

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE EDUCACIÓN INICIAL

| | | |
|-------------------------------------|---|-------------|
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA | LUGAR | UGEL |
| | | |
| DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD | | |
| JUEGO EL GATO Y EL RATÓN | | |
| FECHA DE EJECUCIÓN | HORA INICIO | |
| | HORA TÉRMINO | |
| INTEGRANTES | Agreda Zavaleta Leydie Plasencia Blas Rebeca Sarai Rodriguez Castillo Nicole Isabela Gariza Rojas Lesly Quiroz Lopez Tania Araceli Vega Rosas Fiorela Jakeline | |

| PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD | | |
|--|--|---|
| Competencias | Capacidades | DESEMPEÑOS |
| Resuelve problemas de forma, movimiento y localización | Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. |

| ENFOQUES TRANSVERSALES | |
|-------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Enfoque de igualdad de género • enfoque de derechos |

| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | EVIDENCIAS | INSTRUMENTO |
|--|-----------------------------|---------------------|
| Participa en juegos que implican movimiento, desplazamiento y ubicación en el espacio. | Sigue las reglas del juego. | Guía de observación |

| RECURSOS Y/O INSUMOS | |
|--|--|
| Antifaces de gato y ratón Mantas Pabilo y plumas | |

| SECUENCIA DIDÁCTICA | DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS |
|----------------------------|---|
| Antes de la actividad | <ul style="list-style-type: none"> Preparamos los materiales con anticipación. Saludamos a los niños y niñas con una canción “Con las manos clap, clap, clap” Recordamos las normas de convivencia. Nos movemos al ritmo de la canción “El twist de los ratones”. Luego volvemos a reunirnos en asamblea y realizamos algunas preguntas como: ¿De qué trató la canción? ¿Quién se llevaba a los ratones?, ¿por qué el gato persigue al ratón? |
| INICIO | <p>Indicamos a los niños que vamos a realizar un juego y para ello nos dirigimos ordenadamente a la gallera.</p> <p>Después nos colocamos en asamblea, mencionamos el nombre del juego, “El gato y el ratón”, que consiste en que 9 niños van a usar antifaces de ratón y 6 niños antifaces de gatos, y que luego vamos a formar tres rondas que simulan ser las casas de los ratones y que servirán de refugio para evitar ser atrapados por los gatos.</p> <p>A continuación, les explicamos sus reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez que los ratones ingresan a las rondas, los gatos no pueden ingresar. Los niños que integran las rondas no pueden soltarse las manos. Evitar empujar o jalonear. El ratón que es atrapado por el gato queda eliminado. El juego termina una vez que todos los ratones son atrapados. <p>Luego, de manera libre, pedimos a los niños que se agrupen formando tres rondas y de cada grupo elija a dos gatos y tres ratones.</p> |
| DESARROLLO | <p>Ubicamos a los ratones dentro de cada ronda formada (que sería la casa de los ratones), mientras que los gatos están durmiendo encima de tres mantas en el exterior.</p> <p>Entonces iniciamos el juego cantando la canción de la ronda del gato y el ratón, tomados de las manos.</p> <p>Terminamos de cantar y todos los integrantes de las tres rondas levantan los brazos para que los ratones puedan salir.</p> <p>Al salir, los ratones, empiezan a molestar a los gatos usando un pabilo atado a una pluma, hasta lograr que se despierten.</p> <p>Al despertarse los gatos, empiezan a perseguir a los ratones mientras ellos corren a refugiarse dentro de las rondas.</p> <p>Si un gato logra atrapar a un ratón, este último queda fuera del juego.</p> <p>Una vez finalizado el juego nos ubicamos en asamblea y realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué acciones realizamos antes del juego? ¿Qué acciones realizamos durante el juego? ¿Qué acciones realizó el gato? ¿Qué acciones realizó el ratón? |
| CIERRE | <p>Continuamos preguntando:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál era el nombre del juego? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Dónde se encontraban los gatos? ¿Cómo se sintieron? ¿Se cansaron? ¿Les gustó el juego? <p>Escuchamos sus respuestas, felicitamos a todos los niños por su participación y retornamos de manera ordenada al aula.</p> |

BIBLIOGRAFÍA:

- Ministerio de Educación (2016), *Programa Curricular de Educación Inicial*, Lima, Perú.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación