

UNIVERSIDAD GENERAL GERARDO BARRIOS
UNIDAD DE POSTGRADO Y EDUCACION CONTINUA



TEMA:

**“ABORDAJE DEL JUEGO EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE PARA NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION PARVULARIA DEL DISTRITO
13-13 EN EL DEPARTAMENTO DE MORAZAN”**

TRABAJO DE GRADO

**PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR AL TITULO DE:
MASTER EN ATENCION INTEGRAL DE LA PRIMERA INFANCIA**

AUTORA:

LICDA. NELY MENDEZ SANCHEZ

ASESORA:

DOCTORA: NORMA AZUCENA FLORES

SAN MIGUEL, CENTRO AMERICA 2017

AUTORIDADES ACADÉMICAS

ING. RAÚL RIVAS QUINTANILLA

RECTOR UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

LIC. SIRHAN RAÚL RIVAS FLORES

VICE-RECTOR UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

DRA. MARITZA RUIZ DE CAMPOS

DECANA DE LA FACULTAD DE POST GRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios Todopoderoso y a la Virgen María por su infinito amor y misericordia, por acompañarme y guiarme en los momentos de debilidad, brindándome una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad.

A mis queridos padres: María Paula Sánchez de Méndez, Félix Méndez Chicas; por su apoyo, amor, comprensión y paciencia, serán siempre el motivo más grande que me impulse a lograr mis metas. A ustedes los amo, admiro y respeto por haberme inculcado valores y amor por el estudio teniendo presente que es la fuente de la sabiduría y la mejor herencia que pueden dejar como hija.

A mis adorados hermanos por ser parte importante en mi vida y representar la unidad familiar: Irma, Alfredo, Alonso, Estela, Martín, Amanda, Cecilia y Arnoldo, todos de apellido Méndez Sánchez; agradezco su cariño y apoyo incondicional en mi vida académica y personal.

A mis sobrinas y sobrinos: Rolando, Estrella, Néstor, Dominick, Bryan, Ashley, Martín Jr., Oliver, por estar siempre a mi lado dándome momentos de alegría y felicidad.

A mi cuñada, comadre y amiga Edlin Aguilar de Méndez por la confianza depositada en mí, por su apoyo incondicional y su cariño hacia mi persona y mi familia.

A mis compañeros y amigos: William, Carlos, Flor, Doris, Jacqueline, Edith, Israel, Jorge (Tuy), Fredy (Garu), Nilson, Armando, Meris, Luis y Antonio Reyes; por su apoyo, empatía, amistad, afecto y cariño mostrado siempre.

A mi asesora Dra. Norma Azucena Flores por su cariño, consejos y valiosos aportes a este proceso.

Así también tengo el agrado de incluir de manera especial y en su memoria a quien en vida fue Ermin Leodan Argueta, quien me motivo y concientizó a continuar mis estudios universitarios, de no haber sido por sus consejos y apoyo quizás nunca me hubiera animado a seguir formándome académicamente, Gracias por el alojamiento, el apoyo y el cariño incondicional mostrado en su corazón, a pesar de las dificultades siempre confió y creyó en mi capacidad para alcanzar mis metas. Estoy segura que desde el cielo comparte y celebra este triunfo conmigo.

A todos ellos y con toda humildad, cariño y afecto que desde mi corazón pueda emanar, les dedico este triunfo.

Atte. Licda. Nely Méndez Sánchez.

INDICE

CONTENIDO	PÁG.
GENERALIDADES	
AGRADECIMIENTOS	
INTRODUCCION.....	i
CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACION	
1.1 Situación Problemática.....	1
1.2 Delimitación.....	6
1.2.1. Geográfica.....	6
1.2.2. Temporal.....	6
1.2.3. Teórica.....	6
1.2.4 Alcances.....	7
1.3 Enunciado.....	8
1.4. Justificación.....	9
1.5 Objetivos.....	11
1.5.1 Objetivo General.....	11
1.5.2 Objetivos Específicos.....	11
CAPITULO II: METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION	
2.1 Tipo de estudio.....	12
2.2 Método.....	13
2.3 Población y muestra.....	14
2.3.1 Población.....	14
2.3.2 Muestra.....	14
2.4 Técnicas e instrumentos.....	15
2.4.1. Técnicas.....	15
2.4.2. Instrumentos.....	16
2.5 Etapas de la investigación.....	17
2.6 Procedimiento de análisis e interpretación de resultados.....	20

CAP. III. MARCO Y FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Antecedentes Históricos.....	21
3.1.1 Origen y evolución del juego.....	21
3.1.2 Etimología de la palabra juego.....	24
3.1.3 Origen de algunos juegos y juguetes de la humanidad.....	24
3.1.4 Antecedentes de la Educación Inicial y Parvularia en El Salvador.....	26
3.1.4.1 Antecedentes de la Educación Parvularia.....	26
3.1.4.2 Historia de la Educación Inicial en El Salvador.....	27
3.1.4.3 Precursores que aportaron a la Educación Parvularia de El Salvador.....	28
3.2 Elementos Teóricos.....	31
3.2.1 Marco Legal de la Educación Parvularia.....	31
3.2.2 Fundamentación Legal de la Educación Parvularia en El Salvador.....	31
3.2.2.1 Declaración de los Derechos del Niño.....	32
3.2.2.2 Declaración Universal de los Derechos Humanos.....	32
3.2.2.3 Convención Sobre los Derechos del Niño.....	33
3.2.2.4 Declaración Mundial sobre Educación para Todos.....	33
3.2.2.5 Foro Mundial Sobre la Educación (Dakar 2000).....	33
3.2.2.6 Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.....	34
3.2.2.7 Constitución de la Republica de El Salvador.....	35
3.2.2.8 Ley General de Educación de El Salvador.....	36
3.2.2.9 Política Nacional de Educación y Desarrollo Integral para la Primera Infancia.....	37
3.2.2.10 Política de Educación Inclusiva.....	38
3.2.2.11 Ley de Protección Integral de la Niñez y la Adolescencia.....	38
3.2.3 Incidencia del juego en el aprendizaje.....	41
3.2.3.1 El valor del juego.....	41
3.2.3.2 Importancia del juego.....	43
3.2.4 El juego y el desarrollo en la Primera Infancia.....	45
3.2.4.1 Dimensiones del juego.....	48
3.2.4.2 Áreas del aprendizaje en el Currículo de Primera Infancia y Educación Pavularia.....	50
3.2.5 Condiciones pedagógicas y socioambientales del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	52
3.2.5.1 La dirección pedagógica de los juegos.....	53
3.2.5.2 Organización del ambiente y espacios educativos.....	54

3.2.5.3	Criterios Generales para la organización del aula.....	56
3.2.6	Condiciones socioambientales del juego en el proceso de Enseñanza Aprendizaje.....	57
3.2.6.1	Barreras para el aprendizaje y la participación.....	57
3.2.6.2	Algunas propuestas teóricas sobre el juego y educación.....	58
3.2.6.3	Teorías sobre el juego.....	61
3.2.6.4	Clasificaciones de los juegos.....	62
3.2.6.5	Características del juego.....	65
3.2.6.6	Tipos de juego.....	66
3.2.7	La neurociencia y su aporte al aprendizaje a través del juego.....	68
3.2.8	Planeación metodológica utilizando el juego como estrategia de Enseñanza Aprendizaje.....	72
3.2.8.1	Educación y juego.....	72
3.2.8.2	Rol mediador del personal docente.....	73
3.2.8.3	Rol mediador de la familia.....	74
3.2.9	Propuestas metodológicas globalizadas dentro de los fundamentos Curriculares de la Primera Infancia.....	75
3.2.9.1	Principio globalizador.....	75
3.2.9.2	Organización del tiempo.....	78
3.2.9.3	Espacios para Juegos Educativos.....	79
3.2.9.4	Criterios generales para la organización del aula.....	82
3.3	Definición y Operacionalización de términos básicos.....	84
3.4	Sistema de Hipótesis.....	84
CAPITULO IV: HALLAZGOS DE LA INVESTIGACION		
4.1.	Presentación y discusión de resultados.....	85
CAPITULO V: CONCLUSIONES RECOMENDACIONES Y PROPUESTA		
5.1	Conclusiones.....	106
5.2	Recomendaciones.....	108
5.3	Propuesta.....	109
GLOSARIO.....		122
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....		126
ANEXOS.....		129

INTRODUCCIÓN

El juego es una herramienta que en cada una de sus representaciones estimula los procesos de desarrollo en los niños y las niñas, en el área escolar establece una estrategia efectiva en la enseñanza aprendizaje.

Por ello se ha elaborado una investigación referida al juego educativo como estrategia de aprendizaje para niños y niñas de Educación Parvularia, la cual se encuentra constituida por cinco capítulos.

El primer capítulo enfoca elementos esenciales del planteamiento del problema, conformados por; situación problemática: en la que se precisa la naturaleza, dimensión, y rasgos del problema de investigación; delimitación: integrada por los alcances y las limitaciones de tipo geográfica, temporal y teórica; enunciado del problema: que se presenta mediante la conversión del tema en pregunta, la cual permite controlar el problema de investigación; en la justificación: se plantea el propósito definido mediante una descripción del porque y para que de la investigación, expresando dentro de ellos la importancia, relevancia, viabilidad, beneficios y aprendizaje; y los objetivos: uno general y tres específicos que describen la finalidad, límites y efectos de la investigación.

En el segundo capítulo, se da a conocer el apartado de la metodología de la investigación, en él se presenta el tipo de estudio, el método científico que es el inductivo, ya que se parte de lo particular a lo general; la población: que consta de todos los centros educativos públicos correspondientes al distrito educativo 13-13 del departamento de Morazán; y la muestra que se toma en consideración, corresponde a trece centros educativos seleccionados mediante un muestreo por conveniencia, las técnicas e instrumentos de recolección de datos: las cuales permitieron recabar información real de la situación investigada; Además se muestra el procedimiento que se siguió en cada uno de las etapas de la investigación, así como la descripción metodológica desarrollada en el proceso para el análisis e interpretación de resultados.

En el tercer capítulo se realiza el planteamiento de las bases teóricas que sustentan el proceso de la investigación, incluyendo los antecedentes históricos tanto internacionales como nacionales referidos al juego en la Educación Parvularia, también se

incluye todo aquel referencial teórico que sustenta la investigación, la definición y operacionalización de términos básicos definidos por el investigador y por último el sistema de hipótesis.

Consecutivamente en el capítulo cuatro se presentan los resultados y hallazgos en la investigación donde se realiza un análisis e interpretación de los datos obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos.

En el capítulo cinco, se detallan las conclusiones y recomendaciones del estudio, posteriormente se presenta una propuesta diseñada para fortalecer las estrategias metodológicas que plantea el Ministerio de Educación referidas al juego educativo, para finalizar se presentan los anexos complementarios.

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

1.1. Situación problemática.

El juego es una herramienta de gran utilidad ya que constituye una integralidad humana en el desarrollo de los procesos educativos, familiares y sociales, por lo tanto, debería adoptarse como experiencias culturales en los procesos educativos ya que consiste en la participación activa en actividades físicas, mentales y placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional.

En la historia educativa, se distinguen diferentes autores como: Federico Froebel, María Montessori, Ovidio Decroly, Pugmire-Stoy, Gimeno y Pérez, Karl Groos, Jean Piaget, Lev Semyónovich Vygotsky entre otros, los cuales dentro de sus aportes teóricos, han considerado el juego en la primera infancia como una estrategia útil que reanima a los maestros y maestras a realizar de manera más práctica, activa, participativa y lúdica, que permiten potencializar el logro de las áreas de aprendizaje, experiencia y desarrollo por medio de juegos con los niños y niñas.

Desde la perspectiva de algunas profesoras y profesores consideran el juego como una necesidad propia de cada niño y niña, que les permite expresarse, comunicarse y satisfacer sus necesidades de curiosidad e imaginación; además favorece una educación constructivista porque busca la participación y la cooperación, donde todos los niños y las niñas son ganadores en los juegos.

Desde la mirada de algunos profesores y profesoras consideran el juego como: “una acción sometida a reglas, de modo que pueden tener movimiento, entretenimiento y diversión”, “actividad que se usa en el aula para entretener a los niños, y así aprendan jugando”, “es un mecanismo de diversión y aprendizaje de las personas especialmente a los niños y niñas a quienes se les aplican reglas”, “es una necesidad propia de niños y niñas que les permite expresarse, comunicarse y satisfacer sus necesidades de curiosidad e imaginación”, “favorece una educación constructivista, porque se busca la participación, cooperación; donde todos los niños y las niñas son ganadores en los juegos”.

Por lo tanto, y de acuerdo al pensamiento de algunos maestros y maestras que actualmente laboran en Educación Parvularia, la expresión juego educativo implica una sola visión y está caracterizado por contener un método de planificación, se ejecuta mediante diversas actividades, se desarrolla en el aula o Centro Educativo, busca entretener y educar orientados por los temas planteados en el currículo, en donde el profesor o profesora tiene el deber ético y moral de desarrollar la autonomía en los niños y niñas para el desarrollo integral de la primera infancia.

En este sentido promover el juego educativo contribuye a una estrategia trascendental, puesto que mediante esto se suscita el proceso de enseñanza aprendizaje propiciando en el aula una experiencia que le permite desarrollar habilidades que trascienden al contexto y la vida social de los niños y niñas.

Por lo tanto, es importante que los profesores y profesoras consideren el juego educativo como una estrategia de gran utilidad y que sirve para cimentar las bases del desarrollo en los primeros años de vida. Además, permite al profesor o profesora facilitar los procesos de aprendizaje, y auxiliarse de ella como una herramienta metodológica que favorece y se adapta principalmente en Educación de Parvularia.

El uso de esta estrategia metodológica implica la obtención de diversos objetivos, alcanzar el desarrollo óptimo en cuanto a indicadores de logro, en las distintas áreas del desarrollo para los niños y niñas de la primera infancia.

Para la UNICEF, la Primera Infancia se define como: “la etapa del ciclo vital que transcurre desde el nacimiento hasta los 8 años de edad. Con el propósito de garantizar el pleno desarrollo de las niñas y los niños”¹. Para el Sistema Educativo Nacional de El Salvador en los fundamentos curriculares de la primera infancia la define como la etapa de vida que comprende desde la concepción hasta los seis años once meses de vida.

En esta etapa de vida se presentan una serie de características como: crecimiento, desarrollo, y maduración que requieren, por ser una de las etapas más vulnerables, una atención más integral y especializada que permita la construcción de una persona integral, que fomente la democracia, la equidad, la participación, que asuma el rol de un buen líder y el papel protagónico para generar cambios favorables junto a los demás

¹ Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia, (2013) San Salvador, El Salvador.

miembros de su comunidad, teniendo presente la pluriculturalidad de los pueblos autóctonos del país.

Hablar de esta concepción de la primera infancia implica hablar de un contexto de derechos que inicia a partir de convenios internacionales, principalmente la Convención sobre los Derechos del Niño, la cual sirve como sustento a la Política Nacional de Educación y Desarrollo Integral a la Primera Infancia creada en El Salvador.

Con el objeto de hacer prevalecer los derechos de la niñez salvadoreña. De igual manera se crea también El Modelo de Atención Integral a la Primera Infancia, que busca satisfacer las necesidades de formación y atención integral de la población infantil, su implementación está determinada por la estrategia intersectorial la cual tiene como propósito coordinar, integrar y participar entre los diversos actores, nacionales, internacionales, locales, de sector público, privado, organizaciones gubernamentales, no gubernamentales, involucrando como una necesidad palpable a la familia como actor principal para genera cambios favorables para los procesos, y a la sociedad civil con el objetivo de preparar a los niños y las niñas para la vida a partir de su concepción.

En el marco de los fundamentos del currículo de atención integral a la primera infancia, el Ministerio de Educación plantea el enfoque de derechos y desarrollo integral, el cual se logrará mediante la aplicación del modelo globalizador en el cual didáctica y pedagógicamente le permite a la docente integrar mediante cada uno de los ejes, experiencias y situaciones de aprendizaje para el desarrollo de las áreas de aprendizaje en los niños y niñas, de manera que se permita contextualizar esos contenidos a la realidad. Logrando un desarrollo integral que permita al niño y niña no solo vivir, sino que además pueda sobrevivir en práctica de valores y respeto hacia su propia persona, la sociedad y el medio natural.

Para ello, en los fundamentos curriculares de la primera infancia se plantean algunas sugerencias metodológicas como: Centros de interés, Rincones Lúdicos, Metodologías de Talleres, Proyectos Divertidos y Aulas Abiertas, dentro de las cuales se puede trabajar el juego como estrategia para el desarrollo de habilidades y competencias e integradora de aprendizajes.

Sin embargo cabe destacar la importancia del juego para el desarrollo integral, para lo cual se parte de la visión de que la edad de la infancia no puede concebirse sin juego, ya que jugar es la principal actividad que responde a las necesidades del niño y la niña de mirar, tocar, curiosar, experimentar, imaginar, saber, expresar, crear, soñar; es un impulso primario que nos empuja desde el nacimiento a descubrir, dominar, explorar y

amar el mundo que nos rodea, posibilitando un sano crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad y la sociabilidad.

Es una de las fuentes más importantes para el aprendizaje por lo que adquiere un valor educativo evidente ya que despierta la curiosidad (motor del aprendizaje), también proporciona alegría y satisfacción, además exterioriza sus miedos, angustias proporcionando de manera inconsciente sus preocupaciones más íntimas elaborando y manifestando sus emociones y sentimientos, recreándolos a través de los objetos, en ocasiones inventando nuevas historias, ensayando nuevos finales a situaciones que para ellos pudieron haber sido difíciles o repitiendo situaciones placenteras para ellos.

Es también un estimulante para la superación personal, a partir de la experimentación de éxito como base para su propia confianza. Jugando se aceptan retos que se superan con esfuerzos, ya que se somete a resultados del azar, se elaboran defensas a la frustración y se desarrolla la empatía, se aceptan normas y pautas de convivencia como: esperar el turno, ceder.

Por lo tanto, se desarrollan todas las áreas de aprendizaje necesarias para asegurar un crecimiento sano y equilibrado.

Algunos factores importantes que se deben considerar en el juego son: el tiempo de calidad para estimular las áreas del aprendizaje, los espacios acondicionados a cada lugar, para hacerlo de manera libre u orientada de manera que no se corra ningún riesgo o peligro, se necesita también compañeros de juego, finalizando como uno de los factores más importantes dentro del currículo y del juego es la necesidad que demanda al maestro y a la familia tener una actitud abierta, positiva que permita aceptar los juegos y compartirlos, interesando al niño en el proceso, creando así los espacios de confianza entre: alumnos y alumnas-padres y madres-maestros y maestras. Integrado a los agentes educativos dentro del proceso de desarrollo integral.

Para adaptar el juego educativo al contexto de la enseñanza aprendizaje se requiere integrar cada uno de los aspectos detallados, considerando que en la actualidad el juego educativo es desarrollado con poca frecuencia en las aulas, debido a que los maestros y maestras se encuentran con una serie de dificultades que obstaculizan el desarrollo óptimo de esta metodología tales como: salones en mal estado, juguetes inadecuados, material insuficiente, falta de recursos, desconocimiento para la reutilización y adecuación

de recursos necesarios para la elaboración de juguetes, desconocimiento teórico del tema, falta de motivación e interés por parte del maestro o maestra, escasa comunicación y apoyo entre maestros, maestras y padres, madres de familia, la falta de cultura de juego, indisciplina, falta de un modelo de planificación para juegos, tiempos para elaboración de recursos; situaciones que impiden hacer un uso adecuado de esta metodología tan favorecedora para los procesos de desarrollo integral.

Con el propósito de dar una respuesta a los objetivos planteados y las necesidades encontradas se plantea la investigación “El Juego educativo como estrategia de enseñanza aprendizaje para niños y niñas de Educación Parvularia en el distrito 13-13 en el departamento de Morazán ”, el cual permitirá analizar el abordaje que hacen los maestros y maestras de este nivel educativo, explorar las condiciones pedagógicas y sociambientales en que se desarrolla el juego así como también identificar los tipos de juego y su incidencia en el desarrollo de los niños y las niñas. Y con ello desarrollar una propuesta de fortalecimiento a las metodologías planteadas en los Fundamentos Curriculares de la Primera infancia.

1.2. Delimitación

1.2.1. Geográfica

La investigación se llevó a cabo en el distrito educativo 13-13 que corresponde a los municipios de Meanguera, Jocoaitique y El Rosario; todos pertenecientes al Departamento de Morazán.

1.2.2. Temporal

La investigación comenzó su curso a partir de marzo de 2016, realizando cada una de las etapas que requiere el proceso de investigación teórica, de campo finalizando con la presentación de resultados en noviembre del mismo año.

1.2.3. Teórica

La investigación conceptualmente se fundamentó en Los Fundamentos Curriculares de Primera Infancia en El Salvador, el Programa de Estudio, las Normativas Legales en Materia de Derechos Humanos nacionales e internacionales que protegen a los niños y niñas, y demás literatura impresa y en línea referida al juego en la educación infantil y primaria.

Citando como ejemplos los siguientes:

- Juego Educativo:
- Juego Educativo y condiciones pedagógicas:
- Juego Educativo y condiciones socioambientales.

1.2.4. Alcances

- Contribución teórica sobre las condiciones pedagógicas y socioambientales, la importancia del juego y su incidencia en los procesos de enseñanza aprendizaje de la primera infancia y su aportación al desarrollo integral.
- Proponer estrategias de fortalecimiento del aprendizaje a través del juego para incidir en la cualificación de la metodología globalizadora utilizada en el modelo educativo de la primera infancia.

1.3. Enunciado del problema.

¿Cómo se aborda el juego educativo en las estrategias de enseñanza aprendizaje aplicadas con las niñas y los niños de la Educación Parvularia?

1.4. Justificación

La investigación sobre “Abordaje del Juego Educativo como estrategia de enseñanza aprendizaje para niños y niñas de Educación Parvularia” se hace porque el juego constituye un elemento básico en la vida del niño y la niña, es una forma entretenida diferente y creativa que les ayuda a aprender y desarrollarse de manera integral día con día. A partir de estas concepciones se considera el juego como la etapa para la diversión y una herramienta educativa ya que es un derecho de cada niño y niña que se fomenta en la escuela y el hogar permitiendo a la familia compartir tiempo de calidad fomentando el desarrollo integral.

A partir de estas acepciones el Ministerio de Educación lanza en el 2013 el Programa de Educación y Desarrollo en el Nivel de Educación Parvularia, el cual integra dentro de sus componentes el juego como una propuesta metodológica divertida considerando su dimensión educativa y de entretenimiento.

Por lo tanto el propósito de la investigación es hacer un abordaje sobre el juego educativo como estrategia de aprendizaje, la cual permitirá ayudar al desarrollo integral de los niños y niñas, desde el punto de vista de los Fundamentos Curriculares que tiene como soporte la Política Nacional de Atención Integral a la Primera Infancia y el Modelo de Educación de la Primera Infancia, los cuales demandan la necesidad de la preparación y formación de los maestros y maestras para el abordaje oportuno de los nuevos enfoques educativos y la aplicación las nuevas metodologías para el proceso educativo; asimismo la creación de ambientes favorables, las condiciones pedagógicas y socio ambientales que facilitan el desarrollo para el aprendizaje, y por ultimo identificar los tipos de juego y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Lo que se pretende es potenciar, cultivar, facilitar, fortalecer y aprovechar todos los potenciales que el juego nos ofrece y así llevarlos a la práctica con los niños y niñas en una determinada dirección, que no es otra que el desarrollo integral del futuro ciudadano.

Por lo tanto, la elección de este tema está determinado por la importancia que se tiene de cambiar las prácticas tradicionales de enseñanza aprendizaje en este nivel educativo, sobre todo, porque es aquí donde se desarrolla el cerebro del niño y la niña cimentando las bases para el desarrollo de la persona justa solidaria y equitativa que el estado pretende formar, y que la sociedad salvadoreña demanda.

Al integrar el juego como estrategia para la enseñanza aprendizaje de manera eficaz se está promoviendo desde las aulas un desarrollo integral que favorece los procesos de formación personal y social. Se entiende, por tanto, que es durante la Educación Parvularia cuando mejor puede potenciarse este desarrollo, puesto que es en esta etapa cuando los niños y las niñas están más abiertos a desarrollar habilidades motrices, cognitivas, socio afectivas y Psicológicas.

Por lo consiguiente la escuela debe caracterizarse como el eje central que posibilite, potencialice y facilite el desarrollo de los niños y las niñas en todas sus dimensiones de la personalidad. Por eso el rectángulo juego- maestro- alumno- familia- es tan especial y de mayor repercusión positiva en Educación Parvularia. El niño o la niña tienden a sentirse seguro, desarrolla la autonomía, genera confianza, es más hábil en cuanto a relaciones sociales, expresa emociones y situaciones reales sean estas duras o agradables que haya marcado la conducta de estos niños y niñas, desarrolla el lenguaje que le permite expresar y descubrir su mundo.

Sin embargo, hay situaciones en las que la escuela y la familia actúan como obstáculos a estos procesos, el maestro o maestra debe generar conciencia de su práctica, mejorando y desarrollando de manera adecuada su labor educativa, integrando en estos procesos a la familia tal como lo plantea los Fundamentos Curriculares.

Es en ese sentido se propone esta investigación, la cual permitirá fortalecer la propuesta metodológica con la que ya se cuenta en los Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia, propiciando aprendizajes más significativos y propiciar buenas prácticas, buenos hábitos y valores en las niñas y los niños de la primera infancia.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

- Analizar el abordaje del juego educativo como estrategia de enseñanza aprendizaje para niñas y niños de Educación Parvularia del distrito educativo 13-13 en el Departamento de Morazán.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Explorar las condiciones pedagógicas y socio ambientales en las que se aplica el juego educativo como estrategia de enseñanza aprendizaje con las niñas y niños de Educación Parvularia.
- Identificar los tipos de juego y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de Educación Parvularia.
- Diseñar una propuesta de fortalecimiento al juego educativo como estrategia de enseñanza aprendizaje en niñas y niños de Educación Parvularia.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

2.1 Tipo de estudio

Descriptivo: según Sampieri “buscan especificar las propiedades, características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis”².

Tomando como referencia al autor antes citado se realizó la investigación sobre el juego educativo enfocados en la descripción de temáticas como: el identificar las condiciones pedagógicas y socioambientales en las que se aplica, analizar los tipos de juego y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje, para diseñar la propuesta de fortalecimiento al juego educativo como estrategia de aprendizaje en niñas y niños de Educación Parvularia, aspectos planteados en los Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia en El Salvador.

Por lo tanto, el enfoque es de tipo cualitativo que según H. Sampieri (2006) lo define como: “aquel que utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación”³

Por lo cual con esta investigación pretende adquirir información real y en profundidad para comprender el fenómeno del juego educativo como estrategia de enseñanza aprendizaje, estudiando las razones, limitantes y condiciones que se dan en la práctica de este proceso metodológico. Por lo tanto, para la recolección de información en esta investigación se trabajó con las maestras y maestros de Educación Parvularia como actores claves de este proceso.

2 Ibid.

3 Ibid.

2.2 Método

Inductivo: Según Sampieri “se basa en explorar y describir para luego generar perspectivas teóricas, que van de lo particular a lo general”⁴

Por lo tanto este método permitió realizar un análisis de la situación real sobre el juego educativo como estrategia de enseñanza aprendizaje, con un enfoque cualitativo específicamente en: los fundamentos curriculares de la primera infancia, las condiciones pedagógicas y socioambientales, los tipos de juego y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje; mediante la aplicación de entrevistas a maestras, y una guía de observación a niños y niñas de Educación Parvularia en los Centros Educativos. De esta manera los resultados obtenidos parten de lo particular a lo general, ya que permitió ir identificando las múltiples relaciones que tiene el objeto de estudio e irlos generalizando.

⁴ H.Sampieri 2006. Metodología de la Investigación, Mexico. McGraw-Hill. cuarta edición

2.3 Población y Muestra

2.3.1 Población

Sampieri en su libro “Metodología de la Investigación” cita al autor Selltiz definiendo la Población como: “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”⁵. Por lo cual la población participante en esta investigación corresponden a un total de 27 Centros Educativos del sector público que atienden Educación Parvularia en el distrito educativo 13-13 en el Departamento de Morazán. (Ver anexo 1)

2.3.2 Muestra

La muestra corresponderá al “subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y debe ser representativo de dicha población”⁶. Por lo tanto, la muestra que se tomó estuvo basada en un muestreo por conveniencia en donde no todos los elementos de la población tuvieron la opción de ser elegidos.

Para la selección de la muestra se tomaron en consideración los siguientes criterios de inclusión:

- Profesoras de Educación Parvularia independientemente especialidad y que labore en Educación Parvularia.
- Profesoras que laboraron durante el año 2016
- Cercanía geográfica de los Centros Escolares
- Elección de Centros Educativos de los tres municipios del distrito
- Cantidad de población estudiantil que atiende.
- Profesoras que participaron en la formación de Primera Infancia
- Aulas puras, multigrados e integradas
- Turnos mañana o tarde (ver anexo 2).

⁵ Ibíd.

⁶ Ibíd.

2.4 Técnicas e instrumentos.

2.4.1. Técnicas

Las técnicas utilizadas para esta investigación fueron:

- a) Documental: se basó en la documentación, revisión y aportaciones teóricas, procesados de libros, revistas, páginas web, y otras fuentes relacionadas al tema de estudio, utilizadas para la estructuración del planteamiento del problema, y el marco teórico que hace referencia a la investigación.
- b) Entrevista enfocada: “Una entrevista no es casual, sino que es un dialogo intencionado entre el entrevistado y el entrevistador; con el objetivo de recopilar información sobre la investigación, bajo una estructura particular de preguntas y respuestas”⁷.

Por lo tanto, la entrevista a profundidad fue dirigida a situaciones concretas, la cual se aplicó a individuos concretos como profesores y profesoras de Educación Parvularia, caracterizados y señalados previamente por haber tomado parte de la situación o experiencia definida. Dentro de ellas se evaluaron las condiciones pedagógicas y socioambientales en los que se desarrolló el proceso educativo, los tipos de juego que realiza y su incidencia en las experiencias de aprendizaje a través del juego en Educación Parvularia.

- c) Observación participante: es “La observación participante es el proceso que faculta a los investigadores a aprender acerca de las actividades de las personas en estudio en el escenario natural a través de la observación y participando en sus actividades”⁸

Con ella se observaron las condiciones pedagógicas y socioambientales tanto dentro como fuera del salón de clases para desarrollar el juego con los niños y niñas de Educación Parvularia, además se observó la experiencia pedagógica que tiene la maestra para trabajar este tipo de metodología.

⁷ Ibíd.

⁸ La observación participante como método de recolección de datos Bárbara B. Kawulich (30 de octubre de 2016) recuperado de <http://www.qualitativeresearch.net/index.php/fqs/article/view/466/998#g2> a las 03:11am

Esta se aplicó mediante la observación en una sesión de clases, en la cual se consideraron los aspectos antes descritos y marcar según lo observado el indicador considerado.

2.4.2. Instrumentos

Según H. Sampieri (2006) un instrumento de medición “es aquel que registra datos observables que representan verdaderamente a los conceptos o variables que el investigador tiene en mente”⁹.

a) Cuestionario

Para la entrevista se auxilió de un cuestionario con preguntas estructuradas que permitieron profundizar en el tema.

b) Lista de cotejo.

La observación directa se hará por medio de indicadores plasmados en una lista de cotejo o guía de observación elaborada con anterioridad, la cual se llevó a cabo durante una jornada en el salón de clases o en los lugares donde el maestro o maestra desarrolla la clase. Y se fue marcando si se observa o no ese indicador principalmente en los niños y niñas.

⁹ H.Sampieri 2006.metodologia de la investigación, Mexico.McGraw-Hill.cuarta edición

2.5 Etapas de la investigación.

La investigación se desarrolló mediante un proceso sistemático comprendido en ocho etapas que se detallan y explican a continuación.

1. Revisión de literatura.

Se dio inicio a la búsqueda de la literatura que plantea los diversos componentes del juego educativo, a partir de los cuales permitieron tener una visión más clara sobre lo que se trabajó, seleccionando los componentes más relevantes enfocados en el tema de investigación, tomando de base documentos sobre estudios investigativos en Latinoamérica, documentos oficiales del Ministerio de Educación, Normativas de Ley en El Salvador, aportes teóricos sobre el Juego que sustentan las bases del tema a investigar y otros.

2. Diseño del proyecto.

Se elaboró y defendió la carta proyecto, que es la presentación a manera de síntesis anticipada sobre cómo se trabajó la investigación, aquí se plasman las directrices que seguirá el proceso de investigación dentro de ellas esta:

Nombre del proyecto

- ✓ Fecha de inicio
- ✓ Descripción del proyecto
- ✓ Delimitación del proyecto
- ✓ Objetivos
- ✓ Instituciones responsables y participantes
- ✓ Estudiante
- ✓ Etapas del proyecto
- ✓ Beneficios adicionales
- ✓ Cierre
- ✓ Riesgos potenciales

Con todo esto ya elaborado se dio inicio al proceso de investigación enfocada en “El juego Educativo como estrategia de enseñanza aprendizaje”. Ya que fue aprobado por la comisión de jurados, quienes en esta etapa hicieron algunas sugerencias para mejorar el proceso. Dicha etapa estuvo monitoreada por autoridades competentes de la Universidad Gerardo Barrios.

3. Trabajo de campo.

En esta etapa se determinó mediante un proceso metodológico la muestra representativa del distrito, se elaboraron y aplicaron los instrumentos para recabar información real y confiable de la realidad educativa en materia de juego en los Centros Escolares que conforman la muestra.

4. Análisis de datos e interpretación de resultados

Esta etapa comprendió el vaciado de la información proporcionada por maestros y maestras, niños y niñas para hacer la edición de la información y su respectiva triangulación entre lo que plantearon los maestros por medio de la entrevista, más el insumo obtenido en base a los criterios detallados en la observación y lo que plantea la teoría.

5. Elaboración de Conclusión, Recomendación y Diseño de propuesta de fortalecimiento al juego educativo como estrategia de enseñanza aprendizaje en niñas y niños de Educación Parvularia.

Es la etapa de cierre del proceso de investigación aquí se manifiesto de manera resumida que se encontró durante el proceso de investigación, además de las sugerencias obtenidas en base a las conclusiones, por último, se diseñó la propuesta de fortalecimiento para mejorar la metodología de juego educativo en Educación Parvularia.

6. Elaboración de informe

En esta comprende la elaboración final utilizando el formato completo del informe que se expondrá ante el jurado el cual contiene todos los aspectos incluidos en el protocolo, así mismo contiene los hallazgos de la investigación, conclusiones y enfatizando también en la propuesta de fortalecimiento.

7. Evaluación del proyecto

Una vez finalizado el proceso de investigación se expuso ante un jurado conformado por personas especialistas en metodologías, conocedores del tema el juego educativo, quienes deliberaron sobre el trabajo es aprobada, si es necesario hacer algunas correcciones que mejoren la presentación del trabajo.

8. Presentación de informe final

Es la etapa que comprende la presentación en formato impreso y digital del trabajo de grado con las respectivas observaciones ya mejoradas.

2.6 Procedimiento de análisis e interpretación de resultados.

Para la recolección y análisis de los datos se aplicaron entrevistas enfocadas y lista de cotejos. La entrevista se aplicó a 17 maestros y maestras de Educación Parvularia que formaron parte de la muestra, la lista de cotejos se aplicó en 17 salones de clases de Educación Parvularia correspondientes a 13 Centros Educativos del distrito 13-13; teniendo estos 17 salones una población estudiantil de niños y niñas que asciende a 390 estudiantes como muestra total. Quienes dieron veracidad, rigurosidad y autenticidad a este proceso de investigación científica.

Los instrumentos fueron diseñados con lenguaje sencillo y entendible a los sujetos de investigación enfocados en las áreas de: condiciones pedagógicas y socios ambientales, tipos de juego, incidencia del juego en las áreas del aprendizaje y las experiencias de aprendizajes a través del juego.

Para el procesamiento de datos resultantes con la aplicación del instrumento, tomando como base categorías y sub categorías definidas retomadas de los objetivos específicos de la investigación. Para el vaciado de datos, se auxilió de programas informáticos como Excel, Word que sirvieron para editar las respuestas de forma manual, mostrando datos generales con los cuales facilitaron triangulación de la información que se generó desde la observación directa en el aula, sobre lo que los docentes plantearon y lo que plantea el referencial teórico respectivamente.

CAP. III. MARCO Y FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Antecedentes históricos

3.1.1 Origen y evolución del juego.

“En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural”. Ya que es una necesidad que los seres humanos traemos desde la concepción por ello se dice que “El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos”¹⁰.

En el caso que nos ocupa, que sería el juego, entenderemos que este “es una actividad presente en todos los seres humanos”¹¹. Esto a lo largo de la historia de la humanidad, lo que ha variado entre las épocas es la forma de hacerlo, con qué recursos, objetos y materiales desarrollarlo y lo más importante, es que en todas esas transformaciones han consolidado que en la actualidad el juego tenga esas dos grandes dimensiones que más adelante se describen y que son indispensables para el desarrollo personal.

“Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia”¹².

La teoría de que “ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”¹³. Se comprende entonces que el juego está ligado al ser humano y también al animal, desde las sociedades más antiguas, con la diferencia que el animal lo hace por instinto y solo le genera placer, mientras que al ser humano lo hace por necesidad, placer con objetivos definidos.

¹⁰ Revista Vinculando.2009, 28 de octubre de 2010. Historia y evolución del juego. Recuperado de http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html a las 9:42 PM

¹¹ *Ibíd.*

¹² *Ibíd.*

¹³ Huizinga, J.: “*Homo ludens*”, Ed. Alba, Madrid, 1990.

“La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños”¹⁴.

Algo muy importante que hay que considerar dentro de esta temática es que los juegos y los juguetes tienen mucha relación, y que ambos tienen o forman parte de una determinada época, ya que en la mayoría de veces estos presentan características que las diferencian de las demás épocas.

“Compartir positivas experiencias lúdicas crea fuertes lazos entre adultos y niños a través de toda la niñez. En una palabra, el jugar es vital para el desarrollo en la infancia ya que a través del juego se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje. Aunque los niños aprenden a través del juego con placer, no es un objetivo en sí mismo. Solamente es un medio para alcanzar una meta final. Es una actividad natural que les proporciona placer y satisfacción”¹⁵.

¹⁴ Revista Vinculando.2009, 28 de octubre de 2010

¹⁵ *Ibíd.*

LINEA DE TIEMPO SOBRE EL ORIGEN Y EVOLUCION DEL JUEGO (Tabla 3)

Reseña	Acontecimiento	Suceso
Tribus más antiguas (sociedad primitiva)	El juego ha existido desde siempre	A partir de ese momento inicia el proceso de evolución. El juego era una preparación para la vida y la supervivencia, en la que los niños participaban junto a los mayores recolectando productos para su supervivencia, no existía infancia como tal.
Grecia	Surgen los juegos griegos que son sin duda los Juegos Olímpicos. antes del 776 a.C	Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era el más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional
Roma	Según el poeta latino Juvenal (60-130), la principal preocupación del pueblo era «pan y juegos» (panem etcircenses).	Adoptaron los juegos infantiles de Grecia y se incorporaron otros por los esclavos
Platón Aristóteles	Platón inicia a dar el valor práctico del juego.	Importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras como adultos
Edad Media	El juego tenía reglamentación y estructura sencilla, utilizaban pocos objetos	Los espacios en que se realizaban era al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado
El Renacimiento	Surge un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios	Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla.
En la segunda mitad del siglo XIX	Teorías Psicológicas Sobre el juego de Spender (1855), Lázarus (1883) y Groos (1898,	Explican la importancia del juego
Principios del siglo XX	Teorías de Hall (1904) y Freíd	Estas teorías sustentan las bases para explicar la importancia que tendrá el juego.
Época post moderna	El juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966)	Los estudios teóricos y clínicos destacan la importancia del juego en los procesos de desarrollo
<p>Con estos procesos y otros aportes teóricos a la teoría Piagetiana se llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos.</p>		

3.1.2 Etimología de la palabra juego.

“En el Diccionario de la Real Academia de Lengua Española actual reza: “Juego” (iocus), acción y efecto de jugar, pasatiempo y diversión. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cuál se gana o se pierde. Acción desplegada espontáneamente por la mera satisfacción que representa. “Jugar” (iocari), hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, travesear, retozar, tomar parte en un juego”¹⁶

3.1.3 Origen de algunos de los juegos y juguetes más antiguos de la humanidad.

Algunos de los juegos y juguetes más antiguos son los que se detallan a continuación.

Yo-Yo: Parece ser que los chinos fueron los primeros en hacer subir y bajar un trozo de madera surcado a través de un hilo. También los antiguos griegos jugaban al Yoyo, pues se lo encontró dibujado en piezas de cerámica griegas.

Pelota de goma: Los aborígenes de América fueron los inventores de los juegos con pelota, ya que había abundancia de goma precisa su confección.

Rayuela: Una de las rayuelas más antiguas que se conocen fue encontrada en los suelos del foro romano. Los romanos enseñaban este juego a las personas de las tierras que iban conquistando. Desde entonces, miles de chicos andan saltando de la tierra al cielo.

El solitario (juego en el que hay que ir comiendo las fichas hasta que solamente queda la del medio del tablero) fue inventado en Francia hace doscientos años por un prisionero en la Bastilla francesa para no aburrirse en la soledad de su celda.

El juego de los bolos se atribuye a los egipcios basándose en el hallazgo de nueve vasos de alabastro, cuatro bolas y tres cubos de mármol en una tumba de Nágara hace unos 5.000 años. Otros sitúan su origen en Grecia, cuna de diversas prácticas relacionadas con el lanzamiento de proyectiles y con juegos de bolas mencionados en la Odisea. La idea más admitida apuesta por un origen germano, allí existía un juego llamado Kegel, muy practicado en los monasterios alemanes del siglo IV, como parte de un ritual religioso. Kegel se llamaba a un palo que usaban los campesinos para

¹⁶ 6 de noviembre de 2016 recuperado de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/4/Paredes%20Ortiz,%20Jes%C3%BAAs_3.pdf visto a las 9:53 pm

defenderse o realizar ejercicio. Los monjes del territorio identificaron el Kegel con el mal, he idearon un juego por el que debían derribar el Kegel apoyado sobre la pared, usando una bola de piedra. El que conseguía derribarlo habría vencido el mal, el que erraba seguiría en pecado hasta poder conseguirlo. Con el tiempo, posiblemente los propios monjes pasasen su ociosidad practicándolo y modificasen paulatinamente el juego aumentando el número de palos y lanzando bolas de madera. La introducción de este juego en la península ibérica estaría a merced de los peregrinos de Santiago de Compostela”¹⁷

Sin lugar a duda “El juego ha sido una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos y ha servido para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad, desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo, a la vez que estimula la acción, reflexión y la expresión”¹⁸. Además de incorporar la investigación la cual les permite explorar y conocer los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones y el mundo que les rodea de manera general. Es el mejor instrumento para el desarrollo integral.

¹⁷ Curso Monitor de juegos (28 de octubre de 2016). origen histórico del juego. <http://cursomonitordejuegos.jimdo.com/origenes-historicos-del-juego/> visto a las 9:55 pm.

¹⁸ Ibid

3.1.4 Antecedentes de la Educación Inicial y Educación Parvularia en El Salvador.

3.1.4.1 Antecedentes de la Educación Pavularia

En El Salvador como en varios países la Educación Pavularia es el primer nivel del Sistema educativo Nacional, tiene una duración de tres años atendiendo a niños y niñas de 4, 5 y 6 años de edad.

En nuestro país, la Educación Pavularia ha sido objeto de cuatro movimientos importantes el primero, en 1886, bajo la responsabilidad de las profesoras Agustina Charvin y Victoria Aguilar de Bedoya. Medio siglo más tarde por decreto ejecutivo se establecen los planes y programas de estudio del kindergarten, para atender a los niños de 4 a 6 años de edad.

En 1941 se estableció en la ley orgánica de educación pública la sistematización de la educación infantil en el país, se definió que los centros que la impartirían se denominarían kindergarten y se elaboró un plan de estudio con carácter formativo.

En el año de 1957 se reforma el plan de estudio y contenido del nivel de acuerdo a observaciones realizadas en las secciones de kindergarten. Los contenidos y actividades desarrolladas se conformaron en cuatro áreas: El hogar, la escuela, la comunidad y el país, por lo tanto, se propuso que los programas tuvieran como ejes transversales estas áreas.

Después de haber surgido los movimientos de la Educación Pavularia ya que no contaban con un método propio en nuestro país se decide trabajar con el método puro de Froebel, traído de Alemania. Este gran pedagogo fue conocedor de la naturaleza del niño/a, y es por ello que se le considera el creador de la Escuela Pavularia, su método da relevancia al juego, siendo este la actividad primordial de los niños/as en el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

Froebel recomienda a los educadores que estimulen al niño/a el juego y que no sean reprimidos pues en este momento que ellos y ellas, dan a conocer lo que son y lo que desea ser. Por lo tanto, los docentes deben buscar una metodología apropiada donde el niño y la niña se motiven para el aprendizaje.

Con los hechos mencionados anteriormente de la Educación Pavularia en El Salvador se hace necesario conocer más a fondo los aportes de otros pedagogos que brindaron sus lineamientos a la educación de los niños y niñas de 0 a 6 años.

3.1.4.2 Historia de la Educación Inicial en El Salvador

En El Salvador existen pocos datos que evidencien con certeza el desarrollo de la atención a la Primera Infancia, sin embargo, se pueden valorar a través de cinco momentos:

Los primeros cuatro momentos que sirvieron como base para que hoy se esté implementando la Primera Infancia son los descritos en los Antecedentes de Educación Pavularia específicamente.

El que integra la Educación Inicial y Pavularia es a partir de 1998 se crea la Dirección Nacional de Educación Inicial y Pavularia con el objetivo de velar el cumplimiento de la calidad educativa en este nivel.

En los últimos años se han realizado esfuerzos intersectoriales entre el Ministerio de Educación, el Ministerio de Salud, los gobiernos municipales y otras Organizaciones No Gubernamentales que han logrado encaminar sus esfuerzos para mejorar las oportunidades de atención, educación y desarrollo para la niñez, incluyendo la creación de redes de trabajo en conjunto.

Actualmente, existe un esfuerzo por parte del Ministerio de Educación, MINED, por “garantizar a la niñez su derecho a la educación y a un desarrollo integral” a través del fortalecimiento institucional de la Dirección de Pavularia en la realización de publicación, difusión y socialización de documentación relacionada con este importante proceso de trabajo en pos de la niñez para el período de la primera infancia en los niveles de Inicial y Pavularia.

3.1.4.3 Precusores que aportaron a la Educación Parvularia de El Salvador

A continuación, se mencionan aportes teóricos además de Federico Froebel referente a la Educación Parvularia en El Salvador, estos son:

- Rosa y Carolina Agazzi (1866-1951) Ella solo contaba con su ingenio didáctico y el fervor por la Educación de los más necesitados. El Fundamento de su método era:” para que un niño/a adquiriera hábitos hay que hacerlo obrar.

Las áreas básicas del modelo de atención infantil desarrollado incorporaban la Educación Musical, trabajo creativo y desarrollo del lenguaje.

Para Rosa Agazzi “el niño es el caso que aspira al orden, al cual puede arribar por medio del juego libre y ordenado, mediado por el ejercicio de la sociabilidad, la bondad y la fraternidad.

- Juan Amos Comenio (1592- 1670) Según este pedagogo, las etapas de la enseñanza del hombre y la mujer, las divide en seis años cada una; ubicada la primera de 0 a 6 años, a la que llama la “Escuela del Regazo Materno”. Su enfoque contempla que los niños de 4 a 6 años deben aprender jugando, enseñarles labores manuales y darle buenos ejemplos. En la cual se destaca el relato de cuentos para educar y formar los sentimientos.

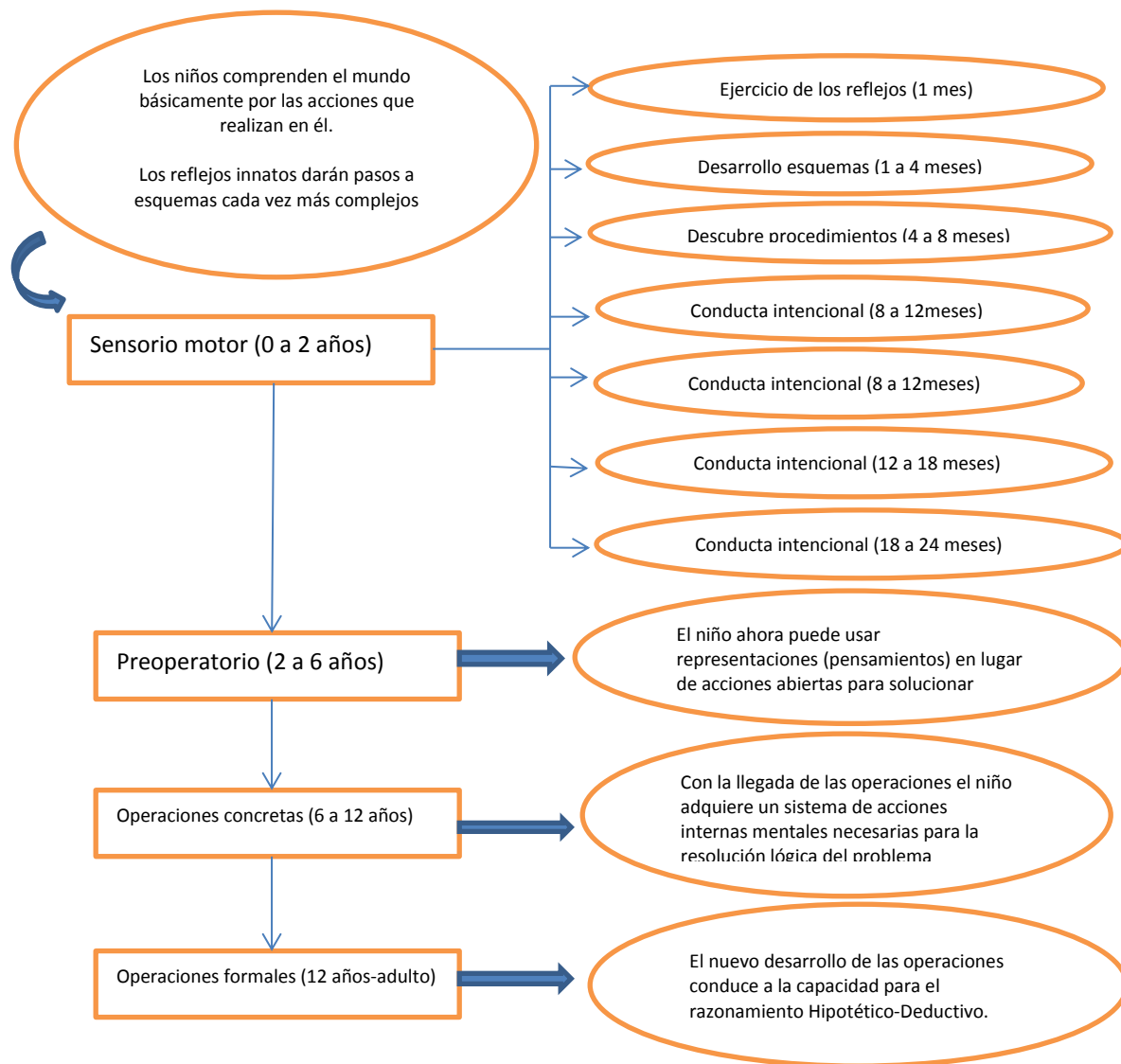
- Ovidio Decroly (1871-1932) Doctor en medicina, ya como médico tuvo contacto con los niños y niñas con discapacidad mental, experiencias que les dieron aportes para los procedimientos de atención educativa a niños normales, dando importancia a trabajos relacionados con la medición de la inteligencia.

Su lema era:” preparar al niño para la vida, para la vida misma”. Recomendaba a los maestros/as respetar la personalidad del niño y la niña estudiándolos para que el alcance el grado de perfección. El contenido se centraba en el conocimiento del mismo/a, de la naturaleza y el mundo que lo rodea.

Recomendaba que la base de la Educación debe ser la observación directa de la naturaleza, no su representación gráfica.

- María Montessori (1870 – 1907): Doctora en medicina y experiencia pedagógica la inicio en 1897; cuando le encomendaron fundar escuelas infantiles, sus ideas se han extendido en muchos países eligen el juego, objeto o actividad a realizar. El método se basa en el principio de libertad para que el niño y la niña se expresa en el sentir y pensarlo cual debe lograrse promedio del material, ambiente y procedimientos apropiados a la naturaleza del niño y la niña, a fin que sean ellos mismos quienes elijan el juego, objeto o actividad a realizar.
- Jean Piaget (1896-1980): Piaget basaba su teoría cognoscitiva en la observación y la comprensión de las reglas de los niños y las niñas en las áreas de juego. Encontró que ellas y ellos, a edades tempranas respetan las reglas del juego y les dan importancia, sin tener una comprensión verdadera de estas.

Figura 1: Desarrollo Cognitivo, Modelo de Piaget



Fuente: [https://psidesarrollo2equipo9.wikispaces.com/Tema+3.+Desarrollo+psicol%C3%B3gico,+cognitivo+e+intelectual+entre+los+6+y+los+12+a](https://psidesarrollo2equipo9.wikispaces.com/Tema+3.+Desarrollo+psicol%C3%B3gico,+cognitivo+e+intelectual+entre+los+6+y+los+12+a%C3%B1os.?responseToken=0bd2921d87dcaec3198d46858c2633)

%C3%B1os.? responseToken=0bd2921d87dcaec3198d46858c2633

3.2 Elementos Teóricos

3.2.1 Marco Legal de la Educación Pavularia.

“Es el primer nivel de educación formal dentro del Sistema Educativo Nacional, comprende los componentes curriculares que propician en niños y niñas de 4 a 6 años un desarrollo armónico e integral”¹⁹.

Para llevar a cabo la Educación Pavularia se deberá crear las condiciones óptimas para alcanzar los objetivos planteados en el programa de estudio de cada sección por año de vida, en la cual el docente se auxilia de los Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia en la cual se plasman corrientes pedagógicas diversas, al igual que diversidad de sugerencias metodológicas para el logro de aprendizajes significativos por medio de los indicadores de logro.

Los niños y las niñas desde que nacen demandan atención y seguridad por parte de los adultos, y es por eso que los fundamentos curriculares de Educación Pavularia concibe al niño y la niña como el centro del proceso de enseñanza aprendizaje, como seres biológicos en intensos crecimientos, al cual debe darse una atención adecuada mediante un enfoque globalizador que permite el desarrollo integral de los niño y niñas.

3.2.2 Fundamentación Legal de la Educación Pavularia en El Salvador.

A partir del marco legal nacional e internacional, se crean las condiciones favorables para promover la construcción de una ciudadanía plena con enfoque integral de derechos. La Educación Inicial y Educación Pavularia se fundamenta en este marco de referencia para orientar la actuación en función de la educación y el desarrollo integral de las niñas y los niños en el sistema educativo nacional. “El Gobierno de El Salvador tiene la obligación de respetar, proteger y realizar los derechos contenidos en las convenciones y los tratados internacionales de los cuales es signatario”.²⁰

En el siguiente listado se destacan los nombres, disposiciones y compromisos establecidos, algunos a nivel internacional y otros especialmente para ser cumplidos y aplicados en El Salvador:

¹⁹ UNIDAD DE DISEÑO CURRICULAR: Dominios Curriculares Básicos: educación Pavularia, básica y media. San Salvador, Ministerio de Educación p.13

²⁰ Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia, Programa de Educación y desarrollo San Salvador 2013

3.2.2.1 Declaración de los Derechos del Niño

Se reconocen los derechos especiales de las niñas y los niños, así como la responsabilidad de los adultos en garantizarlos.

Así como lo dispone el principio número VII de esta normativa el cual establece: “El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”²¹

3.2.2.2 Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Artículo 1. “Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros”²²

En esta misma normativa, específicamente en el Artículo 26, inciso segundo se establece que: “La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz”²³

²¹ Humanium (28 de octubre de 2016). Declaración de los Derechos del Niño. Recuperado de : <http://www.humanium.org/es/declaracion-de-los-derechos-del-nino-texto-completo/> a las 11:11 pm.

²² Naciones Unidas. (28 de octubre de 2016). Declaración Universal de los Derechos Humanos Recuperado de <http://www.un.org/es/documents/udhr/> a las 11:15 pm.

²³ Ibid

3.2.2.3 Convención Sobre los Derechos del Niño.

El niño debe estar plenamente preparado para una vida independiente en sociedad y ser educado en el espíritu de los ideales proclamados en la Carta de las Naciones Unidas y, en particular, en un espíritu de paz, dignidad, tolerancia, libertad, igualdad y solidaridad. Y recomienda tener presente que, “el niño, por su falta de madurez física y mental, necesita protección y cuidado especiales, incluso la debida protección legal, tanto antes como después del nacimiento”. En el inciso 2 del art. 6, se establece: “Los Estados Partes garantizarán en la máxima medida posible la supervivencia y el desarrollo del niño”²⁴

3.2.2.4 Declaración Mundial de Educación Para Todos.

Plantea en el artículo 5 lo siguiente: “El aprendizaje comienza con el nacimiento. Ello exige el cuidado temprano y la educación inicial de la infancia, lo que puede conseguirse mediante medidas destinadas a la familia, la comunidad o las instituciones, según convenga”²⁵

El artículo 6, referente a mejorar las condiciones de aprendizaje establece que: “El aprendizaje no se produce en situación de aislamiento. De ahí que las sociedades deban conseguir que todos los que aprenden reciban nutrición, cuidados médicos y el apoyo físico y afectivo general que necesitan para participar activamente en su propia educación y beneficiarse de ella. Los conocimientos y las capacidades para mejorar las condiciones de aprendizaje de los niños deben integrarse en los programas comunitarios de aprendizaje para adultos. La educación de los niños y la de sus padres u otras personas encargadas de ellos se respaldan mutuamente, y esta interacción debería aprovecharse para crear, en beneficio de todos, un ambiente de aprendizaje cálido y estimulante”²⁶

3.2.2.5 Foro Mundial Sobre la Educación (Dakar 2000)

“La educación es un derecho fundamental del ser humano. Es una condición esencial para el desarrollo sostenible, así como para la paz y la estabilidad en el interior de los países y entre ellos, y por lo tanto el medio indispensable para una participación efectiva en las sociedades y en las economías del siglo XXI, sometidas a procesos rápidos de mundialización. El logro de las metas de la educación para todos no debería ser diferido por más tiempo. Es posible y necesario responder con urgencia a las necesidades educativas básicas de todos”²⁷

24 Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia, Programa de Educación y desarrollo San Salvador 2013

25 Declaración Mundial sobre Educación para Todos y Marco de Acción para Satisfacer las Necesidades Básicas de Aprendizaje Jomtien, Tailandia 1990

26 Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia, Programa de Educación y desarrollo San Salvador 2013

27 Revista Iberoamericana de Educación.(29 de octubre de 2016) Recuperado de: <http://rieoei.org/rie22a09.htm> el a las 00:29 am

En ese sentido los gobiernos de los países participantes se comprometieron a trabajar por alcanzar los objetivos principalmente “desarrollar y mejorar bajo todos sus aspectos la protección y la educación de la primera infancia, con énfasis en los niños más vulnerables y más desfavorecidos.

En este foro se señala, además, “la necesidad de realizar planes de acción desde una visión intersectorial para aumentar las posibilidades de incidencia y de comprensión de la trascendencia que tiene para el avance de un país la instauración de programas que garanticen la protección y el desarrollo integral de las niñas y niños de la primera infancia.

[Y se enfatiza la] conveniencia de “promover la alfabetización funcional de los padres para que comprendan cada vez más la importancia de los años preescolares, [así como]. La necesidad de incluir alumnos discapacitados en esos programas educativos, que han de dirigirse tanto a las niñas como a los niños”²⁸.

3.2.2.6 Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.

Artículo 1. “El propósito de la presente Convención es promover, proteger y asegurar el goce pleno y en condiciones de igualdad de todos los derechos humanos y libertades fundamentales por todas las personas con discapacidad, y promover el respeto de su dignidad inherente. Las personas con discapacidad incluyen a aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás”²⁹.

Esta convención invita a los estados partes hacer adecuaciones necesarias y adecuadas para el buen funcionamiento de las necesidades individuales, con el fin de lograr el desarrollo pleno de sus potencialidades y habilidades sociales de las personas con discapacidad que faciliten su inserción y plena participación en la sociedad.

²⁸ Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia, Programa de Educación y desarrollo San Salvador 2013

²⁹ Convención Sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (29 de octubre de 2016) Recuperado de <http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf> p, 4 visto a las 00:40 am

En El Salvador existe una normativa legal y jurídica que establecen la responsabilidad del Estado en garantizar el pleno desarrollo y bienestar de los niños y niñas, dentro de esta normativa se encuentre, como la madre de todas las leyes del país la Constitución de la Republica de El Salvador.

3.2.2.7 Constitución de la Republica de El Salvador.

Citando los artículos 1, 53, 54, 55, y 56 estableciendo que:

“Art. 1.- El Salvador reconoce a la persona humana como el origen y el fin de la actividad del Estado, que está organizado para la consecución de la justicia, de la seguridad jurídica y del bien común.

Asimismo, reconoce como persona humana a todo ser humano desde el instante de la concepción. En consecuencia, es obligación del Estado asegurar a los habitantes de la República, el goce de la libertad, la salud, la cultura, el bienestar económico y la justicia social”³⁰.

Art. 53. “El derecho a la educación y a la cultura es inherente a la persona humana; en consecuencia, es obligación y finalidad primordial del Estado su conservación, fomento y difusión. El Estado propiciará la investigación y el quehacer científico”³¹.

Art. 54. “El Estado organizará el sistema educativo para lo cual creará las instituciones y servicios que sean necesarios. Se garantiza a las personas naturales y jurídicas la libertad de establecer centros privados de enseñanza”³².

Art. 55. “La educación tiene los siguientes fines: lograr el desarrollo integral de la personalidad en su dimensión espiritual, moral y social; contribuir a la construcción de una sociedad democrática más próspera, justa y humana; inculcar el respeto a los derechos humanos y la observancia de los correspondientes deberes; combatir todo espíritu de intolerancia y de odio; conocer la realidad nacional e identificarse con los valores de la nacionalidad salvadoreña; y propiciar la unidad del pueblo centroamericano. Los padres tendrán derecho preferente a escoger la educación de sus hijos”³³.

³⁰ Constitución de la Republica de El Salvador (1983)(29 de octubre de 2016), Recuperado de: https://www.oas.org/dil/esp/Constitucion_de_la_Republica_del_Salvador_1983.pdf visto a las 01:20 am

³¹ *Ibíd.*

³² *Ibíd.*

³³ *Ibíd.*

Art. 56. “Todos los habitantes de la República tienen el derecho y el deber de recibir Educación Pavularia y básica que los capacite para desempeñarse como ciudadanos útiles. El Estado promoverá la formación de centros de educación especial. La Educación Pavularia, básica y especial será gratuita cuando la imparta el Estado”³⁴.

3.2.2.8 Ley General de Educación de El Salvador.

“Art. 1.- La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”³⁵.

Los artículos que determinan los objetivos generales de la educación, y que aplica a todos los niveles y modalidades, regulando la prestación del servicio de las instituciones públicas y privadas son:

Art. 4.- “El Estado fomentará el pleno acceso de la población apta al sistema educativo como una estrategia de democratización de la educación. Dicha estrategia incluirá el desarrollo de una infraestructura física adecuada, la dotación del personal competente y de los instrumentos curriculares pertinentes”³⁶.

Art. 5.- “La Educación Pavularia y Básica es obligatoria y juntamente con la Especial será gratuita cuando la imparta el estado”³⁷.

Art. 16.- “La educación inicial comienza desde el nacimiento del niño hasta los cuatro años de edad; y favorecerá el desarrollo socio-afectivo, psicomotriz, sensorio-perceptivo, de lenguaje y de juego, por medio de una adecuada estimulación temprana”³⁸.

La educación inicial centrará sus acciones en la familia y en la comunidad; el Ministerio de Educación normará y facilitará la ejecución de los programas de esta naturaleza desarrollados por instituciones públicas y privadas.

³⁴ Ibid.

³⁵ Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia, Programa de Educación y desarrollo San Salvador 2013

³⁶ Ibid.

³⁷ Ibid.

³⁸ Ibid.

Art. 17.- “La Educación Inicial tiene los objetivos siguientes:

- a). Procurar el desarrollo integral de niños y niñas por medio de la estimulación armónica y equilibrada de todas las dimensiones de su personalidad; y,
- b). Revalorizar y fomentar el rol educativo de la familia y la comunidad a través de la participación activa de los padres como primeros responsables del proceso educativo de sus hijos”³⁹.

Art. 18.- “La Educación Pavularia comprende normalmente tres años de estudio y los componentes curriculares propiciarán el desarrollo integral en el educando de cuatro a seis años, involucrando a la familia, la escuela y la comunidad”⁴⁰.

La acreditación de la culminación de educación Pavularia, aunque no es requisito para continuar estudios, autoriza, en forma irrestricta, el acceso a la educación básica.

Art. 19.- “La Educación Pavularia tiene los objetivos siguientes:

- a). Estimular el desarrollo integral de los educandos, por medio de procesos pedagógicos que tomen en cuenta su naturaleza psicomotora, efectiva y social.
- b). Fortalecer la identidad y la autoestima de los educandos como condición necesaria para el desarrollo de sus potencialidades en sus espacios vitales, familia, escuela y comunidad; y
- c). Desarrollar las especialidades básicas de los educandos para garantizar su adecuada preparación e incorporación a la educación básica”⁴¹.

3.2.2.9 Política Nacional de Educación y Desarrollo Integral para la Primera Infancia.

El objetivo de este documento es “garantizar la educación y desarrollo integral de la primera infancia, de manera coordinada, integrada y participativa, por parte de las diferentes instancias de alcance nacional y local, gubernamentales y no gubernamentales, incorporando a la sociedad civil y reforzando el papel protagónico de la familia y la comunidad, contribuyendo así a una mejor preparación para la vida de las niñas y niños desde la concepción hasta los siete años de vida, mediante directrices generales que orienten los diferentes planes, programas y proyectos”⁴²

³⁹ Ibíd.

⁴⁰ Ibíd.

⁴¹ Ibíd.

⁴² Ibíd.

3.2.2.10 Política de Educación Inclusiva.

Busca contribuir a la transformación gradual y efectiva del sistema educativo en términos de políticas, cultura, prácticas pedagógicas e inversiones estratégicas que garanticen el cumplimiento del derecho a la educación para todas y todos.

3.2.2.11 Ley de Protección Integral de la Niñez y la Adolescencia (LEPINA).

Entró en vigencia en enero de 2011, y en su presentación afirma:

Constituye la adecuación al derecho salvadoreño de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) y marca una conexión con los diferentes instrumentos internacionales sobre derechos de niñez y adolescencia. Toda esta legislación aglutina la Doctrina de la Protección Integral de la Niñez y Adolescencia que los reconoce como sujetos plenos de derechos, rompiendo así el paradigma del modelo tutelar o de la situación irregular que prevaleció por mucho tiempo en nuestro país.

Por mandato de la LEPINA, se constituyó el Consejo Nacional de la Niñez y la Adolescencia (CONNA) en el año 2013, el cual elaboró, de forma participativa, la Política Nacional de Protección de la Niñez y la Adolescencia. Esta describe los principios que fundamentan la LEPINA para regir toda actividad social, familiar y estatal que se desarrolle en relación con las niñas, los niños y adolescentes (NNA):

- a). Principio del rol primario y fundamental de la familia. Reconoce a la familia como el medio natural e idóneo para garantizar la protección integral de los NNA; ese papel implica la responsabilidad de la familia en brindar una orientación adecuada, educación y formación moral y social, que permita a los NNA desarrollarse y desenvolverse en la sociedad.

- b). Principio de ejercicio progresivo de las facultades. Reconoce a los NNA el ejercicio directo y progresivo de sus derechos, el cual debe ser dirigido y orientado de manera apropiada por su padre, madre o representante legal. La orientación adecuada debe hacerse en concordancia con su nivel de desarrollo y aprendizaje.

c). Principio de igualdad, no discriminación y equidad. Establece la igualdad de los NNA ante la ley, prohibiendo la existencia de distinción, exclusión, restricción o preferencia basada en cualquier criterio que tenga por objeto menoscabar o anular el reconocimiento, goce o ejercicio de sus derechos fundamentales. Aunado a los anteriores, este principio posibilita el establecimiento de medidas especiales de acción positiva definidas en la LEPINA como “aquellas disposiciones, políticas o prácticas estatales orientadas a remover los obstáculos sociales, políticos y económicos que impiden o restringen el ejercicio de los derechos reconocidos, medidas que pueden establecerse a favor de determinados grupos o colectivos de niñas, niños y adolescentes.

d). Principio del interés superior de la niña, el niño y adolescente. Se conceptualiza como toda situación que favorezca el desarrollo físico, espiritual, psicológico, moral y social para lograr el pleno y armonioso desenvolvimiento de su personalidad. Constituye una obligación y un principio orientador para toda autoridad judicial, administrativa o particular. Es considerado como “un principio jurídico garantista y una limitación a la discrecionalidad, en tanto obliga a que, en cualquier medida que se tome respecto de los niños, las niñas y adolescentes, se adopten solo aquellas que protejan sus derechos y no las que los transgredan o vulneren”. Dicho principio no significa “lo que los adultos o las instituciones crean o consideren más conveniente o de mayor beneficio para los niños, las niñas y adolescentes en una situación particular”, sino todo lo contrario: que toda decisión se tome de tal manera que garantice de manera efectiva los derechos de los NNA.

Principio de corresponsabilidad. Establece que los obligados a garantizar los derechos de los NNA son la familia, el Estado y la sociedad, dando al Estado una obligación de carácter indeclinable e ineludible consistente en la formulación de políticas, planes, programas y acciones que generen las condiciones para que la familia desempeñe adecuadamente su rol. De igual manera, la sociedad en su conjunto, dirigentes comunitarios y sociales, organizaciones no gubernamentales, cualquiera que sea la forma de organización o de participación individual que se asuma debe exigir la plena vigencia y respeto de los derechos de los NNA. La participación de la sociedad implica, además, la participación conjunta con las entidades públicas tanto en el diseño de propuestas y la evaluación de las políticas como en la prestación de programas dirigidos para la efectividad de los derechos de este grupo etario.

Principio de prioridad absoluta. Implica que el Estado debe garantizar de forma preferente todos los derechos de los NNA, considerando que esta prioridad se traduce en las siguientes acciones: a) la preferente consideración de los NNA en las políticas públicas, b) en la asignación de recursos públicos, c) en el acceso a los servicios públicos, y d) en la prestación de auxilio y atención en situaciones de vulnerabilidad y, en cualquier otro tipo de atención que requieran”⁴³.

“Los derechos, reconocidos en la LEPINA, pueden ser clasificados en cuatro grandes categorías:

a). Derechos de supervivencia y crecimiento Integral, considerados como derechos de carácter universal, parte fundamental y a la vez origen de los derechos humanos, pues su objetivo es garantizar y preservar la vida de la persona humana en condiciones de dignidad y calidad de vida. Entre ellos cabe mencionar el derecho a la vida, la salud, seguridad social y a gozar de un medio ambiente sano y saludable.

b). Derechos de protección, orientados a la identificación de situaciones que representan amenazas o vulneraciones a los derechos universales de los NNA y que, por lo tanto, requieren de un abordaje especial mediante mecanismos, instrumentos y estrategias que se activen con el objeto de prevenir, atender y reparar vulneraciones a sus derechos. Dentro de esta categoría se encuentra la protección frente al maltrato y la explotación laboral, abuso y violencia sexual, entre otras.

c). Derechos de desarrollo son todas aquellas condiciones necesarias para que los NNA puedan desenvolverse y crecer de manera plena en la familia y la sociedad, y que contribuyen a mejorar la calidad de vida desde sus primeros años. Entre otros, están los derechos asociados a la identidad, personalidad y al reconocimiento y protección legal de los vínculos familiares, los derechos a la educación, cultura y recreación.

d). Derechos de participación, que se configuran como transformaciones sustanciales en las formas tradicionales de concebir a la niñez y la adolescencia. Parten del reconocimiento de que los NNA son sujetos de derechos y ciudadanos sociales, capaces de ejercer por sí mismos sus derechos de manera progresiva y responsable”⁴⁴.

“Estos derechos facilitan verdaderas herramientas para que los NNA intervengan de manera activa en los espacios de su interés y en los asuntos que les afectan tanto en la

⁴³ Ibid.

⁴⁴ Ibid.

familia, como en la escuela y la sociedad en general. También promueven el ejercicio de la ciudadanía social a través del ejercicio de derechos como el derecho a la libertad de pensamiento, conciencia y religión, a la libertad de expresión e información, opinión y asociación”⁴⁵.

Todos estos derechos forman parte de ese nuevo paradigma en el cual los Estados deben enfocar sus esfuerzos, tanto para emitir políticas públicas destinadas a generar condiciones sociales, económicas, culturales y de otra índole para la satisfacción de los derechos de todos los NNA como para generar políticas especiales destinadas básicamente a atender circunstancias de grupos de niñas, niños y adolescentes en condiciones especiales de vulnerabilidad” retomado del (CONNA, 2013).

3.2.3 Incidencia del juego en el aprendizaje.

3.2.3.1 El valor del juego.

¿Qué es el juego?

“Es una acción libre, voluntaria, socializadora, de carácter autotelico, que entretiene, divierte, forma, desarrolla y enseña dentro de unos límites temporales y espaciales donde se desarrolla la acción”⁴⁶. “El juego es el trabajo del niño, su oficio, su vida” (Pauline Kergomard)

Según Gabriel García Márquez, escritor del libro Cien años de Soledad la clave del aprendizaje, dentro de un juego es llegar a descubrir el juguete que llevamos dentro. Márquez, cuenta la historia que él era un niño bastante infeliz y desafortunado, hasta el día en que un maestro, observó en él, aquel habitó y amor por la lectura, descubriendo el propio juguete de este escritor y le enseñó a jugar.

A partir de esta relación, la tarea de los padres, y educadores es la de acompañar a los niños y niñas a descubrir el juguete que cada niño y niña lleva dentro.

“El juego es el trabajo del niño, su oficio, su vida” (Pauline Kergomard)

⁴⁵ *Ibíd.*

⁴⁶ Elaboración propia del investigador

Según Gabriel García Márquez, escritor del libro Cien años de Soledad la clave del aprendizaje, dentro de un juego es llegar a descubrir el juguete que llevamos dentro. Márquez, cuenta la historia que él era un niño bastante infeliz y desafortunado, hasta el día en que un maestro, observó en él, aquel habitó y amor por la lectura, descubriendo el propio juguete de este escritor y le enseñó a jugar.

A partir de esta relación, la tarea de los padres, y educadores es la de acompañar a los niños y niñas a descubrir el juguete que cada niño y niña lleva dentro.

En ese sentido “El juego es una actividad social propia del ser humano, se da en todas las edades y significa que somos capaces de disfrutar en relación con otros. Supone un encuentro lúdico placentero e implica confiar en los compañeros de juego. Mientras juegan, las personas se sienten desinhibidas y conectan emocionalmente entre ellas. En la infancia, el juego es una necesidad fundamental para alcanzar el desarrollo adecuado”⁴⁷.

“Gracias al juego, el niño puede comunicarse en gran medida con el mundo que le rodea, a través de él observa e inmediatamente actúa, descubre, conoce, percibe el espacio, a los demás niños, la naturaleza, etc. En definitiva, estructura de forma lúdica el pensamiento y sus procesos, además de entretenerse y deleitarse. Con el juego el niño aprende a captar las ideas y a relacionarse con otros niños y adultos”⁴⁸.

El valor formativo del juego se puede observar en las manifestaciones relacionadas a los ámbitos:

- a) Psicomotor al coordinar la actividad cerebral, los segmentos del cuerpo y los movimientos.
- b) Cognitivo porque el niño desarrolla su forma de comprender e interpretar la realidad y de comprenderse e interpretarse a sí mismo
- c) Social al suponer una forma ideal de interrelación con adultos e iguales

⁴⁷ Juego Infancia. Nota para padres(30 de octubre de 2016) Retomado de https://z33preescolar2.files.wordpress.com/2012/01/juego_infancia.pdf visto a las 23:58 pm

⁴⁸ *Ibíd.*

Emocional por ser un medio de valorarse a sí mismo de manera positiva y ajustada a las estimula la acción, reflexión y la expresión”. Además de incorporar la investigación la cual les permite explorar y conocer los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones y el mundo que les rodea de manera general. Es el mejor instrumento para el desarrollo integral.

Además de una necesidad biológica y fisiológica, el juego es para el niño un vehículo de expresión de emociones y sentimientos. Contribuye a su conciencia social y le ayuda en la adaptación al ambiente.

“Existe una interrelación muy estrecha entre juego y desarrollo: el juego acompaña el desarrollo del niño, casi siempre lo estimula y la mayoría de las ocasiones es el resultado del desarrollo. Cuando nace, el niño no sabe jugar, aprende gracias al contacto y la relación de apego que establece con los adultos. En los primeros dos años, los niños no saben jugar solos; exploran e investigan, pero necesitan un adulto para que se dé la situación de juego. A partir de los dos o tres años, el niño ya utiliza el lenguaje para comunicarse, de manera que el factor social del juego pasa a compartirlo el adulto con otros niños. Para que el pequeño juegue plenamente, es necesario que los adultos de su entorno creen un clima afectivo de seguridad porque, si no se siente seguro, en vez de concentrarse en la actividad, necesita estar alerta para saber si recibirá aprobación o reprimendas del adulto”⁴⁹.

3.2.3.2 Importancia del juego.

El juego posee funciones esenciales para la formación del ser humano, dentro de ellas podemos citar:

- Sirve para explorar
- Refuerza la convivencia
- Equilibra cuerpo y alma
- Produce normas, valores y actitudes
- Fantasía
- Induce a nuevas experiencias
- Vuelve a las personas más libres.

⁴⁹ Ibid

De esta manera el juego tiene una influencia e incidencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño o niña jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar, y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y los dedos), adelantan el manipular los objetos del juego.

Para el autor del libro La Educación Infantil la Importancia del juego radica “En la más tierna edad lo fundamental del niño consiste en jugar, sus posibilidades de trabajo son insignificantes y no rebasan los límites del más simple autoservicio; aprende a comer solo, a taparse con la manta, a ponerse su ropa. Pero incluso eso lo hace jugando. En una familia bien organizada estas tareas se vuelven gradualmente más complejas, se le encargan al niño trabajos cada vez más difíciles, empezando por los que atañen a su autoservicio, para seguir más tarde con tareas familiares; pero, con todo, en este período el juego constituye la principal actividad del niño, la que más lo atrae y absorbe su interés”⁵⁰

“Las habilidades mentales se agudizan cuando el juego pide solución al problema y demuestra la causa y el efecto. Los niños y las niñas aprenden acerca de las formas, colores, tamaños, y otros conceptos a través del juego. El lenguaje brota en cuanto el niño o la niña interacciona con otros y emplea palabras para sus objetos y actividades favoritas de entretenimiento”⁵¹.

Pero además dice Makarenco “El juego proporciona al niño alegría, la alegría de la creación, del triunfo, o del placer estético, de la calidad. Una alegría análoga brinda también un buen trabajo”⁵². Aquí nace la relación y diferencia entre juego y trabajo.

El aprendizaje de seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y de competir, son habilidades sociales importantes que se dominan a través del juego.

En síntesis diríamos que el juego desarrolla habilidades emocionales, la autoestima, estimula la creatividad y la imaginación, Pero probablemente lo más importante de todo es que “el juego es entretenimiento, diversión, alegría, felicidad, y aprendizaje, ya que tiempos más tarde cuando se recuerda la niñez, cada persona concluye que fue la etapa más feliz de sus vida a nivel individual y también grupal ya que

⁵⁰ Ibid.

⁵¹ A.S. Makarenco (1980) La Educación Infantil. Izda. Madrid. Quinta edición, p.33

⁵² A.S. Makarenco (1980) La Educación Infantil. Izda. Madrid. Quinta edición, p.34

también se recuerdan esas personas especiales que formaron parte de ese proceso lo que hace más cariñoso esos recuerdos”⁵³.

“A partir de todas esas situaciones es que se evidencia la importancia del juego para la propia identidad, se requiere del espacio y tiempo para que los niños y las niñas sean ellos mismos no conducidos sino acompañados, para que se descubran en largos periodos de ocio y fantasía, para que sean capaces de pensar y actuar en cuenta propia desarrollando su creatividad y liderazgo. Son los momentos en los cuales se dan los cimientos para la formación de la vida interior y de la autenticidad, logrando el desarrollo integral de ser humano que se desea formar”⁵⁴.

3.2.4 El juego y el desarrollo en la primera infancia.

“El juego es un derecho legítimo de la infancia, y representa un aspecto crucial del desarrollo físico, intelectual y social del niño. Este tema le ayudará a comprender los beneficios del juego, y por qué debería ser una parte integral de la educación de los niños pequeños”⁵⁵.

El juego es un fenómeno universal y un derecho de la infancia. Es espontáneo, satisfactorio y divertido, y tiene varios beneficios.

- **Educativos:** ayuda a los niños a aprender y a desarrollar habilidades que constituyen la base para aprender a leer, escribir y realizar operaciones matemáticas.
- **Sociales:** ofrece oportunidades para socializar con los compañeros de su edad, y para aprender a comprender a los demás, a comunicarse y a negociar.
- **Cognitivos:** anima a los niños a aprender, imaginar, categorizar y resolver problemas.
- **Terapéuticos:** Da a los niños la oportunidad de expresar aspectos problemáticos de su vida cotidiana, como estrés, traumas, conflictos familiares y otros dilemas.

⁵³ Elaboración propia del investigador

⁵⁴ Euceda Amaya Tania Melina (2007) tesis de maestría. el juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica. Tegucigalpa

⁵⁵ Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia 13 de noviembre de 2016 recuperado de: <http://www.encyclopedia-infantes.com/juego> a las 23:22pm

Los niños y niñas viven en una época de agendas apretadas y altas expectativas de logro, y deberíamos esforzarnos para darles tiempo y espacio para que descubran los beneficios del juego libre.

Durante muchos años se desarrollaron diversos estudios sobre el juego dentro de algunos aportes teóricos citamos:

Teoría del exceso de energía. (Evolucionistas)

Autores como Spencer (1855) ven en el juego un medio para liberar y dar rienda suelta a la energía que se acumula por no realizar actividades serias. El juego del niño se justificaría como modo de canalizar la energía que no gasta, puesto que sus necesidades son satisfechas por otros.

Teoría de la recapitulación.

Los autores que la defienden, como Hall (1904), mantienen que el niño, desde que nace, va haciendo a través de su juego una especie de recapitulación de la evolución del hombre. De este modo aparecen las distintas actividades humanas, más o menos en el mismo orden en que se han sucedido en la historia. Al principio se comporta como un animal (juegos de trepar), luego, como un salvaje (el escondite reproduce la búsqueda de la presa) y así sucesivamente, hasta llegar a realizar actividades más complejas y superiores.

Estas dos teorías dan un enfoque evolucionista a la explicación de la naturaleza del juego infantil y, aunque desfasadas respecto a la perspectiva con que se aborda la educación infantil en la actualidad, han servido para hacer reflexionar sobre la importancia del juego en la vida del niño.

Teoría del ejercicio preparatorio (funcionalista)

La interpretación de Gross (1901) hace del juego un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto. Al igual que un gatito salta sobre un ovillo de lana en la forma en que lo hará un gato adulto sobre un ratón, así el pequeño, durante el juego simbólico, imita al hombre o a la mujer en muchas de sus acciones. El juego es un aprendizaje para la vida.

Teoría de la autoexpresión (Psicoanalítica)

El juego se considera como el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas. Para Freud (1905) el juego es la expresión de las pulsiones, fundamentalmente de la pulsión del placer, y por medio de él se expresa lo que resulta conflictivo.

Mientras se juega, se expresan los instintos; Freud vincula el juego al instinto de placer. Por medio de las acciones lúdicas el niño manifiesta sus deseos inconscientes y puede revivir sus experiencias traumáticas, canalizando la angustia de las experiencias reales, reconstruyendo lo sucedido; así puede dominar los acontecimientos y dar solución a estos conflictos.

Teoría de Buytendijk

Buytendijk (1935), en contraposición a Gross, explica el juego como una consecuencia de las propias características de la infancia, que se diferencia substancialmente de la edad adulta en la forma de expresar esas características, satisfaciendo el deseo de autonomía. Otorga gran importancia a la función del objeto con el que se juega.

Teoría de Claparede

Para Claparede (1934), el juego se define por la forma de interactuar de quien juega. Es una actitud del organismo ante la realidad. La clave del juego es la ficción.

Teoría de Piaget (Cognitivista)

Piaget considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la realidad al sujeto, que así se puede relacionar con realidades que, por ser muy complejas, desbordarían al niño.

Teoría de Bühler

Bühler (1935) contempla el juego como una actividad que se lleva a cabo por el placer que produce el ejercicio de una función, la realización de la actividad. Este placer refuerza la propia actividad.

Teoría de Vygotsky y Elkonin (Escuela soviética)

Vygotsky (1966) Y Elkonin (1980) explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

Teoría de la enculturación

Según Sutton, Smith y Robert (1981), los valores de la cultura se expresan en los diversos juegos que desarrollan los niños. Teoría ecológica

Bronfenbrenner defiende que en el entorno del niño existen diferentes niveles ambientales o sistemas que condicionan el juego. Concibe a la persona como un organismo activo, como un sistema que encaja dentro de otro, y así sucesivamente, estableciéndose relaciones recíprocas entre ellos, de tal forma que, al cambiar un elemento, todo el conjunto lo hace en su medida.

Teorías biológicas

El juego ayuda al crecimiento del cerebro, a los mecanismos y conexiones nerviosas. Es muy importante para el desarrollo de la persona.

3.2.4.1 Dimensiones del juego.

“El juego es una necesidad propia de niños y niñas que les permite expresarse, comunicarse y satisfacer sus necesidades de curiosidad e imaginación. Mediante el juego logran desarrollarse de manera integral e ir adaptando sus conductas para integrarse a la sociedad en la que se desenvuelven”⁵⁶.

Por lo tanto, las dos dimensiones que presenta la actividad del juego son:

1. Entretenimiento
2. Educativa.

⁵⁶

“Como seres humanos nuestras acciones son dinamizadas mediante aspectos motivacionales intrínsecos e incentivos provenientes del entorno, a su vez ligados a la realización de cualquier actividad”⁵⁷.

“Este fenómeno se evidencia desde el primer momento de vida razón por la cual el juego se convierte en una estrategia que no sólo recrea y puede incentivar, sino que también aproxima al niño hacia la construcción de conocimiento”. Es así como en las aulas escolares los niños aprenden conceptos mediante el juego al mismo tiempo que se están recreando.

Para Martha Glanzer el juego es un medio o herramienta que lleva al niño a aprender mientras juega: “el niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega”⁵⁸. Esto se puede observar en el aula de clase cuando se realiza con el niño cualquier tipo de juego y se hace la evaluación final por medio de los indicadores. En ella se evidencia que los aprendizajes significativos adquiridos en cuanto al lenguaje, la psicomotricidad y la interacción son más notorios y estructurados.

Entonces afirma Declory “Cuando hablamos del recreo, mediante el juego y la poesía o la música, estamos haciendo alusión a una forma de actividad que no solo es agradable y alejada del simple pasivismo, sino que tiene valor de creación por sí misma, recrear significa volver a crear, inventar, descubrir, nuevas imágenes, nuevas reacciones”⁵⁹.

El juego significa entonces ese recreo (espacio interior del niño o la niña, sinónimo de diversión libre dentro o fuera del aula) en donde se divierten en sano esparcimiento, pero al mismo tiempo descubre y conoce así mismo, a los demás, al contexto y a su medio natural. A partir de ahí se da la interpretación del porque el juego que tiene su origen en la edad infantil tiene la dimensión de entretener, pero al mismo tiempo educar.

De forma que mediante el niño y la niña desarrolla una actividad, se divierte, expresa emociones, sentimientos y manifestaciones de conducta. Pero además aprende a corregir o moderar conductas negativas, expresar emociones que muy difícilmente las expresaría en una conversación con el o la maestra, identifica su propio contexto, discrimina, crea, identifica y soluciona. Etc. Ya sea dentro o fuera del aula.

⁵⁷ Revista de Educación y Pensamiento El juego en la Dimensión Infantil

⁵⁸ *Ibid.*

⁵⁹ O. Decroly y E. Monchamp (2002) El Juego Educativo. Madrid cuarta edición

3.2.4.2 Áreas del Aprendizaje en el Currículo de Primera Infancia y Educación Pavularia.

En su más auténtico sentido el desarrollo es un proceso de perfeccionamiento del hombre. La perfección implica totalidad, integralidad.

El proceso de perfeccionamiento del ser humano consiste concretamente en la realización de éste en todas sus dimensiones, y no solo del hombre considerado como individualidad, sino de todos los hombres, y del mundo como campo en el cual se ejerce la acción humana.

Esa realización del hombre significa también liberación respecto de aquello que lo oprime. Por esto Pablo VI habla del desarrollo como "el paso para cada uno y para todos, de condiciones de vida menos humanas a condiciones más humanas". Para el logro de este desarrollo integral y poder formar mediante la educación un ser humano justo, equitativo y social se necesita establecer procesos de Enseñanza Aprendizaje en los que con metodologías más activas se desarrollen de manera integral las siguientes áreas del aprendizaje que son también las áreas de la personalidad, las cuales deben cubrirse en los diversos niveles de la enseñanza, para garantizar la formación integral estas son:

Área Cognoscitiva:

“Engloba todas las etapas referentes a la apropiación del conocimiento por parte de las personas; queda incluida toda conducta que implique procesos de memoria, o evocación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades y capacidades de orden intelectual ya sea general o particular. Es un proceso a través del cual el sujeto capta los aspectos de la realidad, a través de los órganos sensoriales con el propósito de comprender la realidad. (Corina G. Ocegueda M.)”⁶⁰

Área Psicomotriz.

Engloba aquellas actividades que suponen una coordinación neuromuscular para llegar a adquirir destrezas. Las conductas que manifiestan son generalmente de dominio físico.

⁶⁰ Definición de actividad cognoscitiva. (03 de noviembre de 2014)<http://www.psicopedagogia.com/definicion/actividad%20cognoscitiva> 11:17 pm

De manera puntual se define entonces la psicomotricidad como: “aquella ciencia, que, considerando al individuo en su totalidad, psique-soma, pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y la ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en el que se desenvuelve”⁶¹

Área Socio-Afectiva.

Engloba las conductas referentes a sentimientos, valores, actitudes que se manifiestan en la persona como resultado de un aprendizaje. También se le conoce con el nombre de área actitudinal.

“Los conocimientos socio afectivos están implicados en la adquisición de los principales aprendizajes que realiza el niño. Se sabe que cualquier proceso de aprendizaje supone la interrelación de tres factores:

- Intelectuales: determinan la percepción y la comprensión de aspectos y elementos de aprendizaje.
- Emocionales: determinan el interés por las tareas y las metas y objetivos a lograr.
- Sociales: determinan el marco motivador para efectuar el esfuerzo en la tarea. La aceptación y acogimiento entre iguales suponen, en muchos casos la situación social motivadora del aprendizaje”⁶²

Entonces el juego se convierte en el instrumento de expresión y control emocional de los niños y niñas ya que: Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer. Además de permitirles a los niños y niñas la expresión libre y, al mismo tiempo descargar tensiones. Desarrolla y aumenta la autoestima y el auto concepto, lo que va permitiendo vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades. También desarrollan su propia y auténtica personalidad, mejorando las relaciones con los demás.

Es necesario tener la claridad de que las áreas del conocimiento se desarrollan y acompañan en el desarrollo evolutivo del niño y la niña a partir de la integración e interrelación de la realidad, la familia, la comunidad y su contexto en general, pues si bien

⁶¹ P. Ricardo, (2004) Psicomotricidad. Desarrollo Psicomotor en la infancia. España. primera edición Vigo

⁶² Recuperado de: introducción al desarrollo socioafectivo (03 de noviembre de 2016

es cierto cada situación lo lleva a adquirir un nuevo conocimiento en un área específico pero al mismo tiempo está adquiriendo movimientos y fomentando relaciones sociales con los demás por lo tanto a partir de esta idea es que se entiende la conjugación de las áreas del aprendizaje.

Es importante retomar lo que plantea el Ministerio de Educación dentro del Currículo de Primera Infancia, donde se pone de manifiesto que “al jugar, los niños y las niñas se recrean y se desarrollan de forma sensorio motora, afectiva, social y cognitivamente. El juego les brinda la oportunidad de poder adquirir nuevas habilidades y de desarrollar las que tenían previamente; además es una fuente significativa para fortalecer los valores y la cultura que experimentan del entorno”⁶³.

Por último, Oscar A. Zapata retoma a Pichón Riviere el cual muestra que “la conducta siempre comprende tres áreas quien las enumero de la siguiente manera:

1. Área de la mente
2. Área del cuerpo
3. Área del mundo externo”⁶⁴.

Por lo tanto, aunque la estructura del nombre tiene un poco de variación prácticamente hacen referencia las mismas áreas que plantea el MINED.

3.2.5 Condiciones pedagógicas y socioambientales del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Zepeda Aguirre (2007) afirma que “un grupo de factores que influyen en el desempeño académico está relacionado con el ambiente emocional en que se desarrolla el proceso de aprendizaje de los estudiantes y se vincula a los procesos de clima institucional, clima social y clima del aula, ambiente escolar”⁶⁵.

Por otra parte, Cornejo R. Redondo (2007) sostiene “el ambiente socio afectivo sería el que permite compartir y ocasionalmente modificar las creencias y expectativas, el auto concepto que genera la motivación y las posibilidades de aprender”⁶⁶

⁶³ Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia. MINED. 2013

⁶⁴ Oscar A. Zapata. (1988) Aprender Jugando en la Escuela Primaria Argentina

⁶⁵ Mejores Condiciones para el Aprendizaje (8 de noviembre de 2016). Recuperado de <http://es.slideshare.net/diebrun940/mejores-condiciones-para-el-aprendizaje> visto a las 00:19 am

⁶⁶ Ibid.

Por lo tanto partiendo de las afirmaciones de estos autores se considera importante la incorporación de factores escolares en cuanto a infraestructura física en buen estado, tanto del aula y los espacios de recreación, la iluminación, ventilación, material y equipo en buen estado, así mismo las condiciones sociales que requieren la incorporación de las instituciones, organización, la familia, el ambiente, los problemas ambientales, sociales y culturales que también deben analizarse al momento de desarrollar la metodología de juego.

De esta manera se hace énfasis en el desarrollo emocional, motriz y social de los niños y las niñas para su pleno desarrollo. Por lo tanto, las instituciones deben brindar espacios seguros que resguarden la integridad física y mental de los niños y las niñas, para que se promueva condiciones favorables para el aprendizaje.

3.2.5.1 La dirección pedagógica de los juegos.

“La maestra o maestro debe considerar una secuencia metodológica adecuada para el desarrollo de los juegos principalmente si son de tipo educativo. El proceso a seguir debe considerar aspectos como las planificación, organización, ejecución o desarrollo, orden, socialización, representación, evaluación o retro alimentación”⁶⁷.

De esta manera se da el modelo del juego a los niños y niñas, y posteriormente los deja actuar (jugar) de manera independiente para que desarrolle las habilidades, hábitos y vivencie sus propias experiencias sociales.

⁶⁷ Ibid.

ESQUEMA SOBRE LA DIRECCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO (Figura 2)



Fuente: elaboración propia del investigador

3.2.5.2 Organización del ambiente y espacios educativos.

“La educación en la primera infancia potencia el adecuado desarrollo de las áreas biosicomotora, cognoscitiva y socio afectiva de manera gradual e integral, logrando que los niños y las niñas pasen de conductas de dependencia hacia conductas, habilidades, capacidades y emociones cada vez más autónomas”⁶⁸.

⁶⁸ *Ibíd.*

“Los espacios y ambientes del centro educativo deben “proveer un conjunto de condiciones físicas básicas que garanticen la integración, la seguridad” (MINED, 1997), la exploración y el bienestar de las niñas y los niños entre 0 y 6 años con 11 meses”⁶⁹.

“El espacio debe tomar en cuenta a quienes tienen alguna discapacidad, por lo que se sugiere que el salón se encuentre en la planta baja o disponer de rampas que faciliten el acceso y el libre desplazamiento para favorecer una atmósfera confortable y de inclusión.”⁷⁰

“Las zonas son espacios de juego-trabajo que pueden mantenerse durante todo el año escolar, se pueden cambiar cada tres meses o hacerlo en el tiempo que el personal docente o del círculo de familia considere necesario o le permitan las condiciones de infraestructura”⁷¹

“Deben ser armónicos, dando especial énfasis al diseño y decoración, cuidando la estética al añadir formas, texturas, colores, tamaños y elementos del entorno natural, procurando utilizar imágenes acordes a la edad y a la realidad próxima (no estereotipadas o infantilizadas), pintar las paredes con blanco o con colores cálidos que procuren un estado emocional adecuado, entre otros elementos”⁷².

“Los espacios internos y externos deben adaptarse a las diferentes actividades pedagógicas como a los objetivos planteados según las edades. Cada espacio educativo debe diseñarse y organizarse con una intencionalidad educativa, de forma estable, variable y flexible, tomando en cuenta que se pueden utilizar todos los espacios con los que cuenta la institución (entrada, corredores, patios, jardines, canchas, baños, salón de clases, salones multiusos, laboratorios, gimnasio, auditorio, sala de audiovisuales o informática, biblioteca, huerto, etc.), según la actividad que desarrollar. Dichos espacios deben contar con la iluminación, ventilación, insonorización e higiene necesarias para que la población infantil se desplace con seguridad y libertad”⁷³.

⁶⁹ Fundamentos curriculares de la primera infancia 2013

⁷⁰ *Ibíd.*

⁷¹ *Ibíd.*

⁷² *Ibíd.*

⁷³ *Ibíd.*

3.2.5.3 Criterios Generales para la organización del aula.

La institución debe proveer un ambiente físico que garantice las condiciones básicas, tales como: ventilación, espacios de esparcimiento e iluminación adecuada. Algunos criterios que tomar en cuenta son:

- Realizar adecuaciones en la estructura física que favorezcan espacios en donde se beneficie a los niños y niñas con discapacidad
- Crear un ambiente que favorezca la exploración, creatividad y seguridad en el niño y la niña, para lo cual se sugiere contar con material didáctico de acuerdo a las edades y a la estimulación integral.
- El material didáctico estará dispuesto de tal manera que facilite su acceso a los niños y las niñas, para un mejor desarrollo de su autonomía y libertad para la toma de decisiones.
- El diseño del ambiente brindará oportunidades para favorecer la curiosidad y creatividad; es recomendable utilizar materiales reciclables y cambiar cada cierto período los materiales didácticos.
- Generar un ambiente gratificante y significativo para la niñez en donde se sientan identificados por su ser individual en interacción con la diversidad que el entorno les ofrece.
- Se recomienda que las mesas y sillas de trabajo estén pintadas de colores primarios, deben tener la altura adecuada a la edad con la que se trabaja y con bordes redondeados.

“Es recomendable que el salón de clases esté organizado en espacios personalizados, llamados zonas de actividad lúdica, que delimitan las áreas en donde se desarrollarán actividades, rincones, talleres, proyectos, etc., que engloban varias temáticas; como el caso de los espacios de pensamiento lógico-matemático, expresión plástica, sensorial, iniciación a la lectoescritura, cuentos, medios audiovisuales y tecnológicos, experiencia con el entorno, entre otros. Cada agente educativo podrá

considerar la pertinencia de cada espacio que desarrollar, pero en cada zona se sugiere colocar material acorde a los contenidos a trabajar y a la edad de los niños y las niñas”⁷⁴

3.2.6 Condiciones socioambientales del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.2.6.1 Barreras para el aprendizaje y la participación.

“Según Puigdemívol (2009), se presentan cuatro tipos de barreras para el aprendizaje y la participación. En ellas se toma en consideración la dimensión comunitaria, pues “en el contexto social actual no podemos concebir el aprendizaje como algo limitado a la escuela o con un alto grado de independencia del entorno” (Aubert y otros, 2008., citado en Puigdemívol 2009)”⁷⁵.

Barreras actitudinales. Se refieren a las actitudes de las y los actores que interactúan con el estudiantado, como el acoso o rechazo de compañeros o de personal de la escuela; actitud sobreprotectora o de descuido de padres madres, de docentes o compañeros; muy bajas o muy altas expectativas de padres-madres; actitud negativa o de indiferencia del docente hacia las dificultades del niño o la niña.

Barreras metodológicas. Destaca la creencia de que es imprescindible en clase trabajar con niveles de aprendizaje semejantes entre el alumnado, idea que está alejada de la realidad de la escuela en la sociedad de la información. Estas barreras se refieren a: la escasa o ninguna coordinación metodológica entre docentes; material utilizado poco comprensible; falta de estrategias que faciliten la motivación del estudiante; falta de ampliación o creación de recursos que faciliten el acceso al currículo; currículo no adecuado a sus características de aprendizaje (cognición, ritmo y estilo); poca o ninguna utilización de apoyos para el aprendizaje; exigencias curriculares poco apropiadas a las etapas de desarrollo físico y psicológico de algunos niños y niñas; contenido curricular poco relacionado con sus experiencias previas y la vida diaria; currículo rígido, poco o nada flexible.

Barreras organizativas. Hacen referencia a las diferentes formas de agrupación de los niños y las niñas y de las posibilidades de intervención de la comunidad en diferentes formas de apoyo a la escuela. También de la nueva organización del trabajo del personal

⁷⁴ Ibíd.

⁷⁵ Ibid

de apoyo. Por ejemplo: falta de funcionamiento del CDE; poca o ninguna coordinación y fluidez entre las diversas etapas del proceso educativo cuando se realizan en centros escolares distintos; ausencia de una persona especialista que planifique las acciones para la inclusión; dificultades en el proceso de matrícula de estudiantes de la comunidad; falta de coordinación con las entidades comunitarias para la búsqueda y utilización de recursos.

Barreras sociales. Hacen especial énfasis en el papel de las familias. Los prejuicios sobre ellas constituyen una de las barreras más relevantes para el aprendizaje de muchas niñas y muchos niños con y sin discapacidad. Por ejemplo: discriminación, sobreprotección, ignorancia, prejuicios, carencia de estimulación en los primeros años, ambientes comunitarios de riesgo, escasa o nula accesibilidad a centros o actividades extraescolares, falta de recursos para el aprendizaje, deficientes condiciones de vivienda, pobreza que les obliga a trabajar y desertan de los centros escolares, lejanía a centros escolares.

3.2.6.2 Algunas propuestas teóricas sobre el juego y educación.

- “Groos (1896), estudió el juego en los animales y posteriormente en los seres humanos; esto le permitió conocer las características innatas en las especies”.
- “Claparède (1900) continúa el estudio de Groos y define la teoría del pre ejercicio: ejercicios de tendencias instintivas que posteriormente encontrarían en la vida adulta, su aplicación concreta en el trabajo, en el deporte o en la vida cotidiana”⁷⁶.

Para Claperede como se citó en (Zapata, 1990). Explica, el juego es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo.

“Wallon: considera que el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras esta siga siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas. Por tanto, la escuela debe buscar en el juego infantil un medio y no condicionarlo a finalidades educativas cerradas”⁷⁷.

⁷⁶ Meneses Montero, Maureen; Monge Alvarado, María de los Ángeles (2001). Revista Educación. El juego en los niños: enfoque teórico. San Pedro Costa Roica. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>

⁷⁷ Ibid

“Froebel (1782-1852), pedagogo alemán, inicia el movimiento de educación preescolar sistemática; de él surgen los centros preescolares como necesidad social y familiar, método natural y activo ya que toma en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad”⁷⁸.

“Aunque en primera infancia se pretende desarrollar la independencia e individualidad en el niño y la niña de manera espontánea hay que comprender que estos deben lograr su propia autonomía pero que además deben ser seres sociables que crecen y conviven en ambientes agradables y de práctica de valores”⁷⁹.

El maestro o maestra debe considerar estas situaciones ya que esos grupos etarios correspondiente a las edades que oscilan entre los cuatro y seis años se encuentran bajo los estímulos y cuidados de ellos en el centro educativo.

“María Montessori, (1870-1952) se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal.

Los principios que fundamentan esta teoría en relación con el niño son: Libertad, actividad, vitalidad, individualidad”.

María Montessori también manifiesta que “La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios”⁸⁰

“El método se apoya en el asocianismo y por medio del material adecuado se inicia la educación de los sentidos. Entre el material didáctico propuesto se encuentran:

- Encastrables: material para ejercitar la educación y comparación de las cosas.
- Material para ejercitar sentido del tacto (texturas y pesos).
- Ejercicios para el sentido aromático.

⁷⁸ Ibid

⁷⁹ Ibid

⁸⁰ Meneses Montero, Maureen; Monge Alvarado, María de los Ángeles (2001). Revista Educación. El juego en los niños: enfoque teórico. San Pedro Costa Rica. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>

- Planos encastrables de figuras geométricas.
- Cuerpos geométricos para el desarrollo del sentido estereognóstico.
Cajas sonoras”⁸¹.

Otros materiales básicos son el barro, la arena, el agua, los cuentos, el papel blanco, el material para colorear y cualquier material artístico.

“Decroly (1871-1932), trabajó para adecuar las leyes del desarrollo infantil a la enseñanza con el fin de atender las necesidades de los niños de manera integral”⁸². Los principios fundamentales de su método son:

1. Principio de la globalización
2. Principio del interés

Basado en estos principios contribuye, por medio de la iniciación, a la actividad intelectual y motriz, a los juegos educativos. Adopta la siguiente clasificación:

- a) Juegos que se refieren al desarrollo de las preocupaciones sensoriales y la aptitud motriz.
- b) Juegos de iniciación matemática.
- c) Juegos que se refieren a la noción del tiempo.
- d) Juegos de iniciación a la lectura.
- e) Juegos de gramática y comprensión del lenguaje.

“Celestín Freinet (1896-1966) propone la teoría de “la educación por el trabajo”. Parte de la búsqueda práctica de la educación popular interesante, eficiente y humana, sobre todo, en la cual el trabajo se constituye en eje y motor de su desarrollo”⁸³.

Se basa en 30 principios que deben operar en toda situación educativa, denominados invariables pedagógicos.

⁸¹ Ibíd.

⁸² Ibíd.

⁸³ Ibíd.

Algunos de los principios que se deben considerar son: que se aprende por actividad específica, esto es, se aprende a leer y escribir leyendo y escribiendo; a dibujar se aprende dibujando, etc.; es decir, por medio de la libre exploración y la experimentación el niño aprende y conforma su inteligencia y sus conocimientos.

3.2.6.3 Teorías sobre el juego

Para Torbert y Schnieder (1986) el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Erickson y Piaget manifiestan que el juego es “un agitado proceso de la vida del niño”; y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio. Durante esas horas el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente”. Todos tratan de resumir conductas del juego y el ser humano y viceversa.

Díaz (1993) resume varias de ellas y las agrupa en lo que llama dos vertientes: 1º. ¿Por qué el niño juega?, llamada teoría eficiente o causal y 2º. ¿Para qué juega el niño?, llamada teoría de causa final o teleológica.

En la primera se encuentran las teorías del descanso y distracción, energía superflua, el atavismo o recapitulación y la catártica.

En las teorías de causa final están: la del ejercicio preparatorio o la de la práctica del instinto, de la derivación por ficción y la psicoanalítica.

Los educadores físicos, maestros y maestras, al iniciar las sesiones de juegos, deben basarse en teorías pedagógicas que les permitan adecuar las actividades y hacer un buen uso de la actividad natural del niño.

Dentro de las teorías se encuentran:

1. Teoría de la energía excedente
2. Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación
3. Teoría de la práctica del instinto (ejercicio preparatorio para la vida futura)

4. Teoría de la recapitulación (teoría atávica)
5. Teoría de la catarsis
6. Teoría de la auto expresión
7. Teoría del juego como estimulante de crecimiento
8. Teoría del entretenimiento
9. Teoría del juego como ejercicio complementario
10. Teoría de crecimiento y mejoramiento
11. Teoría de reestructuración cognoscitiva

3.2.6.4 Clasificaciones de los juegos.

Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla Díaz (1993) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan como por ejemplo:

1. JUEGOS SENSORIALES: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
2. JUEGOS MOTRICES: buscan la madurez de los movimientos en el niño.
3. JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
4. JUEGOS ORGANIZADOS: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
5. JUEGOS PREDEPORTIVOS: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
6. JUEGOS DEPORTIVOS: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

Para Veneranda Blanco (2012) La clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer.

Los juegos pueden ser clasificados en base a:

- El espacio en que se realiza el juego.
- Los juegos de interiores y juegos de exteriores
- El papel que desempeña el adulto.
- Juego libre, juego dirigido y juego presenciado.
- El número de participantes. Juego individual, Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo
- La actividad que realiza el niño.
- Juegos sensoriales
- Los juegos motores
- El juego manipulativo
- Los juegos de imitación
- El juego simbólico
- Los juegos verbales
- Los juegos de razonamiento lógico
- Juegos de relaciones espaciales
- Juegos de relaciones temporales
- Juegos de memoria
- Juegos de fantasía
- El momento en que se encuentra el grupo.
- Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión.

Pero además los juegos también pueden ser clasificados en función de:

- La libertad de elección del juego.
- El número de individuos necesarios para su realización.
- Por el lugar donde se juega.
- Por el material que se utiliza.
- Por la dimensión social.

Según Jeant Piaget los juegos pueden clasificarse de la siguiente manera (Tabla 4)

JUEGO FUNCIONAL	JUEGO SIMBOLICO	JUEGO DE CONST RUCCION	JUEGO CON REGLAS
<p>Cinco lobitos Voy a dibujar mi cuerpo</p>	<p>Cocinitas</p> <p>Muñecas</p> <p>¿Quién soy?</p> <p>Disfraces</p>	<p>Torres de cubo</p>	<p>El escondite ingles</p> <p>La pilla pilla</p>
JUEGO FUNCIONAL	JUEGO SIMBOLICO	JUEGO SIMBOLICO O DE REPRESENTACION	JUEGO DE REGLAS
<p>De 3 a 24 meses predominante hasta los 18 meses</p> <p>Movimientos musculares repetitivos</p> <p>Juego funcional sin objetos: correr, saltar, hacerse cosquillas, rodar empujar, entre otros.</p> <p>Juego funcional con objetos: manipular y explorar objetos, hacerlos rodar, hacerlos sonar, apretarlos, etc.</p>	<p>A partir de los 24 a 36 meses</p> <p>Se usan objetos u otros materiales para formar estructuras simples o complejas</p> <p>Se combinan piezas, bloques u otros materiales que pueden ser unidos para armar una construcción</p> <p>El juego constructivo aparece aprox. A los 24 meses, pero perdura por muchos años haciéndose cada vez más complejo.</p>	<p>A partir de los 18 meses, predominante a los 3, 4 y 5 años</p> <p>El niño realiza simulaciones con objetos para crear acciones "como si" hacer como que pone una inyección con un lapicero, emplear muñecos, para representar situaciones reales o imaginarias</p> <p>También se le conoce como "juego dramático" el niño pretende representar un rol real o imaginario, como padre, madre, bombero o monstruo usando su propio ser como juguete.</p>	<p>A partir de los 5 años</p> <p>Supone el reconocimiento, la aceptación y conformidad con reglas pre- establecidas que rigen los juegos que se comparten por lo general de manera grupal: juegos de mesa como ludo o memoria, juegos de patio, como: "que pase el rey" y "ha llegado una carta"</p>

Fuente: <http://es.slideshare.net/ELF2011/clasificacin-de-los-juegos>

3.2.6.5 Características del juego.

El juego, de acuerdo a lo expuesto por Díaz (2002) presenta las siguientes características:

- Es una actividad espontánea y libre
- No tiene interés material
- Se desarrolla con orden
- El juego manifiesta regularidad y consistencia
- Tiene límites que la propia trama establece
- Se auto promueve, Es un espacio liberador
- El juego no aburre
- Es una fantasía hecha realidad
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción
- Se expresa en un tiempo y un espacio
- El juego no es una ficción absoluta
- Puede ser individual o social
- Es evolutivo
- Es una forma de comunicación
- Es original.

“En conclusión, para el niño y la niña el juego o actividad lúdica es parte fundamental de su vida, en ella se desarrolla como individuo en la recreación, probándose y reafirmando en todas sus capacidades. Comprenderlo permite hacer sugerencias para que los padres y docentes consideren su participación en el juego infantil”⁸⁴.

⁸⁴ Heidy García 2010. Visto 8 de noviembre de 2016 El juego como Herramienta educativa Recuperado de <http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html> a las 11:37 pm

Por lo tanto, el juego posee diversas características ya que es una herramienta que sirve para desarrollar de manera integral al ser humano desde la infancia, el cual es un proceso que deja de ser aburrido y pasa a ser del agrado y aceptación de quien lo practique, su dimensión de entretener y enseñar permite el desarrollo integral de todas las áreas del aprendizaje e involucra a los diversos agentes educativos de manera activa. Generando transformaciones a nivel individual y social.

3.2.6.6 Tipos de juego.

Existen algunas tipologías cuyo estudio debe hacerse de forma más detallada, dada su utilidad en el proceso educativo o su éxito entre los niños. Estos juegos son:

La cesta de los tesoros. – Elionor Goldschmied

Se trata de un cesto o cajón con objetos de diferentes materiales, peso y textura para que los niños experimenten.

En este juego, los niños manipulan elementos de la naturaleza o de su entorno cotidiano. Estos objetos, por su variedad de formas, texturas, colores y olores estimulan los sentidos y las capacidades (motrices, cognitivas, comunicativas...) de los bebés, lo que facilita su desarrollo. Esta actividad está indicada a partir de los seis meses (cuando son capaces de permanecer sentados) hasta el año.

- **El juego heurístico. – Elionor Goldschmied**

Es una actividad de juego, ideada por Elionor Goldschmied, pensada como continuación del cesto de los tesoros. Se inicia a partir de los 12 meses, desde que el niño comienza a desplazarse, hasta los 24 meses. Es una actividad de exploración sistemática que se realiza en pequeños grupos de 6 a 10 niños, que combinan libremente objetos, que posteriormente clasifican y recogen.

- **El juego psicomotor.**

Consiste en el movimiento, es decir, psicomotor, el cual expresa la relación entre los procesos psíquicos y motores.

- El juego educativo. – O. Decroly

Consiste en centrar los temas de estudio de acuerdo con los intereses de los niños en cada edad.

Hay tres tipos de ejercicios para desarrollar el centro de interés:

- De observación: el contacto directo con los objetos, por observación directa o indirecta.
- De asociación: en el espacio, en el tiempo, en las necesidades del hombre, en la relación causa-efecto.
- De expresión: lectura, escritura, cálculo, dibujo, trabajo manual.

El juego y las nuevas tecnologías.

Consiste en la integración de la informática y de los formatos audiovisuales (sonido, imágenes fijas y en movimiento, gráficos) los cuales dan lugar a lo que conocemos como soportes multimedia.

Éstos se caracterizan por facilitar un feed-back inmediato con el usuario y por la posibilidad de recrear entornos virtuales de gran realismo y fantasía.

Éstas son las dos características que hacen atractivo este nuevo formato de juegos. La interactividad permite obtener respuesta inmediata a las acciones del usuario. Se satisface al momento la necesidad de acción del sujeto y se estimula el reto continuado y la superación personal. Dos características propias de cualquier juego a las cuales se añaden el atractivo de visualizar entornos fantásticos, con un gran realismo y mucha acción y movimiento. La atracción visual es el otro ingrediente clave de los nuevos juegos multimedia.

- El juego popular.

Son aquellos juegos que se encuentran muy vinculados a las actividades del pueblo llano y que a lo largo de los años y de las generaciones han ido transmitiéndose de padres a hijos.

- El juego multicultural.

Consisten en una serie de juegos desarrollados en diversos países y que caracterizan parte de sus culturas.

- El juego competitivo y el cooperativo.

Consiste en asociar el término competición al término cooperación, y a los respectivos valores de cada uno. Teniendo en cuenta y considerando que los dos tipos de juegos son importantes en el ámbito de la Educación Física y que pueden complementarse y no tener que decantarse por unos o por otros para una correcta educación de los alumnos, incidiendo siempre en sus características positivas e inculcando los valores positivos de cada tipo de juego, para conseguir dar una formación educativa lo más completa posible al niño/a.

Comúnmente se han visto separados y es lo que ha generado la rivalidad. La competición significa que son divertidos para algunos y cooperativos que son divertidos para todos. Se trata de unificar ambos y trabajar con un solo objetivo: desarrollo y convivencia integral.

3.2.7 La neurociencia y su aporte al aprendizaje a través del juego.

La primera Infancia es la etapa fundamental de la vida donde se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. El carácter y la personalidad del niño se van adquiriendo en esta etapa y resulta muy interesante conocer todos esos procesos psicofisiológicos, químicos y biológicos del sistema nervioso central. Si logramos comprender todos estos procesos evolutivos del sistema Nervioso Central, se nos volvería más fácil entender porque se producen dichos cambios, en este sentido cuando nos auxiliamos de las Neurociencias se nos facilita la comprensión de toda esta etapa de adaptación al entorno del niño y la niña.

La neurociencia estudia al ser humano desde el momento de su concepción, debido a que en esos momentos se están formando las bases neuronales y hormonales. Haciendo mayor énfasis en la etapa comprendida entre los 0 y los 3 años de edad ya que el cerebro está formando conexiones que definirán las habilidades y potencialidades que el niño o niña desarrollará durante su vida adulta.

Todas las capacidades que el niño desarrolle en este tiempo serán los cimientos sobre los cuales podrá seguir construyendo su pensamiento, lenguaje, motricidad, relación con los demás, creatividad, etc.

Si en ese período la estimulación y la interacción no son adecuadas, a futuro el niño/a requerirá más apoyo para obtener los mismos logros que otro que creció bien estimulado.

El Dr. Emilio Rodríguez Ferrón, dentro de una de sus ponencias sobre neurociencia sintetiza: “el ser humano nace con un número de neuronas finito, más de cien mil millones que a partir de ahí se irán reduciendo hasta el fin de nuestros días. Es durante los primeros años de vida cuando estas neuronas se organizan y comienzan a establecer conexiones entre ellas (sinapsis) a una velocidad irrepetible.

Las células se mielinizan: sustancia que las recubre y permite que establezcan conexiones unas con otras. “Sin mielina el impulso eléctrico no funciona bien”.

La neurociencia divide el desarrollo cerebral de la infancia en dos etapas.

1- Desde el nacimiento hasta los tres años, explica es cuando el cerebro tiene su máxima plasticidad, las regiones cerebrales son capaces de adaptarse e incluso ejercer las funciones de otras regiones si éstas están dañadas por cualquier motivo.

2- Hasta los seis años, prosigue este especialista, “el cerebro sigue adquiriendo habilidades, pero sobre una estructura anatómica ya definida”; de manera que a esa edad puede darse por concluido el proceso de desarrollo.

Considera también que las situaciones en las que se encuentra la madre, del ambiente, las actitudes culturales y condiciones sociales inciden en la adaptación del recién nacido.

La neurociencia, trata de dar explicaciones sobre los procesos de atención, memorización, aprendizaje. Además, se considera también que en estos procesos existe una serie de comunicaciones interneuronales, que están conectadas y sincronizadas de una forma espectacular, para hacer que la información captada por los sentidos, sea llevada hasta la corteza cerebral y una vez procesada, dicha información regrese y se genere un movimiento.

. Desde este punto de vista surge la integración sensorial que forma parte del sistema Nervioso Central, que es uno de los Sistemas más importantes, responsable de procesar la información, recopilada por medio de receptores sensoriales,(ojos, oídos, nariz, tacto, gusto) llevada por vías aferentes hasta Médula Espinal y trasladarlas por tractos hasta llegar a la Corteza cerebral, posteriormente enviarlos desde la corteza cerebral por vías eferentes hasta llegar a un músculo o una glándula y generar un movimiento o una secreción glandular. Todo éste complejo sistema de vías aferentes y eferentes capaces de llevar información desde la periferia hasta la corteza y luego transmitirlos a un músculo para generar movimiento debe de estar sumamente sincronizado e integrado, para que la información llegue con rapidez, claridad y exactitud.

Brenda Milner descubrió que la memoria humana implica a múltiples sistemas de memoria en el encéfalo y que estos sistemas implican reconocimiento de personas, lugares o cosas, movimientos motrices. Estudios enfocados en estos sistemas dan origen a la distinción entre memoria implícita y memoria explícita.

La memoria explícita “codifica información sobre acontecimientos autobiográficos, así como sobre conocimiento de hechos, su formación depende de procesos cognitivos tales como la evaluación, comparación e inferencia, estas pueden recordarse por un acto deliberado de evocación, a veces se establecen con un solo ensayo o experiencia”.

La memoria explícita “es de carácter automático o reflejo y su formación y evocación no dependen por completo de la conciencia o de los procesos cognitivos. Este tipo de memoria se acumula lentamente mediante la repetición a lo largo de muchos ensayos, se manifiesta básicamente por el aumento de rendimiento, y normalmente no puede expresarse en palabras”⁸⁵

El investigador en neurociencia Francisco Mora asegura que “Sin emoción no hay curiosidad, no hay atención, no hay aprendizaje, no hay memoria.

El científico señala que “los niños hoy aprenden, desde muy pronto, conceptos abstractos en habitaciones con ventanales sin mucha luz o luz artificial, con el rigor y la seriedad de maestros que se aleja de aquel “juego” primitivo que generaba aprender y

⁸⁵ Erick R, James H, Thomas M. Neurociencia y conducta. Madrid

memorizar de lo sensorial directo, “con alegría”, base de la atención y el despertar de la curiosidad”⁸⁶.

Afirma que “es un primer principio básico de la enseñanza con el que se puede llegar a aprender y memorizar mejor. Asimismo, añade que “la neurociencia cognitiva ya nos indica, a través del estudio de la actividad de las diferentes áreas del cerebro y sus funciones que solo puede ser verdaderamente aprendido aquello que te dice algo. Aquello que llama la atención y genera emoción. Aquello que es diferente y sobresale de la monotonía”⁸⁷.

Es importante mencionar que existe una base biológica del comportamiento y que ese conjunto maravilloso de actos que manifiestan las personas, desde las primeras etapas de su desarrollo, y que sin duda están influenciados por las emociones, las actitudes, la cultura, los valores, la ética, e incluso por las personas que están a su cuidado, actos a los que se les llama Comportamiento; son de mucha importancia, dado que influyen en la formación de la personalidad del niño y la niña.

Otro aspecto que hay que considerar es el afecto, es un sentimiento o a acción a través del cual una persona le demuestra su cariño a otra, demostrando su inclinación o amistad. La capacidad de poder crear un vínculo afectivo hacia la otra persona permite que el aprendizaje sea más efectivo y sólido.

Debemos saber diferenciar entre emociones, (que es una respuesta individual interna que informa de las probabilidades de supervivencia ante una situación), afecto y sentimientos (son las expresiones mentales de las emociones) que si bien es cierto son características que están muy relacionadas entre sí, pero que no necesariamente son lo mismo.

Por lo tanto, el juego estimula estos tres apartados con él se manifiesta el afecto, aprendizaje y emoción para el desarrollo integral de los niños y las niñas, pero, además se fundan las bases para el posterior desarrollo del ser humano

⁸⁶ *Ibíd.*

⁸⁷ Autoconocimiento Integral (2015) visto 9 de noviembre de 2016. <https://autoconocimientointegral.com/2015/07/04/la-neurociencia-demuestra-que-el-elemento-esencial-en-el-aprendizaje-es-la-emocion/> a las 0.01 am

3.2.8 Planeación metodológica utilizando el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje.

3.2.8.1 Educación y juego.

“La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva, se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad”⁸⁸.

“En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto”⁸⁹

“Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás, así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales. Por tanto, la metáfora de Huizinga y el símbolo de Piaget se aúnan en el juego infantil”⁹⁰.

⁸⁸ Eduardo Crespillo A. Estudios pedagógicos 2010. El juego como actividad de enseñanza aprendizaje

⁸⁹ Ibid

⁹⁰ Ibid.

3.2.8.2 Rol mediador del personal docente.

El rol como maestros debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más. Si nos queremos convertir en «directores» del juego, en personas «adultas y serias», que mandan, organizan y disponen, jamás lograremos un clima adecuado, donde el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego. Esto no significa que debamos dejar a nuestros alumnos solos, sino que debemos orientarlos, darles ideas y animarlos, con el propósito de que, en sus períodos de juego, el niño encuentre en sus maestros a alguien al que pueden acudir de una forma algo más distendida.

Otro rol que le corresponde es el de un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos.

Por su parte el Ministerio de Educación considera que dentro del proceso “rol fundamental es estructurar las situaciones pedagógicas y organizar el ambiente de aprendizaje, tomando en cuenta los objetivos, las necesidades, las particularidades de desarrollo de las niñas y los niños y el contexto social en que se desenvuelven”⁹¹

Por último, el papel del maestro o maestra dentro de la metodología de juego es:

- Conocer las habilidades, posibilidades y limitaciones de sus alumnos/as Tener una adecuada sensibilidad observadora
- Programar actividades motivadoras y estimulantes para los niños/as Centrar el interés del niño/a en el juego
- Intervenir si es necesario para mantener durante más tiempo el interés del niño o niña.
- Indicar posibles direcciones para conducir el juego

⁹¹ Fundamentos curriculares de la primera infancia 2013

3.2.8.3 Rol mediador de la familia.

“Es importante valorar a la familia como un grupo social el cual es el primer grupo de personas en el que el niño y la niña se integra y participa, convirtiéndose en una forma de convivencia diaria, el juego se da en cualquier momento o lugar, los niños y las niñas pueden jugar entre pares, familia, hermanos u otros. Por lo tanto, el juego no es exclusivo de niños y niñas, sino que requiere la incorporación de la familia para fortalecer los vínculos entre ellos”⁹².

Por tanto, el rol de la familia en el juego es:

ROL DE LA FAMILIA (Figura 3)



FUENTE: elaboración propia del investigador

⁹² Elaboración propia del investigador

3.2.9 Propuestas metodológicas globalizadas dentro de los fundamentos curriculares de la primera infancia.

El enfoque de desarrollo integral tiene como propósito mejorar la calidad de vida de cada individuo e inducir en éstos la responsabilidad de influir en la sociedad en la que les toca vivir ayudando a que sus miembros tengan iguales oportunidades para obtener información e instrucción, movilidad social y respeto por la libertad

Esto se podrá lograr siempre y cuando el ser humano cimiente sus bases para el desarrollo de la personalidad de manera integrada.

Comprendiendo que debe tener un proceso formativo que inicie por que se respeten sus derechos, que se considere como una persona biopsicosocial e histórico, el cual se lograra con la aplicación de los fundamentos curriculares de la primera infancia el cual comprende el desarrollo desde las diversas disciplinas, el aprendizaje desde las diversas áreas y la integración de los agentes educativos de manera unificada, participativa e integradora. Proceso que es llevado a cabo actualmente mediante un enfoque metodológico globalizador que pretende desarrollar, potencializar y descubrir habilidades, destrezas y situaciones que generen mejores aprendizajes significativos sin desvincular ningún factor clave para el desarrollo humano.

3.2.9.1 Principio globalizador.

La metodología a trabajar en Educación Inicial y Educación Pavularia ha de ayudar a las niñas y los niños a percibir la realidad en su globalidad, relacionando todos los elementos que la componen, integrándolos en un todo; no basta con buscar estrategias innovadoras, sino que el énfasis estará en establecer relaciones significativas entre los elementos y situaciones que se presentan.

“El enfoque globalizador motiva a los niños y las niñas a aprender presentando el conocimiento desde sus distintas realidades de forma activa, dinámica e interrelacionada con el medio circundante, acentuando la práctica de la observación y experimentación y a través de los diversos lenguajes de expresión y comunicación, como la plástica, la música, la danza y el teatro, entre otros. Todo esto con el fin de proporcionar las herramientas necesarias que la niñez necesitará para su desarrollo personal, cognitivo, psicomotor y afectivo.

De igual forma, la niñez entre las edades de 4 a 6 años y 11 meses ya comprende que vive en una familia, la cual está dentro de una comunidad y que las personas trabajan y se relacionan entre sí y con otras. Jugando amplía la estimulación de los cinco sentidos, el movimiento y la expresión⁹³.

Dentro de este principio el Ministerio de Educación plantea una serie de sugerencias metodológicas globalizadas integradas por situaciones de aprendizajes para las edades de 4, 5 y 6 años, estas son:

Tomando en cuenta las características del desarrollo de las niñas y los niños, los objetivos, indicadores de logro y contenidos sugeridos en el programa para esta edad, se presentan, a continuación, algunas propuestas de situaciones de aprendizaje y desarrollo, distribuidas en los cuatro ejes globalizadores.

⁹³ Fundamentos curriculares de la Primera Infancia 2013

TABLA DE EJES GLOBALIZADORES EN EDUCACION PARVULARIA EL SALVADOR

Tabla 5

PARVULARIA 4	PARVULARIA 5	PARVULARIA 6
Quién soy, así soy, yo soy.	Quién soy, así soy, yo soy.	Quién soy, así soy, yo soy.
<ul style="list-style-type: none"> -Una visita sorpresa -Mis amigas las frutas -Mis amigos los sentidos -Cuenta cuentos -Jugando con mi cuerpo -Vamos al restaurante -Conociéndome un poco más -Nadie puede maltratarme 	<ul style="list-style-type: none"> -Me divierto con mi cuerpo -Lo que me agrada y Desagrada -Alfombra mágica 	<ul style="list-style-type: none"> -De visita al museo -Uno, dos tres. ¡acción! -El terreno -Al rally -Experimentos divertidos -Experimentos con el cuerpo
Había una vez...	Había una vez...	Había una vez...
<ul style="list-style-type: none"> -Había una vez...una familia especial -Mi casa, mi hogar -De que profesión nos disfrazamos 	<ul style="list-style-type: none"> -Mis primeros años de vida -Paso a paso, crecemos juntos -Titiritando -Convivir con alegría -El mango -Leo y escribo 	<ul style="list-style-type: none"> -Mi álbum -Cumple amarre -La feria de mi pueblo
Descubro, siento, aprendo y me divierto.	Descubro, siento, aprendo y me divierto.	Descubro, siento, aprendo y me divierto.
<ul style="list-style-type: none"> -Paseo fantástico -Manitas creativas -¡Lectura! (lectura fantástica) - ¡A jugar se ha dicho! -Armando Y desarmando objetos tecnológicos 	<ul style="list-style-type: none"> -El laboratorio diverticiencias -Vamos a divertirnos a mi otra casa: la escuela -Tesoros -Una caja mágica de aventuras -La cocina de las recetas Viajeras 	<ul style="list-style-type: none"> -La búsqueda del tesoro escolar -Participo en el huerto escolar -A bailar la Yenca -El agua en todo y en todos -El poder de las plantas -A componer frases -Leyendo vivo aventuras
Viajando por el mundo.	Viajando por el mundo.	Viajando por el mundo.
<ul style="list-style-type: none"> -Somos exploradores -El canasto del mercado -Vamos de paseo -El agua y yo -Divirtiéndonos con el calor y la lluvia -La semilla mágica 	<ul style="list-style-type: none"> -El mundo maravillosos de los Animales -Las plantas amigas especiales -La naturaleza y yo -Recorriendo mi comunidad -A cuidar los recursos naturales en mi país -Juguemos a ser planetas -Mi país y sus virtudes 	<ul style="list-style-type: none"> -Misión : viaje especial -Vamos de paseo -Mis amigos los planetas -Descubriendo mis raíces -Así es mi comunidad -Qué alegría vivir en El Salvador

FUENTE: Elaboración propia de la investigadora. Retomado de: Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia

Estas situaciones de aprendizaje y desarrollo son solo una propuesta que cada equipo educador puede recrear o ampliar; también puede crear nuevas, tomando en cuenta el contexto, las necesidades y los intereses de las niñas y los niños.

3.2.9.2 Organización del tiempo

En los primeros años de vida, el tiempo es un concepto subjetivo, orientado en primera instancia por las necesidades biológicas (sueño, descanso, alimentación, higiene) y luego, a medida que crecen y se desarrollan, por las necesidades de tipo social y por otras experiencias externas a su individualidad. Esto significa que es necesario desarrollar procesos que posibiliten en los infantes la estructuración de la noción temporal; para ello se debe considerar que la conceptualización se logra a partir de:

- la sucesión de acontecimientos (después, antes...) la duración de intervalos (largo, corto...) las secuencias temporales (días, semanas...

Factores que considerar para la organización del tiempo Para la organización del tiempo en la jornada, es preciso tomar en consideración algunos aspectos que pueden tener una incidencia particular en el funcionamiento de la misma. Entre estos se encuentran: La edad cronológica y el nivel madurativo de las niñas y los niños.

- Las características individuales y de grupo.
- El tiempo de duración de la jornada.
- La cantidad de niñas y niños.
- La disponibilidad de personas de apoyo en la jornada.
- La organización, las características y disponibilidad de espacios en el centro educativo o en el círculo familiar comunitario.
- Las épocas del año y condiciones climáticas.
- El contexto sociocultural de la comunidad a la que pertenecen las niñas y los niños.
- Las habilidades personales y la formación profesional. Los recursos materiales.

3.2.9.3 Espacios para juegos educativos

La educación en la primera infancia potencia el adecuado desarrollo de las áreas biosicomotora, cognoscitiva y socioafectiva de manera gradual e integral, logrando que los niños y las niñas pasen de conductas de dependencia hacia conductas, habilidades, capacidades y emociones cada vez más autónomas.

Este proceso será exitoso si da respuesta a las necesidades individuales y de grupo (fisiológico y afectivo, de autonomía, de socialización, de movimiento, de juego, de expresión y representación, de comunicación, de experimentación y descubrimiento), en un ambiente físico que estimule adecuadamente dichas áreas de desarrollo y proporcione seguridad física, psicológica y emocional.

Los espacios y ambientes del centro educativo deben “proveer un conjunto de condiciones físicas básicas que garanticen la integración, la seguridad” (MINED, 1997), la exploración y el bienestar de las niñas y los niños entre 0 y 6 años con 11 meses.

El espacio debe tomar en cuenta a quienes tienen alguna discapacidad, por lo que se sugiere que el salón se encuentre en la planta baja o disponer de rampas que faciliten el acceso y el libre desplazamiento para favorecer una atmósfera confortable y de inclusión.

Las zonas son espacios de juego-trabajo que pueden mantenerse durante todo el año escolar, se pueden cambiar cada tres meses o hacerlo en el tiempo que el personal docente o del círculo de familia considere necesario o le permitan las condiciones de infraestructura.

En ellas se puede trabajar de manera individual, en pequeños o en grandes grupos. Las niñas y los niños pueden elegir, explorar, crear, experimentar, socializar y aprender a resolver problemas de manera activa y autónoma que les permitan acceder a conocimientos de diversos contenidos, para reorganizarlos con sus saberes previos y construir su propio aprendizaje.

La buena condición, la cantidad y variedad adecuada de mobiliario y de materiales es de gran relevancia, ya que el no contar con suficientes materiales o que se encuentren en malas condiciones, desfavorece la intención educativa, mientras que, al disponer en exceso, no se utilizan debidamente, se desperdician y restan espacio en las diversas

actividades. Por ello, el personal educativo debe analizar y velar que estos cumplan con las condiciones adecuadas, reutilizar y reciclar material o renovarlos con base en las adecuaciones pertinentes, facilitando a los niños y las niñas descubrir otras formas de uso y desarrollar conciencia y participación en el cuidado de los mismos y del medio ambiente.

Además, deben ser armónicos, dando especial énfasis al diseño y decoración, cuidando la estética al añadir formas, texturas, colores, tamaños y elementos del entorno natural, procurando utilizar imágenes acordes a la edad y a la realidad próxima (no estereotipadas o infantilizadas), pintar las paredes con blanco o con colores cálidos que procuren un estado emocional adecuado, entre otros elementos.

Los espacios internos y externos deben adaptarse a las diferentes actividades pedagógicas como a los objetivos planteados según las edades. Cada espacio educativo debe diseñarse y organizarse con una intencionalidad educativa, de forma estable, variable y flexible, tomando en cuenta que se pueden utilizar todos los espacios con los que cuenta la institución (entrada, corredores, patios, jardines, canchas, baños, salón de clases, salones multiusos, laboratorios, gimnasio, auditorio, sala de audiovisuales o informática, biblioteca, huerto, etc.), según la actividad que desarrollar. Dichos espacios deben contar con la iluminación, ventilación, insonorización e higiene necesarias para que la población infantil se desplace con seguridad y libertad.

Algunos espacios externos necesarios que se sugieren son:

- Corredores o pasillos: deben facilitar el tránsito libre de los niños y las niñas en un caso de emergencia, por lo que no debe haber mobiliario innecesario ni obstáculos que lo entorpezcan o impidan.
- Zona de deporte: un área amplia, de preferencia al aire libre, provisto de materiales adecuados para lograr desarrollar las habilidades y destrezas de la motricidad gruesa. Si es posible, se debe contar con una pequeña bodega donde se guarden los implementos.
- Zona de recreo: un área, de preferencia al aire libre, con columpios y juegos diversos de madera o plástico, tales como figuras, cilindros, rectángulos, animales, etc. Se pueden tener bancas para sentarse o realizar actividades más relajadas. Si el espacio fuera de cemento, se pueden dibujar en él juegos pintados de colores, por ejemplo, un caracol, una peregrina, círculos del más grande al más pequeño,

líneas rectas, curvas, zig zag, etc. Este espacio responderá a la creatividad de los agentes educativos y la comunidad.

- Zona de cocina: aunque no es un espacio puramente educativo se utilizará como fuente de aprendizaje donde los niños y las niñas podrán observar diferentes alimentos, analizar los nutrientes y realizar algunos platos sencillos. Estará situado lejos de las zonas de circulación y cerca de una salida y del comedor para facilitar el traslado de la comida y mantener máximas condiciones de seguridad e higiene.
- Zona de comedor: es un espacio generalmente utilizado en centros de atención infantil en donde se realizan los refrigerios o tiempos de alimentos. Este espacio debe estar iluminado, aseado e higiénico, cómodo, acogedor, provisto con mesas y sillas acordes a la edad de quienes lo utilizan.

La distribución del mobiliario, de los materiales y los objetos, también forma parte de la organización de los espacios y del ambiente. La disposición accesible, bien clasificada, ordenada y almacenada en armarios o estantes nombrados o simbolizados según la edad y las necesidades e intereses de la niñez, favorecerá tanto la utilización correcta de estos como el libre desplazamiento dentro del espacio.

Es esencial tener presente que El Salvador se localiza en una región con intensa actividad sísmica y lugares propensos a inundaciones, por lo cual es necesario favorecer el desarrollo de hábitos de orden, autonomía e independencia en los niños y las niñas, para facilitar la respuesta adecuada a cualquier evento que se presente.

El personal docente y de agentes educativos prepararán anticipadamente el ambiente que responda a las necesidades de los niños y las niñas; su rol es de mediadores. Explicarán las reglas, límites y acuerdos de cada zona de manera clara y especificando la funcionalidad de estas, el uso y cuidados de los materiales que se encuentran en su interior. Observarán al grupo permanentemente favoreciendo la autonomía y la socialización y le brindarán apoyo únicamente cuando sea necesario.

3.2.9.3 Criterios generales para la organización del aula

La institución debe proveer un ambiente físico que garantice las condiciones básicas, tales como: ventilación, espacios de esparcimiento e iluminación adecuada.

Algunos criterios que tomar en cuenta son:

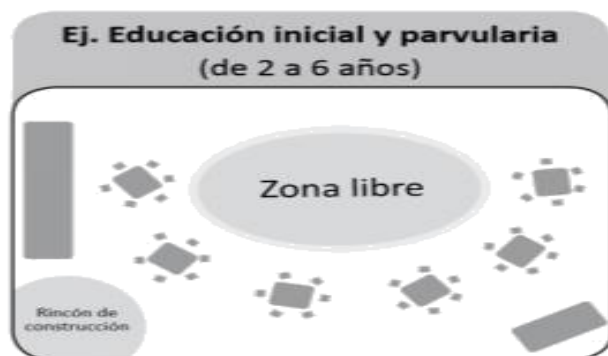
- Los espacios (salón u otros lugares más) que se diseñen deberán ser limpios, agradables, ordenados y adecuados tanto en tamaño como en forma.
- Realizar adecuaciones en la estructura física que favorezcan espacios en donde se beneficie a los niños y las niñas con discapacidad, promoviendo la inclusión educativa y la equidad.
- Crear un ambiente que favorezca la exploración, creatividad y seguridad en el niño y la niña, para lo cual se sugiere contar con material didáctico de acuerdo a las edades y a la estimulación integral.
- El material didáctico estará dispuesto de tal manera que facilite su acceso a los niños y las niñas, para un mejor desarrollo de su autonomía y libertad para la toma de decisiones.
- El diseño del ambiente brindará oportunidades para favorecer la curiosidad y creatividad; es recomendable utilizar materiales reciclables y cambiar cada cierto período los materiales didácticos.
- Generar un ambiente gratificante y significativo para la niñez en donde se sientan identificados por su ser individual en interacción con la diversidad que el entorno les ofrece.
- Se recomienda que las mesas y sillas de trabajo estén pintadas de colores primarios, deben tener la altura adecuada a la edad con la que se trabaja y con bordes redondeados.
- Las colchonetas deberán tener el grosor necesario para evitar golpes, pero que permitan el movimiento y el descanso de los niños y las niñas.

Es recomendable que el salón de clases esté organizado en espacios personalizados, llamados zonas de actividad lúdica, que delimitan las áreas en donde se desarrollarán actividades, rincones, talleres, proyectos, etc., que engloban varias temáticas; como el caso de los espacios de pensamiento lógico-matemático, expresión plástica, sensorial, iniciación a la lectoescritura, cuentos, medios audiovisuales y

tecnológicos, experiencia con el entorno, entre otros. Cada agente educativo podrá considerar la pertinencia de cada espacio que desarrollar, pero en cada zona se sugiere colocar material acorde a los contenidos a trabajar y a la edad de los niños y las niñas.

Algunas zonas de juego-trabajo que se pueden desarrollar dentro del salón son:
Zona libre: es un espacio amplio, sin mobiliario u objetos fijos, que se puede marcar con una elipse o un rectángulo con pintura en el suelo para delimitarlo. En él se puede desplazar todo el grupo, de pie o sentándose en el suelo siguiendo la elipse, para realizar actividades varias, como conversaciones, presentaciones de temas nuevos, dinámicas, puestas en común, ejercicios o actividades motivadoras. En educación inicial, se puede situar una alfombra o colchoneta de forma permanente o colocarla en el momento que se necesite para ejercitar el gateo y la marcha de los niños y las niñas. Se recomienda que las mesas de trabajo se agrupen en forma de “U” y el mobiliario se ubique en el salón formando una especie de “U” más exterior, quedando en el interior la zona libre y, alrededor, las demás zonas de trabajo.

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO EN EL AULA DE PARVULARIA (Figura 4)



FUENTE: Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia 2013

En los tres salones, se encuentran tres secciones con sus tres docentes. Cada vez que hay una actividad común se juntan todos los niños y las niñas de las tres secciones en el espacio libre, por ejemplo, en el saludo de la jornada, psicomotricidad, presentaciones de temas, puestas en común, conversaciones y evaluación de la jornada u otro tipo de actividades

3.3 Definición y operacionalización de variables

DEFINICION DE VARIABLES (Tabla 6)

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional	Categorías	Sub categorías
VI. Juego Educativo	Es el medio más adecuado para introducir a los niños y las niñas al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad.	Es aquel que permite el desarrollo integral de niños y niñas mediante actividades educativas, alegres, divertidas, entretenidas que persiguen un fin formativo.	Condiciones pedagógicas y socioambientales para niños y niñas de Educación Pavularia Condiciones pedagógicas y socioambientales para niños y niñas de Educación Pavularia	Condiciones pedagógicas y espacios físicos Organización de los espacios - condiciones sociales Medio ambiente Riesgos y amenazas. Aprendizaje de niños y niñas Tipos de juego Rol del maestro o maestra Contextualización de los juegos Integración de la familia Aprendizajes significativos Desarrollo integral
Estimulación de aprendizajes	También conocida como la estimulación temprana. Es toda aquella actividad de contacto o juego con niño o niña que propicie, fortalezca y desarrolle adecuadamente sus potenciales humanos.	Es la forma adecuada que se aborda la metodología para el proceso de enseñanza aprendizaje de manera, lúdica, interactiva, Alegre y divertida en que se motiva las áreas de aprendizaje y desarrollo.	El juego como herramienta metodológica en el nuevo currículo de Educación Pavularia	Clasificación de los juegos Conocimientos, habilidades y actitudes que se promueven Importancia del juego

FUENTE: Elaborado por investigadora

3.1 Sistema de Hipótesis.

Hipótesis

El juego educativo es una estrategia de estimulación para aprendizajes en los niños y niñas de educación Parvularia.

CAPITULO IV: HALLAZGOS DE LA INVESTIGACION

4.1. Presentación y discusión de resultados

La investigación realizada permitió hacer un abordaje sobre el juego educativo como estrategia de aprendizaje en la Educación Pavularia en el distrito educativo 13-13 del departamento de Morazán, insumos que sirvieron como fuente para diseñar una propuesta de fortalecimiento a las metodologías planteadas en los Fundamentos Curriculares de La primera infancia.

Dichos insumos están orientados por objetivos planteados al inicio del proceso investigativo los cuales derivan de:

- Explorar las condiciones pedagógicas y socio ambientales en las que se aplica el juego educativo como estrategia de enseñanza aprendizaje con las niñas y niños de educación Pavularia.
- Identificar los tipos de juego y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de educación Pavularia.
- Diseñar una propuesta de fortalecimiento al juego educativo como estrategia de enseñanza aprendizaje en niñas y niños de Educación Pavularia.

Los cuales sirvieron de base para establecer cuatro categorías considerando también la pregunta clave que ha orientado el proceso de la investigación. Dentro de estas categorías se plante una triangulación de información entre lo expresado por las maestras que formaron parte de la muestra, lo observado directamente en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula y lo que establece el referencial teórico sobre juego educativo y los fundamentos curriculares de la primera infancia.

A continuación, se presentan la concreción de reflexiones de esta investigación, con las cuales se da respuesta a los objetivos planteados al inicio, al mismo tiempo se integra la propuesta de mejora que se necesitan desarrollar para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje mediante la aplicación de metodología dinámica, lúdica, divertida, integradora que permite un verdadero desarrollo integral.

CONDICIONES PEDAGOGICAS Y SOCIOAMBIENTALES PARA NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION PARVULARIA

A continuación se presentan la información correspondiente a la primera categoría la cual está referida a aspectos relacionado con las condiciones pedagógicas en las que se encuentra el aula de educación Pavularia y los espacios físicos y recreativos con los que cuenta en la institución, la distribución, organización de los espacios dentro del aula, y las condiciones socioambientales referidas al ambientales, riesgos y amenaza que hay en el Centro educativo y que en alguna medida inciden en el desarrollo de buenas prácticas educativas principalmente en la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje.

Los maestros expresan que las condiciones del aula durante años atrás eran malísimas pero hoy esa situación ha mejorado ya que se cuenta con aulas adecuadas que tienen buena ventilación, iluminación, piso, techo y paredes en buen estado ya que se cuenta con baños, lavamanos y bodega dentro del aula; pero también es importante considerar que los contextos y las realidades varían, ya que en otras instituciones manifiestan que el techo les afecta un poco ya sea con el ruido de la lluvia, los agujeros que permiten el paso de agua, la cual daña el material para juego y en ocasiones se interrumpe la sesión de clases debido a que los niños y las niñas se mojan, otra situación que se da son las ventanas las cuales permiten el paso de agua cuando llueve y hace ventarrones, hay niños que se exponen a los rayos del sol ya que por la ubicación del aula, el lugar y la forma de las ventanas este pasa de manera directa hasta el lugar donde se sientan los niños y las niñas, hay mobiliario adecuado a este nivel educativo.

Todas estas situaciones se dan específicamente en el aula de educación Pavularia. Mientras que en lo referente a los espacios físicos la institución la mayoría de Centros Educativos tienen acceso a canchas ya sea dentro o fuera de la institución, los corredores, pasillos o zonas de recreación no son lo más apropiados o adecuados en donde se permita jugar de manera libre debido a que todas son zonas pedregosas, donde además hay raíces de árboles salidas sobre la tierra y son muy reducidos, con barrancos, en algunos casos terrenos lisos que ponen en riesgo la integridad física de los niños y las niñas por lo que es preferible manifiestan las docente no jugar en esos espacios.

Referente a los espacios de recreación es lamentable decirlo, pero no hay espacios para juego, a excepción de un Centro educativo el cual con esfuerzos de padres y maestros se cuenta con una zona de juegos de sube y baja, columpios.

En algunos casos las maestras llevan a los niños a jugar a lugares donde el piso es fraguado, canchas que están retiradas del Centro Educativo.

Así mismo de forma directa se observó que realmente los espacios físicos se encuentran en malas condiciones y son muy reducidos, no hay zonas verdes ni espacios recreativos que cuenten con juegos, los colores de las paredes son tristes y sucios, muebles en mal estado en algunos centros educativos, aunque en otros los pupitres y mesas están acorde a la edad de los niños y las niñas en buen estado, los techos son de teja en algunos Centros Educativos, en otros son de zinc alum ambos permiten el paso de goteras, este último aumenta el nivel de temperatura, hay espacios con muchos riesgo a que los niños y las niñas sufran accidentes, las aulas están saturadas con muebles que no necesitan y en malas condiciones, hay buena ventilación e iluminación, Las canchas en mal estado, cuando llueve con viento el agua entra por las ventanas, por lo general las condiciones de infraestructuras son adecuados, una mínima parte de los centros cuentan con cielo falso, baños, bodega, salón amplio, recién pintado, ventanas con solaire, pasillo específico para Pavularia, mesas y pupitres en buen estado, aunque fuera del salón las condiciones son desfavorables ya que se pone en riesgo la integridad física de los niños.

Sin embargo, el Ministerio de educación en Los Fundamentos Curriculares de la primera Infancia plantea “Los espacios y ambientes del centro educativo deben “proveer un conjunto de condiciones físicas básicas que garanticen la integración, la seguridad” (MINED, 1997), la exploración y el bienestar de las niñas y los niños entre 0 y 6 años con 11 meses”⁹⁴.

“Los espacios internos y externos deben adaptarse a las diferentes actividades pedagógicas como a los objetivos planteados según las edades. Cada espacio educativo debe diseñarse y organizarse con una intencionalidad educativa, de forma estable, variable y flexible, tomando en cuenta que se pueden utilizar todos los espacios con los que cuenta la institución (entrada, corredores, patios, jardines, canchas, baños, salón de clases, salones multiusos, laboratorios, gimnasio, auditorio, sala de audiovisuales o informática, biblioteca, huerto, etc.), según la actividad que desarrollar. Dichos espacios

⁹⁴ Fundamentos curriculares de la primera infancia

deben contar con la iluminación, ventilación, insonorización e higiene necesarias para que la población infantil se desplace con seguridad y libertad”⁹⁵.

Por lo que es necesario mejorar estos espacios que si bien es cierto son reducidos, pero se pueden mejorar las condiciones para facilitar el desarrollo del juego tanto dentro como fuera del aula y así lograr aprendizajes significativos que se plantean en el programa de Educación Pavularia

Por otra parte en lo referente a la organización y distribución de los espacios los maestros expresaron: “la organizo por zonas y rincones de construcción, cocina, cuento, zona de construcción, zona de juego trabajo, zona de lectura, zona de dramatización, este año no los hice así por que como nos dijeron que si queríamos hacerlos que los hiciéramos si no, no; que no era necesario por eso yo no los hice como no hay mucho espacio aquí; por talleres según su interés, algunas veces por rincones lúdicos”⁹⁶

En la observación se identificó la organización y distribución se los espacios en zonas, rincón de cuento, biblioteca, construcción, de ciencia, plástica, en otros casos se observó que no había identificación de zonas ni rincones, ni indicios de que había espacios para trabajar o jugar, por lo que se asume no hay organización de espacios, en otros casos solo dejan el espacio al centro del aula para desarrollar las asambleas con los niños.

Estas evidencias reafirman que en la mayoría de casos, referente a esta situación se está aplicando lo que establece el programa de Educación Pavularia el cual sugiere: “Es recomendable que el salón de clases esté organizado en espacios personalizados, llamados zonas de actividad lúdica, que delimitan las áreas en donde se desarrollarán actividades, rincones, talleres, proyectos, etc., que engloban varias temáticas; como el caso de los espacios de pensamiento lógico-matemático, expresión plástica, sensorial, iniciación a la lectoescritura, cuentos, medios audiovisuales y tecnológicos, experiencia con el entorno, entre otros. Cada agente educativo podrá considerar la pertinencia de cada espacio que desarrollar, pero en cada zona se sugiere colocar material acorde a los contenidos a trabajar y a la edad de los niños y las niñas”⁹⁷.

⁹⁵ Ibid.

⁹⁶ Ibid.

⁹⁷ Ibid.

En lo referente a las condiciones sociales manifiestan:

Todo está tranquilo no tenemos niños que andan con señales ni maras, Índices de delincuencia hay en otras comunidades aledañas eso afecta emocionalmente a los niños, lo único que considero que afecta es que hay lugares donde venden bebidas alcohólicas, la única dificultad que tenemos está relacionado con el apoyo de los padres, la comunidad y además la población es bien pequeña, los niños reciben gritos en el hogar, lo que más influye acá es el cambio de domicilio, baja la matrícula o en algunos casos se van un tiempo luego regresan y así están, la comunidad cuenta con recursos como la biblioteca, el centro juvenil que en ocasiones se nos proporcionan, la mayoría de hogares son desintegrados y se da lo de las pandillas juveniles, lo de la iglesia me afecta porque varios niños no bailan ni cantan, se cuenta con la participación de la familia y la articulación de esfuerzos y participación de las instituciones y organizaciones, hay drogadictos en las familias hay personas de sus propias familias que andan en grupos delincuenciales, la irresponsabilidad de los padres, no viven con los padres sino con los abuelos, aquí han habido asesinatos, los padres tienen que ir a trabajar y por eso no se acercan a la escuela, el acceso a las instituciones no tenemos.

Ahora bien lo encontrado mediante la observación fue: Que en algunos lugares hay alto índice delictivo, la mayoría de familias son desintegradas, han cometido asesinatos cerca de la institución, existen cantinas cerca de la institución, las escuelas ubicadas en el área urbana de los municipios tienen acceso a las diferentes instituciones y organizaciones y eso les permite desarrollar los recorridos ya sea a las instituciones, al mercado, unidad de salud, PNC, radio comunitaria, canal televisivo, granjas; las cuales facilitan el desarrollo de las situaciones de aprendizaje, mientras que los Centros Escolares ubicados en zonas más marginales no tienen acceso a dichas instituciones, se dan situaciones religiosas en la cual existe un predominio de la iglesia evangélica, apóstoles y profetas que no les permite a los niños participar en juegos y bailes, principalmente en los lugares más retirados del municipio.

Por lo tanto en algunos casos son situaciones diferentes esto se debe en gran medida a la ubicación geográfica de los centros escolares, la comunicación que existe entre el maestro, la familia y las instituciones, por lo que las condiciones sociales al no abordarse de manera adecuada son barreras para el proceso de enseñanza aprendizaje, la realidad es que el maestro debe mejorar sus prácticas educativas estableciendo buenas relaciones de comunicación entre las diversas instituciones, la familia, para que las

situaciones sociales que dificultan el buen desarrollo de estos procesos no sean limitantes para el aprendizaje de los niños y las niñas.

De manera que se superen estas dificultades sociales ya que “Según Puigdemívol (2009), se presentan cuatro tipos de barreras para el aprendizaje y la participación. En ellas se toma en consideración la dimensión comunitaria, pues “en el contexto social actual no podemos concebir el aprendizaje como algo limitado a la escuela o con un alto grado de independencia del entorno” (Aubert y otros, 2008., citado en Puigdemívol 2009)”. Por lo tanto, no se puede ver el proceso de enseñanza aprendizaje desde una visión aislada del contexto.

Dentro de las cuatro barreras principales están las de tipo metodológico, actitudinal, organizativa y social. Para el caso enfatizaremos en la social la cual según el MINED plantea que hacen especial énfasis en el papel de las familias. Los prejuicios sobre ellas constituyen una de las barreras más relevantes para el aprendizaje de muchas niñas y muchos niños con y sin discapacidad. Por ejemplo: discriminación, sobreprotección, ignorancia, prejuicios, carencia de estimulación en los primeros años, ambientes comunitarios de riesgo, escasa o nula accesibilidad a centros o actividades extraescolares, falta de recursos para el aprendizaje, deficientes condiciones de vivienda, pobreza que les obliga a trabajar y desertan de los centros escolares, lejanía a centros escolares.

Las cuales no se señalan de manera puntual en la respuesta, pero se induce con el hecho de pertenecer a familias desintegradas, no hay participación de los padres y las condiciones económicas de las comunidades.

En cuanto a las condiciones ambientales los entrevistados manifestaron que: “hay mucha deforestación, se está implementando la siembra de árboles maderables y frutales, la creación del huerto escolar, no contamos con una vegetación dentro de la institución ni tampoco plantas ornamentales”.

Dentro de los problemas ambientales encontrados en base a la observación están: la deforestación, escases y contaminación del agua, polvaredas, malos olores, calentamiento global, antena de telefonía celular, quema de basura y llantas, uso de químicos, no hay ornamentación dentro y fuera de las aulas. Todos estos problemas dañan la salud de los niños y las niñas, e impiden el desarrollo adecuado de los ejes.

Es importante mencionar que son escasos aquellos Centros Educativos en donde se cuenta con zonas boscosas a los alrededores de la institución y hay plantas ornamentales que dan colorido y alegría al paisaje.

Por lo tanto, desde las escuelas es indispensable trabajar en la parte de concientización sobre el medio ambiente y los problemas ambientales que afectan, al mismo tiempo estas situaciones son perjudiciales para los niños y las niñas en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que no gozan de un clima agradable lo que repercute en su estado emocional, la concentración, y a largo plazo son dañinos para la salud.

Por lo tanto, Para prevenir y combatir los problemas ambientales señalados se requiere diferentes tipos de estrategias aplicadas desde el aula de educación Pavularia y las gestiones que se hagan para mejorar los procesos educativos y que tengan menos incidencia en el desarrollo de las metodologías y por ende en el desarrollo de los niños y las niñas.

Ya que también los niños y niñas de educación Pavularia están expuestos a algunos riesgos y amenazas como: arboles sobre el techo, badenes, muros, barrancos, terreno pedregoso, antena telefónica, carretera principal, angosta, muy circulada por peatones y con mucho tráfico, fosa séptica en mal estado dentro de la institución, quebradas, ríos, tanque dentro de la institución y sin medidas de reguardo, hurto y robo de material y equipo perteneciente a la institución, cercas en mal estado, polvareda de la cancha, terreno liso.

Por lo tanto es necesario que aquellas instituciones educativas que se encuentren con este tipo de dificultades, busquen mecanismos de mejora ya que las transformaciones educativas en materia de condiciones pedagógicas y socioambientales parten principalmente de lo que el maestro y maestra haga desde el aula y sus estrategias de gestión, coordinación e integración de todos los agentes educativos, esto le permitirá mejorar los espacios y la participación para el desarrollo del juego sin mayor dificultad y con mejores resultado.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE A TRAVES DEL JUEGO EN EDUCACION PARVULARIA

Educar a los niños a través del juego se ha de considerado profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos el cual facilita el desarrollo de las situaciones de aprendizaje al maestro y permite al niño alcanzar los indicadores de logros, además de que aprende por medio del juego, además demanda la necesidad de integrar a los padres.

Los adultos muchas veces tienden a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de su vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el juego del aprendizaje y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

A continuación se presentan algunas experiencias que de una u otra forma se han desarrollado permitiendo mejorar la práctica educativa dentro de ellas tenemos la formación de maestros y maestras en el nuevo currículo de Educación Parvularia, la forma en como los niños y las niñas aprenden, los tipos de juego que el maestro conoce y aplica en el aula, el rol de la maestra dentro de la metodología de juego, la contextualización de los juegos con el entorno, la integración de la familia a través del juego y por último como identificar que los niños y las niñas obtienen un desarrollo integral a través del juego.

A continuación, se presentan los hallazgos sobre la descripción del proceso de formación y capacitación en el nuevo currículo de Educación Parvularia, para lo cual la mayoría de manifestaciones fueron:

“fue un proceso muy bueno, novedoso, que duró una semana, pero que después de eso por medio de las redes están siendo capacitadas periódicamente, dentro de la capacitación se les enseñó a desarrollar la metodología, la evaluación, en ellas nos daban a conocer como estaba estructurado el programa, los objetivos que se pretenden alcanzar, los ejes globalizadores, las áreas de expresión. Manifiestan que es un programa muy bonito, integrador, diferente a los de años anteriores ya que es muy complejo y la formación se desarrolló de manera teórica y práctica”.

Por lo general todas consideran que es un proceso muy importante ese tipo de capacitaciones porque en bases a eso se van guiando y formando ya que son cosas importantes, y consideran que lo más conveniente es que se le dé seguimiento al programa y a las capacitaciones con el personal.

Además de que algunas no le entendieron en su complejidad, sobre todo en la parte de la planificación, también se les capacito como funciona lo de la pasantilla y lo de la lo de la hoja de referencia.

El Ministerio de Educación, en el contexto de la Reforma Educativa, realiza esfuerzos por modernizar su funcionamiento institucional, entregar servicios de calidad y ampliar la cobertura educativa.

Los Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia, hacen explícitos, el enfoque, el marco legal, los objetivos, los principios que la orientan, las fuentes que la nutren y los aspectos técnicos considerados en el diseño curricular. Así mismo, se plantean las consideraciones básicas para el desarrollo curricular, tomando como base la participación organizada de agentes y actores de la comunidad educativa. Para lo cual, por ser de gran trascendencia y novedosa demanda que todos los involucrados en el proceso educativo, se apropien de su contenido y lo apliquen en beneficio del mejoramiento de la educación nacional y tener en el Nivel de Educación Pavularia un desarrollo integral.

Partiendo desde esta perspectiva las maestras manifiestan que dentro de su práctica educativa los niños y las niñas aprenden a través de: “Cantos musicales, aplicando diferentes metodologías y técnicas como el modelado con plastilina, la observación, bailes, técnicas de motricidad, cuentos, palpando dibujos o situaciones concretas, participando, recital de poemas, rondas, dinámicas, expresando ideas, actuando, interactuando, escuchando, haciendo visitas, recorridos, desarrollando movimientos, utilizando diversidad de material, coloreando, vivenciando”

Por lo tanto en el desarrollo de la sesión se observó que los niños y niñas desarrollan aprendizajes significativos ya que aprenden a contar, sumar, restar, identifican formas, desarrollan la motricidad tanto fina como gruesa, desarrollan la orientación espacial, aprenden a socializar, a contextualizar los contenidos por medio de las situaciones de aprendizajes basadas en la realidad, conocen la comunidad, opinan, participan, observan, manipulan, inventan , aprenden a expresar emociones, formas de comportarse, recitan poemas, bailan y cantan, contextualizan, piensan, razonan mediante actividades motivadoras por lo tanto la experiencia de enseñanza aprendizaje es muy satisfactoria, aunque es importante que se implementen nuevas estrategias metodológicas para desarrollar el proceso de desarrollo integral.

Por lo tanto, retomando lo que (Zapata, 1990). Explica, el juego es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo, desde este punto de vista la manera de enseñar y aprender anteriormente descritas están enfocadas que la metodología de juego, si se parte de que el juego “Es una acción libre, voluntaria, socializadora, de carácter autotelico, que entretiene, divierte, forma, desarrolla y enseña dentro de unos límites temporales y espaciales donde se desarrolla la acción”⁹⁸.

Este permite que los resultados de su aplicación en materia de desarrollo integral sean muy beneficiosos a nivel de desarrollo y formación personal y social.

Si partimos de que “El juego es un derecho legítimo de la infancia, y representa un aspecto crucial del desarrollo físico, intelectual y social del niño. Este tema le ayudará a comprender los beneficios del juego, y por qué debería ser una parte integral de la educación de los niños pequeños”.

En base a esta consideración se retoma lo que plantearon las maestras de Educación Pavularia sobre los tipos de juego que conoce y aplica en el aula, dichas consideraciones fueron: “Juegos de softbol, juegos físicos, el lúdico, hay que rescatar la cultura yo estoy aplicando juego como por ejemplo a la víbora, víbora de la mar, el trompo, cantos, dinámicas, doña Pomonte, venadito salí de mi huerta, estatua de marfil, juegos que tengan que ver con los colores, los números, juegos educativos, los juegos pedagógicos y los juegos lúdicos, juegos de construcción, el gato y el ratón, Las rondas

⁹⁸ Elaboración propia del investigador

de elefante, la hormiga, las madrigueras, juegos de ensamble, el juego del cinquito, yoyo, maúles, juegos libres, la peregrina, juego de los números, las vocales, jugando con el cuerpo”

Es importante considerar el valor formativo del juego ya que se puede observar en las manifestaciones relacionadas a los ámbitos:

- A. Psicomotor al coordinar la actividad cerebral, los segmentos del cuerpo y los movimientos
- B. Cognitivo porque el niño desarrolla su forma de comprender e interpretar la realidad y de comprenderse e interpretarse a sí mismo
- C. Social al suponer una forma ideal de interrelación con adultos e iguales.

Todo esto se desarrolla con los juegos planteados con anterioridad, pero para mejorar aún más los resultados en materia de calidad de ser humano, por lo tanto, hay diversos tipos de juego que aún no se practican en el aula y deberían fomentarse para seguir fortaleciendo las prácticas educativas y lograr cautivar aún más a los niños y las niñas, dentro de estos tipos de juego se encuentran los que propone el referencial teórico, en cuanto a la tipología de juegos los cuales son:

- La cesta de los tesoros. – Elionor Goldschmied

Se trata de un cesto o cajón con objetos de diferentes materiales, pesos y texturas para que los niños experimenten.

En este juego, los niños manipulan elementos de la naturaleza o de su entorno cotidiano. Estos objetos, por su variedad de formas, texturas, colores y olores estimulan los sentidos y las capacidades (motrices, cognitivas, comunicativas...) de los bebés, lo que facilita su desarrollo. Esta actividad está indicada a partir de los seis meses (cuando son capaces de permanecer sentados) hasta el año.

- El juego heurístico. – Elionor Goldschmied

Es una actividad de juego, ideada por Elionor Goldschmied, pensada como continuación del cesto de los tesoros. Se inicia a partir de los 12 meses, desde que el niño comienza a desplazarse, hasta los 24 meses. Es una actividad de exploración sistemática

que se realiza en pequeños grupos de 6 a 10 niños, que combinan libremente objetos, que posteriormente clasifican y recogen.

El juego psicomotor

Consiste en el movimiento, es decir, psicomotor, el cual expresa la relación entre los procesos psíquicos y motores.

- El juego educativo. – O. Decroly

Consiste en centrar los temas de estudio de acuerdo con los intereses de los niños en cada edad.

Hay tres tipos de ejercicios para desarrollar el centro de interés:

- De observación: el contacto directo con los objetos, por observación directa o indirecta.
- De asociación: en el espacio, en el tiempo, en las necesidades del hombre, en la relación causa-efecto.
- De expresión: lectura, escritura, cálculo, dibujo, trabajo manual.
- El juego y las nuevas tecnologías.

Consiste en la integración de la informática y de los formatos audiovisuales (Sonido, imágenes fijas y en movimiento, gráficos) los cuales dan lugar a lo que conocemos como soportes multimedia.

Éstos se caracterizan por facilitar un feed-back inmediato con el usuario y por la posibilidad de recrear entornos virtuales de gran realismo y fantasía.

Éstas son las dos características que hacen atractivo este nuevo formato de juegos. La interactividad permite obtener respuesta inmediata a las acciones del usuario. Se satisface al momento la necesidad de acción del sujeto y se estimula el reto continuado y la superación personal. Dos características propias de cualquier juego a las cuales se añaden el atractivo de visualizar entornos fantásticos, con un gran realismo y mucha acción y movimiento. La atracción visual es el otro ingrediente clave de los nuevos juegos multimedia.

- El juego popular.

Son aquellos juegos que se encuentran muy vinculados a las actividades del pueblo llano y que a lo largo de los años y de las generaciones han ido transmitiéndose de padres a hijos.

- El juego multicultural.

Consisten en una serie de juegos desarrollados en diversos países y que caracterizan parte de sus culturas.

- El juego competitivo y el cooperativo.

Consiste en asociar el término competición al término cooperación, y a los respectivos valores de cada uno. Teniendo en cuenta y considerando que los dos tipos de juegos son importantes en el ámbito de la Educación Física y que pueden complementarse y no tener que decantarse por unos o por otros para una correcta educación de los alumnos, incidiendo siempre en sus características positivas e inculcando los valores positivos de cada tipo de juego, para conseguir dar una formación educativa lo más completa posible al niño/a.

Comúnmente se han visto separados y es lo que ha generado la rivalidad. La competición significa que son divertidos para algunos y cooperativos que son divertidos para todos. Se trata de unificar ambos y trabajar con un solo objetivo: desarrollo y convivencia integral.

Dentro de este marco hay que considerar el rol del docente en la metodología del juego para el cual el Ministerio de Educación dentro del currículo de Educación Primaria plantea: El rol como maestro debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más. Si nos queremos convertir en «directores» del juego, en personas «adultas y serias», que mandan, organizan y disponen, jamás lograremos un clima adecuado, donde el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego. Esto no significa que debemos dejar a nuestros alumnos solos, sino que debemos orientarlos, darles ideas y animarlos, con el propósito de que, en sus períodos de juego, los niños encuentren en sus maestros a alguien al que pueden acudir de una forma algo más distendida.

Por lo consiguiente la experiencia vivida día a día por las maestras les ha permitido considerar su rol dentro de la metodología de juego como: “un orientador, líder guía, participativo, mediador, facilitador, motivador, estimular, apoyo, integrador, observativo, vigilante y protagonista” evidentemente la mayoría de maestras tienen muy claro cuál es el rol que el juego y los niños le demandan desarrollar, como lo es el de establecer y facilitar aquellas condiciones que le permitan a él y al niño participar en el juego de manera equitativa, sin necesidad de obtener autoridad o protagonismo en el proceso.

Por eso se torna importante aclarar estos puntos a aquellos maestros que desempeñan el rol de protagonistas, vigilante, líder, guía ya que en este proceso no se impone ante el desarrollo del niño, el maestro es que abre las puertas del carro para que los niños y las niñas escojan donde se van a sentar, como lo van a conducir, es decir el carro son las condiciones, el cómo se moviliza el carro y donde quiere estar ubicado el niños, es la parte del conocimiento que el niño va iradquiriendo de acuerdo a sus condiciones, necesidades y evolución. El maestro solo debe estar con él y apoyándolo cuando sea necesario, por lo tanto, le corresponde al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y ser otro compañero más dentro del juego.

Por último y para mayor comprensión la maestra debe considerar su papel dentro de la metodología de juego, el cual es:

- Conocer las habilidades, posibilidades y limitaciones de sus alumnos/as.
- Tener una adecuada sensibilidad observadora
- Programar actividades motivadoras y estimulantes para los niños/as
- Centrar el interés del niño/a en el juego
- Intervenir si es necesario para mantener durante más tiempo el interés del niño o niña.
- Indicar posibles direcciones para conducir el juego.

Por lo que en la realidad se observó que: la mayoría de las maestras son accesibles, utiliza un tono de voz agradable y se dirigen a los niños y las niñas con mucho respeto y cariño, son creativas, participativa en actividades del aula y fuera del aula, explica y pregunta, promueve la participación, incita al dialogo, es alegre, entusiasmada,

genera confianza, se desarrolla de manera integral las áreas cognitivas, socio afectiva y motriz, hace las actividades de motricidad como cortar y pegar, demuestra dominio de programa de estudio, contenidos, integra las áreas del desarrollo y del aprendizaje, es un facilitador

Caso contrario con aquellas que utilizan un tono de voz fuerte, tiene carácter fuerte, tienen bajo la responsabilidad las tres Parvularios y además grados de primer ciclo lo que dificulta hacer u buen desempeño en el aula.

Otro factor que interesa mucho conocer es el referente a la manera en cómo contextualiza los juego. Para lo cual las expresiones fueron: “Practicándolo con la familia, observando, investigando, dibujando, priorizando, poniéndolo en contacto directo con las personas, objetos, lugares o situaciones, considerando el contexto del niño, el medio ambiente, haciendo visitas, por medio de dinámicas o trabajos de dibujo, pintura, describiendo, por medio de las situaciones de aprendizaje, considerando la realidad de la comunidad, plasmando la realidad en maquetas, Por medio de imágenes y situaciones que le inviten a observar su entorno, integrando a la familia, estableciendo diálogos sobre situaciones que observa”.

Reforzando lo expresado por las maestras, se observó que los niños contextualizan las situaciones de aprendizaje, por medio de dibujos sobre situaciones observadas en la familia y comunidad. lluvia de ideas sobre lo observado en casa o la comunidad, exposiciones cortas sobre las necesidades de la comunidad, se adapta a las condiciones con las que cuenta en la escuela y con las que puede trabajar desde el hogar, mediante los recursos con que cuenta y observa en casa, las preguntas salen de las mismas vivencias de los niños y niñas , imágenes impresas relacionadas al contexto de los niños y niñas, la maestra induce a que los niños mencionen los recursos con los que cuenta la comunidad

Por lo tanto, es importante considerar el tiempo para jugar ya que también es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía el empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, de experimentar y relacionar, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos insospechados por la maestra o el maestro.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués, explicándoles, e incentivándolos a generar más conocimiento.

Por lo tanto, la manera de contextualizar los juegos debe invitar a despertar en los niños situaciones de curiosidad, duda, reflexión, análisis, investigación, experimentación, imitan, crean, recrean, etc. Dentro de los cuales se socialice con la familia y el entorno.

El desarrollo de juegos requiere la integración de la familia, la experiencia obtenida indica que: se logra la participación de la familia de manera general solo en actividades como: festivales artísticos y las mañanitas recreativas, caso contrario sucede en el aula ya que la participación de los padres se ve limitada, son pocos los padres y madres que se acercan a las aulas para compartir esa experiencia educativa, algunos colaboran con material, desarrollando actividades y cuando se les convoca a participar en el desarrollo de una temática. Pero directamente en el desarrollo de juegos no lo hacen.

Según los comentarios y lo observado se infiere en que la mayoría de padres y madres participan para festivales artísticos y mañanitas recreativas u otra actividad de la institución, en algunos centros pocas son las madres que se acercan a pasar un día de clases con los niños y las niñas, e otros casos colaboran con la limpieza, alimentación, son raros los casos de padres y madres de familia que se acercan a preguntar por el proceso de su hijo o hija, mayormente quienes se ocupan de sus hijos en lo referente a la escuela son madres de familia.

Cabe mencionar y como investigadora me permito retomar la experiencia observada en uno de los Centros Escolares la cual considero es de mucha satisfacción, en la cual se nota la coordinación, compañerismo y colaboración entre las maestras de Pavularia, es una de las experiencias más enriquecedoras del trabajo de campo, en la

cual se observa la habilidad, dinamismo y creatividad de las maestras para involucrar a los padres de familia.

Lo hacen por medio de juegos, de cantos, de baile y de actividades para recaudar fondos para la Pavularia, cuentan con un grupo de danza exclusivamente de madres de educación Pavularia las cuales hacen sus presentaciones en actividades en las cuales los niños y niñas tienen su espacio de participación.

Por lo tanto, buscar las estrategias de integración del juego le corresponde exclusivamente al maestro el cual debe tener presente que: “Es importante valorar a la familia como un grupo social el cual es el primer grupo de personas en el que el niño y la niña se integra y participa, convirtiéndose en una forma de convivencia diaria, el juego se da en cualquier momento o lugar, los niños y las niñas pueden jugar entre pares, familia, hermanos u otros. Por lo tanto, el juego no es exclusivo de niños y niñas, sino que requiere la incorporación de la familia para fortalecer los vínculos entre ellos”.

Por ultimo en lo referente a esta categoría, está relacionado a la manera en cómo consideran el juego las maestras de Educación Pavularia, las cuales todas consideran el juego como una herramienta de aprendizaje ya que: “al aplicarlo le sirve mucho al niño para darle una buena formación , es la herramienta primordial para el aprendizaje., es una herramienta metodológica por que se desarrolla en el aula y genera situaciones de aprendizaje, es una herramienta metodológica porque ellos se sienten estresados se relajan, facilita alcanzar indicadores de logros que están plasmados en el nuevo currículo”⁹⁹.

Son pocas las maestras que consideran el juego desde el punto de vista de las dos dimensiones que son la de entretener y educar. Se observa en la práctica que un juego o actividad por sencilla que parezca permite desarrollar habilidades de comunicación, resolución de problemas de manera divertida.

Por lo tanto, es necesario que las maestras conozcan por qué se debe considerar el juego desde la dimensión educativa y de entretenimiento y no verlo de manera aislada; desde ese punto El juego significa entonces ese recreo (espacio interior del niño o la niña, sinónimo de diversión libre dentro o fuera del aula) en donde se divierten en sano esparcimiento, pero al mismo tiempo descubre y conoce así mismo, a los demás, al

contexto y a su medio natural. A partir de ahí se da la interpretación del porque el juego que tiene su origen en la edad infantil tiene la dimensión de entretener, pero al mismo tiempo educar.

Entonces afirma Declory “Cuando hablamos del recreo, mediante el juego y la poesía o la música, estamos haciendo alusión a una forma de actividad que no solo es agradable y alejada del simple pasivismo, sino que tiene valor de creación por sí misma, recrear significa volver a crear, inventar, descubrir, nuevas imágenes, nuevas reacciones”⁹⁹

Al abordar el juego desde estas dos dimensiones permite al maestro identificar el desarrollo integral en los niños y niñas, la tarea del entonces es encontrar la forma de cómo hacerlo desde ese punto expresaron que la manera de identificar si un niño o una niña se está desarrollando de manera integral es: “Por medio de la observación, el cambio que manifiestan por medio de la participación, por medio de los resultados cuando uno los evalúa, ya sea por medio de los indicadores de logros, mejoran la habilidad de expresión, motricidad gruesa, motricidad fina se involucran en los juegos y van perdiendo la timidez, el niño se vuelve más autónomo, el niño es líder, el niño es participativo, el niño canta, baila el niño se desarrolla de la manera cognitiva psicomotora socio afectiva, expresa emociones, socializan, identifican, haciendo valoraciones partiendo de la evaluación diagnostica que se desarrolla a principio del año lectivo identificando el progreso se ese niño o niña”.

Por lo tanto, es importante que la maestra identifique los avances y dificultades de cada niño y niña por medio de los indicadores de logro que le plante el currículo de Educación Pavularia y fortalezca los que le falta alcanzar.

Por lo tanto no se puede hablar de experiencias de aprendizajes fracasadas ya que avances y transformaciones ha habido, la situación radica en que se deben fortalecer las buenas prácticas educativas que se están dado, no hay que conformarse por que la sociedad va cambiando, el mundo va cambiando, eso demanda que los juegos se vayan mejorando, que en los espacios donde no se desarrolla el juego con mucha frecuencia se mejore esa situación, ya que los niños y las niñas lo exigen y demandan a gritos.

⁹⁹ O. Decroly y E. Monchamp (2002) El Juego Educativo. Madrid cuarta edición.

El juego como herramienta Metodológica en el nuevo currículo de Educación Parvularia

El nuevo currículo de Educación Parvularia plantea una metodología diferente para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje, desde el momento en que se trabaja la metodología de juego el maestro o la maestra debe conocer al menos los elementos teóricos esenciales para aplicarlo de manera correcta.

Dentro de estos elementos se encuentra la clasificación de los juegos, en la cual las maestras al conversar sobre el conocimiento que tienen de la clasificación de los juegos manifestaron lo siguiente:” Si la conozco, pero se me ha olvidado, ahí no se la podre responder, juegos dirigidos, juegos físicos, juegos tradicionales, desconozco esa clasificación si le puedo nombrar algunos juegos, pero no sé qué criterios se toman para clasificarlos, juegos donde usa la lógica con los rompecabezas también cuando dramatizan cuentos, teórica por diversión y con objetivos pedagógicos”

Por lo que en la observación lo que de identifico fueron juegos tradicionales, juegos de construcción y juegos físicos o deportivos.

Por lo tanto se comprende que las maestras no han sido capacitadas y formadas en cuanto a el juego ni poseen en su mayoría los conocimientos generales sobre juego, pero es importante considerar que pueden convertirse en autodidactas del juego e investigar ya que según lo expresado hay mucha deficiencia en cuanto al dominio de la clasificación de los juegos la cual debería considerarse retomando las cualidades que desarrolla según Díaz (1993) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como por ejemplo:

1. JUEGOS SENSORIALES: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
2. JUEGOS MOTRICES: buscan la madurez de los movimientos en el niño.
3. JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
4. JUEGOS ORGANIZADOS: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.

5. JUEGOS PREDEPORTIVOS: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.

6. JUEGOS DEPORTIVOS: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

Para Veneranda Blanco (2012) La clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer.

Por lo tanto, hay muchos retos para las maestras y maestros de Educación Pavularia, esto no implica el frustrarse, por el contrario, implica empaparse más de conocimientos, autoformarse si realmente se quiere transformar al país.

Por otra parte en cuanto a los conocimientos, habilidades y actitudes que se promueven en la Educación Pavularia y que se identificaron en base a lo expresado de manera sintetizada a continuación: entre los conocimientos que se desarrollan en la Educación Pavularia están: Matemáticos, identificación de letras, colores, figuras, formas, tamaños, identificar cosas, animales, instituciones, personas y lugares, de lateralidad, practica de valores; las habilidades son: Pintar, cantar, bailar, motriz, expresión, análisis, dominio escénico, autonomía y las actitudes que tiene mucha relación con la manera de actuar son: Positiva, participativa, colaborativa, motivadora, mejora su comportamiento, compañerismo, empatía.

Por lo tanto, en el aula y en los recreos se observaron además de las ya mencionada por los maestros comportamientos de indisciplinado, gritos, falta de participación, y en algunos niños se observó un desarrollo deficiente, debido a que los padres de familia no les permiten bailar, cantar ni ensuciarse. Esto por cuestiones religiosas. Por lo tanto es necesario concientizar a los padres de familia sobre los beneficios del juego, y su repercusión en el desarrollo integral ya que este enfoque demanda la necesidad de que el niño y la niña a través del juego se desarrollen las áreas de aprendizaje como: área cognitiva, socio afectiva, área motriz esto por medio de la áreas de expresión y desarrollo como: desarrollo personal y social, que hace referencia a las habilidades personales y como estas permiten desenvolverse con los demás,

expresión comunicación y representación por medio de conocimientos adquiridos y habilidades desarrolladas, relación con el entorno referidos a las actitudes que muestro ante y con el medio social y natural.

A partir de lo antes escrito nace la importancia del juego la cual se describe retomando la expresión de las maestras. “Es importante porque aprenden muchas cosas y por medio de él demuestran sus habilidades y destrezas, los niños de acá desarrollan habilidades en cantos y juegos principalmente. También aprenden a contar los números, el abecedario, porque se desarrollan diferentes técnicas y metodologías con las cuales se hace énfasis y permite el desarrollo de habilidades, se desarrolla mejor el trabajo también ya que a los niños les agrada, facilita el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de habilidades., socio afectivo, cognoscitivo, abarca las diferentes áreas el niño aprende a convivir aprende a socializarse aprenden, es una necesidad para los niños y les sirve para expresar emociones”

En síntesis diríamos que el juego desarrolla habilidades emocionales, la autoestima, estimula la creatividad y la imaginación, Pero probablemente lo más importante de todo es que “el juego es entretenimiento, diversión, alegría, felicidad, y aprendizaje, ya que tiempos más tarde cuando se recuerda la niñez, cada persona concluye que fue la etapa más feliz de sus vida a nivel individual y también grupal ya que también se recuerdan esas personas especiales que formaron parte de ese proceso lo que hace más cariñoso esos recuerdos”¹⁰⁰.

“A partir de todas esas situaciones es que se evidencia la importancia del juego para la propia identidad, se requiere del espacio y tiempo para que los niños y las niñas sean ellos mismos no conducidos sino acompañados, para que se descubran en largos periodos de ocio y fantasía, para que sean capaces de pensar y actuar en cuenta propia desarrollando su creatividad y liderazgo. Son los momentos en los cuales se dan los cimientos para la formación de la vida interior y de la autenticidad, logrando el desarrollo integral de ser humano que se desea formar”¹⁰¹.

¹⁰⁰ Elaboración propia del investigador

¹⁰¹ Euceda Amaya Tania Melina (2007) tesis de maestría. el juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica. Tegucigalpa

CAPITULO V: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y PROPUESTA

5.1 Conclusiones

Después de realizar todo el proceso investigativo se concluye que:

- La primera fase en la vida de cualquier persona es la infancia. Y esta se caracteriza por la formación global e integral del niño o la niña. A través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás.

Por tal motivo el juego es de carácter universal y satisface necesidades de crear, pensar, imaginar, imitar, tocar, divertirse, desarrollarse, pero esas conductas, no surge de manera espontánea en su totalidad, sino que estas son potencializadas y aprendidas mediante el desarrollo estimulante de metodologías innovadoras, lúdicas y divertidas. Estas conductas parten de una base propia de todo ser humano que le lleva a expresarse de forma singular y original, pero algunas veces sus manifestaciones son escasas debido a la poca acción social y educativa poco enriquecedoras por medio del juego.

El análisis sobre el abordaje del juego educativo, permite sensibilizar sobre la aplicación de metodologías de juego en la práctica educativa y los beneficios que trae consigo para el desarrollo integral de los niños y niñas de educación Pavularia, de manera que desde el aula se pueden propiciar ambientes favorecedores que posibiliten diversas y mejores experiencias de juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por tanto, la metodología propuesta en los Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia, favorecen los procesos antes descritos, pero es importante tener presente que aún se pueden fortalecer, todo queda a iniciativa y creatividad de los maestros y maestras quienes deciden si tomar o no el juego como una herramienta para el aprendizaje.

- Las condiciones pedagógicas y socio ambientales en las que se aplica el juego en los Centros Escolares no son las más idóneas, ya que los espacios físicos no cumplen con los requerimientos establecidos dentro de los Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia.

Lo que dificulta el adecuado desarrollo de las áreas biosicomotora, cognoscitiva y socioafectiva de manera gradual e integral. Transformándose en barreras para el aprendizaje que deben ser superadas.

- Los tipos de juegos identificados en la práctica educativa son muy limitados, considerando que, gracias al juego, se desarrolla la imaginación, la capacidad creativa, el juego constituye el núcleo esencial del desarrollo, ya que, sin experimentación, sin manipulación, sin la invención de estrategias de acción, el niño no conquistaría nuevos espacios, no descubriría ni recorrería nuevos caminos, ya que gracias a los diferentes tipos de juego los niños y niñas se apasionan, imaginan y actúan, pero siempre respetando el juego y las capacidades de los demás e intentando lidiar, consensuar o pautar unas normas cuando no se está de acuerdo. También permiten regular conductas, practicar valores, socializar y expresar emociones y sentimientos. Por lo tanto, incidencia al aplicar los diversos tipos de juego podría fortalecerse.
- El juego educativo si es una estrategia de estimulación de aprendizajes de niños y niñas de Educación Parvularia

5.2 Recomendaciones

El juego es esencial y universal, se da en todas las culturas y en todas las sociedades. Es una actividad que se da de forma natural en el inicio del desarrollo vital y permite cimentar las bases para el desarrollo integral por tal motivo se recomienda que:

- Se concientice a las maestras, maestros y padres de familia sobre la importancia y beneficios que tiene consigo utilizar el juego como estrategia de aprendizaje y mejorar las prácticas educativas en el aula.
- Se unifiquen esfuerzos entre personal administrativo, personal docente y padres de familia para mejorar las condiciones pedagógicas y esenciales minimizar los riesgos físicos y emocionales a los que se expone el niño y la niña al no tener presente estas consideraciones.
- Los y las docentes reciban capacitaciones sobre aspectos teóricos sobre el juego, y se les proporcione manuales de juegos para su aplicación en el aula.
- Los y las docentes se capaciten en elaboración de material didáctico exclusivo para juegos.
- Es necesario la aplicación del juego como una herramienta de estimulación de aprendizajes para el desarrollo integral en los niños y niñas de Educación Parvularia. tomando como base el desarrollo de actividades distribuidas por bloques de aprendizajes al finalizar cada eje globalizador del plan de estudio
- Se incorpore dentro de la metodología de juego el uso de la tecnología, para desarrollar contenidos mediante juegos tecnológicos.

5.3 Propuesta



FACULTAD DE POSTGRADO Y EDUCACION CONTINUA

MAESTRIA EN ATENCION INTEGRAL DE LA PRIMERA INFANCIA

ABORDAJE DEL JUEGO EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN
PAVULARIA EN EL DISTRITO 13-13, DEL DEPARTAMENTO DE MORAZÁN

PRESENTA:

LICDA. NELY MENDEZ SÁNCHEZ

FEBRERO 2017

INDICE

Contenido	Pág.
Introducción.....	111
1. Objetivos.....	112
2. Justificación.....	112
3. Fundamentación Teórica.....	114
4. Contenido.....	115
4.1 Contenido de aplicabilidad.....	115
4.1.1 Beneficiarios.....	115
4.1.2 Modulo.....	116
4.1.3 Espacios.....	116
4.1.4 Recursos.....	116
4.2 Metodología para el desarrollo del juego.....	118
4.2.1 Actividades de módulo de experiencia artística.....	118
4.2.2 Actividades de módulo de psicomotricidad.....	119
4.2.3 Actividades de modulo la naturaleza.....	119
4.2.4 Actividades de módulo de lenguaje.....	120
4.2.5 Actividades de módulo de construcción.....	120
4.2.6 Abordaje y aplicabilidad.....	120
4.3 Seguimiento y evaluación.....	121

Introducción

El juego es la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga. Quedando claros que los juegos son un medio de distracción, relajación, recreación, educación, o de entretenimiento, enfatizando en las dimensiones de educar y entretener, el concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia, pero a su vez es una herramienta natural por medio de la cual se aprende de manera espontánea, y sin ser presionados en las experiencias cotidianas por lo cual en la presente propuesta está detalla aspectos que permitan fortalecer a través del juego el aprendizaje con actividades que beneficien a los niños y niñas de educación Parvularia el desarrollo de las áreas de aprendizaje, la autonomía e identidad personal, reconociendo con libertad aspectos de carácter cultural y nacional a través de formas sensibles de relación con la naturaleza y su socialización, considerando el trabajo grupal y cooperación con otros niños y adultos y así desarrollar formas de expresión creativa a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo.

Se especifican los contextos de aplicabilidad del juego, los beneficiarios, el espacio de ejecución, sus respectivos recursos según cada bloque de aprendizaje, de igual forma de refleja la metodología para el desarrollo del juego con sus respectivas actividades de bloque de experiencia artística, actividades de bloque de psicomotricidad, actividades de bloque de la naturaleza, actividades de bloque de lenguaje, actividades de bloque de construcción, finalizando con el seguimiento y evaluación de cada área de desarrollo durante todo el proceso de ejecución.

1. Objetivos

1.1 Objetivo General:

- Aplicar el juego educativo como estrategia de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de Educación Parvularia del distrito educativo 13-13 del departamento de Morazán.

1.2 Objetivos Específicos.

- Desarrollar estrategias metodológicas a través del juego educativo, mediante módulos con niños y niñas de Educación Parvularia.
- Practicar diversos juegos educativos en cada una de las áreas del aprendizaje según los módulos de experiencias integrando a la comunidad.

2. Justificación

La educación, por muchos años, ha centrado su acción en la transmisión de saberes culturales, socialmente aceptados, de acuerdo a la época y al contexto en que está inserta. Los distintos acontecimientos históricos y los nuevos conocimientos acerca de la evolución y el desarrollo del hombre, han ido formando y reformulando el concepto de aprendizaje; reemplazando ciertos rasgos de la educación que reflejan una práctica pedagógica que concibe al alumno como ser pasivo en su aprender, un mero receptor, donde se almacenan los conocimientos verdaderos y absolutos suministrados por el profesor, por educandos capaces de construir su propio aprendizaje.

En la actualidad, se refleja una mayor preocupación por la educación. Las políticas educativas nacionales e internacionales buscan, de algún modo, regular el proceso de enseñanza aprendizaje, vinculando los recursos y la información adecuada, enmarcada en una nueva perspectiva del aprendizaje como construcción de significado, en que se potencia un “aprender a aprender”, que propende a la formación de estudiantes mucho más activos y autónomos en la construcción del saber, considerando sus experiencias previas y el contexto dentro del cual están insertos. Mediante el proceso investigativo se observó que los niños y niñas se motivan e interesan por jugar y resolver problemas

mediante juegos simples pero que permiten desarrollar la imaginación y curiosidad por medio del disfrute del juego. La limitante con la que se encuentran las docentes es que no conocen una teoría sobre juego ni tienen los conocimientos sobre diversidad de juegos educativos que pueden aplicar en el aula, además de desconocer el uso que se le da a los materiales con cada juego.

De lo anteriormente expuesto, podemos decir que nuestra realidad educativa ha buscado, a través de las distintas reformas implementadas, reorganizar la labor pedagógica, enfocando la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más activo, significativo y centrado en los procesos, que integren valores y actitudes de respeto y colaboración en sus estudiantes, dando importancia a la comunicación e interacción entre los sujetos y el mundo que los rodea tanto social y natural. Si bien conocemos en la realidad se utiliza el juego en las instituciones educativas, pero no se ha visto que éste se considere como una estrategia de enseñanza-aprendizaje, ya que para algunas docentes es solo un medio para divertirse, no lo ven desde el punto de vista formativo-educativo-recreativo, por lo que -desde nuestra perspectiva- podemos afirmar que aún existe una brecha entre la visión de la docente y el entorno que no favorece aprendizajes más lúdicos y contextualizados, dado que no se considera del todo los intereses ni las necesidades que pueden desarrollar los niños y niñas mediante el juego educativo. Ahora bien, es importante destacar que el juego interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, ya que es la principal actividad que acompaña el desarrollo integral de niños y niñas, reforzando los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural. Además, a través de la experiencia del juego se da respuesta a las necesidades, expectativas y percepciones en cada etapa evolutiva. De este modo, el juego estimula la imaginación y la creatividad; facilita la comunicación y la transmisión de información entre los individuos; y, fomenta la adquisición y uso de aprendizajes significativos. Asimismo, al ser el juego un medio de interacción y comunicación, potencia las habilidades sociales de colaboración, respeto y trabajo en grupo de los educandos, conformando su estructura de la personalidad y desarrollando competencias que lo vuelven más sociable, dinámico, participativo, activo y con gran capacidad de análisis, interpretación, crítico y productivo.

Considerando la realidad de la educación en estos centros escolares y la importancia que tiene el juego en el desarrollo y en el aprendizaje, podemos señalar que esta actividad lúdica no es valorada como una estrategia de aprendizaje sino como una forma de

entretención usada en los centros escolares, por lo que un juego dirigido como tal, con objetivos propuestos, actividades señaladas con claridad, con puntos claves de seguimiento y evaluación forman una estrategia de enseñanza aprendizaje para los niños y niñas en su etapa de Educación Parvularia. Pero que no se está aplicando de manera adecuada, limitando el desarrollo de los niños y niñas El juego es factible puesto que impedir que un niño juegue es como impedir a un adulto que coma cuando tiene hambre, orientar el proceso nos asegura no solo el desarrollo de comprensión del mundo que le rodea sino también la interacción con otros y una mejor calidad de vida actual y futura.

Es importante considerar que los niveles de pobreza en esta zona, la falta de conocimiento de los padres y madres de familia sobre los beneficios del juego y la poca integración a esta actividad, además de la poca preparación del docente limitan a tener poco material y recursos para desarrollar diversidad de juegos, así mismo el escaso o poco dominio de juegos por parte de la docente, los espacios reducidos influyen a que los resultados no sean del todo significativos en su complejidad.

3. Fundamento teórico

¿Qué es el juego?

“Es una acción libre, voluntaria, socializadora, de carácter autotelico, que entretiene, divierte, forma, desarrolla y enseña dentro de unos límites temporales y espaciales donde se desarrolla la acción”

Importancia del juego.

El juego posee funciones esenciales para la formación del ser humano, dentro de ellas podemos citar:

- Sirve para explorar
- Refuerza la convivencia
- Equilibra cuerpo y alma
- Produce normas, valores y actitudes
- Fantasía
- Induce a nuevas experiencias
- Vuelve a las personas más libres.

Es importante considerar que para el logro de aprendizajes significativos hay que tener en cuenta las condiciones pedagógicas en las que se encuentra el aula de Educación Parvularia y los espacios físicos y recreativos con los que cuenta en la institución, la distribución, organización de los espacios dentro del aula, y las condiciones socioambientales referidas al ambientales, riesgos y amenaza que hay en el Centro educativo, los conocimientos que tienen las docentes sobre juego educativo y el uso que hacen de este en los procesos de enseñanza aprendizaje y que en alguna medida inciden en el desarrollo de buenas prácticas educativas principalmente en la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje.

Por lo tanto, las condiciones pedagógicas y socioambientales no son las más adecuadas, hay escases de recursos y material para desarrollar los distintos tipos de juego y lo más importante las docentes no cuentan con los conocimientos básicos sobre el juego educativo y los beneficios que tiene su práctica en la institución.

Por lo tanto, para obtener aprendizaje significativo es importante que las docentes tengan conocimientos teóricos sobre juego, dominen diversos juegos y tengan la capacidad de elaborar su propio material didáctico con los niños y niñas mediante el uso de material reciclable.

Solo así se trabajará las dos dimensiones del juego que es educar y entretener a los niños y niñas preparándolos para una vida futura con mayor probabilidad de éxito.

4. Contenido

4.1 Contexto de aplicabilidad

4.1.1 Beneficiarios

- Niños y niñas de educación Parvularia 4, 5 y 6 años
- Maestros y maestras de Educación Parvularia
- Madres y padres de niños y niñas de Educación Parvularia
- Comunidad
- Sociedad en general

4.1.2 Módulos

El Programa presenta una organización de juegos y actividades relacionadas con distintos aspectos del desarrollo denominado organización por módulos, los módulos que se proponen son congruentes con los principios en que se sustenta el programa de Educación Parvularia, los que se proponen son:

- Módulo de Expresión artística
- Módulo de psicomotricidad
- Módulo de naturaleza
- Módulo de lenguaje
- Módulo de construcción

Desarrollados en cuatro jornadas durante el año lectivo.

4.1.3 Espacios

El juego debe ser espontáneo o dirigido, pero con un objetivo previamente establecido, cada módulo tendrá su espacio determinado fuera del aula en el patio de recreo o un salón acondicionado para que las actividades se desarrollen según el tema planificado para la jornada.

4.1.4 Recursos

Humanos

- Docentes
- Estudiantes
- Padres de familia
- Miembros de la comunidad
- Miembros de unidad de salud
- Miembros de organizaciones e instituciones

Materiales

- Material reciclable
- Computadora
- Grabadora
- Tempera
- Papel crespón
- Papel bond
- Papel para decorar
- Aros
- Conos
- Salta cuerda
- Pelegrina
- Pelotas de colores y de diferentes tamaños
- Porterías pequeñas
- Yoyos
- Trompos
- Juegos de ensamble
- Legos o cubos
- Videos
- CD de música infantil
- Libros
- Pinceles
- Plantas
- Lápiz
- Vestuarios coloridos

- Disfraces
- Antifaces
- Etc.

4.2 Metodología para desarrollo del juego

Se desarrollarán actividades lúdicas, dinámicas y participativas ya sea en el aula si se trabaja con los salones de Educación Parvularia, durante las jornadas de clase la maestra utilizara estrategias para desarrollar las situaciones de aprendizaje de manera que cuando se finalice cada eje globalizados las presentaciones que se hagan la mayoría ya han sido trabajas en el aula con los niños.

Los municipios cuentan con el apoyo de jóvenes becarios del programa conocido como EUROBECA, quienes deben trabajar con grupos de niños o jóvenes como parte del trabajo social que desarrollan para disfrutar de esa beca. Por lo tanto, estos jóvenes pueden trabajar este tipo de propuestas en sus comunidades o auxiliar a las docentes de Educación Parvularia como parte del trabajo social.

4.2.1 Actividades del Módulo 1 experiencia artística

En este módulo se trabajarán con el desarrollo de manualidades con material reciclable principalmente:

- Maquinas recicladoras
- Casitas
- Gusanismos
- Árboles de navidad
- Portalápices
- Recuerdos
- Tarjetas

Dramatizaciones

- Cuentos
- Historias cortas
- Fabulas
- Títeres
- Situaciones concretas del hogar
- Situaciones concretas de la comunidad
- Festival de baile
- Festival de oratoria
- Etc.

4.2.2 Actividades para el desarrollo del módulo 2 psicomotricidad

- Juegos de equilibrio
- Juegos de coordinación
- Pelegrina
- Técnicas para motricidad fina
- Coloreo de dibujos
- Juegos de relevo
- Jornada deportiva
- Matrogimnasia

4.2.3 Actividades para el desarrollo del módulo 3 la naturaleza

- Videos de concientización sobre el cuidado de la naturaleza
- Reflexión sobre beneficios de cuidar la naturaleza
- Simulaciones de jardinería

- Huertos escolares
- Asignación de una planta para cada alumno y la responsabilidad de su cuidado
- Proyectos comunitarios “la naturaleza es mi amiga”
- Elaboración y grabación de cuentos relacionados a la naturaleza

4.2.4 actividades para el desarrollo del módulo 4 lenguaje

- Talleres de oratoria
- Canciones infantiles
- Poemas
- Trabalenguas
- Lectura de imágenes
- Invención y expresión creativa
- Comentarios sobre sus propios dibujos, etc.

4.2.5 Actividades para el desarrollo del módulo 5 construcciones

- Elaboración de figuras
- Juegos de ensamble
- Rompecabezas
- Juegos de memoria
- Juegos de opuestos
- Seriaciones

4.2.6 Abordaje y Aplicabilidad

La propuesta del juego como herramienta de aprendizaje funcionara continuamente según cada objetivo y contenido desarrollado, en espacios condicionados, con los recursos necesarios y materiales previamente establecidos. Realizándose las presentaciones mediante ferias de logro al finalizar cada eje globalizador. En total serian

4 jornadas de presentación que pueden incluir la presencia y participación de padres de familia, organizaciones y la comunidad en general.

4.3 Seguimiento y Evaluación.

Para asegurar el buen funcionamiento del proceso, la aplicabilidad de la herramienta del juego y si se están logrando los objetivos previstos se mantendrá un seguimiento y evaluación oportuna el cual contará con lo siguiente:

- Guía de evaluación de resultados
- Guía de observación familiar
- Ficha de asistencia
- Registro de participación familiar
- Informe final de los resultados

GLOSARIO

Educación: proceso formal e informal de adquisición de conocimientos para estructurar un comportamiento a nivel personal y social.

Desarrollo Integral: aprovechamiento de las etapas del ser humano en las áreas biopsicomotriz, socioafectiva y cognitiva para desenvolverse en el medio que le rodea de una manera oportuna.

Primera Infancia: etapa comprendida desde el momento de la concepción hasta la edad de 6 años 11 meses.

Juego educativo: herramienta lúdica para generar un tipo de aprendizaje con un objetivo específico.

Áreas de aprendizaje: área biopsicomotriz, área socioafectiva y área cognoscitiva

Estrategia de aprendizaje: herramienta utilizada para la función de generar conocimiento, aprender haciendo.

Actividad física: acción que genera un movimiento del cuerpo. brazos, piernas, pies, etc.

Actividad mental: acción que motiva el movimiento de la mente. implica aspectos memorísticos, de atención, percepción, pensamiento, razonamiento, etc.

Herramienta: insumo necesario para la ejecución y aprovechamiento de una actividad y lograr un objetivo propuesto

Integralidad: capacidad de inclusión de varios aspectos que buscan un objetivo en común

Interdisciplinariedad: inclusión de diferentes disciplinas en un determinado fin o contenido

Necesidad: aspecto personal que se evidencia su carencia en un sujeto o grupo de ellos.

Derecho: aspecto inherente del ser humano que debe ser satisfecho moral y legalmente.

Neurociencia: ciencias encargadas del estudio de las capacidades cognoscitivas del ser humano, su evolución y funcionamiento.

Inteligencia: capacidad innata del ser humano para la resolución de problemas.

Creatividad: capacidad del ser humano para crear cosas nuevas, únicas, usando su espontaneidad.

Imaginación: capacidad del ser humano para representar mentalmente imágenes, sucesos, historias, etc.

Espacios: lugares, amplios, o cerrados que permiten el adecuado desenvolvimiento de los niños y niñas en su recreación.

Deber: obligación o compromiso de realizar una actividad o cumplir con una acción encomendada.

Centros de interés: aspectos de mayor demanda personal para el ser humano.

Rincón lúdico: espacio de juego para desarrollo de habilidades cognitivas

Abordaje: procedimiento a seguir para realización de una actividad.

Incidencia: influencia determinada en un aspecto o relacionada a una cosa

Aulas puras: salón de clase integrado por niños y niñas de un grupo etario o sección determinada.

Aulas integradas: salón de clase integrados por varios grupos etarios o secciones diferentes.

Recurso didáctico: instrumento necesario para el desarrollo de una actividad determinada

Metodología: guía que orienta la ejecución de una actividad o varias para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Condiciones pedagógicas: condiciones físicas, de infraestructura, de recursos, y climatológicas que facilitan el desarrollo de cualquier actividad sin poner en riesgo la integridad física de los niños y niñas, o dificultar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Condiciones sociales: aspectos o factores del contexto, que inciden en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje ya sea de manera positiva o negativa, tienen interacción con los contextos sociales, económicos, políticos, culturales, familiares y educativos.

Experiencias de aprendizaje: abordaje metodológico que se da de manera creativa al desarrollo de contenidos programáticos, con el fin de obtener aprendizajes significativos, que permiten vivenciar de manera más real las situaciones de la vida real de los niños y niñas. suelen llamarse dentro de los fundamentos curriculares situaciones de aprendizaje.

Eje globalizado: enfoque educativo con el que se trabaja la educación Pavularia en el salvador, con el fin de integrar un todo en el proceso educativo. Incluye la integración de agentes educativos, diversidad de disciplinas, desarrollo integral de áreas de aprendizaje y experiencias de manera más innovadoras y divertidas.

Lúdica: actividad de juego que genera aprendizaje significativo ya que es del agrado y aceptación para la mayoría de niños y niñas.

Desarrollo socio afectivo: área de aprendizaje del niño y niña que implica la adquisición de autonomía, autoestima, seguridad, confianza en sí mismo, habilidades sociales, entre otros.

Juego: manera de recrearse y divertirse en la cual se experimenta diferentes emociones y actitudes.

Juego educativo: estrategia didáctica y/o metodológica de desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje mediante actividades alegres, con el fin de alcanzar aprendizajes significativos y potencializando las áreas del desarrollo de manera integral.

Estrategia de aprendizaje: abordaje metodológico que se hace para desarrollar una actividad educativa e integradora adecuada.

Infancia: es la época en la que los niños y niñas tienen que estar en la escuela y en los lugares de recreo, crecer fuertes y seguros de sí mismos y recibir el amor y el estímulo de sus familias y de una comunidad amplia de adultos.

Rol de la familia: es el espacio donde ellos pueden sentirse queridos, protegidos y acogidos.

Necesidades básicas: son todas aquellas situaciones que vuelven vulnerables a los niños y niñas y que son esenciales para un desarrollo integral pleno. Dentro de ellas están: dar abrigo, alimento, atención en caso de enfermedad y otros.

Necesidades emocionales: sentirse querido e importante para otras personas.

Necesidad de protección: sentirse en un lugar seguro donde se recibe buen trato y donde se puede proteger de amenazas externas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

LIBROS

- Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia, (2013) San Salvador, El salvador
- H.Sampieri 2006.metodologia de la investigación, Mexico.McGraw-Hill.cuarta edición
- Huizinga, J.: "Homo ludens", Ed. Alba, Madrid, 1990.
- UNIDAD DE DISEÑO CURRICULAR: Dominios Curriculares Básicos: educación Pavularia, básica y media. San Salvador, Ministerio de Educación p.13
- Declaración Mundial sobre Educación para Todos y Marco de Acción para Satisfacer las Necesidades Básicas de Aprendizaje Jomtien, Tailandia 1990.
- A.S. Makarenco (1980) La Educación Infantil. Izda. Madrid. Quinta edición, p.33
- Juego Infancia. Nota para padres(30 de octubre de 2016) Retomado de https://z33preescolar2.files.wordpress.com/2012/01/juego_infancia.pdf visto a las 23:58 pm
- Euceda Amaya Tania Melina (2007) tesis de maestría. el juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica. Tegucigalpa
- Revista de Educación y Pensamiento El juego en la Dimensión Infantil.
- O.Decroly y E.Monchamp (2002) El Juego Educativo. Madrid cuarta edición.
- P. Ricardo, (2004) Psicomotricidad. Desarrollo Psicomotor en la infancia. España. primera edición Vigo
- Oscar A. Zapata. (1988) Aprender Jugando en la Escuela Primaria Argentina
- Erick R, James H, Thomas M. Neurociencia y conducta. Madrid-
- Eduardo Crespillo A. Estudios pedagógicos 2010. El juego como actividad de enseñanza aprendizaje

EN LINEA

- La observación participante como método de recolección de datos Barbara B. Kawulich (30 de octubre de 2016) recuperado de <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/466/998#g2> a las 03:11 am
- Revista Vinculando.2009, 28 de octubre de 2010. Historia y evolución del juego. Recuperado de: http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html a las 9:42

PM 6 de noviembre de 2016 recuperado de:
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/4/Paredes%20Ortiz,%20Jes%C3%BAs_3.pdf visto a las 9:53 pm.

- Curso Monitor de juegos (28 de octubre de 2016). origen histórico del juego. <http://cursomonitordejuegos.jimdo.com/origenes-historicos-del-juego/> visto a las 9:55 pm Humanium (28 de octubre de 2016). Declaración de los Derechos del Niño. Recuperado de: <http://www.humanium.org/es/declaracion-de-los-derechos-del-nino-texto-completo/> a las 11:11 pm. Naciones Unidas. (28 de octubre de 2016). Declaración Universal de los Derechos Humanos Recuperado de <http://www.un.org/es/documents/udhr/> a las 11:15 pm
- Revista Iberoamericana de Educación. (29 de octubre de 2016) Recuperado de: <http://rieoei.org/rie22a09.htm> el a las 00:29 am
- Convención Sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (29 de octubre de 2016) Recuperado de <http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf> p, 4 visto a las 00:40 am
- Constitución de la Republica de El Salvador (1983) (29 de octubre de 2016), Recuperado de: https://www.oas.org/dil/esp/Constitucion_de_la_Republica_del_Salvador_1983.pdf visto a las 01:20 am
- Ley General de Educación (29 de octubre de 2016). Recuperado de: http://www.Ley_general_educacion_reforma2005.pdf visto a las 01:33 am
- Juego Infancia. Nota para padres(30 de octubre de 2016) Retomado de https://z33preescolar2.files.wordpress.com/2012/01/juego_infancia.pdf visto a las 23:58 pm
- Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia 13 de noviembre de 2016 recuperado de: <http://www.encyclopedia-infantes.com/juego> a las 23:22pm.
- Definición de actividad cognoscitiva. (03 de noviembre de 2014) <http://www.psicopedagogia.com/definicion/actividad-cognoscitiva> 11:17 pm
- Recuperado de: introducción al desarrollo socioafectivo (03 de noviembre de 2016) <http://assets.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171810.pdf> a las 11:25 pm

- Mejores Condiciones para el Aprendizaje (8 de noviembre de 2016). Recuperado de [http://es.slideshare.net/diebrun940/mejores -condiciones- para-el -aprendizaje](http://es.slideshare.net/diebrun940/mejores-condiciones-para-el-aprendizaje) visto a las 00:19 am
- Meneses Montero, Maureen; Monge Alvarado, María de los Ángeles (2001). Revista Educación. El juego en los niños: enfoque teórico. San Pedro Costa Roica. Disponible en: Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Heidy Garcia 2010. Visto 8 de noviembre de 2016 El juego como Herramienta educativa Recuperado de [http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas del -juego.html](http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html) a las 11:37 pm
- Autoconocimiento Integral (2015) visto 9 de noviembre de 2016. <https://autoconocimientointegral.com/2015/07/04/la-neurociencia-demuestra-queel-elemento-esencial-en-el-aprendizaje-es-la-emocion/> a las 0.01 am

ANEXOS

TABLA 1 POBLACION (ANEXO 1)

NOMINA DE C.E. DEL DISTRITO 13-13 QUE ATIENDEN PARVULARIA.

N	CODIGO	NOMBRE	MUNICIPIO	N SECC.	N ALUM	N MAEST
1	13231	C.E José Simeón Cañas	Meanguera	1	20	1
2	13232	C.E. Cantón Soledad	Meanguera	1	3	1
3	60299	C.E. Caserío Agua Fría, Cantón Cerro Pando	Meanguera	1	5	1
4	84075	C.E. Caserío Las Mezas, Cantón Cerro Pando	Meanguera	1	9	1
5	84076	C.E. Caserío Guajiniquil, Cantón Cerro Pando	Meanguera	1	11	1
6	84077	C.E. Caserío El Tablón, Cantón Cerro Pando	Meanguera	1	10	1
7	84078	C.E. Caserío El Mozote, Cantón La Guacamaya	Meanguera	1	35	1
8	84079	C.E. Caserío El Potrero, Cantón La Joya	Meanguera	1	17	1
9	84114	C.E Cantón Poza Honda	Meanguera	1	16	1
10	84122	C.E. Ana Julia y Carmelina Mejía Ramírez, Caserío El Barrial, Cantón Cerro Pando	Meanguera	1	22	1
11	84123	C. E. María Mercedes Ventura Blanco	Meanguera	2	43	2
12	84124	C. E. Josep Callis I Franco	Meanguera	1	10	1
13	84126	C.E. María Paz Cristina Montes.	Meanguera	3	63	3
14	86353	C.E. Cantón La Guacamaya	Meanguera	1	4	1
15	86528	C.E. Caserío La Laguna, Cantón La Guacamaya	Meanguera	1	9	1
16	13190	C.E Jacinto Flores, Cantón La Laguna	El Rosario	1	15	1
17	13191	C.E. Cantón Presbítero José Serapio Ponce de León.	El Rosario	1	27	1
18	84044	C.E. Caserío El Tablón, Cantón La Laguna	El Rosario	1	11	1
19	84045	C.E. Cantón Ojos de Agua	El Rosario	1	11	1
20	13203	C.E Caserío los Quebrachos, Cantón El Rodeo	Jocoaitique	1	12	1
21	13205	Complejo Educativo Florinda de Juárez Aleman	Jocoaitique	2	56	2
22	13880	C.E. Caserío El Rincón Uno, Cantón El Rodeo	Jocoaitique	1	7	1
23	60110	C.E Caserío El Volcancillo, Cantón Volcancillo	Jocoaitique	1	6	1
24	60111	C. E Caserío La Planta, Cantón El Rodeo	Jocoaitique	1	17	1
25	84067	C.E. Caserío El Rincón, Cantón El Rodeo	Jocoaitique	1	3	1
26	84068	C.E Caserío el volcancillo Cantón Volcancillo	Jocoaitique	1	15	1
27	84125	C.E Henry Ortiz	Jocoaitique	1	44	1

FUENTE: elaboración propia del investigador

TABLA 2 MUESTRA (ANEXO 2)

NOMINA DE C.E. DEL DISTRITO 13-13 QUE ATIENDEN PARVULARIA.

N	CODIGO	NOMBRE	MUNICIPIO	SECC	N. A	N.M
1	13191	C.E. Cantón Presbítero José Serapio Ponce de León.	El Rosario	1	27	1
2	13190	C.E Jacinto Flores, Cantón La Laguna	El Rosario	1	15	1
3	13205	Complejo Educativo Florinda de Juárez Alemán	Jocoaitique	2	56	2
4	84125	C.E Henry Ortiz	Jocoaitique	1	44	1
5	60111	C. E Caserío La Planta, Cantón El Rodeo	Jocoaitique	1	17	1
6	80068	C.E Caserío el volcancillo Cantón Volcancillo	Jocoaitique	1	15	1
7	84126	C.E. María Paz Cristina Montes.	Meanguera	3	63	3
8	84123	C.E. Ana Julia y Carmelina Mejía Ramírez, Caserío El Barrial, Cantón Cerro Pando	Meanguera	1	22	1
9	84078	C. E. María Mercedes Ventura Blanco	Meanguera	2	43	2
10	84122	C.E. Caserío El Mozote, Cantón La Guacamaya	Meanguera	1	35	1
11	13231	C.E. Caserío El Potrero, Cantón La Joya	Meanguera	1	17	1
12	84079	C.E José Simeón Cañas	Meanguera	1	20	1
13	84114	C.E Cantón Poza Honda	Meanguera	1	6	1

FUENTE: Elaboración propia del investigador

ANEXO 3



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE EDUCACION CONTINUA Y POSTGRADO

MAESTRIA EN ATENCION INTEGRAL A LA PRIMERA INFANCIA

OBJETIVO: Recabar información veraz sobre el juego educativo como estrategia de aprendizaje en Educación Pavularia.

Indicación: responda de manera honesta según sus conocimientos y experiencia práctica las siguientes preguntas.

Generalidades:

Sexo _____ Nombre del Centro Escolar _____

Turno _____ Año de vida que atiende _____ Especialidad _____

Experiencia laboral en Educación Parvularia _____

CATEGORIAS	SUB CATEGORIAS	PREGUNTAS
Condiciones Pedagógicas	Condiciones de Infraestructura y espacios físicos	¿Cuáles son las condiciones pedagógicas en las que se encuentra el aula de educación Pavularia y los espacios físicos con los que cuenta el centro
	Ambientación	¿Cómo organiza usted la distribución de espacios en el aula?
Condiciones socio-ambientales	Sociales	¿Describa las condiciones sociales que tiene el centro educativo? ¿Cómo contextualiza los juegos con el entorno donde los niños y niñas se desarrollan?
	Ambientales	¿Cómo son las condiciones ambientales que existen en el centro educativo y cuáles son los problemas ambientales que afectan el proceso de aprendizaje?
		¿Cuáles son los riesgos y amenazas que tiene el Centro Educativo
Experiencias de aprendizaje a través del juego	Tipos de juego	¿Cuáles son los tipos de juego que conoce y cuales aplica en el aula?
		¿Cómo clasifica usted los juegos en el proceso de

		aprendizaje?
		¿Los tipos de juego que aplica en el aula, facilitan la participación de las madres y padres de familia en la actividad de aprendizaje? De qué manera
	Clasificación de los juegos	¿Cuál es la clasificación de los juegos?
Educación y juego	Juego como herramienta metodológica en el nuevo currículo de Educación Parvularia	¿Cuál es el rol del docente dentro de la metodología de juego?
		¿Cómo aprenden los niños y las niñas a través del juego?
		¿Describa como fue el proceso de formación y capacitación en el nuevo currículo de educación Parvularia?
		¿Cómo sabe usted que los estudiantes se desarrollan de manera integral a través del juego?
		¿Qué aprenden y cómo aprenden los niños y las niñas a través del juego?
		¿Qué conocimientos, que habilidades y actitudes se promueven en la Parvularia a través del juego?
		¿Considera el juego como un pasatiempo, o como una herramienta metodológica para el desarrollo de las áreas del aprendizaje, por qué?
		¿Describa la importancia que tiene el juego para el desarrollo integral de los niños?
		¿Cómo persona facilitadora de procesos de aprendizaje que propondría usted para implementar una estrategia de juego innovadora?

FUENTE: Elaboración propia del investigad



ANEXO 4

UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE EDUCACION CONTINUA Y POSTGRADO

MAESTRIA EN ATENCION INTEGRAL A LA PRIMERA INFANCIA

GUIA DE OBSERVACION DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION PARVULARIA

OBJETIVO: Recabar información veraz sobre el juego educativo como estrategia de aprendizaje en educación Parvularia.

Indicación: Responda de manera honesta según sus conocimientos y experiencias prácticas vividas en las aulas, las siguientes preguntas

Generalidades: Nombre del Centro Escolar _____ Turno _____

RASGOS	E	MB	B	M	SR	OBSERVACION
Condiciones pedagógicas y espacios físicos						
organización de los espacios						
condiciones sociales						
contextualización de juegos al contexto						
condiciones y problemas ambientales						
riesgos y amenazas						
tipos de juego que aplica						
clasificación de los juegos						
integración de la familia por medio de los tipos de juego						
clasificación de los juegos						
aprendizaje de los niños y niñas a través del juego						
desempeño docente						
desarrollo integral a través del juego						

manera de aprender						
conocimientos, habilidades y actitudes que se promueven						
aprendizaje significativo						
Expresa emociones						
Gusto por jugar con las computadoras						

FUENTE: elaboración propia del investigador

ANEXO 5

FORMATO DE EVALUACION DE RESULTADOS

Modulo _____ fecha _____

Representa a _____ jornada _____

Las preguntas adjuntas le permiten expresar su opinión con relación a la aplicación de los conocimientos adquiridos en esta jornada del módulo.

Lea cada punto cuidadosamente y responda con toda sinceridad ya que esto permite obtener la información adecuada para mejorar futuras capacitaciones o cursos de formación.

Marque con una X la opción que crea conveniente.

CUESTIONARIO

1. Antes de esta jornada, el nivel de conocimientos o competencias para el objetivo de este curso era.			
Malo	Regular	Bueno	Excelente
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Después de esta jornada, el nivel de conocimientos o competencias para el objetivo de este curso era			
Malo	Regular	Bueno	Excelente
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Estime que porcentaje de lo aprendido y observado en esta jornada que podrá seguir aplicando.			
25%	50%	75%	100%
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Si su respuesta es menor del 50% explique si las razones para ello están relacionadas con factores de preparación docente o con el ambiente en el aula			
4. Seleccione el nivel de importancia de las actividades desarrollados en la jornada y contextualizadas a la realidad de los niños y niñas para el desarrollo integral.			
Bajo	Medio	Medio alto	Alto
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Que tan satisfecho se encuentra con la metodología utilizada por el docente para el desarrollo de esta jornada con los niños y niñas			
Insatisfecho	Poco satisfecho	Satisfecho	Muy satisfecho
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Para mejorar futuras capacitaciones indique las actividades a las cuales se les podría			
Adicionar	Dar más énfasis	Dar menos énfasis	Suprimir
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ANEXO 6

MODULO	FECHA (dd/mm/aa)				
FACILITADOR O DOCENTE					
LUGAR					
DEPENDENCIA A LA QUE PERTENECE					
<p>Marque una X el valor que mejor refleje su opinión frente a las siguientes afirmaciones, teniendo en cuenta: 5= COMPLETAMENTE DE ACUERDO; 4= DE ACUERDO; 3= NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO; 2= EN DESACUERDO; 1= COMPLETAMENTE EN DESACUERDO.</p>					
1. EVALUACION DEL CONTENIDO:					
1.1 Los objetivos del módulo fueron presentados al inicio de la misma y éstos se han cumplido satisfactoriamente	1	2	3	4	5
1.2 Los contenidos del módulo responden a los objetivos planteados y satisfacen las expectativas del currículo.	1	2	3	4	5
1.3 El nivel de profundidad de las actividades del módulo ha sido Adecuadas	1	2	3	4	5
2. EVALUACION DE LA METODOLOGIA					
2.1 El módulo está estructurado de modo comprensible, siendo adecuado su contenido teórico y práctico para los niños y niñas	1	2	3	4	5
2.2 La duración del módulo ha sido adecuada y se ha ajustado a los contenidos y objetivos del mismo	1	2	3	4	5
2.3 El material utilizado en el desarrollo del módulo ha sido útil, adecuado, claro y acorde con los objetivos y contenidos del mismo	1	2	3	4	5
3. EVALUACION DE UTILIDAD Y APLICABILIDAD					
3.1 El módulo le ha aportado conocimientos nuevos a los niños y niñas cumpliendo con sus expectativas.	1	2	3	4	5
3.2 Los conocimientos, habilidades y competencias adquiridos por los niños y niñas son útiles y aplicables en el campo personal, familiar y comunitario	1	2	3	4	5
3.3 El módulo le proporcionó los conocimientos y/o información sobre la labor que está haciendo la docente	1	2	3	4	5
4. EVALUACION DEL FACILITADOR O DOCENTE					
4.1 La docente tiene dominio, conocimiento de la materia, facilitando el aprendizaje de los participantes	1	2	3	4	5
4.2 La docente ha expuesto los temas con claridad a los niños y niñas, respondiendo adecuadamente a las inquietudes y necesidades planteadas por los estudiantes	1	2	3	4	5
4.3 La docente ha desarrollado el curso de manera amena, participativa, mostrando capacidad pedagógica	1	2	3	4	5
5. OBSERVACIONES:					

ANEXO 7

GUIA DE OBSERVACION FAMILIAR

Nombre de la institución _____
 Año de vida: _____ Turno: _____ Hora: _____
 Localidad: _____ Colonia: _____ Municipio: _____
 Fecha _____

Marque con una x el concepto que según su criterio se ha desarrollado el modulo

Criterio	Necesita Mejorar	Bueno	Muy bueno	Excelente
Dominio de contenido de la docente				
Desarrollo de habilidades de su hijo o hija				
Integración de la familia al proceso de formación de su hijo o hija				
Elaboración de material didáctico				
Planificación de la jornada				
Nivel de aceptación y agrado de la jornada de su persona				
SUGERENCIAS				

FIRMA _____

OBSERVADOR

ANEXO 9

INFORME FINAL DE RESULTADOS

GENERALIDADES _____

INTRODUCCION _____

OBJETIVOS GENERAL _____

ESPECIFICO _____

DESARROLLO

(NOMBRE DEL MODULO, EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE DESARROLLADAS,
ACTIVIDADES DESARROLLADAS, PARTICIPANTES, RECURSOS, LOGROS,
LIMITACIONES, CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES)

FOTOGRAFIAS (ANEXOS)

ANEXO 10

GUÍA METODOLÓGICA

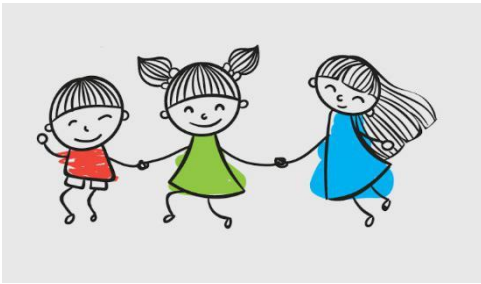
PARA EL DESARROLLO DE EL JUEGO EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION PARVULARIA

El presente manual ha sido elaborado como un medio auxiliar para el maestro de
Educación Parvularia

Autora: Licda. Nely Méndez Sánchez

Propuesta de juegos para el desarrollo de aprendizajes en niños y niñas de
Educación Parvularia

JUEGOS TRADISCIONALES



1. CHANCHA BALANCHA

Los niños hacen una fila y hay uno que se coloca enfrente y debe cantar: “Chancha balanCHA hojita de laurel, me ha dicho una señora que cien hijos tenéis” El resto de niños de la fila responden: “Aunque los tenga, pero ni uno te daré, aunque las tenga, pero ni uno te daré” ...Y luego el que estaba en frente debe perseguir a los niños para atraparlos.



2. A LA VÍBORA DE LA MAR

La letra de la canción puede variar

"A la víbora, víbora de la mar por aquí pueden pasar los de adelante corren más y lo de atrás se quedarán, tras, tras, tras. Campanita de oro déjame pasar con todos mis hijos menos los de atrás, tras, tras, tras. Será sandía, será melón, será tu tata que está pelón..."



3. CHIBOLA O CANICAS

Este juego es universal, y aunque existen muchas variantes, la esencia es casi siempre la misma: lanzar una o varias canicas para intentar aproximarse a otras o a agujeros

objetivo. Cuando se gana una mano se suelen tomar las chibolas del otro jugador o de los jugadores contrarios.



4. ARRANCA CEBOLLA

Los niños deben colocarse sujetos de algo, un árbol, por ejemplo, y los demás deben tratar de soltarlos o arrancarlos de ahí.

5. ESCONDEDERO

Jugar escondedero o a las escondidas es emocionante, divertido y ayuda a que el niño se ejercite. La frase que identifica a este juego es: "1, 2, 3 para mí y todos mis amigos". Un niño debe contar hasta 10 por ejemplo, al llegar a ese número debe buscar a los demás y cuando los encuentre a todos, entonces otro debe buscar



6. TROMPO

Consiste en bailar un trompo, generalmente elaborado de madera, mediante un cordel o cuerda con el cual es lanzado hacia el suelo, una vez esté bailando o girando el participante debe agarrarlo con la mano y que le baile en ella.



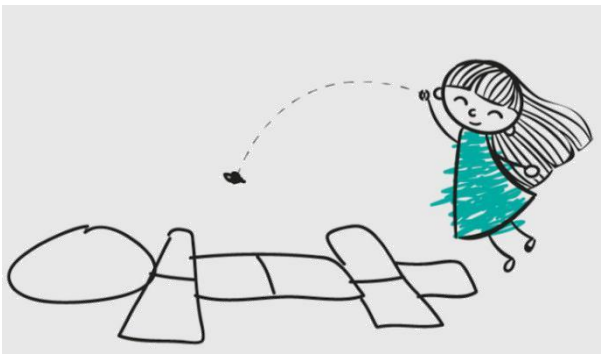
7. CAPIRUCHO

El juego consiste en insertar el palito en el capirucho el mayor número de veces consecutivas. Si se falla se pierde el turno.



8. HULE

Consiste en que dos niños se colocan un hule en los pies y al centro pasan a saltar uno o más y van colocando cada vez un obstáculo que es ir colocando más alto el hule.



9. PEREGRINA

En el suelo se dibuja una plataforma con diversas categorías. La partida comienza cuando el primer jugador tira un tejo en la primera división trazada en el suelo.

10. JUEGO DE LOS ENCOSTALADOS

Consiste en meter los pies en un saco y hacer competencias de saltos entre varios niños y niñas

11. PISCUCHA

Los niños deben hacer una piscucha o cometa ya sea de papel o bolsa y luego con hilo o cordel deben elevarla en un lugar donde haga mucho viento

INAMICAS Y CANTOS

Marumbe

El baile marumbe

Lo baile quien lo baile (bis)

Un dede, arriba misiee

Un mane, arriba misiee

Un code, arriba misiee

Un peche arriba misiee

Sapo

Había un sapo, sapo, sapo Que nadaba en el rio, rio, rio Con su traje verde, verde, verde Se moría de frio, frio, frio

La señora sapa, sapa, sapa Le conto, conto, conto

Que tenía un amigo, amigo, amigo Que era pro-fe-sor

Telerín

Yo tengo Un telerín

Que se mueve por aquí Que se mueve por allá

Todo chamuscado, un poquito de sal Tres gotas de aceite y te la comes tú.

Juan conejin

Juan Conejin

Tenía una mosca en la nariz

La espanto la espanto, y la mosca bolo (bis)

Respirar

Respirar

Y suspirar

A pleno pulmón

La brisa marina que pasa debajo del agua del fondo A la orilla del mar

El chico de ayer Con esa melena Parece una nena

Y aquí en la escuela Echarle ganas

Para poder respirar y suspirar A pleno pulmón.

////////////////canto////////

Me fui por un caminito//////// culebra

Pensando que era bonito//////// culebra

Ay/////////ay/////////culebra

Culebra de Guatemala //////////culebra

Que pica a la gente mala//////// culebra Ay/////////ay/////////culebra

Honduras ////////// la gente dura Nicaragua ////////// debajo de
agua Costa Rica ////////// la gente rica Panamá ////////// a tu
mama

Del salvador ////////// esa es la mejor

////////////////////////////////////

Tumba lerezca//////// lezesca //////////leresca

A la bereee////////bereee////////bereee//// vasca A la mini mini//// mini mini//// falda
(coro)

No//no//no ////// te la bajas

Yo// yo// yo //////te la bajo

Mini grabadora//// no//no le doy volumen Componente ////////// no le doy
volumen

Chiqui////////cha

chiqui////cha.....chiqui////cha chiqui////chiqui.....cha..... coro

Paso al frente

Agachados

Mano panda

Pie de lado

Lengua a fuera

El roquitoqui

Bailando el roquitoqui de la media vuelta Bailando el roquitoqui de la media vuelta
(coro)

Meter la mano Sacudir la mano Meter el pie Sacudir el
pie

(Así las diversas partes del cuerpo)

La conga

Conga, conga que buena esta la conga ia////////// ia///// ia /// que viva la
alegría Ahora queremos que leo

Baile la conga

El duque

El pobre duque juan

Tenía hombres mil

Subía las montañas

Y las bajaba también

Cuando sube, sube

Cuando bajo, bajo

Y a mitad del camino

Subo, bajo, yo

El calentamiento

Este es el canto del calentamiento Vamos a ver la fuerza de los niños (coro)

Vamos niños con un pie, con el otro,

Saltando, trotando, como avión

Como robot, etc.

Canto

Buenos días niños como estan

Muy bien

Este es un saludo de amistad

Que bien/////muy bien

Hoy aremos lo posible de aprender mucho ahora Buenos días niños como estan

Muy bien ///// que bien ///// re bien

De jugar

De ser buenos amigos

De estar siempre unidos

////////////////

Yo quiero un bus

Yo quiero un bus chiquirasca///chiquirrasca chica bu Aja

Oh yea Esta vez

Pero esta vez será en francés

Misiele bus

Misiele bus chiquirrasca///chiquirrasca chica bu Aja esta vez

Pero esta vez será:

Inglés: hay waun a bas

Japonés: susuquy bus

Caliche: Hay menú, tránsate un bus

La masa

Oh

Alele

Alele quita tonga

A masa, masa, masa

A masa quita tonga

Oh ...alee.../////alea...

La selva

En la selva encontré

Un animal particular

Que le Asia así, así, así.....

La cabeza así.....

Con la mano así.....

Con el pie así.....

Con la cola así.....

Hueso

Yo tengo un piojo //////////hueso

En la cabeza////////hueso

Que no me deja //////////hueso

En paz las cejas////////hueso

Me pica por aquí

Me pica por allá

El condenado

Me va a matar

Y se lo paso a nombre del niño

Me requeté

Merequetén

Merequetén

Merequetenes

Tengue

Tengue

Movimiento de pie, hombros, caderas, rodilla, tobillo

Yo tengo un tic

Yo tengo un tick.....yo tengo un tick Tick, tick.....tick, tick

He llamado al doctor...he llamado al doctor

Me ha dicho que mueva la mano derecha.... me ha dicho que mueva la mano derecha.

La mano izquierda, pierna derecha, pierna izquierda, hombro derecho, hombro izquierdo, la cadera, la cabeza, todo el cuerpo.

Todo movimiento

Todo movimiento baila baila....todo movimiento baila baila

Baila baila todo el movimiento.... baila baila todo el movimiento

Con el dedo dedo//// con el otro dedo.

Con: la mano, con el codo, cadera, tobillo, oreja, ojo, etc.

¡JUEGOS DE INTERACCION!

Título: "Las marionetas"

Nº de participantes: Todo el grupo y se dividen en parejas

Edad: Entre 5 y 6 años

Espacio físico: La Sala de clases.

Objetivo: Interactuar con sus compañeros.

Descripción:

Se les explicara que uno de los dos va a ser un muñeco de trapo y que se tiene que acostar, mientras que su compañero irá, mientras su compañero irá levantando a su marioneta de la manera que él quiera, hasta lograr levantarlo, después le dará ordenes que la marioneta deberá hacer.

Título: "El dado loco."

Número de participantes 20 Párvulos.

Edad: A partir de 6 años

Espacio físico: Patio libre de obstáculos.

Materiales: Tizas de colores, cajas grandes forradas de colores (cada una con un color distinto)

Objetivos: Que se logren reconocer, los colores, controlar el espacio exterior, valoricen la colaboración y ayuda de los participantes, que conforman un equipo, y la habilidad de correr.

Descripción: Se marca en el espacio físico cuatro cuadrados en los extremos de éste y un cuadrado central. La educadora forma cinco grupos de igual cantidad de niños y niñas, los cuales tienen un color y un refugio al que deben correr. Todos los niños y niñas deben estar en el cuadrado central atentos a la caída del dado. La educadora arroja el dado y según el color que quede el dado, los niños y niñas corren a su refugio; quedando en el centro los del color del dado, quienes serán los encargados de arrojar el dado la siguiente vez. Se suman puntos al equipo que llega primero.

Variantes: Lo importante es que lo realicen varias veces para el desarrollo de la polivalencia motriz.

Título: ¿De quién es esa carcajada?

Número de participantes: Todo el nivel.

Espacio físico: Patio o un salón libre de obstáculos.

Materiales: Un pañuelo oscuro.

Objetivos: que logren, identificar las risas de los compañeros por su timbre de voz, discriminando auditivamente. Que se busquen similitudes y diferencias entre la duración, tono, estilo, fuerza de la risa de los niños y niñas.

Descripción: Los niños y niñas se sientan en ronda, en el medio se sienta uno y se le tapan los ojos con un pañuelo y la educadora con en silencio señala a cualquier compañero o compañera que se empieza a reír a carcajadas y de esta forma el niño o niña que está en el medio adivina el nombre de su compañero o compañera que se está riendo. Luego se cambia el lugar por el nombre del niño o niña que se ha reído.

Título: “Descubriendo mis pies”.

Número de participantes: Todo el nivel.

Edad: a partir de los 3 años

Espacio físico: Salón grande o gimnasio.

Materiales: Música infantil, radio.

Objetivos: Lograr observar, distinguir, explorar y comprobar forma, textura, temperatura y movimientos de pie propios y del otro. Lograr variedad de movimientos y el reconocimiento de similitudes y diferencias con sus compañeros. Descripción:

Los niños y niñas se agrupan en tríos, se sacan el calzado y sus calcetines y los dejan a un lado. Cada niño y niña mira y reconoce sus pies y piernas, luego toca partes duras, huesos y músculos, pies y textura, temperatura y tamaño; hacen lo

mismo con sus compañeros de trío. Todos cuentan que lugares o cosas pisaron con sus pies durante el día. Luego hacen un encuentro de los seis pies, acostados decúbito dorsal con los pies y piernas hacia arriba, moviéndolos al compás de una canción.

Título: “Arrebatarse el Globo”.

Edad: Se puede realizar desde los 5 años.

Nº de participantes: Todo el curso.

Espacio físico: Sala espaciosa o espacios abiertos.

Materiales: Globos

Objetivo: Que los niños y niñas logren compartir con sus pares, jugando, investigando, imaginando y aventurando con ellos.

Descripción: Un alumno engancha a su cintura un globo. Junto a la maestra el resto persigue al que tiene el globo para arrebatárselo. Quien lo logra lo engancha a su cintura y trata de huir el mayor tiempo posible de sus perseguidores.

Título: “El hombre negro”

Nº de integrantes: todo el nivel

Edad: 6 años en adelante.

Espacio físico: Patio

Objetivo: Integrar a los participantes

Desarrollo: Se colocan los participantes en un extremo de la cancha y uno en la mitad (el mono negro). Al silbato del profesor, todos los participantes corren de un extremo a otro de la cancha, al pasar por la mitad el mono tratara de tocar a alguno, sin dejar de pisar la línea media, aquel que sea tocado tendrá que ayudar a pillar. Los participantes pasaran una y otra vez de un extremo a otro (siempre a la orden del silbato) hasta conseguir que todo el grupo quede de mono.

Título: “Balón caído”

Nº de participantes: Todo el curso.

Edad: 5 años.

Espacio físico: Espacios abiertos.

Materiales: Una pelota y un pito.

Objetivo: Que los párvulos, desarrollen la capacidad, de descubrir y apreciar su capacidad de participar con otros, integrándose en diferentes grupos de juegos y trabajo.

Descripción: Se divide el grupo curso en dos equipos. Se divide el terreno o espacio destinado para la realización del juego en dos partes y se sitúa en cada una de ellas un equipo. El monitor lanza la pelota a uno de los dos bandos y este lo pasa a otro. Ira de uno a otro equipo, procurando que no caiga al suelo. Cuando un equipo deja caer la pelota antes de recibirla, pierde un jugador y el otro equipo gana un punto. El juego terminara cuando a uno de los equipos no le queden participantes.

Título: "Veo, veo"

Edad: 4 a 6 años.

Nº de participante: Todo el grupo curso.

Espacio físico: Dentro de la sala de clases.

Materiales: Ninguno.

Objetivo: Que los niños identifiquen objetos, colores y materiales. Que en conjunto con sus pares elaboren respuestas acorde a lo que se les pregunta.

Descripción: El monitor dice al grupo: "veo...veo"

El grupo contesta: ¿Qué ves?

El monitor: " veo una cosa"

El grupo: ¿De qué color?

El monitor: Azul...

Los niños y niñas, por turno, van nombrando algún objeto de ese color, que se encuentre dentro de la sala. No puede ser nombrado dos veces el mismo objeto.

Variantes: El juego puede variar cambiando los colores por formas.

Ejemplo: cosas redondas, cuadradas, alargadas. Etc.

Por materiales. Ejemplo: madera, vidrio, papel, etc

Título: "Me llevo el tesoro".

Número de participantes: 36 párvulos.

Espacio físico: Patio o gimnasio.

Materiales: Pelotas de goma u otras que reboten, tizas.

Objetivos: Que el párvulo logre, actuar y desempeñarse simultáneamente en forma individual y grupal, identificar las características de su cuerpo y las del otro para alcanzar un objetivo. Lograr realizar desplazamientos en conjunto para moverse en el espacio, conducir y encaminar la acción jugada.

Descripción: Se forman seis círculos de seis personas cada uno, tomados por la cintura. Los círculos se ubican en un extremo del espacio físico detrás de líneas marcadas. Cada círculo tiene en su interior seis pelotas de goma. Cuando la educadora marca el inicio, cada círculo debe llegar al otro extremo del espacio físico llevando consigo todas las pelotas, sólo pueden utilizar los pies y piernas, si se les escapa alguna pelota la pueden ir a buscar, pero no pueden desarmar el círculo.

JUEGOS SOCIODRAMATICOS!

Título: "Las golondrinas"

Nº de participantes: Todo el nivel

Espacio físico: patio

Objetivos: Que los niños y niñas, logren desplazarse libremente, personificando una especie animal.

Descripción:

A los niños se les explica lo que es una bandada previamente, y luego en el patio, ellos deberán formar una bandada que aletea volando. Deben imitar a las golondrinas, caracterizándose, moviendo sus brazos, todos juntos desplazándose en el mismo sentido describiendo círculos, cruzando por todo el patio, como si estuviesen emigrando hacia otro lugar más cálido.

Título: "A buscar el nombre".

Edad: se puede realizar desde los 5 años

Nº de participantes: 15

Espacio físico: Sala de clases

Materiales: -Trozos de cartulina

-Son necesarias tantas cartulinas como letras tenga el nombre.

Objetivo: Lograr que los niños y niñas logren formar palabras cortas y simples, para complementar su desarrollo del lenguaje.

Descripción: Se forman dos grupos. Uno de los grupos esconde en distintos lugares de la sala las cartulinas, sin que vea el equipo contrario.

A la voz "ya sale" entran los contrarios y deben encontrar todas las cartulinas del nombre seleccionado. Cuando crean que ya están todas lo leen y se sabrá si han acertado.

Variantes: El juego puede variar en los nombres, estos pueden ser de personas, animales o cosas, dependiendo del tiempo que se tenga para realizar este tipo de juego.

Título: "Los volantines"

Nº de participantes: todo el nivel

Espacio físico: patio o salón amplio.

Objetivos: Lograr un desplazamiento, libre, asumiendo roles, y recordando situaciones significativas, que viven o han vivido.

Descripción:

Se divide el curso en duplas. Uno de los dos, representara a el “volantín”, y su compañero será el que lo remonta o encumbra. Mientras que el encumbrado, enrolla y desenrolla su hilo, el volantín debe volar por los aires, moverse, saltar correr etc...

Hacer todo tipo de movimientos, hasta que finalmente el niño recoge su hilo y lo baja.

Allí cambian de posiciones, cambiando de personajes.

Título: “El espejo bromista”

Nº de participantes: todo el nivel, en parejas

Espacio físico: sala

Materiales: Un marco de madera, o de cartón grueso.

Objetivos: Lograr la realización de movimientos simples y cotidianos, y a la vez, la imitación de estos movimientos con los compañeros.

Descripción:

Se colocan dos párvulos, uno a cada lado del marco. Uno de ellos hará la figura del espejo (reflejo) y el otro hará la figura real o verdadera. Todos los movimientos que haga la figura llamada real, deberán ser reproducidos o imitados por la figura del espejo. Para ello conviene hacer los movimientos lentos, y utilizar movimientos cotidianos, como peinarse, lavarse los dientes, vestirse etc...

Título: “El hada y el bosque encantado”

Nº de participantes: todo el nivel.

Espacio físico: patio

Materiales: varita mágica.

Objetivos: reconocerse como un personaje, e interpretarlo libremente, desplazándose por el patio o espacio que se utilice.

Descripción:

La educadora toma el rol del “hada” y se ubica en el medio del patio, los niños a su vez representaran al bosque, siendo previamente divididos, entre árboles, conejos, elefantes, osos, monos etc..... Ellos deben ubicarse lo más lejos posible del hada. El juego consiste en que de a poco se vayan acercando a la educadora (hada) sin que ella los observe. El hada está en medio de un bosque y ve a lo lejos muchas figuras de animales y árboles, pero con gran sorpresa de su parte tiene la impresión de que cada vez se le acercan más sin que ella lo note. Cuando los niños (cada uno representando su rol) la han rodeado completamente, ella saca su varita mágica y con esta los transforma en niños y niñas que salen corriendo alegremente.

Variantes: el rol del hada, puede ir cambiando, haciendo participar como tal a los párvulos.

Título: “Soy como mi sombrero”.

Número de participantes: Todo el nivel.

Edad: A partir de 5 años

Espacio físico: Sala

Materiales: Música, radio, sombreros de distintos modelos.

Objetivos: que el párvulo, sea capaz de identificar, la postura, movilidad y estereotipo del sombrero que utilicen, con gestos, y movimientos personales, que use la imaginación para crear una fantasía con su cuerpo y manera de moverse, siendo así el constructor de sus aprendizajes.

Descripción: Cada niño y niña escoge un sombrero y luego se organizan, formando un círculo para representar movimientos corporales y gestuales, imitando al personaje que el sombrero sugiere utilizando la imaginación. Para finalizar, se realiza un desfile de los sombreros y todos son aplaudidos.

Título: “Los mimos”

Nº de participantes: Todo el grupo curso

Edad: 5 años

Espacio físico: Sala de clases

Materiales: Pañuelos, uno para cada jugador

Objetivos: Que reconozcan los sentimientos y, estados de ánimo que ordene la educadora, y se expresen libremente lo que sienten.

Descripción:

La educadora o monitos a cargo, prepara una lista con palabras que representen sensaciones o estados de ánimo. Por ejemplo: felicidad, tristeza, alegría, dolor, sueño, cansancio etc.

Los niños y niñas deberán taparse la cara, con el pañuelo extendido sobre el rostro sujeto por ambas manos.

Cuando el monitor, diga una de las palabras preparadas previamente, los niños y niñas, se descubrirán el rostro, y reflejarán, por medio de su rostro, la sensación o estado de ánimo sugerida.

Variantes: para que el juego resulte bien se puede ensayar previamente, socializando que entienden los párvulos por emociones, realizando ejemplos y preguntas.

Título: “Pintores improvisados”

Edad: 5 a 6 años

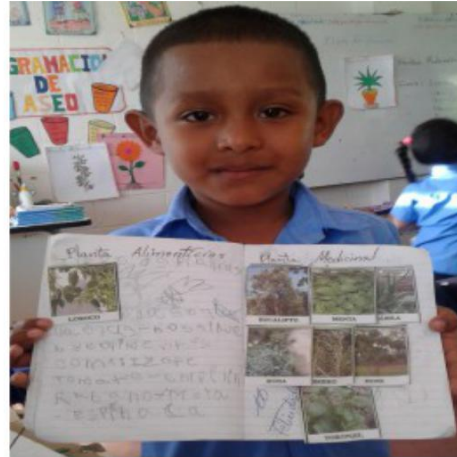
Nº de participantes: todo el grupo curso

Espacio físico: Sala de clases

Materiales: Pañuelos, Papel, Lápices

Objetivo: Lograr, mediante la expresión plástica, en este caso por medio de dibujos, su fantasía, y creando personajes...

ANEXO 11



Fuente: tomada por investigadora al momento de entrevistar a maestra del Centro Escolar El Volcancillo
Villa El Rosari

Fuente: C.E Cantón Presbítero José Serapio Ponce de León.



Fuente: C. E María Paz Cristina Montes Meanguera



Fuente: Tomada por investigadora (condiciones Pedagógicas)