge a un alumno para que haga de pescador.
- El que está al centro empieza a dar vueltas alrededor de las sillas, pero siempre por la parte interior del círculo y, sin dejar de trotar, va repitiendo esta frase: "El mar está agitado", y va llamando a cada pez no importa el orden.
- El pez nombrado se levanta y sigue trotando detrás del pescador.
- Cuando se han levantado gran número de peces o todos, el pescador se detiene y dice: "El mar está en calma", y todos los peces y el pescador corren a sentarse.
- Él que se quede sin silla pasa al centro a hacer de pescador.

**Observación**

- Animación

**EL GRUPO PREFERIDO**

**Materiales**

- sillas

**Procedimiento**

- Se divide el número de participantes en cuatro grupos iguales, y a cada grupo se les da un nombre de una flor o una fruta, según se desee.

- Un grupo podría ser rosas, otro, claveles, el tercero dalias y el cuarto azucenas.

- Cuando el director del juego diga: "Me gustan mucho los claveles", el grupo de este nombre deberá levantarse y hacer al director una reverencia, cosa que hará cualquier otro grupo nombrado.

- Pero cuando dijere: Los claveles, u otra de las cuatro flores representadas, no me gustan, y los cambiaría por azucenas..", estos dos grupos deben cambiar inmediatamente de sitio, momento que aprovecha el director para sentarse

- Si el director dice: Quiero hacer un ramo de flores", todos los jugadores cambian de puesto.
- El que se queda sin silla, hace de director.

**Observación**

- Animación.
- Organización de grupos.

**GUMERSINDO PERDIÓ SU SOMBRERO**

**Materiales**

- sillas

**Procedimiento**

- Todos en círculo proceden a numerarse.
- Uno de ellos, no importa el orden, dirá: "Gumersindo perdió su sombrero, pero creo que lo tiene el número 8".
- El número 8 debe decir inmediatamente: "Gumersindo perdió su sombrero, pero no lo tiene el número 8 sino el 14".
- Así sucesivamente, y los que van perdiendo van saliendo o pagan prenda.

**Observación**

- Concentración.
- Animación.
- Memoria.

**PREGUNTAS Y RESPUESTAS LOCAS**

**Materiales**

- Hojas de papel bond.

**Procedimiento**

- Se divide a los alumnos en dos grupos iguales y se procede a enumerarlos.
- Se les reparte a cada uno una hoja.
- Luego se ordena a un grupo que escriba en su hoja una pregunta que desee, sin que nadie sepa lo que han escrito los demás.
- Luego al otro equipo, se les manda que escriban una respuesta.
- Terminado esto, ordena que el que tiene el número 1 formule su pregunta, la que tendrá como respuesta la que escribió el que tiene el mismo número 1.
- Así se prosigue, saliendo en todos los casos unas incoherencias que harán divertida y amena la clase.

**Observación**

- Animación

## **CORAZONES ROTOS**

### **Nombre del Autor**

Guadalupe Lizet Huamán Fernández

### **Materiales:**

- Hojas, colores, tijeras.

### **Procedimiento:**

El docente entrega a los alumnos una hoja y les pide que dibujen un corazón el cual deben pintarlo y adornarlo para luego recortarlo. Después el docente pide a los alumnos que piensen a quienes han ofendido últimamente (Padres, hermanos, amigos). Enseguida, por cada ofensa cometida van rasgando el corazón. Después se les pregunta a los alumnos ¿qué porcentaje del corazón se quedaron y que reflexionen el por qué de ello?

### **Observaciones**

- Juego de reflexión personal.

## **ADIVINA ¿QUIEN ES?**

### **Nombre del Autor**

Guadalupe Lizet Huamán Fernández

### **Materiales**

- Hojas, lapiceros.

### **Procedimiento**

El docente entrega a cada alumno una hoja, en la cual deberán anotar las características y/o cualidades que poseen.

El docente recogerá las hojas y leerá en voz alta las descripciones de cada alumno sin mencionar los nombres. Los demás alumnos deberán adivinar de quien se trata.

### **Observaciones**

- Juego de reflexión.

## **EL RATONCITO**

### **Nombre del Autor**

Jessica Isabel Anchante Córdova

### **Materiales**

- Limón.

### **Procedimiento**

Se divide al salón en grupos iguales. Luego cada grupo deberá elegir a dos representantes, a la señal uno de los integrantes del grupo deberá pasar un limón de un brazo a otro por debajo de la manga de su compañero. Gana el grupo que termine primero.

## **EL MANIQUÍ COLECTIVO**

### **Nombre del Autor**

Jessica Isabel Anchante Córdova

### **Procedimiento**

Se divide al salón en grupos iguales, luego cada grupo deberá formar una imagen colectiva con sus compañeros de grupo, mientras los demás deberán tratar de adivinar qué quieren decir la imagen que

representan sus compañeros. Gana el grupo que más aciertos tengan.

## **PINTACARA**

### **Nombre del Autor**

Jessica Isabel Anchante Córdova

### **MATERIALES**

- Temperas.

### **PROCEDIMIENTO**

Se divide al salón en grupos. Luego cada grupo nombra dos representantes, que se colocan uno junto al otro. Se coloca una tempera al frente de cada pareja de participantes, a la señal uno de los integrantes de la pareja deberá correr, meter un dedo en la tempera y regresar a pintarle la cara a su compañero. Gana la pareja que termine primero.

### **OBSERVACIONES**

- Tiene que pintarle toda la cara, para poder ganar.

## **PASANDO EL PAPELITO**

### **Nombre del Autor**

Jessica Isabel Anchante Córdova

### **MATERIALES**

- Papelito.

### **PROCEDIMIENTO**

Se divide al salón en grupos. Luego cada grupo nombra dos representantes que se colocan en filas, uno al lado del otro. Al primero de la fila se le da un papelito. A la señal se tienen que pasar el papelito de boca en boca absorbiéndolo sin dejarlo caer. Gana quien se queda de último sin que se le caiga el papelito.

## **UNA ROSA PARA TI**

### **Nombre del Autor**

Jessica Isabel Anchante Córdova

### **MATERIALES**

- Tinas

- Flores artificiales.

### **PROCEDIMIENTO**

Se divide al salón en grupos, luego cada grupo nombra dos representantes, que se colocan uno frente al otro bien separados, en el centro de cada pareja se coloca una tina con agua y que contenga dentro de ella una cantidad de flores, a la señal, un integrante de cada grupo deberá correr, coger una flor con la boca, por el tallo, y entregársela a su compañero de grupo, en la boca. Gana quien termina primero.

## **EL JUGADOR ESCONDIDO**

### **Procedimiento**

- Se hace salir a un participante fuera del aula.

- En su ausencia, varios de sus compañeros cambian de sitio y uno de ellos se esconde.

- Luego se hace ingresar al jugador que salió, quien deberá detectar los cambios y el jugador escondido.

#### **Observación**

- Sirve para desarrollar la destreza y rapidez.

### **CANARIO, CANGURO, CANGREJO**

#### **Materiales**

- Papeles.
- Lapicero.

#### **Procedimiento**

- Se divide al salón en dos grupos: unos serán los canarios y otros los canguros.
- Cuando el profesor diga: "CAN...NARIOS", estos se levantan, imitan el vuelo de los canarios y silban.
- Pero si dice: "CAN...GUROS", son los otros los que imitan el salto de estos animales.
- Cuando dice: "CANGREJOS", nadie debe moverse.
- El que se equivoca, paga prenda o reemplaza al director.

#### **Observación**

- Velocidad en la imitación.
- Atención.

### **TERMINE EL DIBUJO**

#### **Materiales**

- Papelotes.
- Plumones

#### **Procedimiento**

- Se divide al salón en grupos y se escoge un voluntario por grupo.
- Se coloca papelotes con dibujos no terminados.
- Ala señal se venda a los voluntarios y se les da un plumón.
- Los demás deben de guiar a su representante, quien tratará de colocar lo que falta al dibujo.
- Gana el grupo que lo haga mejor.

#### **Observación**

- Animación.
- Atención.

### **TRATA DE IDENTIFICARME**

#### **Materiales**

- Cartulina.
- Plumones.
- Cinta masking tape.

#### **Procedimientos**

- Escribir en cartulinas, con letras grandes, nombres de animales.
- Se divide al salón en grupos. Cada uno escoge un representante, al que se le coloca en la espalda una cartulina sin saber que dice.
- Luego uno por uno voltean para que los demás vean el nombre que dice.
- Quien lo lleva procurará descubrir lo que dice, preguntando a sus compañeros de grupo ciertas características, a lo que le pueden responder "SI" o "NO".
- Gana el grupo que su representante se demore menos en adivinar.

#### **Observación**

- Animación.
- Formación de grupos.
- Atención.
- Comunicación por gestos.

### **EL JUEGO DE LAS CIUDADES.**

#### **Materiales**

- Cartulina.
- Plumones.

#### **Procedimientos**

- Se recortan unos 50 trocitos de cartulina y se escribe una sílaba de nombres de ciudades o cualquier tema.
- Se les da de 4 - 5 fichas por participantes.
- El primero que recibió coloca vuelta hacia arriba una de sus fichas. El siguiente si ve que tiene una ficha con sílaba que convenga para formar una palabra o ciudad la coloca, y así sucesivamente.
- A cada nombre completo se retiran las fichas y se continua formando nuevas palabras.
- Si alguno no tiene sílaba conveniente, cede paso al siguiente. Gana quien termina primero sus fichas.

#### **Observación**

- Saberes previos.
- Atención.

### **AMANUENSES EN ACCIÓN**

#### **Materiales**

- Papel.
- Lapiceros.

#### **Procedimiento**

- Se divide al salón en grupos y se les enumera, entregándole un papel a cada grupo.
- Escriben en el papel lo que el director del juego les ordena, luego doblan el papel hacia atrás y lo pasan a su vecino de la derecha.
- Sólo escribirán lo que ordene el director: Nombre de la persona a quien se escribe la carta, una corta frase introductoria, trabajo que se quiere que haga, precio del trabajo, saludos, para cuando necesita el trabajo, frase de despedida.
- Terminadas las cartas todos leen sus cartas.

#### **Observación**

- Redacción.
- Animación.
- Atención.

### **CORRE, ESCRIBE Y GANA**

#### **Nombre del Autor**

Jessica Isabel Anchante Córdova

#### **Materiales**

- Pelotita de plástico
- Grabadora
- Cassetes

#### **PROCEDIMIENTO:**

Se divide al salón en grupos iguales, y se les sienta a todos en semicírculo frente a la pizarra, luego el profesor formula un número de preguntas y un integrante del grupo debe ir corriendo y anotar las respuestas en la pizarra en 5 segundos. Gana el grupo que más aciertos haya obtenido.

## LA PELOTITA BAILARINA

### Nombre del Autor

Jessica Isabel Anchante Córdova

### Materiales

- Pelotita de plástico
- Grabadora
- Cassettes

### Procedimiento

Se sienta a los alumnos en círculo. Luego se va pasando una pelotita de plástico de mano en mano lo más rápido posible al compás de la música. Cuando se detiene la música el que tiene la pelotita en ese momento deberá responder una pregunta formulada por el profesor. Si se equivoca, debe bailar con la pelotita cualquier ritmo folklórico.

## TIRO AL ARCO

### Nombre del Autor

Jessica Isabel Anchante Córdova

### Materiales

- Pelotita de plástico
- Mesa.

### Procedimiento

Se divide al salón en 2 grupos. Se escoge un arquero por grupo. A la señal y en orden cada integrante del grupo va a patear una pelotita de plástico por debajo de una mesa volteada.

Gana el grupo que haga más goles.

### Observaciones

Tratar de hacerlo en orden.

## CUBOS MÁGICOS

### Nombre del Autor

José Alejandro Rosales

### Materiales

- Cartulina
- Plumones.

### Procedimiento

- El profesor elabora en una cartulina un cubo de 9 casilleros por cara
- Se divide al salón en dos grupos.
- Luego cada jugador del grupo escribe una cifra cualquiera del 01 al 09 en uno de los casilleros, por turno.
- Gana el grupo que termine en uno de sus turnos una fila, horizontal, vertical o diagonal, que sume 15.

### Observación

- Habilidades operativas

## ARMANDO MIS RESPUESTAS

### Nombre del Autor

Jessica Isabel Anchante Córdova

### MATERIALES:

- Bloque de letras,

- Papeles
- Lapiceros.

### PROCEDIMIENTO:

Se divide al salón en grupos. Se les reparte una docena de bloques de letras y se coloca una mesa en el centro con los demás bloques de letras separados.

Luego el profesor pregunta acerca de un tema determinado. El grupo tiene que formar las respuestas con las letras que le han dado y si le falta alguna letra tiene que correr hacia la mesa del centro y buscar la que le falta para completar la respuesta. El grupo que termina primero debe tocar la mesa con dos palmadas. Luego el profesor verifica la respuesta y si es correcta, es punto para el grupo, quien debe anotar las preguntas y respuestas en una hoja.

Gana quien obtiene más puntos.

## EL PICOR

### Nombre del Autor

Jessica Isabel Anchante Córdova

### PROCEDIMIENTO:

Se sienta a todos los alumnos en círculo. Luego el que dirige comienza el juego diciendo: "Me llamo ..... y me pica la cabeza" y tiene que rascarle la cabeza a la que le sigue; luego el que le sigue repite: "Ella se llama ..... y le pica la cabeza" rascándole la cabeza a la que le sigue, después continua diciendo "yo me llamo..... y me pica el codo" y también le rasca el codo al que le sigue; y así sucesivamente hasta que termine, Van saliendo o cumplen prenda los que se equivocan.

### OBSERVACIONES:

Volver a empezar por donde se equivocaron.

## RESPUESTAS EXTRARÁPIDA

### Nombre del Autor

Eva Amparo Ramírez Ríos

### Procedimiento:

Consiste en dividir a los participantes en dos grupos iguales. Este juego trata de una competencia grupal de rapidez mental.

Quien dirige llama a uno de los integrantes del primer grupo (voluntario) sabiendo que se trata de dar lo más rápidamente posible respuestas a lo que se le pregunte. Todas las respuestas deberán empezar con la misma letra que indica quien dirige. Ejemplo: ¿Cómo se llama Ud.?: Manuel; ¿qué profesión tiene?: Mecánico; ¿dónde nació?: Marruecos; ¿Cómo se llama tu padre? Miguel; ¿y tu abuela?: Micaela.

- Lo mismo se hará con las otras letras siempre y cuando lo indique el que dirige.
- El juego se realiza alternadamente con los integrantes de ambos grupos.

Gana el grupo que hace más rápido y menos se equivoca

## CADENA DE PALABRAS

### Procedimiento

- Se divide al salón en dos grupos de igual número de participantes. Se enumeran empezando ambos grupos por el número 1.
- El primero de un grupo dice el nombre de una ciudad, no importa la letra que lo inicie, y quien tenga el número 1 del otro equipo deberá decir el nombre de otra ciudad que empiece por la letra en que terminó el nombre anteriormente dado. Y así alternadamente.
- Gana el equipo que menos errores tenga.

### Observación

- Atención.
- Memoria.

## JUEGO SÓLO PARA AVISPADOS

### Procedimiento

- Todos se sientan en círculo. Uno al centro.
- Se empieza por advertirles que únicamente lo deben imitar cuando diga: EN MI CASA... Quien imite los gestos cuando no dice lo indicado pagará prenda.
- Empieza el juego cuando el animador empiece a decir: En mi casa todos se peinan. (Hace además de peinarse y todos lo imitan) y así sucesivamente....

### Observación

- Atención .
- Memoria.

## LA SILLA VACANTE

### *Materiales*

- sillas

### Procedimiento

- Todos se sientan en círculo más una silla vacía. Y se les enumera.
- La persona que está sentada a la izquierda de la silla vacía, dirá en voz alta: La silla de mi derecha ha quedado vacía para que la ocupe el que tenga el número.... Y dice un número que corresponda a uno de los jugadores.
- Oído el número, la persona que lo tenga debe correr a ocupar la mencionada silla.
- Ya libre la silla que antes ocupaba, quien esté a la izquierda repite la frase anterior, nombrando otro número cualquiera..
- El jugador que se confunda pagará prenda.

### Observación

- Atención.
- Animación

## SORPRESAS Y MÁS SORPRESAS

### *Materiales*

- Bolsa o cajita de cartón o cartulina.
- Cartulina.
- Plumones.

### Procedimiento

- Se prepara una serie de tiras de papel o pequeñas tarjetas, en cada una de las cuales se ha

escrito algunas de las cosas que debe ejecutar aquel a quien la suerte designe. Las tarjetas deben ir dentro de una bolsa o caja.

- Todos se sientan en círculo.
- A la señal se pasa la cajita con las tarjetas de mano en mano. A otra señal se detiene la caja. El que se quedó con ella deberá sacar una tarjeta y pasársela al que está a su derecha para que lea en voz alta la orden que está ahí, lo que debe cumplir el que se quedó con la caja.
- Luego continua el juego sucesivamente.

### Observación

- Animación

## PALABRA, PALABRITA

### *Materiales*

- Papeles
- Lapicero

### Procedimiento

- Se escriben letras en cartillas de papel, luego se doblan los papeles.
- Se divide al salón en grupos.
- Se saca por sorteo una letra y todos los grupos deberán escribir en un papel palabras que empiecen con esa letra, en un minuto.
- Gana el grupo que escriba may palabras.

### Observación

- Animación.
- Familiarizarse con el vocabulario

## A BUSCAR EL NOMBRE

### *Materiales*

- Cartulinas.
- Plumones

### Procedimiento

- Se escribe un nombre en varias cartulinas, una letra por cartulina.
- Se divide al salón en dos grupos.
- Se hace salir a un grupo y se esconden las cartulinas por el salón.
- A la voz de buscar, deberán encontrar las cartulinas y formar el nombre.
- Luego se hace lo mismo con el otro equipo.
- Gana quien ha acertado y demorado menos.

### Observación

- Animación
- Interés

## JUEGOS CREADOS

### A CONOCER AL DESAPERCIBIDO

#### **Nombre Del Autor**

Juan Rosales Villanueva

#### **Procedimiento**

Consiste en ubicar a los alumnos al centro del ambiente. Bien pudieran estar sentados, formando círculo o en hileras.

El que hubiera de animar el juego empieza diciendo indicando a un participante: Ud. Antonio a quien siempre he considerado como uno de mis mejores

amigos ¿en dónde nació? Nací en Ancash; ¿qué profesión ejercía su padre? Era abogado; ¿Cuál es su fruta preferida?: El aguacate; ¿Cuál es su plato preferido?: El aguadito; etc.

Luego el animador dando cualquier nombre a otro de los participantes le hace las mismas preguntas. Si pudiera haberle llamado Pedro, las respuestas de éste hubieran podido ser, en su orden: Perú, profesor, pera, pallares, etc. Tendría mayor interés el juego cuanto más rápido fueran las respuestas.

#### **Observación**

Podría realizarse en grupo como también individualmente.

### **HAZ Y TE DIRÉ**

#### **Nombre del autor**

Juan Rosales Villanueva

#### **MATERIALES:**

- Cartulinas
- Plumones.

#### **Procedimiento**

Consiste en dividir a los alumnos en dos grupos heterogéneos usando números y/o nombres.

Luego, por sorteo y/o tomando otro criterio comienza el juego uno de los grupos y el otro espera observando, pero antes el facilitador ha proporcionado los materiales respectivos.

Luego a un extremo (1) del espacio se coloca un integrante del grupo y el resto a su frente al otro extremo (2).

Y detrás del alumno del extremo 1 se coloca el facilitador que enseña en una cartulina. Por ejemplo, Matrimonio, entonces los integrantes del extremo (2) realizarán gestos o mímicas (sin voz) y él (1) deberá adivinar. Por cada palabra adivinada 1 punto. El juego hasta 6 palabras para ambos grupos.

Gana el grupo que logra adivinar más palabras.

### **MIS GALLOS Y TUS GALLINA**

#### **Nombre del Autor**

Juan Rosales Villanueva

#### **Materiales**

Fichas de papel bond, plumones

#### **Procedimiento**

Consiste en formar un círculo con todos los alumnos, luego enumerarlos alternativamente con los números 1 y 2. Los números 1 serán los gallos y los 2 las gallinas.

Los gallos se identifican con el sonido KIKIRIKI y las gallinas CRO CRO.

Cada vez que el animador diga la palabra KIKIRIKI los gallos deberán levantarse dando dos aplausos y sentarse inmediatamente.

Pero cuando la palabra nombrada sea CRO CRO son las gallinas quienes deberán levantarse siguiendo los mismos procedimientos anteriores.

Después de un momento el animador acelera el movimiento nombrando alternativamente las anteriores palabras.

Para que el animador distinga cuándo se equivocan, deberá formar un semicírculo con los números 1 y completar el círculo con los números 2.

### **SORPRESAS INESPERADAS**

#### **Materiales**

- Papeles.
- Plumón

#### **Procedimiento**

- Se ordena las sillas en forma circular y se hace salir a todos del salón.
- Se colocan papeles con órdenes escritas debajo de algunas sillas.
- Se hace pasar a todos y se les dice que se sienten. Luego se les dice que algunas sillas tienen papeles con órdenes que deben ejecutar.
- El que tenga papel en su silla deberá ejecutar las órdenes.

