

Kit de material impreso  
Juega, crea, resuelve y aprende

# ¿Cómo usarlo en las aulas con niños de 4 y 5 años?

*Guía para las docentes y profesoras coordinadoras de  
los diferentes servicios educativos de Educación Inicial  
que atienden a niños y niñas de 4 y 5 años*

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL



## **Kit de material impreso Juega, crea, resuelve y aprende. ¿Cómo usarlo en las aulas con niños de 4 y 5 años?**

Guía para las docentes y profesoras coordinadoras de los diferentes servicios educativos de Educación Inicial que atienden a niños y niñas de 4 y 5 años.

Ministerio de Educación  
Av. De la Arqueología, cuadra 2. San Borja  
Lima, Perú  
Teléfono 615-5800  
[www.minedu.gob.pe](http://www.minedu.gob.pe)

Primera edición 2018  
Tiraje: 58,100 ejemplares

### **Elaboración**

Natalia Masías Amaya

### **Revisión**

Elizabeth Moscoso Rojas  
Mariella Gálvez Castillo

### **Corrección de estilo**

Óscar Carrasco Molina

### **Diseño y diagramación**

Hungria Alipio Saccatoma

### **Impresión**

Se terminó de imprimir en diciembre de 2018, en los talleres gráficos de Corporación Gráfica Navarrete S.A. sito en Carretera Central 759 - Santa Anila - Lima - Perú

©Ministerio de Educación - 2018

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio, total o parcialmente, sin permiso expreso de los editores.

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2018-18201

Impreso en el Perú / *Printed in Peru*

En vista de que en nuestra opinión, el lenguaje escrito no ha encontrado aún una manera satisfactoria de nombrar a ambos géneros con una sola palabra, en esta guía se ha optado por emplear el término niños para referirse a los niños y las niñas.

# Contenido

|                                                                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Presentación</b> .....                                                                                              | 4  |
| <b>Propósito de la guía</b> .....                                                                                      | 6  |
| <b>I. Conociendo el kit de material impreso</b> .....                                                                  | 7  |
| 1.1 ¿Por qué un kit de material impreso en las aulas de Educación Inicial? ...                                         | 7  |
| 1.2 ¿Cuál es el propósito de un material impreso en Educación Inicial?.....                                            | 8  |
| 1.3 ¿Qué contiene y cómo está organizado el kit de material impreso?.....                                              | 9  |
| 1.4 ¿Qué competencias se favorecen con el uso del kit de material impreso?...                                          | 13 |
| <b>II. ¿Cómo usar el kit de material impreso?</b> .....                                                                | 15 |
| 2.1 ¿Cómo y cuándo usar los Desafíos?.....                                                                             | 16 |
| 2.2 ¿Cómo y cuándo usar los Recursos?.....                                                                             | 19 |
| 2.3 ¿Cómo y cuándo usar los Juegos de mesa? .....                                                                      | 23 |
| 2.4 Recomendaciones: cuándo sí y cuándo no es pertinente usar el<br>kit de material impreso.....                       | 31 |
| <b>III. ¿Qué hacer cuando el kit de material impreso llegue a tu escuela?.....</b>                                     | 32 |
| <b>IV. ¿Dónde ubicar el kit de material impreso?.....</b>                                                              | 33 |
| <b>V. ¿Cómo presentar el kit de material impreso a los niños? .....</b>                                                | 33 |
| <b>VI. Participación de los padres y de las madres de familia en<br/>    el uso del kit del material impreso</b> ..... | 34 |
| <b>VII. Anexos</b> .....                                                                                               | 35 |
| 7.1 Momentos o actividades de la jornada diaria.....                                                                   | 35 |
| 7.2 ¿Te animas a crear nuevos juegos o a describir tu experiencia? .....                                               | 36 |
| 7.3 Ficha de evaluación de uso del kit de material impreso .....                                                       | 37 |
| <b>VIII. Referencias bibliográficas</b> .....                                                                          | 38 |

## Presentación

Desde el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular-CNEB y el Programa Curricular de Educación Inicial se concibe y se reconoce a los niños y las niñas como sujetos de derechos, competentes, capaces de pensar, actuar y relacionarse como seres sociales que requieren de los cuidados y del afecto de los demás para desarrollarse dentro de una comunidad marcada por un origen, un ambiente, una lengua y una cultura particulares.

En este marco, en el Currículo Nacional de Educación Básica se establecen los aprendizajes que se espera que logren los estudiantes a lo largo de la escolaridad, de modo que puedan responder a las demandas de nuestro tiempo. En el Programa Curricular de Educación Inicial se plantean las competencias a desarrollar en este nivel educativo, las que se precisan en desempeños descritos para cada edad.

En el marco de la implementación del Currículo Nacional, se ha propuesto realizar acciones que hagan posible que los niños logren las competencias previstas de acuerdo con su etapa de desarrollo. Para ello, desde la Dirección de Educación Inicial se han elaborado una serie de herramientas pedagógicas, articuladas con el planteamiento curricular, que se entregarán a los niños y a las docentes.

Una de dichas herramientas es el kit de material impreso que se pone a disposición de los niños como un recurso de aprendizaje a fin de atender la incesante curiosidad infantil para encontrar respuestas a sus interrogantes y, de esta manera, motivarlos a continuar aprendiendo, porque, en palabras de Emilia Ferreiro, “Aprender es su oficio” (Ferreiro, 2000). En ese sentido, cuando los niños entran en contacto con este material tienen la posibilidad de poner en juego lo que saben, lo que piensan y las habilidades que utilizarán para resolver, de manera individual o colectiva, los desafíos que se plantean. De esta manera, se favorece el desarrollo de las competencias necesarias para continuar aprendiendo a lo largo de la escolaridad y de la vida.

Esta guía tiene el propósito de orientarte en el uso del kit de material impreso “Juega, crea, resuelve y aprende”, el cual será distribuido para el periodo 2019-2020 a cada uno de los niños de 4 y 5 años que son atendidos en los servicios educativos públicos del país. Pretendemos, asimismo, que dicho kit sea un material de apoyo para el trabajo pedagógico en el aula y un recurso útil para el

intercambio académico con los docentes que atienden a niños de otras edades. Consideramos que tener una sola guía en la que se planteen las formas de uso invita a generar un diálogo a partir del trabajo con el material y el análisis posterior del uso que le dieron los niños.

La guía está organizada de la siguiente manera: en la primera parte te explicamos por qué y para qué se necesita en las aulas de Educación Inicial el material impreso; en la segunda, te acercamos a su contenido (organización, competencias que favorece, entre otros); en la tercera parte encontrarás ideas para la utilización del material y, en los siguientes apartados, algunas recomendaciones sobre qué hacer cuando llegue el kit a tu servicio educativo, cómo presentarlo a los niños, la participación de las familias y una breve encuesta que nos permitirá conocer tu experiencia en el uso del kit de material impreso.

Esperamos que el kit de material impreso sea un complemento para el aprendizaje de los niños; y para ti, maestra, un reto en el que apliques tu criterio pedagógico para asegurar su uso adecuado y oportuno en los momentos de la jornada diaria que preveas.

Te invitamos a leer esta guía y a contarnos tus experiencias. Tu testimonio será importante para enriquecer la siguiente versión de este kit.

¡Muchas gracias por ser parte de este nuevo proyecto!

**Dirección de Educación Inicial**

## Propósito de la guía

Que las docentes de Educación Inicial de los diferentes servicios educativos conozcan la propuesta de material impreso para el periodo 2019-2020 y sepan cómo usarlo en su jornada diaria para complementar su práctica pedagógica.

## ¿A quiénes está dirigida?

A todas las docentes y profesoras coordinadoras que acompañan a niños y niñas de 4 y 5 años en los servicios de Educación Inicial.

# I. Conociendo el kit de material impreso

## 1.1. ¿Por qué un kit de material impreso en las aulas de Educación Inicial?

Los materiales educativos juegan un papel fundamental en el aprendizaje de los niños, porque es en interacción con estos que se favorece el desarrollo de las estructuras de su pensamiento.

En palabras de Gimeno (1991), se entiende por materiales a "... cualquier instrumento u objeto que puede servir como recurso para que, mediante su manipulación, observación o lectura, se ofrezcan oportunidades de aprender algo, o bien con su uso se intervenga en el desarrollo de alguna función de la enseñanza" (p. 10). En ese sentido, con el kit de material impreso que se pondrá a disposición en las aulas de los diferentes servicios educativos públicos de Educación Inicial, se busca ofrecer a los niños la posibilidad de entrar en contacto con un material que responda a sus demandas cognitivas, a ese deseo que tienen de aprender constantemente; asimismo, se pretende involucrarlos en actividades que despierten esa curiosidad natural que tienen los niños por conocer todo aquello que los rodea y que les interesa.

