

UNIVERSIDAD GENERAL GERARDO BARRIOS

UNIDAD DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA



TEMA:

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN
PARVULARIA DEL DISTRITO 12-13 EN EL DEPARTAMENTO DE SAN MIGUEL**

AUTORA:

LICDA. LETICIA IVETTE GALEAS DE MERINO

ASESORA:

DOCTORA: NORMA AZUCENA FLORES

SAN MIGUEL, EI SALVADOR 2017

AUTORIDADES ACADÉMICAS

ING. RAÚL RIVAS QUINTANILLA

RECTOR UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

LIC. SIRHAN RAÚL RIVAS FLORES

VICE-RECTOR UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

Msc. MIGUEL ANTONIO FLORES CASTRO

DECANO DE LA FACULTAD DE POST GRADO Y EDUCACIÓN CONTINÚA

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a DIOS Todopoderoso, por el don de la vida, a ti virgen María por interceder por mí y darme la confianza, seguridad y sobre todo la certeza de creer firmemente en tu palabra ante todas aquellas pruebas que se me dieron en el momento de mi formación profesional durante estos años.

A mí amado esposo: Cristian Mauricio Merino Chávez por su amor, entrega, paciencia y apoyo incondicional, por ser una persona que me motiva siempre a salir adelante y apoya mis sueños. Eres la persona a quien admiro y respeto mucho a pesar de todas las dificultades de la vida eres un ejemplo de ser humano.

A mis hijos Derek, y Dylan por ser mi mayor motivación en mi proceso de formación académica, sin ustedes en mi vida esto no hubiera sido posible ya que fueron ustedes los que me impulsaron a formarme en el pan del saber.

A mi madre, Rosa Estela Galeas y a mi hermana Claudia Johana Galeas por estar presente siempre que las necesito.

De manera Especial Agradezco a Griselda Galeas por ser una segunda madre y apoyarme en el largo camino de la vida profesional y emocional, a ti Fernanda Galeas por el cuidado a mis hijos cuando no lo estuve.

A mi familia en general por creer en mí y estar siempre con las puertas abiertas cuando las necesito. Por su apoyo y cariño especial.

A mis compañeros y amigos: Mayra, Sheila, Silvia, Rina, Vanesa, Francisco, Víctor, Juan, Julio, Nery, Oscar, Evelyn Polio y Elizabeth Benítez

A mi asesora Dra. Norma Azucena Flores por su ayuda en este proceso.

Índice

Contenido	pág.
INTRODUCCIÓN	7
CAP I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	9
1.1 Situación problemática	9
1.2. Delimitación	12
1.2.1 Geográfica	12
1.2.2. Temporal	12
1.2.3 Teórica	12
1.2.4. Alcances	12
1.3. Enunciado del problema	13
1.4. Justificación	13
1.5 Objetivos	16
1.5.1 Objetivo General	16
1.5.2 Objetivos Específicos	16
CAP II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.	17
2.1 Tipo de estudio	17
2.2 Método	18
2.3 Población y muestra	19
2.3.1 Población	19
2.3.2 Muestra	23
2.4 Técnicas e Instrumento	25

2.4.1 Técnicas	25
2.4.2 Instrumentos	26
2.5 Etapas de la Investigación	27
2.6 Procedimientos de análisis e interpretación de los resultados	29
CAP. III. MARCO Y FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN	30
3.1 Marco jurídico de la primera infancia	30
3.1.1 Fundamentos de la primera infancia	30
3.1.3. Concepción curricular de la primera infancia	31
3.1.4 Áreas de desarrollo de la Educación Parvularia.	32
3.1.5 Organización del ambiente y el espacio educativo	36
3.2. Referencias teóricas sobre el juego: origen y evolución del juego	37
3.2.1 Origen y evolución del juego	37
3.2.2 Etimología de la palabra juego	39
3.2.3. Características del juego	39
3.2.4 Jugando se aprende	40
3.2.5 Una estrategia didáctica para intervenir el juego	41
3.2.6 El juego y el desarrollo social	42
3.2.7 El juego como ámbito de aprendizaje	43
3.2.8 El contexto lúdico y el aprendizaje	44
3.2.9 Las teorías psicoafectivas del juego	44
3.2.2.1 Las teorías cognitivas del juego	46
3.2.2.2 Las teorías del juego de Piaget	46

3.2.2.3 Teoría del juego de Vygostki	47
3.3 Definición y operacionalización de variables	48
3.3.1 Sistema de hipótesis	49
CAPÍTULO IV: HALLAZGOS DE LA INVESTIGACIÓN	50
4.1 presentación y discusión de resultados.....	50
4.2. Ambientes educativos	51
4.3. Estrategias didácticas	57
4.4. Áreas del aprendizaje	65
4.4.1. Área personal y social	65
4.4.2. Área de expresión comunicación y representación	71
4.4.3. Área de relación con el entorno	76
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	81
5.1 Conclusiones.....	81
5.2 Recomendaciones.....	84
5.3 Propuesta.....	86
Glosario.....	132
Anexos.....	137
Bibliografía.....	149

INTRODUCCIÓN

El juego es un recurso didáctico, que representa gran valor en los procesos de enseñanza aprendizaje, es fundamental como una herramienta pedagógica para fortalecer y estimular el desarrollo de las niñas y niños el proceso de formación y educación integral.

Por esta razón se ha elaborado una investigación referida al juego como estrategia didáctica para niñas y niños de Educación Parvularia, la cual se encuentra elaborada por cinco capítulos.

El capítulo I hace referencia al planteamiento del problema, conformado por; situación problemática: en la que se establece de manera abierta la realidad, dimensión, y sobre todo los elementos 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 facilita dirigir el problema de investigación; en la justificación: se define por medio de una descripción, él porque y para que de la investigación, manifestando dentro de ella la relevancia, importancia, función y aprendizaje; y los objetivos que son la tarea principal de toda investigación, y se dividen en: uno general y tres específicos que describen la finalidad, culminación de la investigación.

Seguidamente se describe el capítulo II, en donde se da a conocer la parte metodológica de la investigación, donde se presenta el tipo de estudio, el método científico que es el inductivo, ya que parte de lo particular a lo general; la población: que consta de todos los centros escolares del distrito 12-13 del departamento de San Miguel; y la muestra que se tomó apropiada corresponde a seis centros educativos seleccionados mediante un muestreo de conveniencia, las técnicas e instrumentos de correlación de datos: las cuales permitieron obtener información real del problema investigado, así como la descripción metodológica desarrollada en el proceso para el análisis e interpretación de los resultados.

En el capítulo III se realiza el planteamiento de las bases teóricas que sustentan el proceso que lleva la investigación, incluyendo los antecedentes históricos de la educación Parvularia, antecedentes históricos del juego, referencia teórica que sustenta la investigación; la definición y operacionalización de términos básicos definidos por el investigador y por último el sistema de hipótesis.

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

En el Capítulo V, se detallan las conclusiones y recomendaciones del estudio, seguidamente se presenta una elaboración de herramientas prácticas para fortalecer la metodología que establece el Ministerio de Educación enfocada al juego educativo haciendo énfasis a su lema jugando aprendiendo. Para finalizar se presentan los anexos complementarios.

CAP I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Situación problemática

El juego como estrategia didáctica, permite el desarrollo de aprendizajes, pues a través de la diversión, los niños y niñas se entretienen y les aporta una infinidad de beneficios en todas sus dimensiones del desarrollo, tanto mentales, como físicas y emocionales entre otros.

Desde tiempos atrás, el juego es algo que no ha estado a la deriva, ya que por sus grandes aportes al desarrollo de los niños y niñas permite estar presente de generación en generación, este les facilita el desarrollo de la creatividad e imaginación, sobre todo permite que los niños niñas puedan hacerse preguntas y ellos mismos construir respuestas, es la actividad más completa en las diferentes áreas de desarrollo que tienen que ser estimuladas en esta etapa.

Pero la realidad es que poco se le reconoce el valor que tiene para el aprendizaje y la enseñanza; principalmente para el desarrollo de las diferentes áreas de aprendizaje, las cuales son parte de los objetivos principales en la Educación Parvularia. Esto se vuelve un verdadero problema, por lo que se le debe incorporar como una práctica en la educación de los niños y niñas en la actualidad, concibiendo el juego como estrategia didáctica donde se valore su aporte en la enseñanza aprendizaje.

Grandes pedagogos hacen mucha referencia sobre el poder que tiene el juego para beneficio de los niños y niñas y en nuestra actualidad, siguen activas muchas teorías bajo sus grandes aportes a la Educación Parvularia.

A través de dichos aportes se puede visualizar el juego en toda su expresión como una de las fuentes más importantes para el aprendizaje, por el valor educativo evidente ya que despierta la curiosidad, alegría y satisfacción, además de permitirle a quien juega expresar sus miedos, angustias, manifestando sus emociones y sentimientos, lo cual en alguna medida se convierte en una terapia de atención en condiciones de dificultad o peligro.

Sin embargo, en la práctica docente salvadoreña, se puede visualizar la poca apertura de validación del juego como una herramienta útil para el aprendizaje infantil, reduciendo al juego como un simple pasatiempo, con poco aporte pedagógico y educativo.

“La escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral” (UNESCO, 1980, p.19)¹.

Así mismo Calero (2003)², acerca de cómo la escuela percibe al juego y afirma que:

En muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen en vergonzosos tradicionalismos. La escuela tradicionalista asume a los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la acriticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego esta vendado, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo (p.24)

Por lo anterior, se considera necesario visualizar la estrategia didáctica del juego como una temática propicia para investigación, tomando en cuenta la realidad de la práctica docente, considerando todos los elementos necesarios para su implementación en el sistema educativo salvadoreño y sobre todo en la Educación Parvularia, se hace necesario entonces evaluar sí la planta docente está preparada para manejar esta herramienta de enseñanza tan valiosa.

Saber si los centros escolares de educación Parvularia cuenta con los espacios y ambientes educativos propicios que los niños y niñas necesitan para el desarrollo del aprendizaje en esta etapa, sabiendo de antemano que es fundamental el rol que el educador ejerce, ya que debe de estar abierto a nuevas prácticas educativas, saber si conoce sobre nuevas metodologías activas que permitan enriquecer esta herramienta como lo es el juego.

Estudiar si los educadores conocen los grandes beneficios del juego y su actitud ante la aplicación didáctica del mismo, así mismo conocer que tanto está preparado para enfrentar nuevos retos y cambios rompiendo la monotonía que se trae tradicionalmente en la realidad

¹ UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33

² Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega.

de la Educación Parvularia, por este motivo es importante destacar todas aquellas características que tienen las nuevas metodologías para trabajar con los niños y niñas.

Es necesario aplicar el constructivismo, al respecto Piaget plantea “si el desarrollo intelectual es un proceso de cambios de estructuras desde las más simples a las más complejas, las estructuras de conocimiento son construcciones que se van modificando mediante los procesos de asimilación y acomodación de esquemas. La asimilación que consiste en la incorporación al cerebro de elementos externos a él y la acomodación que se refiere al cambio de los esquemas o a la necesidad de ajustar el esquema o adecuarlo a la nueva situación”³. Por lo que el enfoque constructivista planteado por Jean Piaget es fundamental para el aprendizaje, de los infantes; ya que cada niño y niña es diferente y se tiene que estar abierto a estas necesidades por lo consiguiente el aprendizaje tiene que ser auto dirigido donde se planteen situaciones reales, que permitan descubrir nuevos conocimientos.

Y para esto es necesario conocer y tener claro todos aquellos recursos que van a favorecer su aprendizaje, donde se mencionan los recursos didácticos que en nuestra actualidad serian de gran beneficio para su aprendizaje, saber qué objetivos se quieren alcanzar a la hora de realizar una actividad, estos tienen que estar de la mano con cada estrategia didáctica y relacionar específicamente qué área de aprendizaje se desea trabajar y qué se va lograr con este objetivo; sobre todo, saber si en verdad se podrá desarrollar habilidades y descubrir nuevos conocimientos en los niños y niñas .

Es por ello que se deben de tomar en cuenta el espacio, el tiempo y la organización para poder alcanzar los objetivos y realizar en verdad una excelente práctica docente.

Es por esta razón que se debe utilizar el juego como una estrategia didáctica ya que es el mejor camino para el largo viaje que el niño y la niña desea recorrer para lograr un aprendizaje significativo y pueda enfrentarse a los nuevos retos de la vida, con garantía de éxito.

³ (Bolaños, 2011)

1.2. Delimitación

1.2.1 Geográfica

La investigación se llevó a cabo en las escuelas de centros educativos del ministerio de educación distrito 12-13 tomando del municipio de San Miguel las siguientes escuelas para el desarrollo de la investigación: Centro Escolar Niño Jesús de Praga, Centro Escolar Herbert de Sola, Centro Escolar Chaparrastique, Centro Escolar Confederación Suiza y el Centro Escolar Cantón Jalacatal.

1.2.2. Temporal

La investigación se desarrolló en un período de seis meses, iniciando desde marzo y finalizando en agosto del 2017, tiempo determinado para la documentación bibliográfica y el trabajo de campo comprendiendo todos los elementos que conlleva el presente trabajo.

1.2.3 Teórica

Dentro de las bases teóricas que fundamentan la investigación están las siguientes: Fundamentos curriculares de la primera infancia, marco jurídico de la primera infancia, Política de la primera infancia y las teorías del juego como aprendizaje.

1.2.4. Alcances

Descripción detallada de los tipos de juegos que favorecen el aprendizaje en niñas y niños de Educación Parvularia.

Elaboración de herramientas prácticas para trabajar el juego como estrategia didáctica en Educación Parvularia.

1.3. Enunciado del problema

¿De qué manera el juego como estrategia didáctica, influye en el aprendizaje de la Educación Parvularia?

1.4. Justificación

La presente investigación sobre el juego como estrategia didáctica en Educación Parvularia surge a partir de la gran necesidad que tienen los niños y niñas en su desarrollo integral, por lo tanto es necesario que se realicen nuevas estrategias que favorezcan su desarrollo integral.

El juego es un elemento esencial para la vida de los infantes ya que constituye la tarea primordial del niño y la niña, por medio del juego podemos estar unidos y en comunicación con las personas que nos rodean, permitiendo aprender con alegría y satisfacción. El juego es un proceso fundamental para el desarrollo de la personalidad del niño/niña en los procesos educativos, donde tanto la familia, escuela y comunidad tienen que formar un pilar que le permita cumplir esta necesidad que es un derecho fundamental para su desarrollo. En esta edad es normal que los niños y las niñas busquen descubrir, explorar conocer, preguntar en fin tantas cosas que permiten una educación integral de calidad.

La implementación del juego como estrategia didáctica es una necesidad que va más allá de los límites, ya que a través del juego obtiene múltiples beneficios, permitiendo el desarrollo y aprovechando esta etapa donde el niño y la niña es capaz de aprender de diferentes maneras; por lo tanto es un compromiso brindar un servicio de calidad donde se sienta respetado, querido e incluido a sus necesidades individuales.

De manera que el juego como estrategia didáctica permita beneficiar y potenciar todas aquellas áreas de desarrollo que necesitan ser estimuladas en los niños desde sus primeros años de vida para que en su futuro tengan claro que es lo que quieren y conozcan sobre todo sus fortalezas y debilidades.

Por lo tanto, esta investigación permitirá conocer y profundizar sobre nuevas metodologías y esencialmente, el uso de estrategias didácticas en la creación situaciones de aprendizaje que permitan ampliar conocimientos y enriquecerlos para fortalecerlo como herramientas en el aula con los infantes.

En cuanto al propósito de investigación es reconocer a través del análisis de la práctica docente a nivel de educación Parvularia, la implementación del juego como una estrategia didáctica útil y efectiva para el proceso de enseñanza aprendizaje en la etapa infantil.

El análisis de la práctica docente permitirá así mismo generar en los docentes auto cuestionamientos acerca de su labor, validando o no la aplicación del juego como un elemento implícito en su labor, lo cual permitiría retomar la pregunta que se hace Moreno (2002)⁴ al decir “si el niño juega tantas horas al día sin aparente cansancio ¿por qué no educarlo aprovechando el juego no solo como fin en sí mismo, sino como medio para la construcción de sus aprendizajes?” (p.82)

Por lo anterior, el desarrollo del estudio permitirá a su vez, reconocer en los centros educativos, las condiciones y ambientes de aprendizaje que faciliten el proceso a través del juego y de esta manera dar aportes que permitan romper con el modelo de enseñanza educación tradicional vigente, y mejorar las prácticas educativas .

Ya que en esta etapa es que se desarrolla la personalidad del niño y la niña y juegan otros elementos como lo son su desarrollo de motricidad fina, gruesa, cerebro y su creatividad.

Al integrar el juego como estrategia didáctica se está permitiendo obtener un mayor aprendizaje y potenciar las habilidades de cada niño y niña y tomando en cuenta las necesidades de cada niña y niño aprovechando esta edad donde es fundamental para su aprendizaje

La escuela juega un papel fundamental ya que es la que debe de abrir brecha para potenciar y desarrollar de una manera integral, donde los niños y niñas sean los anfitriones de esta razón como lo es el aprendizaje brindarle confianza, seguridad y estimulando su autonomía y su creatividad sobre todo su interés de descubrir todo lo que está a su alrededor.

Los y las docentes, deben crear un sentido común de su trabajo, perfeccionando estos procesos de manera necesaria, incorporando a la familia como un pilar fundamental para que estas prácticas educativas sean fructíferas.

⁴ Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.

Pero para ello es fundamental aplicar diariamente en nuestras prácticas educativas los fundamentos curriculares de la primera infancia ya que en ellos podemos guiarnos para poder mejorar nuestra enseñanza y estar abiertos a todo proceso de cambio para poder obtener una mejor calidad educativa.

De este modo la finalidad de la investigación del juego como estrategia didáctica en la Educación Parvularia será favorable porque estas metodologías enriquecen el aprendizaje, propiciando ambientes agradables, fomentando prácticas que los niños y niñas necesitan en esta etapa, ya que es fundamental para su desarrollo próximo.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

- Analizar el juego como estrategia didáctica en la Educación Parvularia distrito 12-13 de la ciudad de San Miguel.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Identificar en los ambientes educativos la práctica del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de las áreas del aprendizaje.
- Caracterizar el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje y de desarrollo de la primera infancia.
- Elaborar herramientas prácticas para trabajar el juego como estrategia didáctica en la Educación Parvularia.

CAP II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

2.1 Tipo de estudio

El presente estudio es de carácter descriptivo. Según Sampieri este tipo de estudio busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos o cualquier fenómeno que se someta a un análisis⁵.

Este enfoque es cualitativo, puesto que proviene de la información obtenida de las y los docentes de Educación Parvularia con el abordaje de la problemática donde se buscó conocer los ambientes educativos, la práctica del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de las áreas de aprendizaje, así mismo se caracterizó el juego como estrategia didáctica que fortalezca los procesos de aprendizaje y desarrollo de la primera infancia, de este modo. Poder elaborar herramientas prácticas para fortalecer el juego como estrategia didáctica en la Educación Parvularia. Es por esta razón que los docentes son los principales autores de esta investigación en la caracterización de todos los elementos planteados.

⁵ (SAMPIERI, 2014, p.98)

2.2 Método

La metodología propuesta para este estudio, es la investigación Inductiva Hipotética, inspirada en el método inductivo que como expone:

Barchini, “pasa de enunciados singulares (particulares), tales como descripciones de los resultados de observaciones o experimentos, a enunciados universales, tales como hipótesis o teorías. El método inductivo va del efecto a la causa, de lo particular a lo general, es analítico, retrospectivo y empírico”.⁶

Dado que el propósito del estudio es describir el juego como estrategia de aprendizaje en Educación Parvularia, partiendo de un supuesto como es el juego como estrategia didáctica que permite observar la realidad y así proponer herramientas didácticas que fortalezcan esta estrategia para el aprendizaje a través del juego en la Educación Parvularia.

Así mismo el enfoque de esta investigación utilizado fue de carácter cualitativo porque permitió observar cualificar, y describir las prácticas del juego en el distrito 12-13 de la ciudad de San Miguel y la búsqueda de alternativas de cualificación del juego como estrategia didáctica. “La investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones, su estructura dinámica”⁷

⁶ (Barchini, 2005). Puede verse en URL

<http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/020205/A2ago2005.pdf>, Pág. 20

⁷ (Gittins, 2002). Puede verse en <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/020205/A2ago2005.pdf>, Pág. 22

2.3 Población y muestra

2.3.1 Población

El conocimiento científico tiene como característica principal, la generalidad, de allí que la ciencia se preocupe por extender sus resultados de manera que sean aplicables, no sólo a uno o a pocos casos, sino que sean aplicables a muchos casos similares o de la misma clase. En este sentido, una investigación puede tener como propósito el estudio de un conjunto numeroso de objetos, individuos, e incluso documentos. A dicho conjunto se le denomina población⁸.