#### **Observación**

- Animación

### **BUENOS OBSERVADORES**

#### **Materiales**

- Cartulina

#### **Procedimiento**

- Se sientan en círculo con las sillas hacia fuera, y se les entrega una tarjeta a cada uno.
- Todos escriben sus pasatiempos favoritos, y se lo entregan al profesor.
- Luego se entreveran los papeles y se les da a cada uno.
- Cada jugador deberá leer la tarjeta que le tocó y los demás tratarán de adivinar quien es la persona.
- Gana quien tiene más aciertos.

#### **Observación**

- Observación

### **EL ESPEJO MÁGICO**

#### **Materiales**

- Caja con tapa
- Papel de regalo
- Cinta, pegamento, espejo

#### **Procedimiento**

- Se sienta a todos los alumnos en círculo, y se coloca una caja de regalo, cerrada y envuelta.
- Después se les dice a los alumnos que dentro de la caja está la cosa más maravillosa del mundo.
- A la señal, todos se van pasando la caja y tratarán de adivinar lo que hay dentro de ella.
- Se abre la caja para que puedan mirar dentro de ella, diciéndole que tienen que mantener en secreto lo que han visto.
- Al finalizar se les pregunta a todos por qué son ellos la cosa más maravillosa del mundo.

#### **Observación**

- Autoestima y autoaceptación

### **EL MENSAJE**

### **Materiales**

- Papeles
- Plumones

### **Procedimiento**

- Escribir en papeles un mensaje por partes, y doblar los papeles.
- Se divide al salón en grupos.
- A la señal cada miembro del equipo, uno por uno, deberá traer un papelito y dárselo a su equipo. El que sigue debe devolver el papelito doblado y agarrar otro, y así sucesivamente.
- No se puede desdoblar el papel hasta que no haya llegado a su sitio.
- Gana quien complete el mensaje primero.

### **Observación**

- Atención.
- Trabajo en equipo.

## **SUPERLISTO**

### **Materiales**

- Papelote.
- Plumones

### **Procedimiento**

- Se escribe en un papelote una lista de ciudades, ríos, u otros temas enumerados.
- Se coloca a los alumnos en círculos y se les da unos minutos para memorizar la lista.
- El profesor saca la lista, luego señala a cualquier jugador y le dice un número, éste deberá responder con el nombre de la ciudad que estaba escrito en la lista.
- El que se equivoca, cumple una tarea.

### **Observación**

- Atención y memoria
- Animación

## **EL RATÓN INVISIBLE**

### **Materiales**

- Pelota.

### **Procedimiento**

- Se sientan a los alumnos de espalda a la pared, dejando unos 30 centímetros entre ellos y la pared.
- Se escoge un voluntario que se para delante de sus compañeros.
- Se le entrega una pelotita a uno de los participantes.
- A la señal de: QUE VIAJE EL RATÓN, se pasarán la pelota rápidamente por detrás de las sillas.
- El jugador voluntario deberá tratar de adivinar quien tiene el ratón, si acierta, pasa a sentarse y el que lo tenía pasa a ocupar su lugar.

### **Observación**

- Animación

## **EL GORRO MENTIROSO**

### **Materiales**

- Papeles

### **Procedimiento**

- Se hacen gorros de papel para cada jugador.
- Se sienta a los alumnos en semicírculo.
- Todos deberán hacer lo contrario a lo que hace el director del juego. Por ejemplo: Si el director se pone el gorro en la cabeza los jugadores lo tendrán en la mano.
- Pierde el que se equivoca.

### **Observación**

- Atención y animación.

## **LETRAS VIVAS**

### **Materiales**

- Cartulinas
- Plumones
- Cinta masking tape

### **Procedimiento**

- Se divide al salón en grupos.
- A cada grupo se les entrega una cantidad de letras, las cuales se colocan en la espalda de cada integrante.
- A la señal, deberán formar una palabra con las letras que tienen.
- Gana el grupo que lo forme primero.