En ese sentido, con el kit de material impreso se busca invitar a los niños a que se enfrenten a diferentes situaciones en las que se ponen en juego sus capacidades, además de resultarles interesantes o atractivas de realizar. Todas estas condiciones son básicas para que un material se convierta en un buen complemento que favorezca el logro de los aprendizajes esperados. Asimismo, el material plantea desafíos que son coherentes con el desarrollo de las competencias, que en el currículo están organizadas en función de su complejidad creciente. Cabe señalar que este kit de material impreso no debe concebirse como el centro de la actividad pedagógica ni mucho menos como un cuaderno de ejercicios o actividades predeterminados o secuenciados que deban ser ejecutadas por los niños a lo largo de una unidad o proyecto.

Este kit no sustituye al uso de material concreto ni a las actividades para experimentar y entrar en contacto con elementos de la naturaleza que les permiten a los niños observar, indagar, contar, registrar, etc. En el nivel de Educación Inicial, de acuerdo con las características propias de los niños, se privilegia el juego, la exploración y el descubrimiento como dinamizadores del aprendizaje y como formas de descubrir el mundo y apropiarse de él.

Con relación al Programa Curricular del nivel Inicial, este kit de material impreso favorece el desarrollo de competencias comunicativas, matemáticas, sociales, entre otras. Además, busca entrar en diálogo con los demás recursos del aula. Es el docente quien le dará coherencia al uso del material; para esto, pondrá en juego su creatividad, esfuerzo y criterio pedagógico para ofrecer a los niños situaciones de aprendizajes motivadoras, retadoras y divertidas.

## 1.2 ¿Cuál es el propósito de un material impreso en Educación Inicial?

Esta propuesta de material impreso tiene los siguientes propósitos:

En relación con los niños busca:

- Involucrarlos en actividades que despierten y mantengan su interés por aprender. Este kit ofrece a los niños múltiples posibilidades para imaginar, crear, resolver problemas, jugar, interactuar, divertirse.
- Proponerles retos cognitivos que los inviten a razonar y pensar generando estrategias para resolver el desafío propuesto.
- Ofrecerles la oportunidad de organizarse a un nivel gráfico.
- Proponerles situaciones en las que interactúen y aprendan de forma colaborativa.

En relación con los docentes busca:



- **Complementar y enriquecer su práctica pedagógica.** La docente es clave en el proceso de enseñanza aprendizaje y, desde su rol, tiene la tarea de articular de manera coherente la diversidad de materiales que recibe para el trabajo con sus niños. Este kit de material impreso busca aportar a la práctica pedagógica de la docente, quien con creatividad y clara intención pedagógica lo utiliza en las actividades que planifica. Para ello, es importante que la docente revise el material con anticipación, lo analice y vea las posibilidades de uso en relación con la promoción del desarrollo de competencias en los niños.



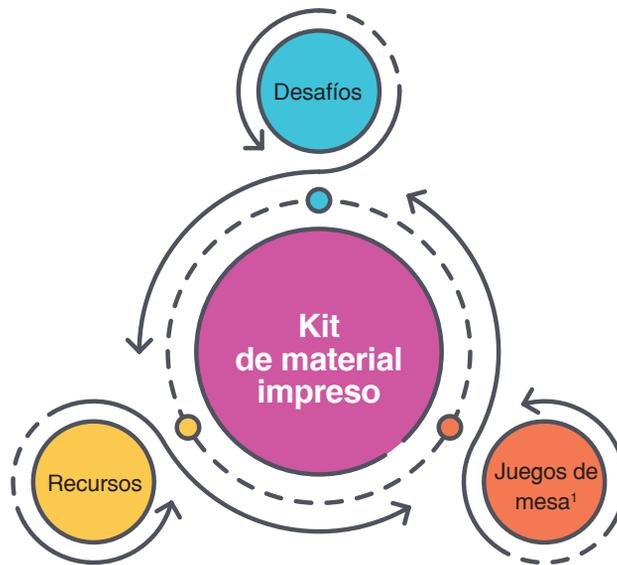
- **Contribuir al desarrollo de la capacidad reflexiva del docente.** El Marco de Buen Desempeño Docente (Minedu, s. f.) precisa que el ejercicio de la docencia "...exige una actuación reflexiva, es decir, una relación autónoma y crítica respecto al saber actuar, y una capacidad de decidir en cada contexto..." (p. 15). Por ello, es el docente quien, de acuerdo con la finalidad educativa, propone de forma pertinente y oportuna el uso del material a los niños en los diversos momentos de la jornada diaria.

### 1.3 ¿Qué contiene y cómo está organizado el kit de material impreso?

El kit de material impreso que recibe cada niño contiene:

- Un conjunto de fichas con desafíos.
- Un conjunto de hojas con recursos.
- Y un fólder para guardar los desafíos que resuelven.

El material que contiene el kit está organizado en función de sus posibilidades de uso. Unos hacen posible resolver retos; otros, desarrollar la creatividad e imaginación al tener diversas utilidades y poder ser transformados. Por esta razón, el kit se organiza de la siguiente manera:



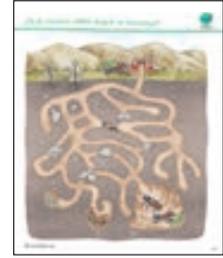
#### a) ¿Qué son los Desafíos?

Son materiales que ofrecen retos a los niños. Cada ficha pretende ser una oportunidad para despertar el interés del niño por resolver un problema o situación planteada; además, presenta otros elementos que buscan hacer que los niños piensen, pregunten y sientan curiosidad por saber algo más sobre algún elemento interesante o desconocido que se presenta en él. En cada desafío, los niños pondrán en juego sus habilidades.

Se estima que el tiempo que utilizarán los niños para resolver los desafíos será corto; esto, sin embargo, dependerá de los tiempos de cada niño.

<sup>1</sup> El grupo de "Juegos de mesa" (siete para niños de 5 años y seis para niños de 4 años) será distribuido por sección. Esto quiere decir que cada aula de 4 años y 5 años recibirá un grupo de juegos de acuerdo a su edad. Y, en el caso de las instituciones educativas unidocentes y PRONOEI recibirán un grupo de juegos para 4 años y uno para 5 años.

Por ejemplo, una de las fichas propone resolver un laberinto cuyo contexto es el hábitat de las hormigas. En este caso, el desafío permite a los niños poner en juego sus capacidades para ubicar el recorrido que lleve a la hormiga por el camino correcto y sortear algunos obstáculos para llegar a la meta. En su búsqueda se encontrará con pequeñas larvas, hojas secas y restos de partes de insectos. La intención de contextualizar el laberinto es generar curiosidad en los niños para que puedan observar los detalles de su hábitat y hacerse preguntas como “¿Las hormigas ponen huevos?”; o puede ser utilizado por la docente para plantear una pregunta que despierte algún interés, como: “¿Por qué creen que hay huevos?” “¿De quién serán?”.



### ¿Qué desafíos encontraremos?

| Para niños de 4 años                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Para niños de 5 años                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Laberintos</li> <li>● Origami</li> <li>● Encuentra las figuras escondidas (figura – fondo)</li> <li>● Cuenta los objetos</li> <li>● Secuencias temporales</li> <li>● Rompecabezas</li> <li>● Escenas para completar</li> <li>● Asociación</li> <li>● Figuras para pintar</li> <li>● Dobra y recorta</li> <li>● Encuentra las diferencias entre dos escenas</li> <li>● Encuentra figuras iguales o diferentes</li> <li>● Encuentra los objetos escondidos</li> <li>● Colorea mandalas</li> <li>● Secuencias</li> <li>● Crea con huellas</li> <li>● Clasificación</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Laberintos</li> <li>● Origami</li> <li>● Encuentra las figuras escondidas (figura–fondo)</li> <li>● Cuenta los objetos</li> <li>● Secuencias temporales</li> <li>● Rompecabezas</li> <li>● Escenas para completar</li> <li>● Asociación</li> <li>● Dobra y recorta</li> <li>● Encuentra las diferencias entre dos escenas</li> <li>● Encuentra figuras iguales o diferentes</li> <li>● Encuentra los objetos escondidos</li> <li>● Colorea mandalas</li> <li>● Secuencias</li> <li>● Cuadros de doble entrada</li> <li>● Crea con huellas</li> <li>● Rimas</li> <li>● Clasificación</li> <li>● Colorea con clave</li> </ul> |



Acompañando a los desafíos encontrarás algunas hojas en blanco que puedes usar en situaciones enmarcadas dentro de un proyecto o unidad de aprendizaje en el que los niños necesiten representar gráficamente.

## b) ¿Qué son los Recursos?

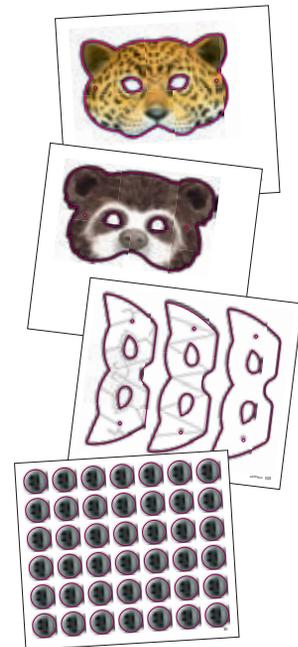
Son un conjunto de materiales que se ponen a disposición de los niños con la finalidad de utilizarlos en diversas actividades y juegos en función de sus necesidades e intereses. Los antifaces, por ejemplo, se pueden pintar y embellecer, y luego utilizarse para dramatizar; las letras móviles pueden ser utilizadas para formar su nombre y colocarlo en el cartel de asistencia, o para formar otras palabras significativas como el nombre de un producto que quieren vender durante el momento de juego en la tienda del aula.

Asimismo, los recursos pueden ser utilizados en diferentes momentos de la jornada diaria. Esto dependerá de la planificación de la docente, quien prevé en qué momento o lugar el material puede ser potencialmente más atractivo y despertar el interés de los niños. Por ejemplo, durante el momento del juego en sectores, los niños pueden acceder al recurso que la docente ha dispuesto para ese día (de acuerdo a su criterio pedagógico).

## ¿Qué recursos encontraremos?

### Para niños de 4 y 5 años

- Hojas de colores
- Cartulinas de colores
- Antifaces
- Máscaras
- Letras móviles
- Números
- Títeres
- Set de cumpleaños
- Figuras geométricas y otras formas
- Monedas
- Sobres
- Pistas
- Escena para crear
- Tarjetas de objetos extraños
- Teatrín
- Orejas y vinchas (solo para niños de 4 años)
- Monstruos (solo para niños de 4 años)
- Pulseras (solo para niños de 5 años)



### c) ¿Qué son los Juegos de mesa?

Son materiales que promueven actividades lúdicas realizadas por uno o más jugadores. Buscan proporcionar a los niños diversión y retos por resolver. Algunos juegos presentan determinadas reglas convencionales para su ejecución. Cuando los niños empiezan a utilizar los juegos con reglas establecidas, buscan comprenderlas. Por ello, los niños hacen muchas preguntas que el adulto o docente debe responder. De esta manera, los niños interiorizan progresivamente las reglas del juego y sus características.

Estos juegos ponen a los niños en situaciones de interacción social con sus pares, en las cuales coordinan sus acciones con las de otros, desarrollando la tolerancia a la frustración en el caso que no logren hacerlo correctamente. Un buen juego genera la posibilidad de jugar lo mismo, una y otra vez, ofreciendo al niño un reto diferente.

### ¿Qué juegos de mesa encontraremos en el kit de material impreso?

#### Para niños de 4 y 5 años

- Dominó
- Tangram
- Cuadro de doble entrada
- Memoria
- Recorrido
- Adivina qué es

## 1.4 ¿Qué competencias se favorecen con el uso del kit de material impreso?

Cada uno de los materiales que forma parte del kit contribuye al desarrollo de algunas competencias planteadas en el Programa Curricular de Educación Inicial. En el siguiente cuadro, te presentamos el área y las competencias que se favorecen con los diferentes Desafíos, Recursos y Juegos de mesa.

| Área        | Competencia                                                  | Desafíos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Recursos                                                                                            | Juegos de mesa                                                                                                                               |
|-------------|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Matemática  | Resuelve problemas de cantidad.                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secuencias temporales</li> <li>• Encuentra las diferencias entre dos escenas</li> <li>• Cuenta los objetos</li> <li>• Pintar con clave</li> <li>• Encuentra las figuras escondidas (figura – fondo)</li> <li>• Encuentra los objetos escondidos</li> <li>• Secuencia (patrón)</li> <li>• Clasificación</li> <li>• Colorea con clave</li> <li>• Asociación</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Números móviles</li> <li>• Monedas</li> </ul>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominó</li> <li>• Cuadro de doble entrada</li> <li>• Memoria predeterminada y para crear</li> </ul> |
| Matemática  | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laberintos</li> <li>• Origami</li> <li>• Encuentra los objetos escondidos</li> <li>• Encuentra figuras iguales o diferentes</li> <li>• Encuentra las diferencias entre dos escenas</li> <li>• Encuentra las figuras escondidas (figura – fondo)</li> <li>• Rompecabezas</li> <li>• Cuadros de doble entrada</li> <li>• Colorea con clave</li> </ul>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Figuras geométricas</li> <li>• Figuras variadas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tangram</li> <li>• De recorrido</li> </ul>                                                          |
| Psicomotriz | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Figuras para pintar</li> <li>• Origami</li> <li>• Recorte y doblado</li> <li>• Laberintos</li> <li>• Rompecabezas</li> <li>• Colorear mandalas</li> </ul>                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                     |                                                                                                                                              |
| Ciencia     | Indaga mediante métodos científicos.                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas de elementos extraños</li> </ul>                  |                                                                                                                                              |

| Área            | Competencia                                                         | Desafíos                                                                                                            | Recursos                                                                                                                                                                    | Juegos de mesa                                                                                                   |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Personal Social | Construye su identidad.                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colorear mandalas<sup>2</sup></li> <li>• Escenas para completar</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Set de cumpleaños</li> </ul>                                                                                                       |                                                                                                                  |
|                 | Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasificación</li> </ul>                                                   |                                                                                                                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominó</li> <li>• Cuadro de doble entrada</li> <li>• Memoria</li> </ul> |
| Comunicación    | Se comunica oralmente en su lengua materna.                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escenas para completar</li> <li>• Rimas</li> </ul>                         |                                                                                                                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adivina qué es</li> </ul>                                               |
|                 | Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.              |                                                                                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Letras móviles</li> <li>• Sobres</li> </ul>                                                                                        |                                                                                                                  |
|                 | Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escenas para completar</li> <li>• Crea con huellas</li> </ul>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Títeres y teatrín</li> <li>• Máscaras</li> <li>• Antifaces</li> <li>• Cartulinas de colores</li> <li>• Hojas de colores</li> </ul> |                                                                                                                  |

La realización de los desafíos, el uso de los recursos o los juegos de mesa no dan cuenta del logro de la competencia. Son materiales que contribuyen a su desarrollo y que se convierten en evidencias cuando son utilizados de forma articulada como complemento en las actividades que se realizan a lo largo de la jornada diaria.

Si bien cada desafío, recurso o juego de mesa pone en práctica el desarrollo de algunas competencias, es posible que se movilicen otras. Esto dependerá de cómo la docente planifique el uso de cada desafío. En el desafío de la secuencia temporal, por ejemplo, los niños no solo ordenan temporalmente las escenas sino que, a partir de ella, también pueden crear una historia, lo que favorece el desarrollo de su expresión oral.

<sup>2</sup> Definición web: <https://www.definicionabc.com/salud/mandalas.php> Los mandalas son dibujos o representaciones que están compuestas por figuras geométricas utilizadas en el budismo y el hinduismo. Símbolos que tienen un gran efecto terapéutico sobre el estado de ánimo. De hecho, la práctica de colorear mandalas es utilizada en Occidente como técnica de relajación y meditación. Los dibujos de los mandalas representan pequeños microcosmos, universos en diminuto que proyectan una imagen de armonía y perfección.

## II. ¿Cómo usar el kit de material impreso?

Para asegurar que el uso adecuado del kit contribuya al desarrollo de las competencias, necesitamos tener en cuenta lo siguiente:

- **Revisa todo el material para conocerlo completamente.** Así sabrás qué contiene y podrás anticipar las situaciones y momentos oportunos de la jornada diaria para usarlos.
- **Revisa los momentos o actividades de la jornada diaria** para darte cuenta de que hay diversas oportunidades en las que podrías usar el material en forma pertinente y con una intención pedagógica específica. En el anexo 7.1 te recordaremos los momentos de la jornada diaria con su propósito, de modo que puedas tomar mejores decisiones al momento de usar los materiales.
- **El uso del material no sigue un orden preestablecido.** Puedes usarlo según convenga a los procesos de aprendizaje que promueves diariamente a través de las unidades didácticas, las actividades de rutina y todas aquellas ocasiones que identifiques como oportunas y pertinentes para favorecer el desarrollo de competencias. Por ejemplo, si estás desarrollando un proyecto o alguna unidad de aprendizaje, quizá podrías usar algún desafío, recurso o juego de mesa que contribuya con el propósito de la unidad didáctica; así también, si observaste que los niños regresaron del recreo agitados o dispersos y necesitan reequilibrar sus energías, es posible utilizar algún desafío del material impreso que los invite a volver a la calma, como, por ejemplo, los mandalas para pintar.

**Recuerda:** para usar el material no necesitas forzar actividades para que encaje en ellas, sino más bien estar atenta a las ocasiones propicias en la jornada diaria en las que su uso pueda resultar significativo para el aprendizaje de los niños.

- **Es importante que la docente anticipe y acompañe el desarrollo de los desafíos y el uso de los recursos y juegos de mesa.** En algunos casos, será necesario que expliques a los niños en qué consiste el desafío y, en otros, les darás la oportunidad de intentar resolverlo por sí mismos con preguntas como “¿Qué reto crees que hay que resolver aquí?”. También puedes explicar por cuál de los retos empezar, según los niveles de complejidad o cuáles son las reglas de juego que propone el material. De esta manera, los niños tendrán claridad sobre los materiales con los que cuentan, qué problema deben resolver, cuál es la regla que indica el juego, etc. En el acompañamiento a los niños podrás observar si surge alguna duda o inquietud en la que los puedas ayudar, sin llegar a resolver el reto por ellos o decirles cómo deben utilizar determinado recurso. Además, atenderás alguna curiosidad o pregunta en

relación con el contexto del material o plantearás preguntas que despierten su interés o la necesidad de investigar sobre algo en particular.

- Los desafíos y los recursos son materiales que se utilizarán en los diferentes momentos de la jornada diaria, que se realiza en el aula mas **no pueden ser usados como tarea para desarrollar en la casa.**
- Los desafíos y recursos son un material cuyo uso debe ser flexible. Esto dependerá de lo que la docente prevea trabajar con anticipación. Se recomienda que los materiales no sean utilizados todos los días porque esto puede saturar a los niños, y provocar, en consecuencia, la pérdida de interés o que el material no se aproveche lo suficiente.

## 2.1 ¿Cómo y cuándo usar los Desafíos?

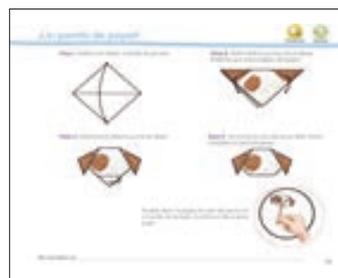
El kit de material impreso contiene diversos tipos de retos que buscan despertar en los niños el interés por resolverlos, así como contribuir al desarrollo de las competencias esperadas. Los desafíos pueden ser utilizados en diferentes momentos de la jornada diaria, de acuerdo con el propósito pedagógico de la docente. Hay desafíos que para su desarrollo requieren la explicación de la docente; otros, en cambio, pueden ser resueltos de manera autónoma por los niños. Recordemos, sin embargo, que esto dependerá del ritmo de aprendizaje de cada uno.

### Posibilidades de uso de los Desafíos

#### 1. En el marco de un proyecto o unidad de aprendizaje.

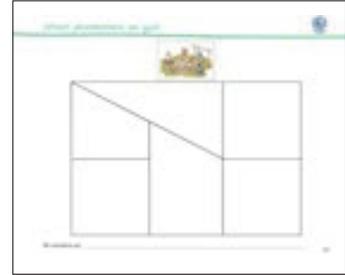
- Cuando estamos planificando el desarrollo de alguna de las actividades previstas con los niños en el marco de un proyecto o de la unidad de aprendizaje, podemos revisar los desafíos e identificar si alguno de ellos podría contribuir a sus propósitos o despertar alguna inquietud relacionada con lo que se está trabajando.

Por ejemplo, si estamos desarrollando un proyecto sobre los perros, podemos colocar en el sector de actividades gráfico plásticas el origami de perros. Y así, durante el momento de la hora de juego libre en sectores, los que elijan este sector tendrán la opción de resolver el desafío, el cual los puede llevar a plantearse otras preguntas. Estas inquietudes las podrán compartir al desarrollar las actividades del proyecto. Por ello te recomendamos estar atenta a lo que surja de los niños durante el desarrollo del desafío.



- Después de revisar los desafíos, podemos identificar alguno de ellos que consideremos que puede despertar algún tipo de interés y propiciar un nuevo proyecto; es recomendable seguir las orientaciones que se plantean en la Guía de Proyectos de Aprendizaje.

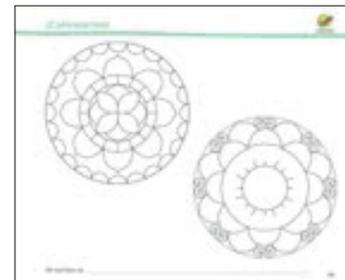
Por ejemplo, si durante el juego de los niños ellos manifiestan interés por el fútbol, podemos colocar el desafío del rompecabezas sobre fútbol en el sector de actividades gráficas. A lo largo de la semana vamos observando si al resolver el desafío, se generan conversaciones entre los niños alrededor del tema. Es a partir de aquí que podría surgir un proyecto relacionado al fútbol.



**Recuerda:** Los desafíos pueden ser utilizados como detonante o complemento de las actividades de un proyecto siempre y cuando contribuyan con el propósito del mismo.

## 2. En momentos oportunos de la jornada diaria en los que el uso del material resulte pertinente para favorecer la predisposición al aprendizaje.

Esto puede ocurrir, por ejemplo, luego de una actividad de mucho movimiento, como el recreo, en la cual los niños terminan muy agitados como para continuar con la siguiente actividad. En casos como este, en el que aún no han llegado a un estado de calma que les permita prestar atención, se les puede proponer que pinten un mandala, lo que puede favorecer a que retomen la calma. Esto no quiere decir que todo el tiempo usemos las mandalas con este propósito.



### 3. Promoviendo el uso del material durante la semana.

Otra forma de utilizar los desafíos es planteando a los niños “el reto de la semana” en función de las necesidades que hemos identificado mediante la observación de lo que pueden hacer los niños o por inquietud de alguno de ellos por realizar determinado desafío. Para ello, puedes realizar lo siguiente:

- a) Plantea el reto a los niños. Por ejemplo, “Tenemos un reto: aquí pasa algo... El tiburón se quiere comer a los peces que se han escondido entre los corales. Pobre tiburón, no los puede ver y se quedará con hambre. Y tú, ¿los puedes ver?”. Después de esto puedes pedir a los niños que anticipen cuál será el reto.



- b) Explícales en qué consiste el desafío. Por ejemplo, “Tenemos que encontrar los peces escondidos. Cada vez que encuentren un pez, lo encierran en un círculo o colorean uno de los peces del recuadro inferior hasta completar la cantidad que se indica”.
- c) Dile a los niños que el desafío lo podrán resolver en el transcurso de la semana, ya sea en el momento del ingreso, mientras llegan todos los compañeros o al término de la jornada, cuando esperan que los recojan.
- d) Acompaña a los niños en el desarrollo del desafío porque pueden surgir dificultades, algunas preguntas o comentarios de ellos que se necesitan atender.
- e) El día viernes puedes aprovechar el momento de la asamblea de la mañana para que los niños comenten cómo les fue con el reto de la semana. De esta manera haces un seguimiento sobre las posibilidades o limitaciones de algunos niños. Si identificas que hay niños que no lo desarrollaron, luego de la asamblea o en algún otro momento puedes conversar con cada uno por separado para saber qué sucedió. Lo importante es que los niños se sientan motivados en lograr el reto y no angustiados por no haberlo logrado. Otra posibilidad es que después de que cada niño resuelve el desafío puedas conversar con él o ellos, si has trabajado en grupos pequeños. Recuerda que esto dependerá de cómo hayas previsto el uso de los desafíos.

#### Nota 1

¿Qué pasa si los niños me piden llevarse el origami o quieren ponerle una cinta al mandala para colgarla y llevarla a casa? ¡Genial! Si los niños quieren darle un uso al material o mostrárselo a su familia, ¡adelante! Démosle esa posibilidad. Es un indicador de que el material fue motivador para los niños.

### Nota 2

Hay desafíos que despertarán el interés de los niños por querer saber algo más sobre el contexto en que está planteado el reto. En ese sentido, es importante que podamos aprovechar lo que comentan los niños para tomar nota o hacer alguna pregunta. Por ejemplo, si están resolviendo el rompecabezas de un partido de fútbol y los niños se ponen a conversar sobre las camisetas de los jugadores o el arquero, esta es una oportunidad para dialogar y explorar qué tan interesados están, pudiendo surgir algún proyecto a partir de este interés.

### Nota 3

Es importante que hagamos un uso dosificado de los desafíos, así como que combinemos las formas de uso. Por ejemplo, si esta semana preveo el uso de un desafío en el marco de un proyecto o unidad, ya no lo uso como reto de la semana. Con esto evitamos saturar a los niños.

### Nota 4

Solo quien está a cargo del grupo de niños puede determinar las mejores oportunidades de uso del material.

## 2.2 ¿Cómo y cuándo usar los Recursos?

El kit de material impreso contiene un conjunto de recursos que son materiales con los cuales los niños pueden crear, transformar, embellecer y utilizar en diversas actividades y juegos en función a sus necesidades e intereses. En este grupo hemos incluido:

- **Antifaces y máscaras.** Los niños representan sus propias historias, improvisan conversaciones, movimientos, vestuarios y situaciones. Es en estas representaciones que puedan usar recursos como las máscaras o antifaces, que le añaden fuerza o sentido a su acción. Los antifaces vienen en blanco y negro con la finalidad de que sean los mismos niños quienes los puedan pintar y decorar. Algunos tienen formas marcadas para dar idea a los niños de cómo embellecerlos y otros vienen en blanco, sin diseño, para darles la posibilidad de poner en juego su creatividad.

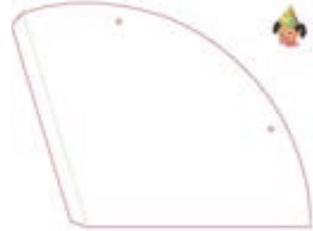


- **Títeres.** Mediante los títeres, los niños pueden crear o representar historias propias de su experiencia, poniendo en juego el lenguaje dramático. Por esta razón se incluyen una diversidad de títeres: unos vienen con orificios en la parte inferior para que los niños puedan introducir sus dedos y otros para pegarles un palito y así poder jugar con ellos. Este recurso lo podrían utilizar en el marco de un proyecto o en el sector de dramatización junto con el teatrín.



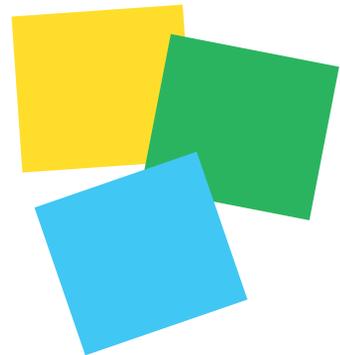
Nota: Los títeres, los antifaces y las máscaras podrían utilizarse en los talleres, en algún proyecto o también se puede poner a disposición en el sector de dramatización.

- **Set de cumpleaños: gorro y tarjeta.** El cumpleaños es una de las celebraciones que contribuye a reforzar la identidad de cada niño. Se sabe que no en todos los lugares se celebra el cumpleaños o posiblemente no de la forma cómo se acostumbra en contextos urbanos. Con este recurso buscamos que el niño que cumple años reciba algo especial hecho por sus compañeros. Por esta razón, contiene un gorro para ser decorado por los niños del aula y una tarjeta en la que dibujarán o le expresarán algo por escrito al niño que cumple años.

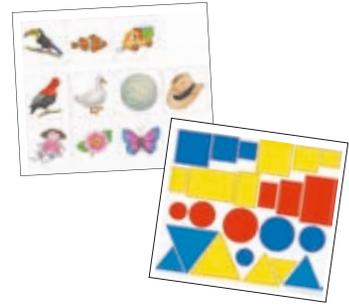


Nota: quizá el día anterior te organices con los niños para decorar el gorro y la tarjeta del kit de material del niño cuyo cumpleaños van a celebrar.

- **Cartulinas y hojas de colores.** Las cartulinas y hojas de colores son un recurso del cual se valen los niños para transformar y crear. Algunas de ellas estarán marcadas, lo que les dará a los niños la posibilidad de cortarlas y contar con hojas de diferentes tamaños. Este material puede ser utilizado en los talleres. Por ejemplo, si están en el taller de actividades gráfico plásticas, ponemos a disposición de los niños como uno de los recursos a utilizar las cartulinas y hojas de colores. Con esto los niños pueden echar a volar su imaginación para realizar sus creaciones. También puede ser utilizada por los niños en alguna actividad prevista en el marco de un proyecto.



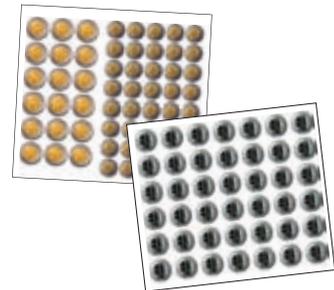
- **Figuras geométricas y otras formas.** Los niños actúan sobre los objetos de su entorno y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Uno de esos objetos son las figuras geométricas, que se convierten, además, en un recurso para crear. Se incluyen, igualmente, otras formas como una posibilidad de jugar con una mayor diversidad de objetos. Con este material los niños pueden hacer secuencias, crear un paisaje, entre otras cosas. Puede estar a disposición en un taller, si es que está vinculado con actividades gráficas en las que van a crear o en el sector de juegos tranquilos.



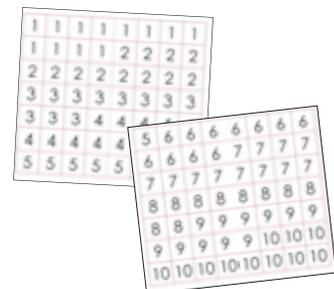
- **Letras móviles.** Son un recurso que acerca a los niños al mundo escrito, el cual les interesa conocer porque forma parte de su contexto, en su mayoría urbano. Este recurso puede utilizarse, por ejemplo, para que los niños construyan su nombre y lo peguen en una tarjeta para su mamá; lo podemos poner a disposición en el sector de actividades gráfico plásticas o utilizar en algún proyecto, como por ejemplo la peluquería, en el cual las usan para formar los nombres de los servicios que ofrecen o los productos que venden.



- **Monedas.** Invitan a los niños a iniciarse en el proceso de compra y venta. Este material puede utilizarse en el marco de un proyecto sobre la tienda, el mercado, la feria, el cine o algún otro en el cual se compre y venda. Para evitar que las monedas se pierdan, pueden guardarlas en uno de los sobres que están en este cuadernillo.

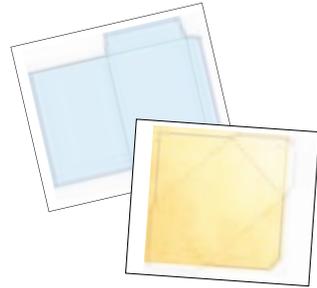


- **Números móviles del 1 al 10.** Los niños utilizan el conteo de forma espontánea en las diversas situaciones cotidianas. En algún momento descubren que los números están por todas partes y empiezan a preguntar por aquellos que no conocen e intentan establecer relación entre el número y la cantidad. En ese sentido, los números móviles tienen muchas posibilidades de uso. Si están en un proyecto sobre carros y quieren ponerle número de placa a cada uno; si están haciendo una receta, les sirve para colocar la



cantidad o para poner los precios en los productos que se venden en la tienda; o para poner la fecha en la invitación para los padres de familia, etc.

- **Sobres.** La utilidad de este recurso es variada. Sirve para guardar las letras o números móviles, o la notita que los niños le quieren entregar a su mamá. Además, los podemos utilizar en un proyecto que tenga una presentación para la cual elaboramos invitaciones que se entregan dentro de un sobre.



- **Tarjetas de elementos extraños.** La curiosidad de los niños los moviliza a conocer lo que está a su alrededor y a querer saber más sobre aquellos objetos, animales, personas que existen pero que no están necesariamente en su entorno. El propósito de poner a disposición de los niños tarjetas con elementos raros o desconocidos es contribuir al deseo de descubrir los elementos que lo rodean, así como el de conocer otros. Por ejemplo, cuando los niños observen la tarjeta del colibrí (material de 4 años) y la docente lea la información que está detrás puede detonar en los niños el interés por buscar más información en enciclopedias, revistas, preguntando a sus familias, etc., y así, saber más sobre el colibrí. Estas tarjetas las podemos ubicar en el sector de ciencias, en el cual ponen en juego su competencia de indagación. En el caso de 5 años, el propósito es que al ver las tarjetas con animales conocidos y desconocidos, los niños se interesen por obtener información sobre ese animal.



**Nota.** Es necesario dosificar el uso de los recursos, de modo que los niños puedan utilizarlos en diferentes momentos y días. Por ello, no se recomienda proporcionar todo al mismo tiempo. Por ejemplo, si van a crear un collage, es recomendable darles pedazos de hojas de colores y no toda la hoja completa.

## 2.3 ¿Cómo y cuándo podemos usar los Juegos de mesa?

Los juegos de mesa forman parte del kit de material impreso y les dan a los niños la oportunidad de interactuar con otros, escuchar, discutir, respetar algunas reglas de juego, aprender de otros.

### Posibilidades de uso de los juegos de mesa

#### a) En el momento del juego libre en los sectores

En “La hora del juego libre en los sectores”, específicamente en el sector de los juegos tranquilos, encontramos juegos de mesa que implican atención, concentración, silencio y que contribuyen al desarrollo del pensamiento, la comunicación, la convivencia, entre otros. Es en este espacio que podemos poner los juegos a disposición de los niños para que según su elección puedan utilizarlos y resolverlos.

Los juegos tienen reglas que los niños irán aprendiendo a seguir progresivamente. Cuando empiezan a usarlos es importante que, en un primer momento, la docente los acompañe con la finalidad de ayudarlos a comprender cómo se juega cada uno. Así, por ejemplo, el juego de recorridos requiere que los niños sepan que cuando un niño tira el dado y este cae en la cara del león pierde un turno, etc. Será la docente quien explique las reglas a los niños.



#### b) En el marco de un proyecto o unidad de aprendizaje

De la misma forma que con los desafíos, en el momento que estamos planificando las actividades con los niños, enmarcadas en un proyecto o unidad de aprendizaje, revisamos los juegos de mesa, con la finalidad de identificar si alguno de ellos contribuye con el propósito de la unidad didáctica que se está desarrollando. Por ejemplo, si están en el proyecto de elaboración de un huerto y nos interesa que los niños conozcan otros alimentos, además de los sembrados en el huerto, podremos presentar a los niños el juego de memoria que contiene imágenes de algunos alimentos, convirtiéndose esta en una oportunidad para colocarlo en el sector de juegos tranquilos. Es importante estar atentas a las inquietudes que podrían surgir de los niños: ¿cómo



es la pitahaya?, ¿podemos sembrar mango? Estas interrogantes pueden despertar el interés por saber qué más podemos sembrar, cómo crecen, cuánto demoran para crecer, etc. e incluir otras actividades en el marco del proyecto.

c) En el momento del recreo

Quizá algún niño o algunos niños en el momento del recreo pidan utilizar los juegos de mesa. Solo en este caso podemos facilitarles una mesita fuera del aula para que puedan divertirse con el juego que elijan. Pero esto será posible solo si los niños lo solicitan. El recreo tiene su propósito en sí mismo y esta posibilidad no busca reemplazar el sentido de este momento.

## ¿Qué juegos contiene el kit de material impreso y cómo se juegan?

### Juego: Tangram

#### ¿Qué se necesita?

- 7 piezas: 5 triángulos de diferentes tamaños, un cuadrado y un paralelogramo
- Tarjetas con figuras para armar

Número de participantes

- Uno

#### ¿Cómo se juega?

- Invita al niño a elegir una tarjeta con la figura que desea armar.
- Explícale que tienen que sobreponer las piezas del tangram en el modelo elegido para intentar formarlos. Cada una de las 7 piezas tiene que coincidir con la parte correspondiente del modelo y tendrá que observar las características para decidir cuál necesita y cómo hay que colocarla.
- Una vez que terminan pueden elegir otra figura para armar o construir con las piezas una creación propia.

#### ¿Qué aprendizajes desarrollan los niños a través de este juego?

- En este juego los niños desarrollan su atención y concentración, favorece su creatividad por las múltiples posibilidades que ofrecen las combinaciones de las piezas, su orientación y estructuración espacial, composición y descomposición de figuras geométricas, realizar giros y desplazamientos de figuras geométricas simples en una figura compleja, que contribuye al desarrollo de la competencia de forma, movimiento y localización.

## Juego: Memoria

### ¿Qué se necesita?

- Parejas de cartas

### Número de participantes

- De 2 a 6 jugadores

### ¿Cómo se juega?

- Antes de empezar el juego, explica a los niños que se mezclan todas las cartas y se colocan boca abajo sobre una base.
- Explícales que lo que tienen que hacer es encontrar parejas de cartas y que deben estar atentos y memorizar el lugar de cada carta que es descubierta para la siguiente oportunidad en que les toque.
- Empieza el juego con el primer jugador que da la vuelta a dos cartas, si son iguales se las llevas y sino las vuelve a voltear boca abajo en su mismo sitio. Luego, toca el turno del siguiente jugador quién hace lo mismo.
- El juego termina cuándo se han encontrado todas las parejas. Si desean los niños pueden contar las cartas que tienen para saber quién tiene más.

### ¿Qué aprendizajes desarrollan los niños a través de este juego?

- A través de este juego los niños movilizan su memoria, que es una función cognitiva básica para adquirir nuevos aprendizajes, así como la atención y la concentración.

## Juego: Dominó

### ¿Qué se necesita?

- 28 piezas rectangulares

### Número de participantes

- De 2 a 4 jugadores

### ¿Cómo se juega?

- Invita a los niños a mezclar y colocar las fichas de dominó boca abajo sobre la mesa.
- Explícales que cada uno de los jugadores necesita tomar siete fichas de dominó y el resto se debe quedar a un lado de la mesa.
- El juego comienza cuando uno de los dos jugadores coloca la primera ficha de dominó. El siguiente jugador deberá colocar una ficha que tenga relación con alguna de las partes de la primera ficha del dominó. Si el jugador no tiene fichas relacionadas, tomará alguna ficha de las que se quedaron al lado de la mesa; si no le toca una parecida, cede el turno. Entonces, tomará de aquellas que quedaron al lado de la mesa y sino le toca una parecida, cede el turno.
- El juego termina cuando uno de los jugadores coloca todas las fichas de dominó y se queda sin ninguna.

### ¿Qué aprendizajes desarrollan los niños a través de este juego?

- Promueve que los niños reconozcan imágenes idénticas o que se relacionan entre sí, mejorando su percepción visual al fijarse en las figuras de las fichas.

## Juego: Adivina qué es

### ¿Qué se necesita?

- Una vincha
- Tarjetas
- Un dado

### Número de participantes

- De dos a más niños

### ¿Cómo se juega?

- Explícales a los niños que antes de empezar el juego se debe elegir a un niño que será el primero en adivinar, a quien se le colocará la vincha alrededor de la cabeza con una tarjeta.
- El juego comienza cuando el niño que tiene la vincha hace preguntas que le permitan adivinar qué hay en la tarjeta. Los niños pueden ayudarlo dándole pistas pero sin decirle la respuesta.
- Si el niño no logra adivinar, cambiamos de tarjeta.

### ¿Qué aprendizajes desarrollan los niños a través de este juego?

- Contribuye al desarrollo de la oralidad permitiendo que los niños describan los objetos que observan para que el otro adivine.

## Juego: Cuadro de doble entrada

### ¿Qué se necesita?

- Un tablero
- Cantidad de fichas dependiendo de las combinaciones del cuadro.

### Número de participantes

- Uno

### ¿Cómo se juega?

- El niño escoge una ficha y la ubica en el tablero después de buscar el lugar que le corresponde. Así hasta completar el tablero.

### ¿Qué aprendizajes desarrollan los niños a través de este juego?

- Desarrolla la atención y la concentración. Es excelente para que el niño ejercite su pensamiento y descubra conexiones entre conceptos al establecer relaciones entre un elemento de la columna y otro de la fila.

## Juego: Recorridos

### ¿Qué se necesita?

- Un tablero
- Un dado de puntos y un dado de colores
- Fichas para cada jugador

### Número de participantes

- 2 o más

### ¿Cómo se juega?

- Invita a los niños a organizarse en parejas o grupos de 4 o 5 personas.
- Diles que cada uno debe elegir una ficha que lo represente.
- Diles que deben elegir un dado (de puntos o de colores).
  - a) Si eligen el dado de puntos avanzan celdas de acuerdo a la cantidad que marca el dado. Y, por ejemplo, si a un niño solo le faltan dos casilleros para llegar a la meta, cuando le toque tirar el dado este debe marcar 2. Si al tirar el dado le sale 6, no puede avanzar. Tiene que esperar hasta que le salga el número exacto para llegar a la meta.
  - b) Si eligen el dado de colores, este tiene en un lado un animal y en el otro un niño o niña. Cuando caen en la cara del animal pierden un turno y cuando caen en la cara del niño o niña no avanzan pero los otros niños eligen qué debe hacer. Por ejemplo, una mueca, saltar en un pie, etc.
- Explícales que, por turnos, cada uno debe lanzar el dado y avanzar su ficha la cantidad de espacios o casilleros que este indique.
- Antes de comenzar el juego, recuérdales las reglas en función al dado elegido.
- El juego termina cuando uno de los jugadores llega primero a la meta.

### ¿Qué aprendizajes desarrollan los niños a través de este juego?

- En este juego los niños usan el conteo y establecen la correspondencia entre la cantidad de puntos que marca el dado y la cantidad de casillas que debe avanzar o retroceder cada jugador en el tablero. También tienen la posibilidad de interactuar con otros niños, de seguir un conjunto de reglas establecidas y divertirse, sabiendo que hay un ganador.

## Juego: El gato y el ratón

### ¿Qué se necesita?

- Un tablero
- Un dado
- Fichas para cada jugador
- Quesitos

### Número de participantes

- 2 o más

### ¿Cómo se juega?

- Invita a los niños a organizarse en parejas o grupos de 4 o 5 personas.
- Diles que cada uno debe elegir una ficha del ratón que más les guste.
- Explícales que por turnos cada uno debe lanzar el dado y avanzar su ficha la cantidad de espacios o casilleros que este indique.
- Explícales que cuando lleguen hasta donde están los quesitos tiene que coger uno de ellos y que cuando les vuelva a tocar su turno, si avanzan y caen en la casilla donde está el gato, deben retroceder cinco espacios y dejar el quesito. Una vez que logró pasar y llegar al inicio, deja el quesito y va por el segundo quesito.
- El juego termina cuando uno de los jugadores logra conseguir primero los tres quesitos.