La población que se definió, a tomar en cuenta en esta investigación, son las maestras de centros escolares del sector público de Educación Parvularia del distrito 12-13 de la ciudad de San Miguel.

⁸ (Arias, 2012, p.78)

TABLA 1 POBLACIÓN

NOMINA DE CENTROS ESCOLARES DEL DISTRITO 12-13 QUE ATIENDEN PARVULARIA

Nº	CÓDIGO	CENTRO ESCOLAR	MATRICULA			MUNICIPIO	MODALIDAD	TELÉFONO
			NIÑAS	NIÑOS	TOTAL			
1	13071	Centro Escolar "Herbert de Sola"	72	77	149	San Miguel	CDE	2669-7322- 2669-5256
2	13093	Complejo Educativo "Confederación Suiza"	54	60	114	San Miguel	CDE	2669-5683 2669-8511
3	13017	Centro Escolar Colonia Chaparrastique	22	12	34	San Miguel	CDE	2680-9275 2669-6732 2667- 8412

4	13033	Centro Escolar "Finca Santa Isabel Cantón El Volcán"	24	31	55	San Miguel	CDE	2667-1912 2667-9129 2661- 1912
5	13022	Centro Escolar "Cantón El Volcán 2 "	18	17	35	San Miguel	CDE	2608-2960 2660-6724 2661- 1886
6	13074	Centro Escolar "Cantón El Jalacatal"	21	32	53	San Miguel	CDE	2669-8653 2661-3550
7	13065	Centro Escolar "Cantón San Andrés"	13	15	28	San Miguel	CDE	2665-0202 2618-3379
8	13048	Centro Escolar "Salvador Magaña "	20	18	38	San Miguel	CDE	2663-1216 2608-4090
9	13025	Centro Escolar "Caserío El Alto, Cantón Jalacatal"	4	5	9	San Miguel	CDE	2669-7715 2669-6506

10	13018	Centro Escolar "Caserío La Mascota, Cantón El Volcán"	16	14	30	San Miguel	CDE	2660-5548
11	13095	Centro Escolar "Niño Jesus de Praga"	41	37	78	San Miguel	CDE	2669-7253
12	13079	Centro Escolar " Dr. Arturo Ramón Ávila "Cantón El Salitre	5	5	10	San Miguel	CDE	2660-5145 7894-6464
13	10081	Centro Escolar Francisco Antonio Silva.	25	22	47	San Miguel	CDE	

2.3.2 Muestra

La muestra es un sub-grupo representativo y delimitado de la población, la cual reúne características comunes de modo que su parámetro se ajuste a lo requerido por la investigación. Se involucra a unos cuantos casos por que no se pretende necesariamente generalizar los resultados del estudio si no analizarlos. (Sampieri, 2014 p.12).

La muestra seleccionada para esta investigación se detalla en el siguiente cuadro:

TABLA 2 MUESTRA

NOMINA DE CENTROS ESCOLARES DEL DISTRITO 12-13 QUE ATIENDEN PARVULARIA

N°	CODIGO	NOMBRE	MUNICIPIO	N° SEC	N° A	N° M
1	13095	Centro Escolar "Niño Jesús de Praga".	San Miguel	4	78	4
2	13071	Centro Escolar "Herbert de Sola".	San Miguel	5	149	5
3	13017	Centro Escolar Colonia Chaparrastique.	San Miguel	2	34	2
4	13093	Complejo Educativo "Confederación Suiza".	San Miguel	4	114	4
5	13074	Centro Escolar "Cantón El Jalacatal".	San Miguel	2	53	2
6	13022	Centro Escolar "Cantón el Volcán 2"	San Miguel	1	35	1

Criterios de selección de la muestra

La muestra seleccionada para realizar esta investigación fue un grupo de, seis maestras del distrito educativo 12-13.

Los criterios de selección son los siguientes:

- Profesoras que tengan dos o más años de laborar en educación Parvularia.
- Profesoras que laboren Turno mañana o tarde.
- Profesoras que forman parte de las redes de Educación Parvularia.
- Profesoras formadas en primera infancia.
- Maestras que atienden los grupos etarios de Parvularia 4, 5 y 6.
- Personas especialistas y responsables de seguimiento de la primera infancia en el distrito 12-13.

2.4 Técnicas e Instrumento

2.4.1 Técnicas

Las técnicas utilizadas para esta investigación fueron:

Entrevista

La entrevista de investigación es una conversación entre dos personas, un entrevistador y un informante, dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de favorecer la producción de un discurso conversacional, continuo y con una cierta línea argumental no fragmentado, segmentado, pre codificado y cerrado por un cuestionario previo del entrevistado sobre un tema definido en el marco de una investigación. La entrevista es pues una narración conversacional, creada conjuntamente por el entrevistador y el entrevistado, que contiene un conjunto interrelacionado de estructuras que la definen como objeto de estudio⁹.

Esta técnica consiste en la recopilación de información mediante una conversación profesional, en este caso se pretende obtener información de maestras y maestros con experiencias en el área de Educación Parvularia, sobre como organiza los ambientes educativos, las estrategias didácticas que utilizan y sobre el desarrollo de las áreas de aprendizaje en Educación Parvularia.

Guía de observación

La observación es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos (Arias, El Proyecto de Investigación, 2012).

Se realizó tomando de base las tres categorías de investigación las cuales se observaron con indicadores preciso, dicho proceso tuvo una duración de dos semanas.

⁹ (Grele, 1990) (Uruguay, Universidad de la Republica de, 2011)(Delgado y Gutiérrez, 1999).

Este instrumento se realizó la visualización de aplicación del juego como estrategia de aprendizaje en seis centros escolares, siendo diez observaciones de juegos en total.

2.4.2 Instrumentos

El instrumento fue la guía de entrevista, orientada a caracterizar el juego como estrategia didáctica en centros escolares del municipio de la ciudad de San Miguel. Este fue aplicada mediante la conversación con las y los docentes tomando en cuenta algunas categorías básicas: ambientes educativos, estrategia didáctica, áreas de aprendizaje y práctica del juego.

Guía de observación como instrumento donde se realizó la visualización de aplicación del juego como estrategia de aprendizaje en seis centros escolares, siendo diez observaciones de juegos en total.

2.5 Etapas de la Investigación

La investigación se llevó a cabo mediante un proceso sistemático comprendido en siete etapas que se detallan y explican a continuación:

Etapas I: Revisión de literatura.

Esta etapa se realizó con la finalidad de recopilar las bases teóricas imprescindibles para la investigación, que permitió tener más claro el proceso, eligiendo los elementos dirigidos con la temática, tomando de base aportes y teorías sobre el juego como aprendizaje, fundamentos curriculares de la primera infancia, política de la primera infancia entre otros.

Indagar sobre antecedentes sobre investigaciones realizadas en el tema de la primera infancia contribuciones que ya hay.

Etapas II: Diseño del proyecto

Se diseñó una carta proyecto para la especificación de los elementos básicos de la investigación, donde se presentó a un jurado y se defendió pretendiendo orientar el proceso que se realizara para la investigación. Se aprobó.

Etapas III: Trabajo de campo.

Esta etapa se determinó mediante un proceso de recolección de información aplicando los instrumentos a educadores, para observar la aplicación de la estrategia didáctica en el aula desde la práctica educativa del profesor pasando los instrumentos, a las docentes, en un segundo momento se procedió a observar el uso de estrategia didácticas que realizan las profesionales con niños y niñas de Educación Parvularia.

Etapas IV: Análisis de resultados.

Esta etapa permitió la comprensión y el vaciado de la información recolectada de acuerdo a las categorías que orientaron la investigación en el campo que facilitó las

indagaciones respectivas sobre las prácticas del juego en profesoras de Educación Parvularia.

Etapa V: Elaboración de herramientas.

Esta etapa consistió en la elaboración de las herramientas prácticas para trabajar el juego como estrategia didáctica en educación Parvularia.

Etapa VI: Sistematización del Proyecto.

Se redactó de forma ordenada todos los datos obtenidos en el proceso de la investigación realizada; así mismo se diseñó el documento final de la investigación realizada. Y se presentará en formato de acuerdo a normativas sugeridas.

Etapa VII: Presentación del informe final.

Esta etapa comprendió la estructura del documento final en su forma y contenido para ser presentada al jurado calificador.

2.6 Procedimientos de análisis e interpretación de los resultados

- La información se realizó mediante las categorías preestablecidas, para ordenar los datos encontrados en el trabajo de campo y realizar sus respectivos análisis.
- Se realizó la triangulación de los datos entre las teorías recopiladas, datos de la entrevista y observación.
- Presentación de los hallazgos y las propuestas de fortalecimiento a la aplicación del juego como estrategia didáctica.

CAP. III. MARCO Y FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Marco jurídico de la primera infancia

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.

Para llevar a cabo la Educación Parvularia 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 donde están plasmadas 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 Parvularia concibe al niño y la niña como el centro del proceso de enseñanza aprendizaje, como seres biológicos en intenso crecimiento, al cual debe darse una atención adecuada mediante un enfoque globalizador que permite el desarrollo integral de los infantes.¹⁰

3.1.1 Fundamentos de la primera infancia

3.1.2 Antecedentes de la Educación Inicial y Parvularia

- **Antecedentes de la educación Parvularia**

En 1940, se da la primera reforma educativa en el país, la cual crea los primeros programas de educación Parvularia. Esta reforma impacta el nivel de educación primaria, al sustituir los listados de temas del currículo por planes y programas de estudio, lo que

¹⁰ (UNIDAD DE DISEÑO CURRICULAR: Dominios Curriculares Básicos: educación Parvularia, básica y media. San Salvador, Ministerio de Educación p.13)

permitió dar continuidad y secuencia didáctica al año escolar. También modificó los programas de las Escuelas Normales de acuerdo a sus objetivos.

La educación primaria, hasta el siglo XX, utilizará el método lancasteriano de enseñanza mutua en el cual un docente atendía dos o tres secciones diferentes. Las niñas y los niños de mayor edad y más avanzados apoyaban en la enseñanza de los menos avanzados.

En cambio, la educación parvularia ha recorrido un camino de más de un siglo y la inspiración froebeliana ha constituido un elemento importante en ella. Contribuyó a desarrollar el pensamiento y la práctica pedagógica diferenciada de la educación básica, a partir de concepciones pioneras que consideraban a las niñas y los niños con sus características e intereses, e impulsaba su rol activo en los aprendizajes.

Este antecedente fue introducido en El Salvador en 1886 por la educadora Augusta Charvin¹ (francesa), quien fundó cuatro jardines de infantes que trabajaban con el método propuesto por Fröebel; eran centros educativos privados y constituyen los primeros antecedentes de la escuela parvularia.

- **Historia de la educación inicial en El Salvador**

En cuanto a la Educación Inicial, la reforma educativa de 1940 no la tomó en cuenta y se desarrolló a partir de una concepción de “guarda y tutela para niñas y niños desamparados”, atendida en el marco de la labor social que se realizaba en oficinas de proyección social al margen del sistema educativo nacional.

En 1990 se produce otra reforma que se incorpora la Educación Inicial (0-3 años) en la Ley General de Educación, y establece que, en El Salvador, “la educación Parvularia y Básica serán obligatorias para todos y juntamente con la educación especial serán gratuitas, cuando las imparta el Estado”. Sin embargo este nivel educativo se desarrolla al margen del Ministerio de Educación.

3.1.3. Concepción curricular de la primera infancia

La primera infancia, según definición de UNICEF, es 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, el Ministerio de Educación retoma el reconocimiento “como persona humana a todo ser humano desde el instante de la concepción”, tal como

se establece en la Constitución de la República de El Salvador, y define –para efectos de la concepción curricular– que la atención educativa para la primera infancia comprenderá desde la concepción hasta los 6 años y 11 meses de edad, aproximadamente.

El término “primera infancia” hace referencia a las singularidades de esta etapa de la vida, cuyas características particulares de crecimiento, desarrollo y maduración requieren un abordaje psicopedagógico diferenciado, que contribuya a la construcción de una sociedad democrática, equitativa, participativa, protagónica y pluricultural.

3.1.4 Áreas de desarrollo de la Educación Parvularia.

- **Área del desarrollo biopsicomotor**

De acuerdo a Piaget (citado en Davis, S. y Paladino, J., 2008) el área sensoriomotriz, (del nacimiento a los 2 años de edad) es la etapa en que los niños y las niñas aprenden a coordinar sus sentidos y su comportamiento motor. La niñez experimenta el mundo de una manera directa, y aprenden lecciones básicas antes de adquirir pensamientos más complejos; no utilizan símbolos e imágenes para representar objetos del mundo externo, por lo que su mundo gira alrededor de lo que experimentan de forma directa: el sonido de una sonaja, el sonido de la voz de su madre, padre u otro familiar cercano, el movimiento de un móvil colgado en la cuna, etc.¹¹

Zabalza (2012) define que la maduración funcional del cerebro (estructuras neuronales) y el desarrollo físico corporal (estructuras musculares) posibilitan que el niño vaya progresando en cuanto a sus recursos motores y en cuanto a la integración psicomotriz de sus componentes. La idea de psicomotricidad se refiere a la conexión existente entre mente y cuerpo, entre el sistema nervioso y el muscular, entre pensamiento y movimiento: la actividad motriz como manifestación, en palabras de Goldstein, es un diálogo entre el organismo y el mundo que le rodea¹².

¹¹ (MINED, 2013, p. 43)

¹² (MINED, 2013, p. 43)

- **Área del desarrollo socioafectivo**

El área del desarrollo socioafectivo comprende las emociones y sentimientos que las niñas y los niños experimentan en el medio familiar y, paulatinamente, en el entorno comunitario y social en general. Un clima emocional cálido y seguro es fundamental para el fortalecimiento de relaciones de apego, la construcción de la autoestima, la autovaloración, la autonomía y, fundamentalmente, para el desarrollo de una personalidad integral, equilibrada y armónica¹³.

En los procesos de socialización se deben fomentar la solidaridad y la resolución de problemas de la vida cotidiana, lo cual le aproxima a la autorregulación emocional de una manera socialmente adecuada, sin agredir ni tratar de someter a los demás a su voluntad, sino expresando de forma directa, honesta y respetuosa lo que siente. La familia, el centro educativo y la comunidad juegan un papel muy importante en el desarrollo socioafectivo y en la formación de valores, hábitos, normas de convivencia que van configurando la ciudadanía social. Así mismo, para alcanzar un desarrollo personal y social pleno se deben significar las costumbres y tradiciones de la cultura a la cual se pertenece¹⁴.

Las niñas y los niños están en proceso de desarrollo emocional y es fundamental que las personas adultas conozcan los diferentes procesos de transición y adaptación que el organismo expresa en situaciones de emergencia; por tal motivo, se deben abordar pedagógicamente las emociones como la tristeza, la agresividad, el temor, el miedo y otros cambios drásticos de conducta. Además, fomentar la exaltación, sorpresa y alegría, las cuales son emociones intensas que surgen de la exploración del ambiente y que traen como consecuencia el aprendizaje¹⁵.

- **Área del desarrollo cognitivo**

El área cognitiva se refiere a los procesos psicológicos, como el pensamiento, la resolución de problemas, el razonamiento, el lenguaje, la atención y la evocación, entre otros que contribuyen al desarrollo integral de la personalidad¹⁶.

¹³ (MINED, 2013, p. 43)

¹⁴ (MINED, 2013, p. 43)

¹⁵ (MINED, 2013, p. 43)

¹⁶ (MINED, 2013, p. 44)

Los procesos cognitivos se expresan en acciones tales como reconocer, comprender, clasificar, agrupar, organizar y usar la información recibida a través de los sentidos. Por tal motivo, la relación con el medio sociocultural, la estimulación multisensorial y ambientes ricos en experiencias significativas permiten que las niñas y los niños perciban, transformen, sinteticen, elaboren, almacenen, recuperen y desarrollen el pensamiento que les posibilite transformar su realidad¹⁷.

En la concepción de Vygotsky, el desarrollo cognoscitivo en la niñez depende de las interacciones con los demás. Vygotsky plantea que, a través del compañerismo con otras personas –pares, padres, madres, docentes y otros adultos–, los niños y las niñas pueden desarrollar completamente su conocimiento, procesos de pensamiento, creencias y valores (Kitchener y otros. Citados en Feldman, 2008)¹⁸.

3.1.5 Áreas de experiencia y desarrollo

- **Desarrollo personal y social**

En educación inicial y parvularia, se establecen las bases para el desarrollo personal y social de la niñez. Cada niña y niño es un ser único e irrepetible; por lo tanto, es esencial que desde su singularidad, frente a la singularidad de los otros, se le apoye en el fomento de la confianza, autonomía autoestima, el reconocimiento de su identidad y, el respeto y cumplimiento de sus derechos de protección, seguridad, salud y educación¹⁹.

La identidad del propio ser implica la capacidad que la niña y el niño van adquiriendo de reconocimiento de sí mismos, desde sus características particulares, el amor propio, el cuidado y autocuidado, la identificación de su género, el desarrollo de su sexualidad en ambientes de seguridad y protección; y desde los vínculos afectivos que se van consolidando en relación con su familia, cuidadores, educadores, pares y la interacción con su medio natural y social, que les permiten sentirse cuidados, amados, escuchados y aceptados²⁰.

¹⁷ (MINED, 2013, p. 44)

¹⁸ (MINED, 2013, p. 44)

¹⁹ (MINED, 2013, p. 55)

²⁰ (MINED, 2013, p. 55)

La valoración, el control y la autonomía que van adquiriendo de sí mismos les permiten descubrir y tomar conciencia de su cuerpo, las sensaciones que experimentan y disfrutan. Lograr el control del cuerpo se considera como el espacio básico de integración de las diferentes funciones y niveles del desarrollo del sujeto y es, a la vez, el referente privilegiado de significación de sus experiencias²¹.

La identidad del propio ser implica la capacidad que la niña y el niño van adquiriendo de reconocimiento de sí mismos, desde sus características particulares, el amor propio, el cuidado y autocuidado, la identificación de su género, el desarrollo de su sexualidad en ambientes de seguridad y protección; y desde los vínculos afectivos que se van consolidando en relación con su familia, cuidadores, educadores, pares y la interacción con su medio natural y social, que les permiten sentirse cuidados, amados, escuchados y aceptados²².

- **Expresión, comunicación y representación**

La comunicación es el proceso mediante el cual niños y niñas, desde los primeros años de vida, intercambian y construyen significados con los otros. La interacción con el medio, a través de los diferentes lenguajes, permite la expresión de vivencias, emociones, pensamientos, acceder a costumbres y situaciones culturales, producir mensajes cada vez más elaborados y ampliar progresivamente la comprensión de la realidad a través de las representaciones que el niño y la niña van creando en la interacción y conexión con los seres vivos y objetos en su entorno. Esto contribuye a regular la propia conducta, enriquecer el estilo y habilidad para comunicarse en la relación con los otros²³.

Niñas y niños inician desde el nacimiento una comunicación corporal y gestual que responde a necesidades básicas, la cual se va ampliando a través del desarrollo de otros lenguajes, principalmente el oral, por la interrelación afectiva con las personas en su entorno. Así, niños y niñas van construyendo el conocimiento de sí mismos y del mundo, y la comprensión crítica de la realidad, a través de las posibilidades de comunicación y representación que ofrecen los diversos lenguajes²⁴.

²¹ (MINED, 2013, p. 55 y 56)

²² (MINED, 2013, p. 55)

²³ (MINED, 2013, p. 56)

²⁴ (MINED, 2013, p. 56)

- **Relación con el entorno**

Esta área favorece situaciones y vivencias en los diversos contextos del entorno físico, natural, social y cultural, que se convierten en situaciones de aprendizaje y desarrollo que complementan contenidos de esta área con las otras áreas desde estrategias globalizadoras²⁵.

Las niñas y los niños observan, manipulan, exploran, experimentan, verbalizan, representan y generalizan a otras situaciones similares. Estas acciones sobre los objetos, sus propiedades físicas, funciones, sensaciones que producen, y su utilidad en el medio y la cultura, generan relaciones de convivencia con las personas y grupos con los que interaccionan y transforman el conocimiento del medio. Observan y exploran animales, plantas, elementos y fenómenos de la naturaleza, tienen experiencias en las que con libertad, pueden expresar sus sentimientos, afectos y vivencias con valores auténticos hacia sí mismos, los demás y el respeto a la naturaleza, prestando atención a la diversidad y riqueza del medio natural, participando en el cuidado y la preservación del medio ambiente²⁶.