### **Observación**

- Animación

## **LO DESCUBRÍ**

### **Materiales**

- Pelota u otro objeto

### **Procedimiento**

- El profesor ordena que todos los alumnos salgan del aula, mientras esconde muy bien algún objeto.
- Luego hace entrar a los alumnos al aula y les pide que busquen el objeto escondido.
- Les explica que si alguien lo encuentra, no lo cogerá, ni lo dirá en voz alta, sino que le dirá al oído del profesor: "LO DESCUBRÍ".
- Si realmente descubrió el objeto, ese alumno se sentará, y así sucesivamente con todos los que lo descubran.
- Perderá quien descubre el objeto escondido de último o no lo descubra.

### **Observación**

- Animación, atención

## **BINGO DE NOMBRE**

### **Materiales**

- Tarjetas de cartulinas grandes y pequeñas
- Caja

### **Procedimiento**

- Se le entrega una tarjetita pequeña a cada alumno, quien debe escribir su nombre en la tarjetita y depositarla en una caja.
- Luego se les entrega una tarjeta grande, que está dividida en cuadros como los bingos, donde se deben escribir los nombres de los jugadores participantes sin repetir en cada cuadro.
- Cuando todos hayan llenado sus cartones, se empiezan a sacar las tarjetitas de la caja y se anuncia el nombre que dice.

- Cada jugador va marcando los nombres que tienen.
- Gana el primero que marque cinco nombres en línea: horizontal, vertical o diagonal.

#### **Observación**

- Integración.

### **LLUVIA POR PAREJAS**

#### **Materiales**

- Papeles cortados en pequeños trozos

#### **Procedimiento**

- Se divide el salón en parejas, y se les da 12 trocitos de papel.
- Uno de ellos debe subirse a la silla y el otro estar arrodillado.
- A la señal el que está arriba debe dejarlos caer uno por uno desde lo más alto que pueda, los otros deben tomar los papeles con la boca, sin tocarlos con las manos y formar una palabra.
- Gana la pareja que lo haga primero.

#### **Observación**

- Animación.

### **LA PALMADA UY...UY**

#### **Materiales**

- Ninguno

#### **Procedimiento**

- Todos se sientan en círculo.
- Se escoge un número y sus múltiplos, ejemplo el 7
- La numeración puede ser progresiva y regresiva: Ascendente y descendente
- Un jugador inicia así: Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis (En vez de siete, se da una palmada y se dice UY UY)
- Después de unos minutos y cuando se llegue al múltiplo, ejemplo 35 se regresa dando también la palmada y diciendo UY UY.
- Quien se equivoque sale del juego o paga una prenda.

#### **Observación**

- Progresiones matemáticas.

### **LLEVAR EL RITMO**

#### **Materiales**

- Ninguno

#### **Procedimiento**

- Se sienta a todos los participantes en círculo, y se les asigna un número.
- Se les indica que no deben perder el ritmo al dar las palmadas y decir al mismo tiempo su número.
- Las palmadas son dos con las manos en el aire y dos con las manos en las rodillas.
- El primero comienza dando palmadas en el aire diciendo su número dos veces: "Uno uno", luego dando palmadas sobre las rodillas, dice el número de otro compañero.
- Todos los participantes llevan el ritmo con las palmadas, solo el aludido dice su número con las palmadas en el aire, luego da las palmadas en las rodillas y dice otro número, y así sucesivamente.

- El que pierda el ritmo sale del juego o paga prenda.

#### **Observación**

- Animación, atención

### **LAS VACAS VUELAN**

#### **Materiales**

- Ninguno

#### **Procedimiento**

- Se sienta a todos los alumnos en círculo y colocan palma con palma.
- Se explica que cuando se menciona un animal que vuela todos deben dar una palmada, y cuando se menciona a otro animal se quedan con las manos como empezaron, cuando se menciona "Las vacas vuelan" todos deben cambiar de sitio, lo que aprovecha el que esta dirigiendo para sentarse.
- El que se equivoca va saliendo o se pone al centro a empezar de nuevo.

#### **Observación**

- Animación, atención

### **LA CAJA DE MÚSICA**

#### **Materiales**

- Dado de cartulina grande

#### **Procedimiento**

- Se le pone un número del 1 al 4 en cada lado del dado
- Luego se les indica que cada número es una tarea que deben realizar, ejemplo: 1 para "reír", 2 para "Llorar", 3 para "Silbar" y 4 para "Cantar"(O estar serio).
- Se divide al salón en grupos.
- Hacen rodar el dado por turnos y cuando se detenga el grupo debe hacer lo que indique el número del dado
- Gana el grupo que no se equivoque.

#### **Observación**

- Expresión corporal
- Animación

### **CONTENIDO**