### ¿Qué aprendizajes desarrollan los niños a través de este juego?

- En este juego los niños usan el conteo espontáneo y establecen la correspondencia entre los puntos que marca el dado y la cantidad de casillas que debe avanzar o retroceder cada jugador en el tablero. También tienen la posibilidad de interactuar con otros niños, de seguir un conjunto de reglas establecidas y divertirse, sabiendo que hay un ganador.

## Juego: Los peces y el tiburón

### ¿Qué se necesita?

- Un tablero
- Un dado de color
- Fichas de peces
- Rompecabezas con la parte de la cara del tiburón

### Número de participantes

- 2 o más

### ¿Cómo se juega?

- Invita a los niños a organizarse en parejas o grupos de 4 o 5 personas.
- Diles que por turnos cada uno debe lanzar el dado de colores. Si le cae en algún color específico debe coger un pez de ese color y colocarlo encima del tablero donde haya un pez igual. Pero, si el dado cae en el lado que tiene la cara del tiburón, debe colocar una de las piezas del rompecabezas de tiburón.
- Explícales que la idea del juego es que logren colocar todos los peces de colores antes de armar el rompecabezas del tiburón que se come a todos los peces.
- El juego termina cuando todos los participantes logran poner todos los peces o completaron el rompecabezas del tiburón.

### ¿Qué aprendizajes desarrollan los niños a través de este juego?

- En este juego los niños usan el conteo espontáneo y establecen la correspondencia entre el color del dado y los peces. También tienen la posibilidad de interactuar con otros niños y trabajar en equipo para evitar que el tiburón se coma a los peces.

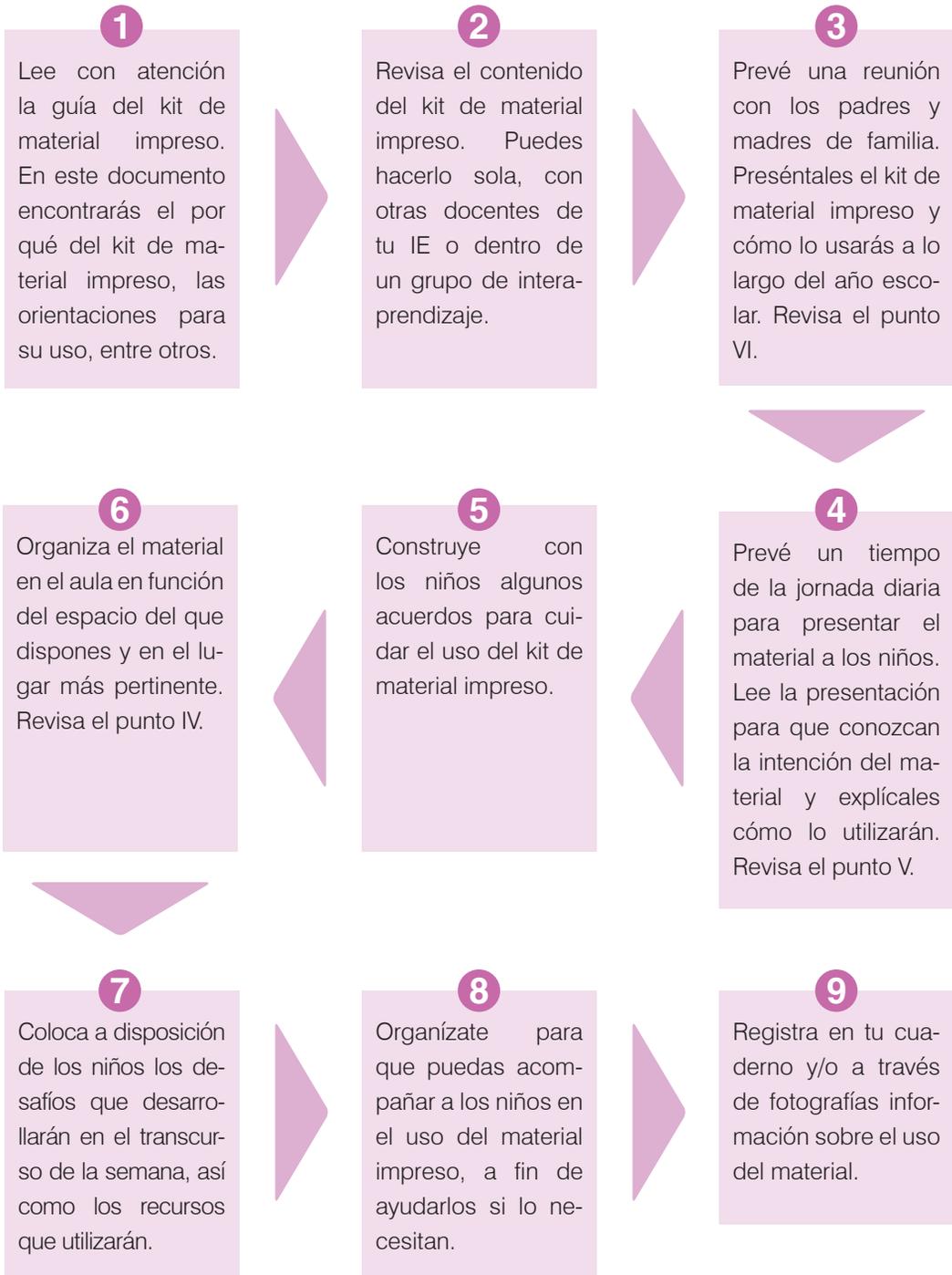
## 2.4 Recomendaciones: cuando sí y cuando no es pertinente usar el kit de material impreso

| Sí es pertinente cuando lo usamos...                                                                                                                                                                                                       | No es pertinente cuando lo usamos...                                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Durante el momento de la hora del juego libre en los sectores (colocándolas en el sector de actividades gráficas). También puedes poner a disposición de los niños las máscaras, títeres o antifaces en el sector para el juego simbólico. | Todos los días como actividades secuenciadas que deben ser resueltas en un tiempo corto.                                                                     |
| Para plantear como un reto a resolver en el transcurso de la semana, de manera que motive a los niños a realizarlo.                                                                                                                        | Como una ficha para evaluar si los niños lograron el desempeño previsto para la actividad del proyecto o unidad de aprendizaje.                              |
| En los talleres, específicamente los recursos que brindan la posibilidad de crear.                                                                                                                                                         | Como una actividad de relleno o improvisada cuando no planificamos el desarrollo de las actividades previstas dentro de un proyecto o unidad de aprendizaje. |

Tanto los Desafíos como los Recursos y los Juegos de mesa nos pueden servir como evidencias sobre los avances de los niños en relación con el logro de los desempeños previstos en el proyecto o unidad de aprendizaje, pero no determinan el logro de una competencia ni son utilizados para evaluar a los niños.

### III. ¿Qué hacer cuando el kit de material impreso llegue a tu escuela?

Te damos algunas orientaciones que puedes seguir cuando recibas el material.



## IV. ¿Dónde ubicar el material impreso?

Sabemos que no todas las instituciones educativas de Educación Inicial y PRONOEI tienen las mismas condiciones de infraestructura y mobiliario. Por esta razón, el lugar donde se colocarán los materiales estará en función de la disponibilidad de espacio dentro del aula. A continuación, te damos algunas sugerencias para ubicar en el aula el material impreso:

- Todo el kit completo puede estar ubicado en el lugar donde se guardaban cada año los cuadernos de trabajo *Aprendemos jugando*. Cuando sea el momento de usarlo, los niños lo sacarán y, al final, lo guardarán en el mismo lugar.
- Los Desafíos pueden estar ubicados en algún lugar del aula que sea de fácil acceso para los niños, mas no en algún sector de la hora de juego libre en los sectores.
- Los Recursos pueden ubicarse cerca del material con el que trabaja la docente o también en el mismo lugar que los Desafíos. Recuerda que los recursos son un material para uso de los niños.
- Los Juegos de mesa los podemos ubicar en el sector de los juegos tranquilos.

## V. ¿Cómo presentar el material a los niños?

Al inicio del año escolar, después del período de adaptación, prevé un momento para presentar a los niños, con mucho entusiasmo, el kit de material impreso. Es importante que planifiques la forma cómo será presentado, de tal manera que sea algo muy especial para los niños y para ti, y puedas, de esta manera, generar el interés por usarlo.

Que los niños se familiaricen con el material que van a utilizar ayuda a involucrarlos en el proceso de aprendizaje. Por ello, es importante ofrecerles la posibilidad de explorar el kit de material impreso que utilizarán a lo largo del año escolar.

Compartimos algunas recomendaciones para esta presentación:

- Convoca a los niños a una asamblea.
- Lee en voz alta la presentación que viene en el material.
- Invita a volver a los niños a su lugar, entrégales su kit de material impreso y dales un tiempo para que hojeen el contenido del kit. Es importante que en ese momento les digas que les anticiparás cuando vaya a terminar el tiempo para hojear el material.