Se favorece su integración a su medio natural y social, a través de sus vivencias con otras personas, familia, amigos, barrio, centro educativo, comunidad, etc., como un proceso de descubrimiento que les ayude a construir progresivamente la interpretación de la realidad y de la identidad cultural, compartiendo costumbres y tradiciones del contexto²⁷.

3.1.5 Organización del ambiente y el espacio educativo

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.

²⁵ (MINED, 2013, p. 58)

²⁶ (MINED, 2013, p. 58)

²⁷ (MINED, 2013, p. 58)

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.

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 (MINED, Fundamentos curriculares de la primera infancia , 2013, pág. 69)

3.2. Referencias teóricas sobre el juego: origen y evolución del juego

3.2.1 Origen y evolución del juego

El juego es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento. El niño, antes incluso de dar sus primeros pasos, tiende a buscar juegos rudimentarios que le producen una sensación de bienestar interno. Al ser, por tanto, un componente básico de la naturaleza humana, es perfectamente comprensible que haya estado presente en el mundo desde las sociedades más primitivas.

La presencia del juego se da por descontada por los antropólogos, ya que su naturaleza es inherente a los primates. El hombre del paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas, como el derecho, la

moral, etc. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad.²⁸

Al final de esta etapa, aproximadamente 4.000 años a. C., surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más evolucionados (como los de los mayas prehistóricos), la jabalina (con un carácter mixto de juego, entrenamiento, deporte y trabajo), la equitación y un juego similar al badminton.

En la Grecia antigua, el juego tenía una serie de funciones que se pueden resumir en las siguientes:

- Contribuir al desarrollo físico, considerado de gran importancia para conseguir una educación completa
- Contribuir asimismo a la educación “estética” y moral de los ciudadanos, al tener que seguir una serie de normas de obligado cumplimiento.
- Desarrollar el espíritu creador.
- Fomentar el espíritu competitivo, que a su vez ayudará a conseguir el Objetivo anterior.

En Roma, por el contrario, la visión griega del ocio no tuvo continuidad, pues se entiende el trabajo como parte importante de la vida del ciudadano. A pesar de ello, el juego sigue teniendo un papel importante en la sociedad como liberador de la mente, pues es precisamente una recompensa o medio de descanso psicológico tras el cansancio generado por ese trabajo. Es por ello que el propio Estado comienza a impulsar una serie de juegos –no es necesario citar el impresionante desarrollo de los circos, no igualado por ninguna otra cultura a lo largo de la Historia- como medio de dominación social.

Así, han llegado hasta la actualidad diversos artilugios que los antropólogos han reconocido como lúdicos, pero cuyo origen o función nos es desconocida. Otros muchos han sido destruidos o se han perdido por pura ignorancia de los excavadores. Es de esperar que los métodos más modernos y los científicos más profesionales de la actualidad consigan poco a poco desenmascarar toda la serie de enigmas que aún perduran en cuanto al origen del juego.

²⁸ <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 15 - Nº 143 - Abril de 2010

3.2.2 Etimología de la palabra juego

La etimología del término juego remite al vocablo latín 'iocus', que significa algo así como 'broma'. Puede afirmarse acerca del juego que se trata de una actividad realizada por seres humanos (y en cierta forma también algunos animales), que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje. Los juegos actúan como un estímulo para la actividad mental y el sentido práctico, en la medida que, en casi todos los casos, se presenta con la misma secuencia: el jugador está en una circunstancia y tiene que llegar a otra diseñando una estrategia mental, que luego llevará a la práctica. Esa estrategia está limitada por las reglas y pautas que presenta el juego, que le dan un marco. Por esta forma en la que se desarrolla generalmente el juego es que adquiere su carácter educativo: el niño aprende no solo a desarrollar estrategias, sino a adaptarse a los recursos y las condiciones con que cuenta y conoce de antemano. No es casualidad, entonces, que la transición del niño desde el seno familiar hacia las instituciones educativas se haga en el jardín de infantes, donde prima como actividad el juego.

3.2.3. Características del juego

1. Es una actividad espontánea y libre.
2. No tiene intereses materiales.
3. Se desarrolla con orden.
4. El juego manifiesta regularidad y consistencia.
5. Tiene límites que la propia trama establece.
6. Se auto promueve.
7. Es un espacio liberador.
8. El juego no aburre.
9. Es una fantasía echa realidad.
10. Es una producción de la realidad en el plano de la ficción.
11. Se expresa en un tiempo y espacio.
12. El juego no es una ficción absoluta.
13. Puede ser individual y social.
14. Juego individual.
15. Juego paralelo.

16. El juego asociativo.
17. Juego cooperativo.
18. Es evolutivo.
19. Es una forma de comunicación.
20. Es original²⁹.

3.2.4 Jugando se aprende

Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende sobre todo a conocer y a comprender el mundo social que le rodea. El juego es un factor espontáneo de educación y cabe uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención, no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial. Por el contrario, si se fuerzan los comportamientos espontáneos que la actividad lúdica demanda, en un intento por hacer del juego un instrumento educativo más allá de lo que por sí mismo es capaz de ofrecer, se habrá roto tanto el juego en sí como su potencialidad educativa; por eso es tan importante que intencionalidad educativa no destruya la propia estructura del juego. Por ejemplo, cuando los adultos intentan disfrazar de juegos propuestas que son clara y durante instructivas suelen fracasar. Los niños y las niñas saben muy bien que es jugar y qué no lo es³⁰.

La capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, esto es, no solo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene y ello se hace mediante la elección espontánea de la actividad y sus procesos y no mediante la imposición de acciones y motivos³¹.

La escuela, especialmente durante los años preescolares debe ser un lugar que proporcione al niño y la niña buenas experiencias en general y más concretamente que le posibilite la indagación y construcción de su propio pensamiento y el dominio de este sobre la acción. Un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral, si en él se producen procesos que ejerciten sus capacidades, pero no necesariamente si se imponen actividades lúdicas que no sean satisfactorias. El juego sin placer es como

²⁹ (Vega, 2000, p. 147-153)

³⁰ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 35)

³¹ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 35)

comer sin hambre que no siempre alimenta, o al menos no en la medida en que debería³².

Un modelo didáctico o cualquier estrategia educativa que utilice el juego debe considerar la naturaleza psicológica que este tiene y considerar su estructura y contenido, para no desvirtuarlo y en su potencialidad instructiva natural³³.

Por otro lado para diseñar estrategias didácticas basadas en los juegos no basta con conocer los fundamentos psicológicos, que siempre son teóricos, hay que indagar y descubrir, cuales son las formas concretas que adquieren las actividades lúdicas entre los niños y las niñas a los cuales educamos. En el tema que nos ocupa, el contenido y la forma de los juegos a los que nuestros alumnos acostumbran a jugar nos ira orientando sobre las posibilidades educativas que estos nos ofrecen como instrumentos educativos³⁴.

3.2.5 Una estrategia didáctica para intervenir el juego

Fundamentada en el cuerpo conceptual que hemos expuesto anteriormente, proponemos una estrategia de intervención educativa basada en la utilización de la potencialidad de aprendizaje en todos los sentidos que tienen los juegos³⁵.

Se trata de partir del sentido social que tiene todas las acciones espontaneas y de la consideración del juego como una de las actividades naturales, que más pronto tiene ese sentido: de lo que se hace simplemente por hacer, por estar en compañía de otros por pasar el rato³⁶.

Los juegos se producen en el entramado de unos marcos interactivos y de comunicación social que les proporciona las condiciones necesarias para convertirse en verdaderas zonas de desarrollo próximo y por tanto en ámbitos de aprendizaje natural³⁷.

Se trata de hacer un planteamiento didáctico que incorpore la actividad lúdica, en su propia naturaleza, a las intenciones propuesta educativa del profesorado y no tanto de

³² (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 35)

³³ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 35 y 36)

³⁴ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 36)

³⁵ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 44)

³⁶ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 44)

³⁷ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 44)

hacer cambios en la estructura y función de los juegos infantiles que salvo excepciones y sobre todo contaminaciones con otros comportamientos, como los agresivos que nada tiene que ver con el juego, son en sí mismo fuentes de aprendizaje y desarrollo³⁸.

3.2.6 El juego y el desarrollo social

La personalidad infantil durante los años preescolares se construye a través de ajustes armónicos de un conjunto de factores que deben de observarse como la conjugación de distintos planos, el psicomotor, el cognitivo, y el afectivo (Ortega y Fernández, 1997), en lo que los juegos afectan y son afectados por todos ellos³⁹.

Los juegos son contemplados como procesos complejos de comunicación e interacción social, encuadrados en un ecosistema natural, o naturalizado por la espontaneidad y la libertad de acción, en la que son tomados sus registros y observaciones⁴⁰.

A partir de los estudios etológicos (Smith y Connolly, 1981 y Smith, 1986) hemos sabido que, en realidad, lo que aprenden los niños en los juegos es el mundo de las relaciones interpersonales y de los complejos retos que estas le plantean. Los niños y niñas mientras juegan practican la comunicación con sus iguales en todos los planos posibles: el gesto, el movimiento, y la palabra, jugando deben tratar de ajustar sus propias interacciones y expectativas a las de los compañeros del juego en un complejo proceso de aprendizaje del esquema del dominio_ su misión, es decir, deben aprender a coordinar sus propuestas a las de los otros, de forma tal que los conflictos que emerjan puedan ser resueltos sin elevar demasiado el nivel de agresividad, lo que destruirá el juego⁴¹.

- **La potencialidad educativa del juego infantil**

El juego es una actividad natural que se realizan todas las crías de mamíferos durante el periodo de inmadurez. A medida que se avanza en la escala filogénica, los juegos son más complejos, ocupan una etapa más amplia de la vida y parecen tener más el que

³⁸ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 45)

³⁹ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 10)

⁴⁰ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 11)

⁴¹ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 11)

relación con el dominio de acciones básicas para la integración en el ecosistema vital en el que deberán insertarse cuando sean adultos⁴².

Los seres humanos juegan, en los primeros años de su vida, no solo porque están preparados para ello, sino porque los adultos que los rodean parecen querer enseñarles a que perfeccionen sus incipientes esquemas de acción de una forma lúdica. El juego se despliega a partir de patrones de conducta heredados que como cualquiera de las capacidades innatas con la que venimos al mundo, nos permitirá ir adaptándonos a lo mejor y a lo peor de la vida⁴³.

Jugar es entrar en un mundo en el que, si uno se equivoca no hay gran cosa que lamentar porque finalmente es solo un juego. Aunque al principio nada de esto se sabe, jugar resulta interesante porque todos parecen de mejor humor cuando están jugando, lo que permite al niño y niña entrar en contacto con los rigores de la vida de una forma algo más relajada y tranquilizadora⁴⁴.

3.2.7 El juego como ámbito de aprendizaje

El escenario del juego, como marco interactivo y de comunicación interpersonal caracterizado por un clima de afectos positivos y de modulación social equilibrada de las emociones, se convierte en un formato en el cual la actividad es susceptible de ser interpretada por el niño y la niña como un ensayo, como una tentativa. Una tentativa que aunque incluya una finalidad de logro, esta solo se convertirá en verdadera meta “a posteriori” cuando se haya alcanzado el éxito. Cuando no hay logro, la actividad es evaluada personalmente como un puro ensayo; se dirá y niño y niña y el y ella lo aprenderá pronto que “es jugando” “hagámoslo de nuevo” “inténtalo una vez más”⁴⁵.

El carácter de ensayo del juego, o de proceso revocable cuando no logra el éxito , se convierte en verdadero triunfo cuando proporciona al niño y niña la seguridad necesaria para aprender a arriesgarse, creando situaciones nuevas, inventando recursos interesantes y evaluándose de forma tolerante y positiva. Todo ello ocurre seguramente porque el juego se produce en el clima de esa connotación emocional y afectiva que hace que todo sea más

⁴² (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 9)

⁴³ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 9)

⁴⁴ (Ortega, Jugar y aprender , 1997, p. 9)

⁴⁵ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 12 y 13)

fácil y creativo. Este tipo de experiencias social y sus connotaciones personales aportan a la actividad lúdica parte de su potencialidad de aprendizaje a todos los dominios del desarrollo cognitivo, desde el manipulativo instrumental al simbólico, mental y lógico-operativo⁴⁶.

3.2.8 El contexto lúdico y el aprendizaje

Los juegos como actividades que son, necesitan espacio, tiempo, y materiales: es el escenario y sus instrumentos. La conjunción entre las actividades lúdicas, las actitudes y el uso específico de instrumentos en lo que caracteriza a los juegos. El movimiento, la manipulación, la conversación y el proceso cognitivo que tiene lugar dentro de los juegos se ve favorecido por la presencia de objetos en los que apoyar la acción⁴⁷.

Hay juegos que no necesitan de objetos reales, porque sus propios materiales son instrumentos simbólicos: las palabras, las normas, las intenciones, el propio cuerpo, etc. De hecho los juegos psicomotores, del lenguaje, de pensamiento, los juegos tradicionales, los juegos de patio de recreo, de calle, de agua, etc. Son juegos sin materiales reales pero con instrumentos simbólicos, que se dirigen directamente a estimular procesos cognitivos personales y sociales. En estos juegos son los propios sujetos los que crean los elementos a partir de una actitud, una interacción y unas reglas lúdicas⁴⁸.

Si la actitud, la interacción social y las reglas de la actividad son claves para construir un buen concepto sobre el juego, el análisis, del espacio y el tiempo nos dan las claves para la comprensión del formato lúdico. El espacio, el tiempo, la actividad, la conversación y las actitudes compondrán el ámbito psicológico en el que el juego infantil funciona como verdadero proceso de desarrollo y aprendizaje⁴⁹.

3.2.9 Las teorías psicoafectivas del juego

Freud (1920) trato de dar una explicación al comportamiento lúdico que incluyera su descubrimiento del inconsciente como proceso interno de la naturaleza emocional, que

⁴⁶ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 13)

⁴⁷ (Ortega, Jugar y aprender , 1997, p. 14)

⁴⁸ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 15)

⁴⁹ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 15)

implica a los instintos fundamentales, esto es el principio del placer o tendencia hacia la destrucción y la ruptura⁵⁰.

La teoría psicoanalítica, es en general una teoría de los afectos y las emociones profundas y sus hipótesis y explicaciones resultan muy complejas para hacer de ellas ideas fáciles de usar. Incluye esta teorización el principio básico de la represión que la sociedad, es un proceso socializador, realiza sobre ciertos sentimientos y deseos del individuo durante la infancia. El juego cumple el papel de expresar los sentimientos reprimidos por el sujeto en el proceso educativo⁵¹.

Winnicott sostiene que el origen psicológico de la capacidad de jugar hay que buscarlo en la forma particular de relacionarse afectivamente el niño o niña con su madre o persona que lo cuida de forma prolongada⁵².

Las vivencias del carácter lúdico-afectivo organiza un discurso comunicativo que ha sido considerado desde diversas perspectivas muy importante para la correcta maduración personal del niño y niña pequeño (Bruner 1982; Nicolich 1979, entre otros) cada vez es más evidente que tales situaciones son marcos privilegiados para la adquisición y el desarrollo del lenguaje y las estrategias comunicativas en general⁵³.

En definitiva el psicoanálisis ha aportado ideas más o menos fundamentales, para que se elabore la creencia popular referida al carácter oculto de los juegos infantiles. Es un grupo grande de personas, entre las que se encuentran un buen número de profesores y profesoras así como madres y padres con un cierto nivel de ilustración, ha crecido el convencimiento de que a los niños y niñas hay que dejarlos jugar a solas, no interrumpir sus juegos y permitir que crezca un cierto secretismo relacionado con lo que sucede en los juegos. Hasta cierto punto esta creencia puede ser beneficiosa en lo que tiene de aceptación de la actividad lúdica como actividad a que los niños y niñas tienen derecho, pero en otro sentido ha perjudicado a la integración del juego en la educación familiar y escolar, porque ha alejado a los adultos de los juegos infantiles, les ha apartado de la acción y la conversación lúdica misma y han hecho que los chicos creen que sus juegos son un

⁵⁰ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 23)

⁵¹ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 23)

⁵² (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 24)

⁵³ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 24)

mundo aparte y que los adultos no están interesados en algo que a ellos les interese tanto, lo que no ha sido muy producido educativamente⁵⁴.

3.2.2.1 Las teorías cognitivas del juego

3.2.2.2 Las teorías del juego de Piaget

Piaget estudio el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras del conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego de acuerdo a las líneas conceptuales con las que había explicado el funcionamiento inteligente de los sujetos y realizando una teoría sistemática y evolutiva del juego infantil (1946)⁵⁵.

El origen del juego simbólico y del pensamiento representativo hay que buscarlo en la activación de esquemas motóricos de carácter adaptativo. Los esquemas lúdico-simbólicos son el resultado de la evolución de los esquemas sensoriomotóricos y en este sentido don idénticos a los esquemas no lúdicos, si bien con una mayor dosis de asimilación, esto es, con una cierta relajación en la acomodación del esquema a la realidad objetiva⁵⁶.

En su obra, Piaget no ha explicado la relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño y la niña tiene. Así hoy sabemos que la acción lúdica supone una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños y niñas creen que deben regirse los intercambios y los procesos interactivos entre los jugadores⁵⁷.

La única crítica que tenemos que hacer al modelo piagetiano es el abandono en aras de la lógica de la acción o del símbolo, de la perspectiva cultural y antropológica que estuvo presente en la primera parte de su obra (Piaget, 1932) cuando analizó los juegos de reglas en los grupos de niños y niñas y su relación con las adquisiciones de concepto morales y convencionales⁵⁸.

⁵⁴ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 24)

⁵⁵ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 28)

⁵⁶ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 28)

⁵⁷ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 28)

⁵⁸ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 28)

Cuando se leen sus trabajos sobre el juego simbólico y el factor epistemológico que éstos tienen, uno puede observar hasta qué punto ignora el papel de la comunicación y de la interacción entre iguales y la excesiva importancia que concede al egocentrismo infantil. Cabe la pregunta de si Piaget, como Freud, no estará considerando el juego básicamente en su aspecto expresivo, es decir, como modo de analizar la estructura cognitiva y no en el valor cognitivo real que tiene⁵⁹.

De cualquier forma el concepto de egocentrismo y la consideración del pensamiento del preescolar como prelógico, preoperatorio y preconceptual y no en su especialidad positiva son los aspectos más frágiles de la teoría psicológica de Piaget⁶⁰.

3.2.2.3 Teoría del juego de Vygostki

El planteamiento teórico que encontramos más coherente y globalizador, a la vez que permite de forma más adecuada un uso educativo del juego, tiene su origen en los trabajos de investigación y en los postulados de la psicología educativa soviética que se derivan de la tesis de Vygostki; a esta teoría la llamaremos sociocognitiva. Efectivamente, Vygostki (1933-1979) considero que el juego como una forma particular de actuación cognitiva espontánea que reflejaba hasta qué punto el proceso de construcción del conocimiento y de organización de la mente tiene su origen en la influencia que el marco social ejerce sobre la propia actividad del sujeto⁶¹.

El origen del juego es para Vygostki como para Piaget la acción, pero mientras que para este la complejidad organizativa de las acciones da lugar al símbolo, para Vygostki es el sentido social de la acción (que comienza a ser orientada desde el exterior en un sentido concreto) lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos⁶².

Otro punto importante en la teoría vigostkiana del juego es que este nace de la necesidad, estos es, de la frustración. Cuando el niño puede obtener todos sus deseos de forma inmediata no tiene motivación para realizaciones lúdicas. Hace falta un alto nivel de conciencia sobre lo que no se tiene, o lo que no se es, para entrar en una representación

⁵⁹ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 29)

⁶⁰ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 29)

⁶¹ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 29)

⁶² (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 29)

que, deformando la realidad, la recreen en un sentido más o menos imaginario, más o menos real, pero inalcanzable por el momento. Esto permite comprender las representaciones típicas de los niños preescolares cuando se convierten en héroes del espacio o en campeones de causa magnificas sin necesidad psicológica, no hay motivación lúdica⁶³.

3.3 Definición y operacionalización de variables. (TABLA 3)

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores
VI. juego	Es la actividad más conveniente para poder proporcionar a los niños y niñas un aprendizaje significativo permitiéndole la libertad, y brindándole amor ofreciéndole un ambiente donde exista el respeto a la sociedad.	El juego permite que los niños y niñas viajen al mundo de la fantasía donde posteriormente serán realidades que tendrán que enfrentar pero lo importante es que en esta etapa se realiza mediante actividades lúdicas, alegres y entretenidas que buscan un fin formativo y sobre todo integral.	<p>Favorece la socialización y comunicación.</p> <p>Es libre y voluntario.</p> <p>Universal e innato.</p> <p>Es fuente de satisfacción.</p> <p>Implica actividad.</p> <p>Se desarrolla en una realidad ficticia.</p>

⁶³ (Ortega, Jugar y aprender, 1997, p. 30)

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores
VD. Estrategia didáctica.	Una estrategia es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente.	Proceso de facilitación y mediación del aprendizaje, donde el docente prepara las condiciones necesarias, actividades, retos, desafíos, problemas, información, espacios, materiales entre otros, para que los estudiantes desarrollen su aprendizaje.	Enseñanza. Objetivos. Procedimiento. Herramientas. Aprendizaje. Recursos.

3.3.1 Sistema de hipótesis

Hipótesis

El juego como estrategia didáctica es fundamental para el desarrollo de las áreas de aprendizaje en niños y niñas de Educación Parvularia.

CAPÍTULO IV: HALLAZGOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 presentación y discusión de resultados

La investigación realizada permitió hacer una indagación sobre el juego como estrategia didáctica en la Educación Parvularia en el distrito educativo 12-13 del departamento de San Miguel, insumos que sirvieron como fuente para la elaboración de las herramientas prácticas, implementar el juego como estrategia didáctica en la Educación Parvularia como una forma de reforzar las metodologías planteadas en los fundamentos curriculares de la primera infancia.

Los datos colectados están orientados a evidenciar los objetivos planteados al comienzo del proceso investigativo. Los cuales se enuncian a continuación.

- Identificar en los ambientes escolares la práctica del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de las áreas de aprendizaje.
- Caracterizar el juego como estrategia didáctica que fortalezcan los procesos de aprendizajes y desarrollo de la primera infancia.
- Elaboración de las herramientas prácticas para trabajar el juego como estrategia didáctica.

Los objetivos sirven de base para para crear tres categorías: los ambientes educativos, las estrategias didácticas y las áreas del aprendizaje, dentro de estas se plantea la información obtenida 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 el juego como estrategia didáctica.

A continuación se presenta la concreción de reflexiones de esta investigación, con las cuales se da respuesta a los objetivos planteados al inicio, también se facilita la elaboración

de herramientas prácticas para trabajar el juego como estrategia didáctica, que favorece las prácticas de enseñanza aprendizaje y permite un verdadero desarrollo integral.

4.2. Primera categoría: Ambientes educativos

Categoría	Ambientes educativos
Pregunta	¿Con qué condiciones pedagógicas se encuentra para organizar los ambientes educativos?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>Las maestras expresan que los ambientes educativos dependen de lo que se pretende lograr, con los objetivos planteados porque, permite ir organizando según las necesidades que se presenten, enriqueciendo todas aquellas áreas del desarrollo de los niños y niñas. De este modo, ir organizando diferentes materiales para facilitar el aprendizaje en los niños y niñas.</p> <p>Por el momento pienso que las condiciones pedagógicas son inapropiadas para poder generar ambientes educativos porque no se tiene un aula exclusivamente para preparatoria, porque el aula de prepa tiene que ser muy especial, tiene que estar con sus áreas de trabajo y yo estoy en este cuartito que era para refuerzo o como para aula de apoyo, me han dado este pequeño cuarto que no es nada pedagógico pero por la necesidad estamos así, no hay áreas ni nada de eso.</p> <p>Bueno aquí se cuentan con los rincones de aprendizaje, los cuales están distribuidos de acuerdo a las necesidades de los niños, buscando materiales que se apeguen a los ejes globalizadores que se trabajan y siempre pensando en que estos se desarrollen en forma lúdica.</p> <p>Las condiciones pedagógicas para crear ambientes de aprendizaje, uno las adecua de acuerdo al contenido que uno va desarrollar lo va adecuando con anterioridad el material que usted va utilizar.</p> <p>Y la limitante son los espacios, las aulas son reducidas, pero utilizan otros recurso como las áreas de bibliotecas o salón de uso múltiple pero los espacios uno los organiza.</p>

	<p>Las condiciones pedagógicas, para organizar ambientes de aprendizaje, están en condiciones aceptables comparado a años anteriores ya que no se le prestaba la atención necesaria a la Educación Parvularia, pero actualmente cuentan con espacios adecuados, iluminados, con un buen piso, techo y paredes en un excelente estado y lo mejor es que los niños y niñas están separados de los otros grados, cuentan con un espacio exclusivamente para ellos y tiene baños únicamente para ellos.</p> <p>Pero esto no es determinante para todos porque varía según las gestiones de parte del director y el equipo de compañeros maestros porque se encontró un Centro Escolar donde los niños y niñas están en malas condiciones ya que no permiten organizar ningún ambiente y las condiciones son inapropiadas, el aula es muy pequeña, no tienen suficiente espacio para desplazarse, la maestra expresaba la “dificultad para poder desarrollar actividades, otra manifiesta que las aulas son numerosas y eso dificulta para poder realizar actividades dentro del aula y sobre todo la organización de los ambientes educativos⁶⁴”, pero se resalta de forma general se encuentran con mobiliario apropiado para este nivel educativo.</p>
Análisis	<p>Todos los datos anteriores corresponden particularmente al aula de educación parvularia. De igual manera, se observa que realmente hay grandes esfuerzos de contribuir a ofrecer ambientes apropiados para que los niños y niñas se desenvuelvan y puedan conectarse por medio del juego al mundo real.</p> <p>Se encontró que las condiciones pedagógicas para organizar los ambientes educativos en Educación parvularia son limitados, algunos mobiliarios en mal estado a pesar que están conforme a la edad de los niños y niñas, las paredes sucias y los colores pálidos, no cuentan con material necesario para realizar actividades de juegos.</p> <p>Pero no en todos los casos es igual cabe resaltar que hay un centro escolar que los niños y niñas cuentan con un excelente equipo</p>

⁶⁴ Opinión de maestras entrevistadas

	<p>tecnológico en su aula ya que es muy amplia, así mismo tiene su baño privado y esta encielada y con colores muy llamativos.</p> <p>Por lo tanto la buena condición es fundamental, porque permite un desarrollo integral, de esta manera el personal educativo debe analizar y velar que esto se cumpla, utilizando y reciclando material según las necesidades pertinentes, concientizando a los niños y niñas sobre el cuidado de los mismos.</p> <p>Ya que es un eje fundamental para poder obtener un aprendizaje que les permita desarrollarse de la mejor manera posible, aprovechando ricas y variadas oportunidades, para favorecer el juego la exploración e imaginación.</p>
--	---

Categoría	Ambientes educativos
Pregunta	¿De qué manera organiza usted los espacios en el aula para facilitar la aplicación del juego?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>En cuanto, a la organización de los espacios educativos para facilitar la aplicación del juego expresan: que lo van realizando dependiendo del eje globalizador que se esté desarrollando, además de las zonas de trabajo, también fuera del aula con la colaboración de los padres de familia, ya que ellos ayudan con materiales que se van necesitando según la situación de aprendizaje que se vaya a desarrollar. Igualmente, lo van ajustando principalmente a las necesidades de cada niño y niña; además, se adecúa al poco espacio que tienen y buscan los materiales de acuerdo al, eje globalizador.</p> <p>Para facilitar los espacios educativos en donde se desarrolle el juego las maestras opinan: lo organizan dependiendo de la situación de aprendizaje que se quiere desarrollar, así van cambiando el material adecuado a lo presentado con los niños y niñas cumpliendo con los objetivos propuestos.</p>

	<p>Los organizamos en cada zona de trabajo y también fuera del aula y con algunos materiales se organiza para trabajar esas zonas.</p> <p>Nos acomodamos al poco espacio que tenemos, buscamos algunos materiales de acuerdo al eje globalizador y los vamos ajustando de acuerdo a las necesidades de los niños y niñas y al espacio que tenemos.</p>
Análisis	<p>En la observación, se identificó que en algunas escuelas sí utilizan nuevas metodologías porque distribuyen los espacios según las necesidades e intereses de cada niño y niña, facilitando el aprendizaje.</p> <p>Por ejemplo preparan los rincones de aprendizaje, las zonas de dramatización, bibliotecas, zona de construcción, cuentos, realizan proyectos, gestionan actividades fuera del aula, pero todo varía dependiendo del compromiso de cada maestra.</p> <p>Sin embargo, en otros casos, se observó que sí cuentan con espacio y no se muestra ninguna identificación de zonas, ni rincones, ni señales que han existido por lo que se presume que los niños y niñas solo juegan de manera libre y espontánea sin ningún fin ni objetivo.</p> <p>Teniendo claro que se debe proveer un conjunto de condiciones físicas y elementales que permitan garantizar la seguridad, e integración sobre todo la exploración y el bienestar de las niñas y niños de Educación Parvularia.</p> <p>De este modo es de gran relevancia ya que al no contar con una buena organización no se podrá brindar oportunidades de juegos ricos para favorecer el aprendizaje, Perdiendo los grandes beneficios que este tiene.</p>

Categoría	Ambientes educativos
Pregunta	¿Con qué riesgos o amenazas se encuentra en su Centro Educativo a la hora de trabajar estrategias para el juego?
Opiniones de las maestras entrevistadas	Referente a los riesgos o amenaza identificados en el centro escolar para trabajar estrategias de juego manifiestan: que frente al aula está un

	<p>muro y un árbol demasiado grande y puede causar daño en algún momento que se pueda presentar muchas lluvias o vientos.</p> <p>También, al lado del salón hay tierra floja que se puede inundar al presentar lluvia numerosa y frente a la cancha de futbol donde los alumnos arrojan pelotas y es un riesgo de amenaza para ellos, porque ya han sido golpeados, otra maestra manifestaba que por ser tan pequeño el espacio las sillas son un peligro porque cuando un niño y niña falta a la escuela se tiene que guardar para que no vaya pasar ningún accidente. Otro riesgo, es el espacio, que es muy reducido, las gradas que están en la entrada de la escuela son un peligro, ya que los niños y niñas pueden caerse en cualquier momento.</p> <p>Pero siempre hay diferencia en algunos centros escolares, porque declaran que no hay ningún riesgo, porque todo está encerrado, dividido. Exclusivamente para parvularia.</p>
Análisis	<p>En la observación, se comprobó, que sí existen riesgos ya que en algunas escuelas hay tierra floja y eso causa inconveniente para poder realizar actividades fuera del aula, y existen gradas que no están acorde a las edades de los niños y niñas y ellos tiene que subirlas para poder llegar a su salón de clases.</p> <p>Por otro lado, se pudo observar que hay alumnos grandes que van a jugar al patio y está ubicada frente a los salones de parvularia y eso en algunas ocasiones perjudica porque lanzan pelotas en ese lugar.</p> <p>Una salida de campo implica planificar su recorrido, declarar su intencionalidad educativa, darle sentido, temporalidad y sobre todo la organización para trabajar estrategias de juego tomando en cuenta todo riesgo o amenaza que se pueda presentar en dicho proceso educativo.</p>
Referencial teórico	<p>Sin embargo, 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.</p>

	<p>El agente educativo se comprometerá, en todo momento, a observarlos y orientarlos oportunamente, respetando la iniciativa, la elección independiente, los intereses, las habilidades, los ritmos de aprendizaje de cada quien al interactuar con sus pares y con los materiales lúdicos.</p> <p>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.</p> <p>El espacio educativo se constituye como un eje fundamental para el desarrollo de los aprendizajes. En efecto, un ambiente educativo que ofrece ricas y variadas oportunidades para favorecer el juego, la exploración, la curiosidad, la imaginación y la interacción tiene una directa incidencia en la calidad de los procesos educativos.</p> <p>Cuando hablamos de espacio educativo, nos estamos refiriendo al conjunto de aspectos que conforman un ambiente de aprendizaje, en el cual es posible desarrollar diversas situaciones pedagógicas. En algunos currículos se les identifica también como escenarios, contextos o simplemente como ambientes físicos. Es importante destacar que en la actualidad, cuando se alude al espacio educativo, no sólo se está refiriendo a la sala de actividades de un establecimiento o al patio de juegos, sino a los más diversos espacios donde es posible establecer un encuentro educativo sistemático.</p> <p>Una salida de campo implica planificar su recorrido, declarar su intencionalidad educativa, darle sentido, temporalidad, organización, lo que no significa que se puedan descartar aquellos factores de sorpresas, asombros y descubrimientos que puedan presentar u ofrecer estos</p>
--	--

	<p>espacios durante su recorrido. No integrar estas dimensiones emergentes, como las reconocemos en el campo de la pedagogía, es desnaturalizar los beneficios creativos que proporcionan estas salidas⁶⁵.</p> <p>Análisis</p> <p>De este modo, es necesario mejorar estos ambientes educativos, porque son fundamentales para poder lograr que los niños y niñas puedan desenvolverse, y así poder organizar los espacios según las necesidades y prioridades que se les presenten, si bien es cierto, son reducidos pero se tiene que buscar alternativas que puedan mejorar las condiciones pedagógicas con que se cuentan para facilitar la práctica de la aplicación del juego como una estrategia didáctica. De esta manera poder cumplir con los objetivos planteados y sobre todo lograr una excelente atención de calidad.</p> <p>Porque en esta etapa es donde el niño y la niña necesita potenciar su desarrollo, habilidades, y explorar todo lo que está a su alrededor, siendo así es de suma importancia que se le ofrezcan ambientes ricos, para poder desenvolverse y conectarse con la realidad por medio del juego.</p>
--	---

4.3. Segunda categoría: Estrategias didácticas

A continuación se presenta la información correspondiente a la segunda categoría la cual está enfocada a aspectos relacionados con las estrategias didácticas utilizadas en Educación parvularia y los tipos de juego para el aprendizaje.

Categoría	Estrategias Didácticas
Pregunta	¿Cuál es la finalidad de la aplicación del juego como estrategia didáctica?
Opiniones de las maestras entrevistadas	Las maestras expresan que la finalidad de la aplicación del juego como estrategia didáctica es que el niño aprende jugando de una forma divertida donde el niño interactúa con el juego y le permite aprender y desarrollar su aprendizaje de una forma juguetona y no es forzado y es

⁶⁵ (Díaz, 2017)

	<p>efectivo por que está jugando y aprendiendo a la vez, de otra manera por medio de los juegos los niños van aprendiendo a desarrollar su motricidad gruesa y fina, van desarrollando sus habilidades y destrezas.</p> <p>Los niños y niñas aprenden jugando y mientras uno desarrolla estrategias en juego, eso los motiva a ellos para poder entretenerse, juegos para enseñar lateralidad, juegos de piscinas, adentro, afuera y realmente eso es lo importante porque el niño está jugando y aprendiendo.</p> <p>A través del juego, los niños y niñas logran un mejor aprendizaje, ellos lo disfrutan es más divertido y entretenido sobre todo.</p>
Análisis	<p>En la observación directa se pudo identificar que la mayoría de las maestras tienen claro sobre la aplicación del juego como estrategia didáctica porque sus expresiones son adecuadas a la realidad y finalidad del juego como estrategia didáctica.</p> <p>Porque reconocen el valor que tiene el juego para el aprendizaje en los niños y niñas, pero no en todos los casos es aplicado.</p> <p>Por lo tanto se pierde el valor, y significado que tiene el juego para el desarrollo del aprendizaje en niños y niñas ya que el juego es parte fundamental, para que el niño pueda aprender sin ser forzado y se relacione con actividades que posteriormente le van a servir en su vida adulta.</p> <p>No se puede estar trabajando solo en cuaderno el niño y la niña necesitan actividades y estrategias de movimientos, donde estén aprendiendo y jugando a la misma vez motivándolos y que sientan la necesidad de aprender.</p> <p>Por lo tanto las maestras tienen el compromiso de cumplir con los objetivos y facilitar el aprendizaje por medio de actividades lúdicas, que vayan registradas en sus planificaciones con fin objetivo, logrando en el estudiante la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados, una estrategia didáctica es en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida.</p>

	<p>Entonces una vez establecido el juego didáctico surge como una necesidad en pro de un objetivo establecido permitiendo el alcance de contenidos y fomentando el desarrollo a la creatividad e imaginación.</p>
<p>Referencial teórico</p>	<p>Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente⁶⁶.</p> <p>Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el estudiante con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002).</p> <p>Entonces, una vez establecida la importancia de esta estrategia, el juego didáctico surge "...en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad"...Yvern (1998) (p. 36). Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica.</p> <p>Por lo tanto se desaprovecha la oportunidad que hay al aplicarlo como una estrategia de enseñanza⁶⁷.</p>

⁶⁶ (Distancia, 2017).

⁶⁷ (Chacón, 2008)

Categoría	Estrategias Didácticas
Pregunta	¿Cómo aprenden y qué aprenden las niñas y niños por medio del juego?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>En lo referente a cómo aprenden y qué aprenden por medio del juego expresaron:</p> <p>Que lo que son las habilidades, destrezas, y también la comprensión, ellos aprenden a compartir a socializar con sus compañeros y a tener una convivencia mejor con los demás, a respetarse y a tener confianza en lo que están haciendo. Aprenden conceptos, lateralidades, arriba, abajo, dentro, fuera, izquierda, derecha, armando rompecabezas juegan a encontrar vocales, consonantes y palabras, tipo loterías esto se realiza con ellos.</p> <p>Aprenden valores, normas de comportamiento, reglas y sobre todo permite moldear conductas en los niños y niñas.</p>
Análisis	<p>En la observación directa se pudo ver que los niños y niñas aprenden desde lo más simple a lo más complejo porque según sus funciones y estructura mentales se van desarrollando y van despertando el interés por descubrir y aprender cosas nuevas cada día permitiéndoles ir formando su propio concepto de las cosas. Por lo tanto, el aprendizaje no solo está en la escuela, ni mucho menos directamente en un salón de clases el niño y la niña aprende desde que está formándose en el vientre de su madre. Por lo tanto, las maestras por sus respuestas considero que desconocen un poco sobre como aprenden los niños y niñas.</p> <p>También en Educación Parvularia el aprendizaje no se puede ver de una forma académica, repitiendo una y otra cosa, ya que con el simple hecho de jugar y realizar alguna actividad los niños y niñas se conectan a la imaginación, a la exploración,</p>

	<p>Al desarrollo de actividades físicas, emocionales y el desarrollo del lenguaje por lo tanto por muy sencillo que parezca el juego tiene un gran valor y potencia en la vida del niño y la niña.</p> <p>El jugar aparentemente es visto una pasadera de tiempo, sin embargo aunque parezca que solo juegan es ese momento tan especial donde se está posibilitando múltiples oportunidades para que el niño se pueda desenvolver física, mental estimulando los sentidos, cultivando la imaginación y sobre todo dando paso a la creatividad individual de cada niño y niña.</p> <p>Recordando de una manera más clara el aprendizaje y aplicándola a los diferentes contextos de la vida que se enfrentaran en un futuro.</p>
Referencial teórico	<p>Aunque parezca que “sólo están jugando”, es entonces cuando los niños practican las destrezas que necesitan para desenvolverse física, mental, y socialmente. El juego ayuda a utilizar la energía física y mental, estimula los sentidos, cultiva la imaginación, y enriquece la creatividad. Los niños se comunican con el mundo a través del lenguaje del juego; jugando expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos. El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y de su entorno. Mediante el juego lidian con lo pasado y lo presente, y se preparan para lo futuro. Y, por si fuera poco, el juego es divertido, ¡y los niños recuerdan mejor las lecciones aprendidas de maneras divertidas!⁶⁸</p>

Categoría	Estrategias Didácticas
Pregunta	¿Cuál es su principal función como agente mediador en el proceso de enseñanza aprendizaje?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>En cuanto a cuál es su función como agente mediador en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas expresaron que los niños vayan adquiriendo conocimientos previos que esto le sirva para el próximo año llevar conocimiento de las primeras consonantes, vocales, números, a sumar, restar siempre todo esto jugando con materiales que está a</p>

⁶⁸ (Muñoz, s.f)

	<p>nuestro alcance, como pajillas, tapones. Facilitarles de forma divertida todo lo que ellos necesitan, la función es integrarlos, involucrarlos en todos los juegos y actividades relacionadas a todos los contenidos y que aprendan evolutivamente desarrollando sus habilidades motriz, gruesa y su área cognoscitiva.</p>
Análisis	<p>La observación directa permitió ver que las maestras pierden la finalidad de los objetivos, con respecto al uso de estrategias para facilitar el aprendizaje. Porque no hay un sentido común, ni relación con el rol que les corresponde para facilitar el aprendizaje en niños y niñas, por lo tanto se pierden los intereses de lo que ellos necesitan saber y ser estimulado en esta etapa infantil.</p> <p>Las maestras deben estar abiertas a potenciar nuevas prácticas educativas, para mejorar la función principal que les corresponde como agente mediador que es facilitar el aprendizaje, promoviendo nuevas estrategias que vayan dirigidas en función de potenciar y desarrollar habilidades y destrezas en los niños y niñas.</p> <p>De esta manera dentro de las funciones principales como agente mediador en el proceso de enseñanza aprendizaje, les corresponde facilitar el aprendizaje por medio de experiencias significativas, apuntando al desarrollo de habilidades, y a la solución de problemas en la vida real, resolviendo de esta manera problemas y sobre todo que tengan la capacidad de proponer ideas propias, respetando el pensamiento de los demás.</p>
Referencial teórico	<p>A continuación se detallan algunas funciones que debe atender el profesor mediador, tomando como referencia las características del docente mediador según León (2014).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propiciar espacios de colaboración para que tanto el profesor como los estudiantes participen activamente de los procesos didácticos, trabajen en equipo, intercambien experiencias y conocimientos en una relación dialogante entre pares donde todos tienen algo que aportar.