- Explícales en qué consisten los desafíos, los recursos y los juegos de mesa, y cómo trabajarán con este material a lo largo del año escolar, es decir, en qué momento los podrán usar.
- Ayúdalos a pensar en cómo cuidarán su material, sobre todo los juegos de mesa.
- Puedes establecer, con los niños, algunos acuerdos para el uso y cuidado del material.

## VI. Participación de los padres y de las madres de familia en el uso del kit del material impreso

Los padres y las madres de familia son piezas clave en la educación de sus hijos, y la escuela tiene la misión de involucrarlos en el proceso de enseñanza aprendizaje. En ese sentido, cuando se organice la primera reunión con los padres y madres de familia, recuerda:

- El objetivo es que conozcan el kit de material impreso. Preséntales el contenido, coméntales cuál es su propósito a nivel pedagógico y de aprendizajes, y cómo lo usarán sus hijos en las actividades diarias a lo largo del año escolar.
- Incluir un momento para que tengan contacto con el kit de material impreso que recibirán sus hijos. De esta manera conocerán su contenido.
- Generar un espacio de diálogo para que los padres y madres de familia planteen sus dudas o inquietudes en torno al material.

Es recomendable que esta reunión la realices antes de la presentación del material a los niños, de tal manera que los padres sepan de las actividades que empezarán a desarrollarse en la escuela.

## VII. ANEXOS

### 7.1 Momentos o actividades de la jornada diaria

| Momento o actividad de la jornada diaria <sup>3</sup>                | Intención pedagógica                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hora de juego libre en los sectores                                  | Promueve el juego espontáneo a través de espacios que se organizan previamente y que se van modificando para plantear nuevos retos orientados al desarrollo del pensamiento simbólico, el pensamiento lógico matemático, la comunicación oral, la expresión con otros lenguajes y el desarrollo socioemocional.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Permanentes o rutinas                                                | De organización: promueve la organización de los niños para el desarrollo del día. Por ejemplo, la asamblea para abordar un tema de interés y contarles lo que se hará durante el día.<br>Refrigerio, lonchera o alimentación: promueve el desarrollo de hábitos y capacidades vinculadas a la alimentación e higiene para el progresivo desarrollo personal y la conquista de la autonomía, la socialización, el cuidado entre pares, etc. No se contemplan actividades de aseo porque estas se realizan en función de las necesidades de cada niño. No hay un horario para que todos vayan al baño o realicen una actividad de aseo específica. El lavado de manos antes de comer los alimentos forma parte del momento de la lonchera. |
| Juego libre en el patio o recreo                                     | Promueve el juego libre a través de movimientos gruesos y otros más tranquilos que se pueden realizar en espacios abiertos (por ejemplo, juego con agua y arena).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Desarrollo de la unidad didáctica (unidad o proyecto de aprendizaje) | Promueve el desarrollo de las competencias y capacidades que se han seleccionado para trabajar en el proyecto o unidad de aprendizaje.<br>Se desarrolla lo planificado haciendo ajustes a partir de lo que va surgiendo en el trabajo con los niños.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Talleres                                                             | Promueve la libre expresión a través del movimiento y la acción, de diversos lenguajes: dramático, danza, musical y gráfico plástico, que pueden desarrollarse de manera separada o integrada.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

Recuerda que a lo largo de la jornada diaria también hay momentos de tránsito, como el ingreso de los niños, después del recreo, entre una actividad y otra, y la salida.

## 7.2 ¿Te animas a crear nuevos juegos o a describir tu experiencia?

Después de utilizar el material con los niños, ¿te animas a crear tus propios juegos, recursos o desafíos?

**Recuerda:** el objetivo de este material es contribuir al desarrollo de competencias; no debe ser utilizado en exceso y no debe reemplazar a las experiencias directas que permiten que se generen aprendizajes en los niños.



### 7.3 Ficha de evaluación del uso del material

Esta ficha se recogerá a través de los especialistas o asistentes técnicos. Coloca algún ejemplo de cómo lo usaste; incluye evidencias (fotos, registros).

| Desafío<br>Recurso<br>Juego | ¿Lo has utilizado? |    | Si la respuesta es "sí"        |  | ¿Les gustó a los niños? |    | Si la respuesta es "sí" |  | ¿Le harías alguna variante? |    | Si la respuesta es "sí"            |  |
|-----------------------------|--------------------|----|--------------------------------|--|-------------------------|----|-------------------------|--|-----------------------------|----|------------------------------------|--|
|                             | Sí                 | No | ¿En qué momento lo utilizaste? |  | Sí                      | No | ¿Cómo te diste cuenta?  |  | Sí                          | No | ¿Cuál sería la variante? ¿Por qué? |  |
| 1. "Las Máscaras"           |                    |    |                                |  |                         |    |                         |  |                             |    |                                    |  |
| 2.                          |                    |    |                                |  |                         |    |                         |  |                             |    |                                    |  |
| 3.                          |                    |    |                                |  |                         |    |                         |  |                             |    |                                    |  |
| 4.                          |                    |    |                                |  |                         |    |                         |  |                             |    |                                    |  |
| 5.                          |                    |    |                                |  |                         |    |                         |  |                             |    |                                    |  |
| 6.                          |                    |    |                                |  |                         |    |                         |  |                             |    |                                    |  |
| 7.                          |                    |    |                                |  |                         |    |                         |  |                             |    |                                    |  |
| 8.                          |                    |    |                                |  |                         |    |                         |  |                             |    |                                    |  |
| 9.                          |                    |    |                                |  |                         |    |                         |  |                             |    |                                    |  |
| 10.                         |                    |    |                                |  |                         |    |                         |  |                             |    |                                    |  |
| 11.                         |                    |    |                                |  |                         |    |                         |  |                             |    |                                    |  |
| 12.                         |                    |    |                                |  |                         |    |                         |  |                             |    |                                    |  |



## VIII. Referencias Bibliográficas

- Armijo, P. y Jorquera, M. (2015). *Mi libro Juego y Aprendo. Texto del Párvulo. Segundo Nivel de Transición*. Santiago de Chile: Ediciones Cal y Canto.
- Carvajal et. al. (2015). *Guía didáctica de la educadora. Primer Nivel de Transición*. Santiago de Chile: Editorial San Marcos.
- Carvajal et. al. (2015b). *Texto del Párvulo. Primer Nivel de Transición*. Santiago de Chile: Editorial San Marcos.
- Fariña, Fabiola (2015). *Guía didáctica de la educadora. Mi libro Juego y Aprendo. Segundo nivel de Transición*. Santiago de Chile: Ediciones Cal y Canto.
- Ferreiro, E. (2000). *Leer y escribir en un mundo cambiante*. Ciudad de México: XXVI Congreso de la Unión Internacional de Editores, 1-3 de mayo. Recuperado de [www.oei.es/historico/fomentolectura/leer\\_escribir\\_mundo\\_cambiante\\_ferreiro.pdf](http://www.oei.es/historico/fomentolectura/leer_escribir_mundo_cambiante_ferreiro.pdf)
- Gimeno, J. (1991). Los materiales y la enseñanza. *Cuadernos de Pedagogía* (194), 10-15.
- Ministerio de Educación. (s. f.). *Marco de Buen Desempeño Docente*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf>
- Ministerio de Educación. (2011). *Orientaciones para el uso de los materiales educativos de comunicación y matemática*.
- Ministerio de Educación. (2015). *Cartilla para el uso de las Unidades y proyectos de aprendizaje II Ciclo*. PERÚ.
- Ministerio de Educación. (2016a). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. PERÚ.
- Ministerio de Educación. (2016b). *Educación Básica Regular, Programa Curricular de Educación Inicial*. PERÚ.
- Secretaría de Educación Pública (2014a). *Educación Preescolar. Libro de la Educadora*. SEP: Ciudad de México. Recuperado de [http://siplandi.seducoahuila.gob.mx/SIPLANDI\\_NIVELES\\_2015/LIBROS/PRESS\\_LIBRO\\_EDUCADORA.pdf](http://siplandi.seducoahuila.gob.mx/SIPLANDI_NIVELES_2015/LIBROS/PRESS_LIBRO_EDUCADORA.pdf)
- Secretaría de Educación Pública (2014b). *Mi álbum preescolar. Primer grado*. SEP: Ciudad de México. Recuperado de <https://serviciosaesev.files.wordpress.com/2015/11/prees-mialbum-1-baja.pdf>

- Secretaría de Educación Pública (2014c). *Mi álbum preescolar. Segundo grado*. SEP: Ciudad de México. Recuperado de <https://serviciosaesev.files.wordpress.com/2015/11/prees-mialbum-2-baja.pdf>
- Secretaría de Educación Pública (2014d). *Mi álbum preescolar. Tercer grado*. SEP: Ciudad de México. Recuperado de <https://serviciosaesev.files.wordpress.com/2015/11/prees-mialbum-3-baja.pdf>