	<ul style="list-style-type: none">• Fomentar el desarrollo de la autonomía de los estudiantes con acciones encaminadas a descubrir métodos eficientes de estudio que les permitan aprender a aprender. • Facilitar el aprendizaje significativo con estrategias guiadas que apunten al desarrollo de habilidades y a la solución de problemas en la vida real. • Fomentar la creatividad ofreciendo espacios para que los estudiantes enfrenten y resuelvan situaciones problema, y que se aventuren a proponer ideas originales en un ambiente de respeto por las ideas divergentes. • Incentivar el desarrollo de valores humanos como la responsabilidad y disciplina, la solidaridad, el respeto, la tolerancia, y la humildad ante el conocimiento; todo con el fin de formar sujetos útiles a la sociedad. • Desarrollar habilidades comunicativas que le permitan por un lado hacer la representación simbólica de los contenidos, y por otro, relacionarse con los estudiantes en forma cercana y afectuosa, para conocer las dificultades y demandas de cada estudiante en particular, y poder ofrecerle asesoría personalizada que genere seguridad, motivación y confianza en los estudiantes. • Promover mediante procesos de evaluación de los aprendizajes habilidades meta cognitivas en el estudiante, con el fin, de que este reflexione sobre la eficacia de sus métodos de aprendizaje, para que autoevalúe sus logros, busque mejorar sus esquemas internos de comprensión de significados y atribución
--	--

	de sentido y, para que construya conocimientos autorregulados acorde sus capacidades y habilidades de aprendizaje ⁶⁹ .
--	---

Categoría	Estrategias Didácticas
Pregunta	¿Cuáles estrategias didácticas utiliza para trabajar el juego?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>En referencia a las estrategias didácticas que utiliza para trabajar el juego comentaron:</p> <p>“La estrategia que utilizo es por medio del juego, tirando los dados con las vocales y dependiendo de la situación de aprendizaje se realizan talleres y eso permite ir conociendo las situaciones de aprendizajes que se van desarrollando día a día”.</p> <p>“utilizo los aros, hacemos juegos de aro, con conos, con el vuela, vuela si no funciona una estrategia por ejemplo los aros para conocer lo que es izquierda derecha, lo hacemos con el vuela, vuela, con obstáculos, gateamos, corremos, saltamos, bailamos, siempre enfocado a que ellos aprendan”.</p>
Análisis	<p>En la observación se identificó que hay cambios en la manera de desarrollar las experiencias de aprendizaje ya que la mayoría de las maestras realizaron estrategias que permitieron que los niños y niñas mostraran mayor interés a la hora de desarrollar una jornada de trabajo. Pero en otros casos no supieron expresar y se sentían confundidas en lo que se le preguntaba y sus respuestas fueron muy limitadas.</p> <p>Por lo tanto carecen de conocimiento para poder hacer uso de herramientas que pueden facilitar el aprendizaje en los niños y niñas de una manera objetiva y divertida.</p> <p>Siguen con el modelo tradicional y bancario desaprovechando todo aquello que va servir para su vida futura. La educación tiene que abrir la puertas a nuevos caminos, y mientras no se mejorar algunas prácticas</p>

⁶⁹ (Zapata, s.f)

	<p>educativas se perderá el interés de aprender, por esta razón se reconoce el valor del juego y que mejor manera de aprender jugando.</p> <p>Una estrategia didáctica es una acción que tiene que ser, organizada, planificada por el docente con el objetivo que el estudiante logre la construcción del aprendizaje, dando paso a cumplir las metas trazadas, donde se involucre el juego como una herramienta de aprendizaje que pueda favorecer el desarrollo de su pensamiento y creatividad.</p>
--	---

4.4. Tercera categoría: Áreas del aprendizaje

La presente categoría está referida a las áreas del aprendizaje que son las que se le tienen que potenciar al niño y la niña de educación parvularia que hacen referencia a la área personal y social, expresión comunicación y representación y relación con el entorno.

Los contenidos de la educación inicial y la educación parvularia se organizan en estas áreas de experiencia y desarrollo o áreas curriculares y se abordarán por medio de estrategias globalizadas que sean de interés y tengan significado para las niñas y los niños, de tal manera que les permitan el descubrimiento, la espontaneidad y la exploración de sí mismos en interacción con su familia, agentes educativos y pares; propiciando una constante interacción con el entorno.

4.4.1. Área personal y social

Se aplicaron cinco preguntas que van dirigidas a recolectar información sobre cada una de las áreas.

Categoría	Áreas de aprendizaje
	<ul style="list-style-type: none"> • Área personal y social
Pregunta	¿Qué tipo de juegos desarrolla para trabajar esta área?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>“hacemos las dinámicas de juego del cuerpo, por ejemplo utilizo la dinámica tres partes tiene mi cuerpo, hacemos un semicírculo y cantamos “tres partes tiene mi cuerpo: cabeza y tronco extremidades” y así vamos disfrazándonos, tocando las partes del cuerpo, luego pasamos a la biblioteca; donde pintamos en la libreta de dibujo, ahí se le indica al niños que partes va ir coloreando para ver si lo que hemos trabajado en</p>

	<p>el área personal y social ha sido efectivo. Otra maestra manifestó: en esta área “los llevo a la Dirección, vamos a saludar a los compañeros de grado en grado para ver que ellos aprendan a relacionarse y sociabilizarse con los compañeros, ver si están aplicando esas palabras mágicas, esos valores del saludo: buenos días, adiós hasta luego; esta estrategia es la que toma para ver si aplican los valores”. El área personal y social es personalizada para cada niño y niña donde se van descubriendo habilidades y destrezas, en esta área entra la parte corporal la parte de la convivencia con sus compañeros.</p>
Análisis	<p>La observación directa permitió ver que las maestras pierden la finalidad de los objetivos, con respecto al uso de estrategias para facilitar el aprendizaje. Porque no hay un sentido común, ni relación con el rol que les corresponde para facilitar el aprendizaje en niños y niñas, por lo tanto se pierden los intereses de lo que ellos necesitan saber y ser estimulado en esta etapa infantil.</p> <p>La observación directa, permitió conocer qué se debe de desarrollar en esta área pero no hablan claramente de que tipos de juego practican por lo tanto se pierde todos aquellos beneficios que el juego aporta para un desarrollo integral de los niños y niñas.</p> <p>No hay juegos claros mencionados por lo tanto no se está aplicando juegos en su totalidad, perdiendo de esta manera la potencialidad que desarrolla la práctica de actividades lúdicas en niños y niñas.</p>

Categoría	Áreas de aprendizaje
	<ul style="list-style-type: none"> • Área personal y social
Pregunta	¿Cuál es el papel que juegan los niños y niñas en el desarrollo de esas estrategias?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>En referencia al papel que juegan los niños y niñas para el desarrollo de esas estrategias expresan.</p> <p>“Es el más importante él es el punto central, él es el protagonista de su propio aprendizaje, él tiene que crear su propio aprendizaje, ya que después se les pide que calquen el cuerpo de uno de sus compañeros</p>

	<p>en un pliego de papel bond, se acuesta en el piso y así lo calcan, esto es muy motivante para los niños y niñas, ya que este se siente protagonista, porque dice a mi es que me van a dibujar, mi cuerpo es el que está pegado en el área personal y social.”</p> <p>Además es parte de la autonomía del niño, porque se auto presenta y se conoce así mismo como es y con los demás y se relaciona.</p>
Análisis	<p>En la observación se distinguió, que no tienen claro cuál es el papel que juega el niño y la niña en el desarrollo de las estrategias porque sus expresiones en referente a la pregunta no están claramente expresadas.</p> <p>Y desde este punto de vista se pierde el sentido de poder desarrollar objetivos en el que hacer educativo, por lo tanto, no existirán cambios en la educación si no determinamos todo lo importante que es el desarrollo en esta etapa.</p> <p>Hay que tener claro que para y por los niños y niñas es la atención y por lo tanto tiene que ser una atención y educación de calidad e integral , y no se está cumpliendo en su totalidad son condiciones que se deber ir tomando en cuenta para poder dar grandes pasos a nuestra calidad educativa como país.</p> <p>Una de la finalidad del juego en el desarrollo de estrategias es que por medio del juego se pueda mejorar el auto conocimiento la construcción o la renovación de la identidad.</p>

Categoría	Áreas de aprendizaje
	<ul style="list-style-type: none"> • Área personal y social
Pregunta	¿Los tipos de juego favorecen el desarrollo del área personal y social?
Opiniones de las maestras entrevistadas	De igual manera, se preguntó si los tipos de juego favorecen el desarrollo personal y social y manifiestan que sí, porque los niños van aprendiendo a independizarse de acuerdo a las áreas porque cada temática lleva un desarrollo para cada niño, también expresaron que se identifica mucho al niño y la niña y es un medio que permite desarrollarse

	integralmente; si favorece porque le permite descubrir sus habilidades y destrezas a cada de ellos.
Análisis	<p>En la observación se identificó, que tienen claro que los juegos favorecen el desarrollo del área personal y social; pero lo lamentable es que no en todos los casos están siendo aplicados, por lo tanto hay una conciencia de beneficios que aporta de parte de las maestras pero hay problema porque no hay practica en su totalidad.</p> <p>Como se reconoce, los grandes beneficios del juego, nos damos cuenta que se está desaprovechando esta herramienta, que es tan valiosa y tiene un gran significado; para el aprendizaje ya que los niños y niñas aprenden de lo más simple a lo complejo y esta es su mejor forma jugando aprendiendo.</p> <p>Por lo tanto permiten afirmar sus bases para el desarrollo personal y social, creando su autonomía y confianza en si mismo.</p>

Categoría	Áreas de aprendizaje
	<ul style="list-style-type: none"> • Área personal y social
Pregunta	¿Cómo se evidencia que los niños y niñas han alcanzado los indicadores en esta área?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>Manifiestan que: según los indicadores se evalúan individualmente ya que cada niño es diferente, otras manifiestan que el programa muestra unos indicadores de logros donde se presentan series de preguntas que van relacionada a los contenidos como por ejemplo si va al baño solo, o se viste solo y de esa forma observa y va evaluando si o no y ha logrado esa área. También expresan que es la observación directa de cada niño y niña la que permite poder ver si han alcanzado los indicadores de esta área.</p>
Análisis	<p>En la observación se identificó que tienen claro el proceso para poder conocer que los niños y niñas han alcanzado los indicadores porque resaltan algo muy importante que es la parte de cada niño y niña es individual y sobre todo que cada quien tiene sus propios intereses y necesidades, así mismo, que lo principal es por medio de la observación.</p>

	<p>Pero no se debe perder de vista que los niños y niñas no solo se les va a evaluar en base a contenidos, si no desde la forma que cada uno mira el mundo; ya que en base a estos están las diferencias individuales y cada uno posee diferentes habilidades y destrezas por lo tanto se debe de tomar en cuenta todas estas cualidades.</p> <p>Desde una mirada diferente que haga un niño hay un aprendizaje ya que es una manera de manifestarse solo que se debe de respetar y siempre tratar de inculcar los vínculos afectivos.</p>
--	--

Categoría	Áreas de aprendizaje
	<ul style="list-style-type: none"> • Área personal y social
Pregunta	¿Por qué es importante el juego didáctico para el desarrollo de esta área de aprendizaje?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>Otra pregunta fue, ¿Por qué es importante la aplicación del juego didáctico para el desarrollo de esta área de aprendizaje? porque a través de este es donde el niño y la niña se divierte y esto nos ayuda a alcanzar el aprendizaje, debido a eso el niño aprende más, para mí o más importante es el juego, ya que es muy importante en el desarrollo de cada niño. Otra maestra manifiesta que es muy importante porque el niño aprende jugando y en esta área el niño por medio del juego va adquiriendo un aprendizaje.</p>
Análisis	<p>La observación directa permitió ver que tienen claro que la aplicación del juego didáctico es importante para el desarrollo de esta área pero lamentablemente no es aplicado en todos los casos.</p> <p>Siendo así una oportunidad, que se desaprovecha para poder usar este elemento que es tan valioso, en esta etapa para que los niños se interesen por conocer el mundo de una forma divertida, dinámica y sobre todo motivadora a estar presente siempre en su kínder y tengan recuerdos de experiencias significativas para su vida adulta.</p> <p>Involucrándose a actividades cotidianas que permitan ser reales en su vida adulta.</p>

	<p>Por lo tanto se debe de dar suma importancia al juego didáctico porque es de este modo que se podrá beneficiar y potenciar su desarrollo.</p>
<p>Referencial teórico</p>	<p>El desarrollo personal se refiere a actividades que mejoren el conocimiento de sí mismo y la identidad, desarrollar talentos y potenciales, crear capital humano y la empleabilidad, mejorar la calidad de vida y contribuir a la realización de los sueños y aspiraciones. El concepto no se limita a auto-desarrollo, sino que incluye actividades formales e informales para otros en desarrollo, en funciones como maestro, guía, consejero, administrador, entrenador o mentor. Por último, como el desarrollo personal se lleva a cabo en el contexto de las instituciones, se refiere a los métodos, programas, herramientas, técnicas y sistemas de evaluación que apoyan el desarrollo humano a nivel individual en las organizaciones.</p> <p>A nivel del individuo de desarrollo personal, incluye las siguientes actividades:</p> <p>Mejorar la conciencia de sí mismo mejorar el auto-conocimiento la construcción o la renovación de la identidad puntos fuertes en desarrollo o talentos la mejora de la riqueza desarrollo espiritual identificar o mejorar el potencial la construcción de la empleabilidad o de capital humano mejorar el estilo de vida o la calidad de vida mejorar la salud el cumplimiento de las aspiraciones iniciar una empresa de la vida o la autonomía personal definir y ejecutar planes de desarrollo personal la mejora de habilidades sociales⁷⁰.</p> <p>Podemos afirmar que el desarrollo personal y social es fundamental para los niños y niñas, porque cada uno establece sus bases para su desarrollo personal y crea su autonomía, confianza en sí mismo sobre todo el reconocimiento de su identidad, su amor propio, su auto cuidado, favorece los vínculos afectivos, explora su cuerpo, reconoce el cuidado</p>

⁷⁰ (Toledo, 2011)

	que tiene cada persona; por lo tanto, es de suma importancia para que se aborde todo tipo de juego o estrategia para fortalecer su desarrollo.
--	--

4.4.2. Área de expresión comunicación y representación

Como se mencionó anteriormente para cada área se plantearon cinco preguntas de igual manera para las tres áreas de desarrollo lo que varía es el área a desarrollar por lo tanto a continuación se presentan los resultados obtenidos.

Categoría	Áreas de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> • Área de expresión, comunicación y representación.
Pregunta	¿Qué tipos de juego desarrolla para trabajar esta área?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>Siempre enfocándonos en el eje globalizador Quién soy, así soy, yo soy, trabajamos lo que es en expresión comunicación haciendo la técnica en el espejo, pasan los niños a la área de expresión y comunicación, juegan con el espejo, a través que ellos hagan gestos: sonrisa, apagar el ojo derecho, mover la nariz, levantar una ceja y en eso ellos van identificando las partes de su cuerpo y también la silueta de su cuerpo, para que ellos puedan tener una idea sobre la diferencia de las siluetas, si es más grande que el otro compañero de la par, de hecho por eso los ejes se llaman globalizadores, porque podemos incluir muchas cosas en un solo eje globalizador.</p> <p>Pero no en todos los casos se obtuvieron respuestas claras porque siempre expresaron más que todos los indicadores a desarrollar en esta área no que tipos de juego desarrollan para trabajarla.</p>
Análisis	<p>Por lo tanto en la observación directa queda reflejado que todavía está por mejorar la prácticas educativas en educación parvularia.</p> <p>Así mismo, incorporar juegos que faciliten el desarrollo de esta área, ya que es muy valiosa porque permite al niño y la niña comunicarse, expresar sus emociones y sentimientos sobre todo es relevante, porque permite darnos cuenta cuando un niño o niña está pasando algún problema.</p>

	<p>Por esta razón es fundamental brindar ambientes que puedan favorecer el desarrollo y aprendizaje en esta área ya que son complementos integrales para una buena preparación y desarrollo de los niños y niñas.</p> <p>Ya que la actividad del juego es innata y natural para construir múltiples aprendizajes lo hacen de forma inconsciente sin ningún esfuerzo, por lo tanto se debe de plantear la lúdica para enriquecer el aprendizaje.</p>
--	---

Categoría	Áreas de aprendizaje
	<ul style="list-style-type: none"> • Área de expresión, comunicación y representación.
Pregunta	¿Cuál es el papel que juegan los niños y niñas en el desarrollo de esas estrategias?
Opiniones de las maestras entrevistadas	“es comunicarse, entre ellos saber comunicarse, y aplicar ese valor de la convivencia, jugar no pelear, no golpearse y otra manifiesto es el papel que desempeña él es el de protagonista y el disfruta realizar las actividades”.
Análisis	<p>En la observación directa es evidente que no tienen muy definido el papel que juegan los niños y niñas en referencia a las estrategias porque manifiestan expresiones no muy claras.</p> <p>Esto no beneficia para nada el desarrollo de los niños y niñas, porque se tiene que tener claro cuál es el papel que ellos juegan en el desarrollo de los aprendizajes, por lo tanto, el desarrollo de estrategias no pueden funcionar si no existe conocimiento de ello.</p> <p>Se tiene que reconocer que es lo que queremos y así donde vamos y de ello va depender mucho el papel que tiene que desenvolver en esta edad los niños y niñas.</p> <p>De este modo verlo como un instrumento de aprendizaje y desarrollo permitiéndole poseer múltiples beneficios.</p>

Categoría	Áreas de aprendizaje
	<ul style="list-style-type: none"> • Área de expresión, comunicación y representación.
Pregunta	¿Los tipos de juego favorecen el desarrollo del área de expresión, comunicación y representación?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>“Sí favorece porque el niño va inventando y creando su imaginación y va desarrollando todas esas ideas. El crea el imagina entonces eso le ayuda a él porque lleva una secuencia lógica de lo que está desarrollando., también el niño y niña expresa sus gestos y a la vez se le está observando ahí está logrando un aprendizaje con su propio cuerpo”.</p>
Análisis	<p>Con la observación se determina, que no hablan claramente qué tipos de juegos favorecen el desarrollo de expresión, comunicación y representación, más que todo expresan en que favorece el juego desconocen actividades de juego que pueden ayudar para poder fortalecer las prácticas educativas.</p> <p>Es de suma importancia fortalecer estas áreas y sobre todo conocer juegos que benefician su desarrollo, ya que gracias a los grandes beneficios que nos brinda el juego podemos lograr aprendizajes significativos.</p> <p>Y de esta manera mejorar las prácticas educativas, haciendo de la educación algo que transmita alegría e interés de aprender siempre; no dañando al niño y la niña, ya que es una etapa donde se puede marcar o potenciar habilidades que el niño y la niña presente o se valla descubriendo.</p> <p>Favoreciendo y contribuyendo al desarrollo psicomotriz, social y afectivo.</p>

Categoría	Áreas de aprendizaje
	<ul style="list-style-type: none"> • Área de expresión, comunicación y representación.
Pregunta	¿Cómo se evidencia que los niños y niñas han alcanzado los indicadores en esta área?

Opiniones de las maestras entrevistadas	Expresaron que por medio de los indicadores que ya tiene establecido el programa de los fundamentos curriculares de educación parvularia y la observación directa en los niños y niñas así mismo viéndolos de manera individual porque cada uno de ellos es diferente.
Análisis	<p>En la observación directa se enfoca, que están haciendo esfuerzo para poder ver al niño y la niña individualmente y no comparándolo, respetando su ritmo de aprendizaje.</p> <p>Por lo tanto hay mayor comprensión y respeto a los niños y niñas y eso es muy importante para su desarrollo integral por qué se va tomando pequeños detalles que marcan la diferencia para su vida adulta.</p> <p>Y estar siempre a la vanguardia de nuevas metodologías para poder conocer y aplicar en el aula, beneficiando a los párvulos.</p> <p>De este modo se enfrentan y reconocen al mundo que les rodea, estando dispuestos a compartir nuevas experiencias significativas y prácticas.</p>

Categoría	<p>Áreas de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Área de expresión, comunicación y representación.
Pregunta	¿Por qué es importante el juego didáctico para el desarrollo de esta área de aprendizaje?
Opiniones de las maestras entrevistadas	Detallan, es importante porque, están desarrollando su motricidad fina y gruesa y el desarrollo de sus habilidades y destreza., la expresión y participación de cada niño y niña.
Análisis	<p>En la observación se identificó que no en todos los casos le dan la relevancia que tiene la práctica del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de esta área.</p> <p>Y no tienen muy claro que es el juego didáctico y como aplicarlo, de este modo se pierden todos los benéficos que ofrece.</p> <p>El juego didáctico es la herramienta vital para el aprendizaje significativo, en la vida de cada niño y niña por lo tanto debe de ser tomando en cuenta en sus jornadas de trabajo como una herramienta</p>

	<p>que fortalezca los procesos de enseñanza aprendizaje, siendo este la forma más natural que tienen los pequeños para aprender.</p>
<p>Referencial teórico</p>	<p>El juego tiene gran valor como instrumento de aprendizaje: Lo natural es aprender jugando.</p> <p>Los niños y niñas emplean el juego de forma innata y natural para construir múltiples aprendizajes. Lo hacen de forma inconsciente, sin esfuerzo, divirtiéndose y disfrutando en la construcción de sus aprendizajes. El juego es por lo tanto una de las herramientas de aprendizaje más poderosas, siendo la forma natural que tienen los pequeños para aprender.</p> <p>El juego es la actividad más importante de los niños y niñas, no sólo se divierten y se distraen, sino que constituye además su principal instrumento de aprendizaje y de desarrollo. Los beneficios del juego son los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Contribuye al desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> Psicomotriz. Cognitivo. Social y afectivo. Moral. 2. Adquieren experiencia sobre sí mismos y el mundo que les rodea, entrenan destrezas y habilidades, practican rutinas y secuencias de comportamiento que les serán útiles en la vida adulta. Mediante el juego están ensayando roles y formas de actuación de la vida de los adultos. 3. El juego proporciona una oportunidad de que creen sus propios significados y entiendan de esta forma el mundo que les rodea. 4. Contribuye a estrechar los vínculos afectivos. A través del juego nos conectamos con otros, compartimos experiencias que nos hacen sentir bien, colaboramos con los otros y configuramos un fuerte vínculo afectivo. 5. A través del juego nos distendimos y nos relajamos. Es muy importante entender que las personas necesitamos diversión, relax y entretenimiento.

	Sirve para estimular al niño, por su carácter lúdico y motivador. Es un modo ideal de crear aprendizajes, ya que los pequeños estarán interesados y motivados con la actividad ⁷¹ .
--	--

4.4.3. Área de relación con el entorno

El área de relación con el entorno está dirigida a los tipos de juego desarrollados para trabajar esta área y las maestras expresaron:

Categoría	Áreas de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> • Área de relación con el entorno.
Pregunta	¿Qué tipo de juegos desarrolla para trabajar esta área?
Opiniones de las maestras entrevistadas	En esta área siempre utilizo los juegos, el niño expresa a través de ellos, por ejemplo, si estamos viendo el huerto escolar, la situación de aprendizaje en este eje globalizador, con ellos es divertido porque se le solicita a un padre de familia que venga a apoyar el primer día para poder ir a preparar la tierra en el huerto que se tiene en el Centro escolar, a ellos les encanta hacer un día de campo y en este caso no solo es un día sino que depende de cuantos días se tarda la semilla que sembramos así va a ser el tiempo que se le va a dar a esta situación de aprendizaje, otra expresa que se van a jugar, primero se les dice que somos un cuerpo humano, somos personas y estamos rodeados de nuestro entorno y pues nos vamos al traspatio, caminamos hay monte, se les enseña cual es el monte, si hay animales se les muestran y se les dice qué tipo de animal. Se les dice que en el entorno hay animales, cosas, frutas, árboles no frutales, así mismo por medio de la fruta ir moldeando plastilina a cada fruta.
Análisis	En la observación directa se mira reflejado que en algunos casos no hay prácticas de juegos más que todo son actividades en hojas libretas por lo tanto no hay aplicación del juego como estrategia didáctica.

⁷¹ (Rodríguez Ruíz , s.f)

	<p>Pero si tienen claro todo lo que se refiere al desarrollo de la relación con el entorno, y hacen actividades que favorecen el proceso de enseñanza de una manera más divertida.</p> <p>Pero si es necesario aclarar que no en todos los casos es igual. Varía mucho del compromiso de cada maestra.</p> <p>Y es aquí donde se debe de cultivar el amor por la naturaleza</p> <p>El desarrollo de la relación con el entorno es tan fundamental porque permite vivenciar actividades de la vida diaria que serán reales en su vida futura, por lo tanto se está perdiendo esta gran oportunidad de que el niño y la niña exploren y descubran todo lo que está en su medio.</p>
--	---

Categoría	Áreas de aprendizaje
	<ul style="list-style-type: none"> • Área de relación con el entorno.
Pregunta	¿Cuál es el papel que juegan los niños y niñas en el desarrollo de esas estrategias?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>Ellos son los que siembran ellos se sienten capaz de hacer las cosas, ya que ellos mismos son los que siembran la planta, ve el proceso de la semilla, cuando nace cuando crece y cuando tienen sus frutos, también</p> <p>Los niños y las niñas desarrollan más que todo en relación con el entorno porque conocen su medio donde están, ya sea el hogar, la escuela o la comunidad, ya que ellos conocen el lugar donde ellos viven y el lugar donde han crecido, también la participación activa de el para que vayan adquiriendo estos aprendizajes.</p>
Análisis	<p>En la observación directa identifiqué, que el niño juega un papel fundamental porque ellos son los autores principales para el desarrollo pero no en todos los casos tiene la precaución de respetar ese derecho que tiene el niño y niña.</p> <p>Esto le dificulta para que el niño y la niña pueda conectarse con el mundo que es todo lo que está a su alrededor y si no descubre, explora, investiga, manipulan y experimentan no serán capaz de ser críticos y pensantes en su vida futura.</p>

Categoría	Áreas de aprendizaje
-----------	----------------------

	<ul style="list-style-type: none"> • Área de relación con el entorno.
Pregunta	¿Los tipos de juego favorecen el desarrollo del área de relación con el entorno?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>Expresaron que sí porque le ayuda más que todo a que el conozca y distinga el día y la noche. El calor, el frío, la lluvia, todo esto está plasmado en el programa está relacionado con el entorno que el niño se relaciona diariamente.</p> <p>Claro que sí, porque en esta área se pueden hacer juegos, se siembra arbolitos, se cantan canciones, antes de ir con el ingeniero a la zona del juego y ahí mismo hacemos lo que son las dinámicas de las matas de huerta jugamos con ellos y lo vamos asociando siempre con la misma área.</p>
Análisis	<p>En la observación directa se refleja que sí favorecen por que los niños adquieren un aprendizaje más significativo por lo tanto la práctica del juego es indispensable para su desarrollo integral.</p> <p>Permitiendo favorecer el aprendizaje de una manera divertida, mostrando los niños y niñas rostro de felicidad e interés de aprender, y sobre todo de conocer el mundo de una manera real y por lo tanto significativa para su vida.</p>
Categoría	<p>Áreas de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Área de relación con el entorno.
Pregunta	¿Cómo se evidencia que los niños y las niñas han alcanzado los indicadores en esta área?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>Se verifica y se va viendo con las actividades que se van desarrollando apoyándose de los indicadores de logros y el cumplimiento de los objetivos, también por medio de la observación se puede alcanzar a cumplir estos indicadores en esta área cuando se les lleva al campo estamos observando, utilizando la observación y viendo la relación con otros niños y también lo que ellos conocen desde su nacimiento y su desarrollo en el hogar ellos lo vienen a plasmar en la escuela y es una de las partes que platicando se les va conociendo y escuchando y de esa manera uno va elaborando la evaluación y es donde se va descubriendo si los niños y niñas han alcanzado los indicadores.</p>

	<p>Pero no en todos los casos es igual expresaban que por medio del cuaderno y como trabaja el niño y la niña pueden cumplir si han alcanzado los indicadores de logros o cuando trabajan en la libreta.</p>
Análisis	<p>Con la observación directa, se puede estipular, que las y los niños en pequeñas cosas están logrando alcanzar estos indicadores pero que si no se cumplen no es de preocuparse por lo tanto se tiene que respetar el ritmo de aprendizaje de cada uno de ellos, y sobre todo que un cuaderno no determina su aprendizaje.</p> <p>El aprendizaje está en todo momento, no solo dentro del aula, todo depende de que se le brinde al niño y la niña para poder descubrir y explorar su medio, cada mirada, cada palabra, cada movimiento representa algo nuevo en ellos por lo tanto significa que hay nuevos aprendizajes que no se determina en una libreta si no es sus comportamientos y manera de actuar.</p>

Categoría	Áreas de aprendizaje
	<ul style="list-style-type: none"> • Área de relación con el entorno.
Pregunta	¿Por qué es importante el juego didáctico para el desarrollo de esta área de aprendizaje?
Opiniones de las maestras entrevistadas	<p>“En esta área el niño aprende conoce y experimenta fenómenos naturales la naturaleza en sí misma. Y también van desarrollando su conocimiento, habilidades destrezas, motricidad fina, gruesa y también el cerebro porque todo va de acuerdo a sus conexiones neuronales Tiene mucho que ver porque si se va a practicar al campo o a un patio al llegar al aula lo expresan verbalmente lo que fueron a conocer y a evidenciar lo que ellos conocieron en el momento que fueron a la cancha”.</p>
Análisis	<p>En la observación directa se concretizo que el juego es necesario para poder lograr que los niños y niñas se desarrollen en esta área ya que jugando aprenden sin sentir ninguna presión mucho menos desesperarlos, pero no en todos los casos se observó aplicación.</p> <p>El juego didáctico es una estrategia que debe de ser necesaria ser planificada en las actividades diarias, porque el jugar transmite alegría,</p>

	<p>placer, emociones y sobre todo nuevos aprendizajes que están estancados por el siempre hecho de considerar que el niño o niña, bueno es aquel que sabe leer y escribir, esto es el gran problema de nuestra cultura, ya que no se concentran en otros aspectos que son más relevantes en esta etapa y sobre todo beneficiosos para los infantes.</p>
<p>Referencial teórico</p>	<p>Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad⁷².</p> <p>Por lo tanto si no hay objetivos, ni propósitos, ni metas no hay un juego didáctico simplemente será actividad donde el niño y la niña se divierte y juega pero sin ninguna orientación no es lo mismo plantear algo que lleve una finalidad y beneficio o simplemente realizar una actividad.</p>

⁷² (Chacón, 2008)

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Después de realizar todo el proceso investigativo se concluye que:

- La primera infancia es la etapa fundamental de cualquier ser humano, donde se necesitan la mejor atención, una atención de calidad e integral, es la base del proceso de formación de toda niña o niño. Por medio del juego nos conocemos como personas nos relacionamos con los demás y servimos a nuestros semejantes.
- Por esta razón el juego desarrolla un papel fundamental en la vida del niño y niña satisfaciendo sus necesidades como ser biopsicosocial, ya que facilita la imaginación, socialización, imitación y el aprendizaje, pero estas características que posibilita el juego, no pueden ser concluidas y determinadas en su generalidad, ya que para poder realizarlas se necesita un proceso de maduración, estimulación y sobre todo la facilitación de la maestra por medio de nuevas metodologías prácticas, que faciliten la aplicación del juego como estrategia didáctica. Pero esto no ha sido posible en todos los casos debido al poco compromiso y la acción del que hacer educativo.
- El análisis sobre el juego como estrategia didáctica favorece las prácticas educativas permitiendo la concientización de los beneficios que aporta al desarrollo integral de los niños y niñas de Educación Parvularia, por lo tanto dentro y fuera del aula se pueden facilitar ambientes educativos, que ofrezcan diferentes variedades, que permita enriquecer el juego, desarrollando diferentes acciones pedagógicas, con el fin de lograr y cumplir con objetivos trazados donde la intención sea mejorar los procesos educativos.
- Haciendo uso de estrategias didácticas, intencionadas para facilitar y ofrecer buenas prácticas educativas, enriqueciendo los ambientes de aprendizaje por medio de acciones, que cumplan con la función de cumplir metas y propósitos que beneficien el desarrollo integral de las niñas y niños.
- Las áreas del aprendizaje, son fundamental en el proceso de desarrollo y maduración de los niños, y niñas representando un gran valor en su vida, por lo tanto es indispensable organizar ambientes, enriquecedores que permitan, estimularlas y así poder brindar múltiples benéficos para su desarrollo integral.

- De este modo la nueva currícula de educación parvularia apunta a dar alternativas de trabajo para el desarrollo de las situaciones de aprendizaje y hace énfasis al lema jugando aprendiendo, como una herramienta fortalecedora para el proceso educativo. Pero esto depende del compromiso, responsabilidad y creatividad de las maestras posibilitando múltiples experiencias que pueden ser más significativas para su aprendizaje.

- Los tipos de juegos, observados en la práctica son limitados, teniendo presente los grandes beneficios que aporta al desarrollo, de los niños y niñas como lo es la confianza, seguridad, autonomía, creatividad, sobre todo el momento de exploración y experimentación que viven día a día, el juego es la esencia, necesaria para preparar al adulto al largo camino de la vida, es un ensayo de las vivencias que se le presentaran en la vida adulta, porque permite regular conductas, practicar normas de cortesía, respetarse mutuamente, expresar emociones y sentimientos y esto es a todo lo que el ser humano se enfrenta diariamente. De este modo la incidencia del juego es fundamental para poder desarrollarse integralmente.

- Las áreas de aprendizaje, no se proporcionan en su totalidad ya que los espacios son reducidos, la falta de material, es uno de las limitaciones más grandes para poder organizarlas, por lo consiguiente se pierde la oportunidad que ofrece enriquecerlas y el propósito de beneficiar a los niños y niñas perdiendo de vista los múltiples beneficios que hay en esta etapa.

- Es aquí donde las estrategias didácticas tienen que salir a la luz, partiendo de las necesidades, para no perder de vista el enfoque integral de la Educación Parvularia, por lo tanto no están en la misma sintonía con los fundamentos curriculares para poder lograr una educación de calidad e integral, convirtiéndose en obstáculos para el aprendizaje, pero tienen que ser superadas.

- Las estrategias didácticas, son buenas pero podrían mejorarse, buscando alternativas que favorezcan siempre el saber, de los niños y niñas dentro de las cuales el juego es una de las prácticas más utilizadas pero sin sentido y objetivo. Por lo tanto se pierde significado del juego y no hay ningún propósito en él. Por lo tanto las prácticas educativas deben retomar estas ideas para poder ofrecer algo mejor al proceso educativo.

- Los tipos de juego que aplican para trabajar las áreas del aprendizaje son limitados ya que no es posible lograr que el niño y la niña pueda viajar al mundo de la fantasía y ser autor de su propio aprendizaje, conducir los caminos de la vida,

donde posteriormente se encontrará con nuevos retos por lo tanto considero que el desarrollo del juego es determinante para poder lograr un desarrollo integral en esta etapa, el niño y la niña necesita explorar, manipular, experimentar y vivir experiencias que van hacer fructíferas para toda su vida porque posteriormente se enfrentara a nuevos retos, caminos, y será un ser que tiene que servir a la sociedad y para esto se necesita convivir, relacionarse, seguir normas de comportamiento, practicar valores, expresar emociones y sentimiento, por lo tanto todo esto que proporciona el juego es necesario el uso de estrategias didácticas para su fortalecimiento y aplicabilidad.

5.2 Recomendaciones

Por todos los aportes que brinda el juego en la vida del ser humano, es necesario la práctica, como estrategia para el desarrollo integral del niño y niña en la Educación Parvularia ya que desde el primer momento de vida nos desenvolvemos jugando por tal motivo se recomienda lo siguiente:

- Que dentro de las planificaciones se incorporen estrategias, de juego para crear ambientes favorables, que permitan el desarrollo de las áreas de aprendizaje y sobre todo que las niñas y niños se sientan autores de su propio aprendizaje, respetando su forma de pensar, su manera de actuar, y de ver el mundo. Ya que cada uno de ellos es diferentes por lo tanto tienen múltiples capacidades solo se necesita estimularlas para conocer todas esas habilidades y destrezas que ellos nos pueden ofrecer ya que en la vida adulta serán necesarias para formar parte de esta sociedad, y el resto de su vida.
- Que las y los maestros retomen las ideas principales de los fundamentos curriculares para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, específicamente las áreas de aprendizaje. Ya que por medio de todas estas áreas le facilita un aprendizaje divertido, significativo y dinámico e integral, de manera que desde cada centro educativo puedan proporcionar ambientes agradables posibilitando diferentes experiencias en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Capacitar a las maestras sobre temas con respecto al juego y las diferentes estrategias que se pueden utilizar para brindar una mejor atención, en los procesos educativos.
- Concientizar a los padres de familia y darles a conocer los beneficios que ofrece el juego como una herramienta didáctica para el desarrollo y aprendizaje de sus hijos.
- Se recomienda que dentro de la metodología del juego puedan hacer uso de las TIC como herramienta de fortalecimiento.
- Que hagan uso de juegos que vayan enfocados a las diferentes áreas de desarrollo, con objetivos y finalidad alguna. Ya que jugar es una cosa y aprendizaje es otra por lo tanto que se tome en cuenta todo lo que se pretende lograr con lo que vamos a realizar.

- Realizar material educativo para poder trabajar las diferentes áreas de aprendizaje en Educación Parvularia.
- Es fundamental la aplicación del juego, como una estrategia que sirva de estimulación en los procesos de aprendizaje, para el desarrollo integral de las niñas y niños de Educación Parvularia.

5.3 Propuesta



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN CONTINUA Y POSTGRADO
MAESTRIA EN ATENCIÓN INTEGRAL DE LA PRIMERA
INFANCIA

ELABORACIÓN DE HERRAMIENTAS PRÁCTICAS PARA TRABAJAR EL JUEGO
COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN PARVULARIA
DEL DISTRITO 12-13 DE LA CIUDAD DE SAN MIGUEL

PRESENTA:

LICDA. LETICIA IVETTE GALEAS DE MERINO

Índice

Contenido	pág.
Introducción:	89
1. Objetivos	90
2. Justificación.	91
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	92
La importancia del juego en el desarrollo del niño	92
Beneficios del juego en el desarrollo integral de la niñez	92
El juego según María Montessori	97
PROPUESTA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LOS PROCESOS COGNITIVOS	98
3.2.1 Propuesta de Juegos psicomotores	104
3.2.2 Juegos tradicionales.	106
3.2.3 Juegos para el desarrollo social	112
Abrazos musicales	112
La gran tortuga	112
El dragón	113
El inquilino	113
Bailes por parejas	114

El aro	114
3.2.4 Juegos para desarrollar la relación con el entorno	115
3.2.5. Juegos para el desarrollo de la motricidad fina	120
3.3 Dinámicas.....	121
3.4 Rondas	124
4. Rol del educador:	129
5. Procedimiento de aplicación:	131

Introducción:

La elaboración de herramientas prácticas, para trabajar el juego como estrategia didáctica está realizada con diferentes actividades lúdicas, con la finalidad de poder enriquecer la enseñanza aprendizaje, de una forma divertida, dinámica, y sobre todo que el niño y niña no se sienta forzado y para ello se presentan diferentes alternativas para poder centrar la atención en su desarrollo y aprendizaje. Por lo cual se han desarrollado juegos, cantos, rondas y dinámicas, las cuales serán aplicadas con los niños y niñas de Educación Parvularia; con el fin de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Siendo estas adaptadas, para orientar principalmente a las docentes a incluir en sus planificaciones diarias como una estrategia de fortalecimiento para poder enriquecer los procesos educativos y la calidad de la enseñanza en la Educación Parvularia de acuerdo a los hallazgos encontrados en la investigación.

También se fundamenta teóricamente, los diferentes aportes del juego, desde la perspectiva de las diferentes teorías.

De este modo, se presentan diferentes juegos que van enfocados al desarrollo de las áreas del aprendizaje que son fundamentales para una educación de calidad e integral.

1. Objetivos

Objetivo general:

- Proporcionar herramientas prácticas para la aplicación del juego como estrategia didáctica en el desarrollo integral de la Educación Parvularia

Objetivo específicos.

- Presentar juegos, cantos y rondas que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje de manera lúdica, a maestras de Educación Parvularia.

2. Justificación.

El niño y la niña es un ser biopsicosocial, por lo tanto la educación para ellos tiene que ser integral, porque vienen a este mundo a aprender, descubrir, imaginar desde lo más simple a lo más complejo, esto le permite ser un ser social, constructivista y crítico de la realidad, por esta razón, la enseñanza en la Educación Parvularia, tiene que ir enfocada a todas estas necesidades, que por naturaleza tenemos como seres humanos.

De este modo el papel y compromiso de los agentes educadores, tienen que ir en sintonía a todas estas necesidades, rompiendo esquemas y abriendo puertas para abordar nuevas metodologías, y dejar atrás estas prácticas existentes.

En nuestra actualidad gracias a los aportes de tantos estudios, de cómo aprenden los niños y niñas, su desarrollo integral, por medio de tantas teorías de grandes pedagogos de la Educación Parvularia como lo es: Federico Froebel, Ovidio Decroly, las hermanas Agazzi, María Montessori, y gracias a los aportes de la neurociencia se muestra una mayor preocupación por la enseñanza de la Educación Parvularia.

Esto permite potenciar las prácticas educativas, por medio de políticas educativas, y nuevos programas, de estudio, para reformar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas.

Pero la realidad es que aún no se logra, en su totalidad la práctica del juego, como una estrategia didáctica, ya que no se le da el valor que ofrece el juego, en la investigación se encontró que no manejan estrategias de la aplicación del juego en su totalidad, ni generan ambientes de aprendizaje, para fortalecer las áreas desarrollo, pero esto no es de forma general. Entonces gracias a esto nos preguntamos si el educador está preparado para realizarlo.

De este modo, podemos ofrecer herramientas prácticas, que favorezcan la aplicación del juego, para el beneficio de niñas y niños, de Educación Parvularia, con el objetivo de potenciar, desarrollar, destrezas y habilidades que en esta edad son base para su desarrollo próximo.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La importancia del juego en el desarrollo del niño

El juego tiene un elemento básico, en la vida de un niño que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero porque es importante y que les aporta los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje, y desarrollo integral puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños tienen que hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podían dominarlas o adaptarse a ellas. Además, los juegos pueden ser de todo tipo: de mesa, deportivos etcétera. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismo, siendo un instrumento eficaz para la educación⁷³.

Beneficios del juego en el desarrollo integral de la niñez

El juego es una actividad que ha sido estudiada bajo diferentes marcos teóricos, es muy controvertida debido a su significado, los tipos de juego, sus funciones y los beneficios para la niñez. Pellegrini, menciona que (...) el juego en el desarrollo humano ha sido controversial, cuando diferentes opiniones son expresadas sobre el juego, algunos se preguntan si se está hablando del mismo fenómeno¹. (Pellegrini, 2009:224). Para el desarrollo de este artículo retomaré la definición de juego que establece la Asociación Internacional de Juego (IPA por sus siglas en inglés) en la Declaración sobre el Derecho al Juego, en la cual menciona: Los niños han jugado en todas las épocas a través de la historia y en todas las culturas. El juego junto con las necesidades básicas de alimento, salud, cuidados y educación es vital para desarrollar el potencial de todos los niños. El juego es comunicación y expresión combinado con acción y pensamiento, da la satisfacción y el

⁷³ (Universidad Francisco de Vitoria, 2017)

sentimiento de logros. El juego es instintivo, voluntario y espontáneo. El juego es significado de aprender a vivir, no sólo pasar el tiempo. (Clements, 2004).

Pareciera que la sociedad está preocupada por preparar a los niños y niñas para la adultez, para que tengan mayores conocimientos y habilidades cognitivas y sociales y ser así adultos exitosos. Bajo esta visión y creyendo que el juego es una actividad recreativa y, por lo tanto, una pérdida de tiempo, el juego es sustituido por otras de corte académico, tanto en las escuelas como en los hogares. Sin embargo, el juego es una actividad propia de la niñez y los diferentes tipos de juego aportan beneficios en el desarrollo cognitivo, social, físico y emocional del niño y la niña.

El artículo 7° de la Declaración de los Derechos del Niño reconoce el derecho al juego, por lo que instituciones académicas han intentado integrarlo dentro del salón de clases, sin embargo, es importante comprender cuáles son los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo, físico, social y emocional del niño y la niña, para poder así incorporarlo en los diferentes niveles y espacios. Antes de hacer una revisión teórica sobre el juego, vale la pena revisar el juego a través de la literatura.

McLellan (1970) menciona que el juego aparece en diferentes formas literarias, una de ellas es la “autobiografía”, donde el aspecto más interesante es el vislumbre de la mente del niño y de la niña y las partes de su vida que recuerda. En la autobiografía el escritor narra sus pensamientos secretos, sentimientos, deseos y aspiraciones, que no necesariamente fueron percibidas por quienes estuvieron a su alrededor en esos momentos.

Por su parte, Golinkoff (2006) señala la importancia del juego infantil para la formación de la capacidad social con sus pares; las habilidades sociales son necesarias para el desempeño en las escuelas y, en el futuro, para el trabajo. Peter Smith (1986) menciona que el juego libre es parte del desarrollo social y los adultos pueden ayudar a través de él para mejorar las habilidades sociales de la niñez. James Sully propone al juego infantil como una forma de expresión de las ideas y la imaginación del niño. Explica el juego imitativo, a través del cual se copian las actividades adultas vistas y también las escuchadas en historias de libros o contadas por adultos, las cuales los niños no han entendido aún. (Lowenfeld, 2008).

Cuando los niños juegan, además de divertirse, también están asimilando roles sociales y juicio social, que serán de utilidad cuando estén en la escuela, en casa, en la iglesia, en

un restaurante, etc. Si el niño asimila lo que pasa a su alrededor y se comporta de forma asertiva en su medio ambiente, se sentirá seguro, orgulloso y motivado para seguir aprendiendo nuevas reglas.

Anthony Pellegrini (2009) explica que el juego es controlado por reglas. Por lo tanto, los niños pueden asimilarlas, entenderlas y también pueden renegociarlas. Menciona también el juego de roles, en donde los niños representan roles de adultos o momentos de su vida cotidiana, por ejemplo cuando los niños juegan al médico o a la escuelita, adquieren habilidades –en un ambiente agradable y divertido– que les ayudan a comprender las reglas de estas situaciones y lugares, en estos casos los roles son más flexibles. A través del juego con pares, los niños pueden intentar relacionarse con otros de diferentes formas y desarrollar nuevas habilidades sociales, pueden ser más asertivos en el área social a través de la práctica en el juego. En ocasiones, dentro del juego, los niños discuten, se enojan, gritan y pelean, en primera instancia esto pareciera que es perjudicial y dañino para ellos, no obstante si dentro del juego un niño vive las consecuencias de reaccionar de forma iracunda e impulsiva ante sus pares, ya que recibirá una respuesta inmediata por su conducta, es probable que comience a identificar y canalizar sus emociones. En la vida adulta también existen desacuerdos, por ejemplo en el trabajo, en la casa, en las actividades de esparcimiento, pero si se manejan de manera asertiva, el adulto tendrá una habilidad que lo acerque al éxito. Estos aprendizajes son propios del juego infantil. El juego también es una actividad que beneficia el desarrollo emocional de la niñez. Si los niños representan, a través del juego, diferentes situaciones de su vida cotidiana, podrán auto-conocerse.

Golinkoff (2006) menciona que el juego es importante para la regulación del “Yo” y la habilidad para manejar sus propias emociones y conductas. Así mismo, Smith (1986) explica que hay estudios que proponen que el juego reduce los niveles de ansiedad en los niños. Freud utilizó el juego durante el tratamiento de un pequeño niño que les tenía a los caballos. Aunque Freud no trató directamente al niño, él interpretó y guió a su padre, quien había grabado la conducta espontánea, la plática, los sueños y el juego de su hijo. Melanie Klein, fue la primera terapeuta que utilizó los juguetes miniatura como presentación de los miembros de la familia. Ella utilizó el juego en niños como la asociación libre en adultos en terapia. (Miller, 1974). Ana Miller describe que estos acercamientos del psicoanálisis son el inicio de la terapia de juego. Actualmente existen varios marcos teóricos de terapia de juego, entre ellos están: el psicoanálisis, Gestalt, centrada en el cliente, entre otras. Éstos utilizan

varias técnicas durante el proceso terapéutico. La hipótesis general es que a través del juego los niños pueden canalizar sus emociones y reducir sus niveles de ansiedad. Si los psicólogos han utilizado el juego con niños durante la terapia y han reportado beneficios en su estado emocional, entonces creo que el juego libre entre pares también pudiera ser benéfico. En este sentido, si los niños de edad similar, con problemas y sentimientos parecidos pueden sentir empatía durante el juego y darse cuenta que no están solos, que hay niños con problemas parecidos, entonces quizá durante el juego libre con sus compañeros podrían ayudarse y reflexionar juntos sobre sus preocupaciones. Anteriormente he mencionado que el juego favorece el desarrollo de habilidades físicas. Piaget explica tres tipos de juego: sensomotor, juego simbólico y juego con reglas. Piaget no menciona el juego brusco, que es muy común en niños preescolares y hasta la adolescencia. (Smith, 1986). Este tipo de juego también es bueno para el desarrollo de habilidades físicas. El juego rudo también aparece en los mamíferos donde juegan a luchar. En los humanos también aparece este tipo de juego, el cual pareciera peligroso, sin embargo los niños durante esta actividad mantienen y establecen un límite cuyo propósito no es lastimarse; están sonriendo y controlan su fuerza. Durante el juego rudo los niños ejercitan su cuerpo, miden su fuerza y mejoran sus habilidades motoras, sin lastimarse porque es un acuerdo implícito en este juego. Pellegrini (2009) explica que, bajo la definición funcional del juego, los beneficios inmediatos están relacionados con los efectos del juego locomotor vigoroso. Los niños ejecutan una gran variedad de movimientos cuando juegan como correr, brincar, gatear, balancearse. Así también interactúan con el medio ambiente y manipulan diferentes materiales como tierra, piedras y arena. Muchas de estas actividades requieren retos físicos que a través de la práctica y en un ambiente agradable pueden incrementar sus habilidades motoras.

Margaret Lowenfeld explica que el juego tiene una división natural y lo clasifica en: juego motor, juego con sensaciones, manualidades, juegos de habilidad y riesgo, juegos constructivos y juegos mentales. (Lowenfeld, 2008). En el juego motor el niño siente un fuerte impulso por experimentar sus habilidades físicas; está ávido de adquirir habilidades motoras más complejas. El juego de habilidad implica actividades como el fútbol, tenis, basquetbol, ping-pong, etc. Los niños los juegan porque los disfrutan y no por el deseo de ganar; durante estas actividades el niño puede tener una adquisición progresiva de habilidades y de autocontrol. Los juegos de riesgo son un elemento muy importante en el desarrollo del niño, dado que el peligro y el riesgo son normales en la vida adulta y la habilidad de manejar situaciones riesgosas es una señal de éxito en la adultez. Los niños

muestran interés por inventar juegos donde aparece el elemento de riesgo, como son los juegos de aventuras y obstáculos. Aunque sea juego de riesgo, son juegos con un alto contenido de emoción y en una atmósfera segura, donde los participantes tienen entendido que ningún desastre ocurrirá. Por último los juegos de habilidad son los juegos de mesa, de papel y lápiz, éstos son utilizados en el salón de clase para el aprendizaje. (Lowenfeld, 2008).

Lowenfeld menciona que el juego en el niño tiene cuatro propósitos: el primero, sirve como herramienta para que el niño pueda tener contacto con su medio ambiente. En el segundo, el juego es un puente entre la consciencia infantil y su experiencia emocional, en este sentido cumple las funciones de la introspección, la conversación, la filosofía y la religión en los adultos. En el tercero, el juego representa una forma de expresión externalizada de su vida emocional, lo que sería para el adulto el arte. Por último, el juego como relajación, diversión, disfrute y descanso.

(Lowenfeld, 2008). El juego es un derecho por lo que el gobierno y los padres tienen la obligación de darle un espacio y tiempo. Es importante identificar los diferentes tipos de juego y sus beneficios para poder proporcionar a los niños y niñas una amplia gama e integral de espacios y momentos para jugar que beneficien su desarrollo cognitivo, físico, emocional y social. El juego con adultos y en la escuela con fines educativos, promueve un mejor aprendizaje, así también el juego entre pares, sin un objetivo explícito de aprendizaje, beneficia al desarrollo integral de la niñez. Si el juego promueve y fomenta el desarrollo de los niños y niñas y mejora sus habilidades cognitivas, físicas y sociales, entonces, el juego es fundamental para el ser humano, por lo tanto, el juego no es una pérdida de tiempo.

La educación ideal del hombre, según Fröebel, es la que comienza desde la niñez. De ahí que él considerara el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños 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. Además, para Fröebel, la educación tenía la gran tarea de ayudar al hombre a conocerse a sí mismo y vivir en paz y unión con Dios. A esto lo denominó educación integral y se basaba en estos pensamientos debido a su profundo espíritu religioso, el cual quería manifestar al exterior, lo que ocurría en su interior: su unión con Dios, también se asienta en la fundamental unidad

entre naturaleza, hombre y Dios que configuran las coordenadas de desarrollo de especulación teológica-filosófica-educativa⁷⁴.

El juego según María Montessori

María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Algunos neurocientíficos sugieren que el juego podría ayudar al importante proceso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la niñez (Pellis, 2006). Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

El juego es el método utilizado por bebés y por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas. El niño empieza a dirigir su propio juego desde los seis meses.

En Montessori el aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento de éxito. Los materiales son multisensoriales para la exploración física. El niño puede trabajar donde se sienta confortable, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros. El trabajo en grupo es voluntario. Se promueve que los padres entiendan la filosofía y sean partícipes del proceso de aprendizaje del niño⁷⁵.

⁷⁴ (Mera Miranda , s.f)

⁷⁵ (Díaz Sánchez, 2012)

PROPUESTA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LOS PROCESOS COGNITIVOS

JUEGO No. 1	Proceso	Objetivo	Materiales
“Cambiando la intensidad”.	Percepción de intensidad. Atención.	Desarrollo de la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad.	Tambor o pandereta.

Procedimiento: la educadora toca el instrumento, primeramente suave, después más fuerte, y paulatinamente va aumentando la intensidad del sonido. Los alumnos realizan movimientos al compás de la música: cuando el sonido es suave van caminando despacio, en la medida que aumente la intensidad del sonido, los niños van aumentando la velocidad. El que se equivoque debe situarse al final de la hilera, los más atentos serán los que queden delante.

JUEGO No. 2	Proceso	Objetivo	Materiales
“¿Qué oíste?”.	Percepción de intensidad. Atención.	Desarrollar la percepción auditiva, ampliar el vocabulario y desarrollar el lenguaje oracional.	Biombo y diferentes instrumentos musicales.

Procedimiento: Procedimiento: la educadora detrás del biombo toca los diferentes instrumentos y los niños deben adivinar en cada caso qué objeto produjo el sonido escuchado. Los sonidos deben ser claros y concretos.

JUEGO No. 3	Proceso	Objetivo	Materiales
“El tren ciego”	Memoria auditiva	Objetivo: lograr que el niño se ubique en tiempo y espacio y logre encontrarse con sus demás compañeros del otro vagón del tren; así como desarrollar la memoria auditiva, sólo con el sonido del tren.	Ninguno.

Procedimiento: es un juego al aire libre. Cada vagón estará formado por un determinado número de alumnos (entre 8 y 10). Los jugadores se vendan los ojos y en fila colocan las manos en los hombros o la cintura del que está delante. Cada vagón estará en una estación diferente. Cuando el facilitador de la señal, los vagones se desplazarán buscando los otros vagones hasta cruzarse o unirse. El juego es en silencio, sólo podrán emitir el sonido del tren: “Chuuu.Chuuu...”

JUEGO No. 4	Proceso	Objetivo	Materiales
“Adivina quién es”.	Memoria visual y auditiva.	Desarrollar la memoria auditiva y visual y contribuir a consolidar el concepto de animales.	Tarjetas ilustradas con diferentes animales.

Procedimiento: la educadora tiene en sus manos unas cuantas tarjetas ilustradas con diferentes animales. Un niño agarra una tarjeta de manera que los demás no la vean. Él imita el sonido y los movimientos del animal en cuestión y los demás niños deben adivinar de qué animal se trata.

JUEGO No. 5	Proceso	Objetivo	Materiales
“Las Palmadas”.	Proceso: atención, pensamiento (Conceptualización).	Desarrollar la atención y contribuir a consolidar el concepto de cantidad y el razonamiento lógico matemático.	Ninguno.

Procedimiento: los niños se sientan formando un círculo, un poquito separados nos de otros. El facilitador les explica que él va a contar hasta cinco (5) y cuando pronuncie la cifra “cinco” todos deben dar una palmada. Al pronunciar los otros números no es necesario dar la palmada, sino simplemente se aproximan las palmas de las manos. El facilitador dirige el juego normalmente 2 ó 3 veces, después comienza a equivocarse al decir “tres” o cualquier otro número en lugar del cinco.

Separa y une rápidamente las manos como si fuese a dar una palmada pero sin darla. El que se equivoca debe sentarse más atrás y continúa jugando fuera del círculo hasta que no se equivoque y pueda sentarse en el círculo nuevamente.

JUEGO No. 6	Proceso	Objetivo	Materiales
“La caja con números”.	Atención y memoria	Practicar la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes simultáneas.	Una caja tipo cubo, con números en sus seis lados, con algún objeto sonoro en el interior.

Procedimiento: se prepara con anterioridad una caja con 6 lados iguales (puede servir un dado grande), donde se habrán dibujado dos veces los números del uno al tres. El facilitador indicará al grupo a qué conducta equivale cada número, de modo que al lanzar

el dado, el participante deberá ejecutar la conducta correspondiente a cada número: 1= REIR 2= LLORAR 3= GRITAR.

Se toma la caja, se lanza al centro del círculo alrededor del cual están sentados los participantes, y se deja que ruede hasta que pare en un número. Al parar los participantes deberán ejecutar la conducta correspondiente, el que se equivoque sale del círculo.

JUEGO No. 7	Proceso	Objetivo	Materiales
“El sol y el frío”.	Percepción sensomotriz. Seguimiento de instrucciones. Conceptualización.	Vivenciar conceptos de calor y frío.	Ninguno.

Procedimiento: un niño representa al frío y otro al sol. El niño que representa al frío persigue a todos los demás, cuando los toca, quedan congelados. El niño que es tocado se tiene que quedar en la misma posición en que le tocó el niño que representa al sol, tiene que tocar a todos los congelados, para que puedan seguir jugando.

JUEGO No. 8	Proceso	Objetivo	Materiales
“Pozo de tiburones”.	Equilibrio. Atención. Respeto por el otro.	Mantener el equilibrio en una situación de tensión y colaborar con el grupo para lograr el objetivo.	Bancos, colchonetas, aro.

Procedimiento: utilizando varios bancos, o colchonetas un niño persigue a todos los demás, y éstos, para estar a salvo, tienen que subirse a los bancos o a las colchonetas. Distribuidos por el patio, los niños forman grupos de cuatro a ocho integrantes, cada grupo forma una ronda, tomados fuertemente de las manos, alrededor de un aro, que es

el “pozo” de los tiburones. A una orden, todos reaccionan tratando de no caer al pozo y de que se le pise, o entre alguno de los compañeros.

JUEGO No. 9	Proceso	Objetivo	Materiales
“La Mirada Fulminante”.	Atención. Discriminación viso-espacial.	Objetivo: estimular el desarrollo de la atención concentrada en estímulos ambientales.	Ninguno.

Procedimiento: la educadora tiene la “mirada fulminante” por lo que el grupo de niños no debe encontrarse en el lugar a donde ella dirige la mirada. Con los brazos extendidos para abarcar el ángulo de su mirada, ella apunta lentamente y mira hacia distintos lugares del patio de juegos. Los niños corren y se desplazan rápidamente hacia los lugares donde puedan esquivar la mirada.

JUEGO No. 10	Proceso	Objetivo	Materiales
“Aviones y Pilotos”.	Coordinación motora. Confianza. Equilibrio.	Desarrollar conceptos de colaboración a través de una experiencia motora que implica coordinación y equilibrio.	Ninguno.

Procedimiento: en parejas, un niño camina detrás de otro el de adelante, el “avión, ayuda con los brazos abiertos y, luego de un tiempo de juego, con los ojos cerrados, el de atrás, el “piloto”, conduce el avión por la tracción que realiza con sus manos sobre uno u otro hombro para ir de un lado a otro. Hay que avanzar más rápido o más lento, alternar los puestos.

JUEGO No. 11	Proceso	Objetivo	Materiales
¿Quién fue...?	Sensopercepción. Atención. Noción de espacio.	Estimular el desarrollo sensorceptivo kinestésico, así como las nociones básicas de espacio: delante, detrás, de lado.	Ninguno.

Procedimiento: se sientan los niños en el patio, en grupo de seis a ocho, en el centro se coloca otro niño, también sentado, escondiendo la cabeza entre las rodillas y con los ojos cerrados. Los niños se pasan una pelota silenciosamente hasta que alguno la tira para tocar al compañero que está en el centro. Cuando éste siente que es tocado, abre rápidamente los ojos y trata de descubrir quién fue, diciendo de qué dirección vino la pelota. Si acierta, el que tiró la pelota lo debe reemplazar en el centro y seguir el juego.

JUEGO No. 12	Proceso	Objetivo	Materiales
“Los Muñecos”.	Creatividad, seguimiento de instrucciones. Noción de diferentes.	Permite a los niños actuar en forma libre siguiendo un patrón dado, lo que les permite desarrollar su creatividad a partir de las limitaciones.	Cuento o relato elaborado por el docente.

Procedimiento: de acuerdo con un relato que les contará la educadora, el grupo de niños se transformará y vivirá en un mundo de muñecos. Cada niño elegirá el muñeco que desea ser y el tipo de material de que esté hecho (de madera, de trapo, de metal, plástico, etc.). De acuerdo con el relato y el material con que están hechos, la juguetería tomaría vida y los “muñecos” ejecutarán distintas acciones según indique el docente, se alternarán los papeles⁷⁶.

⁷⁶ (Arteaga, 1999)

3.2.1 Propuesta de Juegos psicomotores

JUEGO No. 1	Objetivos	Edad y organización	Materiales
¿Quién ha explotado el globo?	Percepción auditiva	Edad: 5 años	Un globo por grupo
	Orientación espacial		
	Tiempo de reacción	Organización: Grupos de 6-8 jugadores sentados en círculo y uno en el medio.	

Procedimiento: Los componentes del círculo se van pasando el globo o los globos. Mientras Luís que está en el medio con los ojos cerrados está atento a todos los movimientos del globo porque en un momento determinado un jugador hará explotar el globo, y Luís tendrá que adivinar quién lo ha explotado. Si lo acierta se intercambian los papeles y si no lo hace permanece otra vez dentro del círculo. Un jugador puede estar dentro del círculo como máximo dos veces seguidas en el centro.

JUEGO No. 2	Objetivos	Edad y organización	Materiales
La Gallinita Ciega Auditiva.	Percepción y reconocimiento táctil.	Edad: 5 años	Todo tipo de instrumentos sonoros.
	Orientación espacial.	Organización: Grupos de 12-18 jugadores. La gallinita en el medio.	
	Percepción auditiva.		
	Interacción grupal.		

Procedimiento: A un componente del grupo se le vendan los ojos y se sitúa dentro del círculo que forman sus compañeros. Para comenzar este juego se le dan varias vueltas para despistarle un poco. A continuación todos los jugadores se acercan con sigilo y hacen sonar sus instrumentos para orientar a la gallinita. Cuando la gallina ciega coge a algún participante tiene que adivinar quién es mediante el tacto y si lo adivinan cambian los papeles.

JUEGO No. 3	Objetivos	Edad y organización	Materiales
¿Qué fruta estoy tomando?	Objetivos: Discriminación táctil. Percepción táctil.	Edad: 5 años. Organización: Grupos de 6-8 jugadores.	Cualquier fruta.

Procedimiento: Se colocan las frutas encima de la mesa, y los componentes del grupo con los ojos cerrados deben ir pasando uno a uno y mediante el tacto ir adivinando las frutas que tocan. Hay un jugador con los ojos abiertos que se encarga de verificar las respuestas de sus compañeros de juego. El participante que más frutas acierte, gana el juego.

JUEGO No. 4	Objetivos	Edad y organización	Materiales
¿Quién faltó?	Memoria visual. Atención- observación. Concentración. Organización espacial.	Edad: 5 años. Organización: Grupo único sentado en el suelo libremente.	Ninguno.

Procedimiento: Toda la clase se sientan los niños y las niñas libremente en un lugar de la pista. Una vez que están todos los participantes sentados, se designa a un componente del grupo por ejemplo: Andrés, el cual debe levantarse y de frente a sus compañeros debe fijarse muy bien en ellos pues una vez que los haya estudiado debe darse la vuelta y cerrar los ojos. En ese instante un niño o niña debe abandonar el grupo y situarse en lugar que no pueda ser visto por Andrés. Es en ese momento cuando Andrés se da la vuelta y observando de nuevo el grupo debe de adivinar en el menor tiempo posible el jugador que falta. Si no lo acierta los demás jugadores le darán pistas relativas al niño o a la niña que se ha escondido, hasta que por fin descubra quien hace falta.

JUEGO No. 5	Objetivos	Edad y organización	Materiales
El Catador de Refrescos.	Desarrollo del gusto. Discriminación gustativa.	Edad: 5 años. Organización: Grupo de 6-8 participantes.	Un vaso plástico por jugador, botellas de bebidas no alcohólicas y zumos.

Procedimiento: En cada grupo un niño o una niñas se encarga de organizar las bebidas por lo que tendrá preparadas las botellas de refrescos y zumos encima de una mesa. Posteriormente todos los componentes de su grupo pasarán con su vaso a que el “camarero” les sirva “una copa”, tratando de adivinar el contenido de la misma. Dependiendo de las características del grupo, se puede aumentar la dificultad del juego introduciendo bebidas similares.

3.2.2 Juegos tradicionales.

JUEGO No. 1	Objetivo	Lugar y organización	Materiales
“El espejo mágico”	Lograr realizar movimientos que favorecen la higiene personal de los niños y niñas.	Lugar: Patio o Aula Organización: Por parejas de pie, mirándose de frente	Ninguno

Procedimiento:

Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular. Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.



JUEGO No. 2	Objetivo	Lugar y organización	Materiales
“Las ollitas”	Lograr que los niños y niñas fortalezcan su autonomía y puedan cargar a sus compañeros.	Lugar: Patio o aula Organización: Grupo grande	Ninguno

Desarrollo del juego

Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas.

A cada niño niña se le pone el nombre de un objeto de cocina.

Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:

COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es?

COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: 15 dólares

COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve

Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,..., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es.

Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa.



JUEGO No. 3	Objetivo	Lugar y organización	Materiales
"El gato y el ratón"	Que los niños y niñas puedan lograr formar círculo y que puedan socializarse entre ambos.	Lugar: Patio Organización: Grupo grande	Ninguno

Procedimiento:

Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera. Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".



JUEGO No. 4	Objetivo	Lugar y organización	Materiales
"La carretilla"	Lograr poder coordinar movimientos fuertes y postura correcta al caminar.	Lugar: Patio Material	Ninguno

Organización: Por parejas.

Procedimiento:

Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.

A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.

No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.

Gana aquella pareja que llega primero.



JUEGO No. 5	Objetivo	Lugar y organización	Materiales
"La rayuela"	Favorecer actividades cotidianas y el desarrollo motriz grueso.	Lugar: Patio Organización: Individual	Material necesario: Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

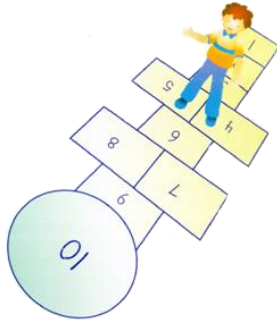
Procedimiento:

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.

Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.

El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.



JUEGO No. 6	Objetivo	Lugar y organización	Materiales
“Los ensacados”	Favorecer el desarrollo de la fuerza muscular y coordinación al saltar.	Lugar: Patio Organización: Individual	Material necesario: costales

Procedimiento;

La maestra/o dirige el juego.

Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.



JUEGO No. 7	Objetivo	Lugar y organización	Materiales
“LOS HUEVOS DE GATO”	Desarrollar la coordinación ojo manual.	Lugar: Patio Organización: Individual	Material necesario: Pelotas pequeñas

Desarrollo del juego

Consiste en hacer un número de huecos u hoyos en el suelo, de acuerdo al número de participantes (de tres en adelante), con una profundidad de 15 cm. y el ancho suficiente para que entre la pelota (del tamaño de una de tenis).

Cada hueco tiene su dueño, y desde una distancia de cinco pasos o más, se lanza la pelota y el dueño del hueco donde ingresa tiene que ir por ella, recogerla y golpear a los demás jugadores, quienes tienen que correr por todos los lados para no ser alcanzados. La persona que es tocada con la pelota se retira del juego o se le impone una prenda. Luego se procede nuevamente a lanzar de nuevo la pelota al hoyo para continuar el juego⁷⁷.



⁷⁷ (Gualpa, s.f)

3.2.3 Juegos para el desarrollo social

JUEGO No. 1	Objetivo	Materiales
Abrazos musicales	Pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales.	Instrumento musical o minicadena.

Desarrollo: una música suena a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún/a niño/a puede quedar sin ser abrazado o abrazada.

JUEGO No. 2	Objetivo	Materiales
La gran tortuga	Enriquecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pedir ayuda cuando lo necesite.	Colchoneta.

Desarrollo: este juego puede ser realizado en la sala de psicomotricidad. El “caparazón” será una gran colchoneta de gimnasio. Según el tamaño de la colchoneta, se dividirá a las niñas y los niños en grupos de cuatro a diez. Las niñas y los niños se colocan a cuatro patas, cubiertos por la “concha de tortuga”. Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si las niñas y los niños no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura.

JUEGO No. 3	Objetivo	Materiales
-------------	----------	------------

El dragón	Objetivos: pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas.	Pañuelos.
------------------	---	-----------

Desarrollo: se divide al grupo en subgrupos de 8 o 7 integrantes. El primer niño o niña hará de dragón y el último de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo su grupo, intentará no ser cogida. Cuando una sola cola es cogida (se consigue el pañuelo), el dragón al que pertenece el pañuelo se unirá al que le ha cogido la cola, formando así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.

JUEGO No. 4	Objetivo	Materiales
-------------	----------	------------

El inquilino	Enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pertenecer a un grupo.	No se necesitan.
---------------------	---	------------------

Desarrollo: se forman tríos de niños y niñas, dos de ellos representan con los brazos el techo de una casa y con el cuerpo la pared derecha e izquierda respectivamente y el tercero se mete dentro de la casa convirtiéndose en el “inquilino”. Cuando el profesor/a grite “¡Inquilino!”, estos deben salir de su casa y buscar una nueva. Por el contrario, si el profesor/a dice “¡casa!”, son éstas las que se mueven buscando otro inquilino.

JUEGO No. 5	Objetivo	Materiales
-------------	----------	------------

Bailes por parejas	Objetivos: pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales.	No se necesitan.
---------------------------	--	------------------

Desarrollo: todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda. Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.

JUEGO No. 6	Objetivo	Materiales
-------------	----------	------------

El aro	Enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas.	Un aro por equipo.
--------	---	--------------------

Desarrollo: el profesor/a invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan poniendo los brazos sobre los hombros de los/las compañeros/as formando un círculo alrededor del aro, y de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos/as la cabeza dentro de él⁷⁸.

⁷⁸ (Llorente, 2015)

3.2.4 Juegos para desarrollar la relación con el entorno

JUEGO No. 1	Objetivo	Entorno y distribución	Materiales
Reconocer cortezas de los árboles	Que los niños niñas puedan trabajar en pareja y apreciar el amor y la naturaleza.	Entorno: Bosque. Distribución: Por parejas.	Papel fuerte y pinturas de cera.

Descripción: Uno de cada pareja escoge, en secreto, un árbol, al que le saca una “huella” de su corteza. Para ello sostiene el papel apoyado Luis Rodríguez Neila Juegos en la Naturaleza sobre la misma, sin moverlo, y frota con el canto del lápiz de cera por todo él, de forma que se queden marcados los relieves característicos (determinar antes a qué altura aproximada sacaremos todos las huellas). Si es difícil sostener el papel mientras dibujamos, se puede pedir la ayuda de un compañero, al que ayudaremos después nosotros. Más tarde se entrega el papel, con la huella dibujada, al otro miembro de la pareja, el cual debe descubrir qué árbol fue el que se calcó. Después se intercambian los papeles. Delimitar la zona de arboleda en la que vamos a jugar.

JUEGO No. 2	Objetivo	Entorno y distribución	Materiales
Ventanas de la tierra	Poder comunicarse con la naturaleza explorando todo lo que está a su alrededor.	Entorno: Es ideal hacerlo en otoño, con abundancia de hojas y ramitas. Distribución: Individualmente, aunque hace falta ayuda externa (se puede hacer por parejas, uno ayuda al otro y después se cambian).	Material: Hojas del entorno...

Descripción: Se propone a los que van a participar en la experiencia que, relajados, se tiendan cómodos en el suelo. Miramos al cielo y, concentrando nuestros pensamientos, tenemos que intentar sentirnos parte de la tierra, ser uno mismo con ella. Se les cubre poco a poco con hojas y ramas, incluidos los costados de la cabeza. Se deja en un principio 40 Luis Rodríguez Neila Juegos en la Naturaleza sólo el rostro descubierto. Hay que encontrarse como metidos en el suelo. Después se cierran los ojos y se ponen algunas ramitas sobre la cara. Deben sentir que forman parte de la tierra, observando todo lo que ocurre en su alrededor. Comentar después la experiencia. Puede ser una actividad fuerte para algunos niños/as. Es conveniente, para que sea más fácilmente aceptada, que antes hayamos estado escarbando en el suelo, arrastrándonos por él y sosteniendo insectos. Hablar sobre: ¿Es la tierra, como planeta, un ser vivo? ¿Siente todo lo que le hacemos -contaminación, deforestación...-? Si tuviera ojos, ¿qué opinaría de lo que ocurre en su superficie?

JUEGO No. 3	Objetivo	Distribución	Materiales
La piedra	Conocer características de las piedras y que cada uno pueda identificar la suya.	Sentados en círculo.	Piedras del entorno, bolsa.

Descripción: Previamente hemos pedido que cada uno busque una piedra. Nos sentamos en corro, en torno al monitor/a. Cada uno/a debe observar la suya, apreciando todas las características que la hagan diferente de las demás, para una posterior identificación. Una vez hecho esto, el monitor/a las recoge todas en una bolsa, mezclándolas. Todos/as cierran los ojos. Se entrega una piedra a uno y éste la tantea. Si no es la suya, se la pasa al compañero/a de la derecha, quien hará a su vez lo mismo. Se van entregando todas las piedras al primero, el cual las irá pasando (excepto la que reconozca como suya), hasta que todas estén en circulación. Luis Rodríguez Neila Juegos en la Naturaleza Se puede comenzar también dando, tras mezclarlas, una piedra a cada niño/a del círculo. Si no es la suya, se va pasando al de la derecha, recogiendo las que vengan por la izquierda. En ambos casos, el juego termina cuando todas las

pedras tienen dueño/a, o una o varias circulen repetidamente sin que nadie las adopte como suya. Se abren los ojos y se ve si se acertó, y si nos equivocamos, por qué fue. Previamente se pueden marcar las pedras con rotulador permanente, con nuestra inicial, para comprobar realmente si se acertó. Variante “tramposa”: Meter alguna piedra nueva sin decirlo. Incluso cambiar todas las pedras por otras diferentes (en ese caso hacerlo después también con las auténticas. Esto nos sirve de “olvido” de las nuestras). Hablar sobre: ¿Por qué tienen diferentes formas las pedras? ¿De qué están compuestas? En caso de estar en una zona con cantos rodados, ¿por qué están redondeados?

JUEGO No. 4	Objetivo	Distribución	Materiales
Las hojas	Conocer los tipos de hojas y manipular su forma, tamaño, olor.	Sentados en círculo.	Hojas de diferentes especies.

Descripción: Cada persona trae una hoja diferente (intentar que no se repitan especies o, en caso de ocurrir, que se diferencien unas de otras). Nos sentamos en círculo. Cada uno ve la suya contra el sol (sus venillas, forma...). Después siente su olor, tacto, imperfecciones. Una vez hecho esto, se pasa la hoja al de la derecha, repitiéndose las acciones con la hoja que nos llegue. Esto se puede hacer varias veces. Al final, se juntan todas y se van sacando de una en una. Cada uno tiene que reconocer cuál era la suya original. Podemos terminar ayudando a las hojas a cumplir con su destino (volver al suelo para servir de alimento de otras plantas), rompiéndolas y enterrándolas. Hablar sobre: Qué papel tienen las hojas en las plantas, por qué varían las formas (por ejemplo las del pino, que son como agujas...), por qué se caen de los árboles...

JUEGO No. 5	Objetivo	Distribución	Materiales
El gran reto de la basura	Cuido y amor al medio ambiente.	Subgrupos de 4 o 5 personas.	Material: Bolsas de basura.

Descripción: A la hora de hacer una campaña de recogida de basura en plena naturaleza, nos podemos proponer, para buscar un incentivo, plantearnos un reto: ¿seremos capaces de recoger tanta basura como pesa esta piedra (o tronco...)? Podemos improvisar una gran balanza con un palo colgado, por la mitad, de la rama de un árbol. En un extremo del mismo colgamos el objeto del reto y, en el otro, una gran bolsa con las basuras que hemos conseguido. Antes de buscar ésta hay que hablar sobre lo que es basura y no. Hay que buscar retos fácilmente superables para sentirnos todos orgullosos de conseguirlo (aunque recordaremos que lo más importante es el beneficio que le hemos hecho al campo). Con niños/as pequeños queda simpático el juego de llevar cada uno un palito, que es un “detector de basura” imaginario, que pita cada vez que encontramos una. Hablar sobre: Los diferentes tipos de basura que existen, cómo podemos reciclarlas, cuánto afectan a la naturaleza, y en qué grado (podemos dar datos sobre lo que tarda en degradarse cada una dependiendo de su 47 Juegos de pequeño grupo Juegos en la Naturaleza composición, así como los contaminantes que generan). También se puede hablar sobre lo que es una balanza, la gravedad de la Tierra.

JUEGO No. 6	Objetivo	Distribución	Materiales
Formar figuras con las nubes	Lograr la imaginación y desarrollar la creatividad.	Sentados o tumbados en la hierba.	Ninguno

Descripción: En un día de campo que haya nubes en forma de grúmulos, nos podemos sentar o tumbarnos en la hierba, en un claro del terreno, y mirarlas, intentando imaginarnos figuras con ellas. Se enseña a los demás las que nos vamos inventando. Esto también se puede hacer con las formas de los árboles, bosques, montañas, ríos, piedras... Hablar



sobre: Muchos topónimos de montañas, valles... se refieren a formas imaginarias que sugieren.



JUEGO No. 7	Objetivo	Entorno y distribución	Materiales
Adivinad nuestro animal	Conocer características y clasificación de los animales.	Entorno: Sin obstáculos, para poder correr. Distribución: Dos grupos colocados frente a frente, separados unos 5 metros, y cada uno con una base tras ellos (a unos 10 metros)	Material: Aunque se pueden improvisar sería conveniente tener preparadas, por parte del monitor, fichas de diferentes animales, con pistas ordenadas según grado de dificultad (de más difíciles a más fáciles).

Descripción: Una vez estén en sus posiciones, cada grupo dice por turno una pista sobre su animal, y el contrario da una sola respuesta cada vez. El primer grupo que acierte el animal del contrario perseguirá a estos. Los que sean capturados antes de llegar a su base, pasarán a integrar el equipo contrario. Las pistas tendrán que ser cada vez más fáciles, e ir de lo general a lo específico. Éstas las puede improvisar cada grupo o, mejor, las tiene preparadas el monitor (que sorteas qué animal le toca a cada uno).
Hablar sobre: Las características y clasificaciones de los animales y plantas⁷⁹.

⁷⁹ (Rodríguez Neila, s.f)

3.2.5. Juegos para el desarrollo de la motricidad fina

Juego N° 1	Objetivo	Materiales
juego de la pinza	Que el niño y niña logre agarrar las figuras con la pinza utilizando los dos dedos y los clasifique por colores.	Botones de colores y pinza.
Ejemplo		
Juego N° 2	Objetivo	Materiales
Juego de enroscar según su correspondencia	Desarrollar la motricidad fina.	Botellas de diferentes formas, tamaños, y color.
Ejemplo		
Juego N° 3	Objetivo	Materiales
Nombre: juego de enhebrar las figuras.	Que los niños y niñas logren enhebrar las figuras, para desarrollar la motricidad fina.	Figuras geométricas de colores y cinta de colores.
Ejemplo		

Juego N° 4	Objetivo	Materiales
Juego del amarre	Lograr la independencia y motricidad fina.	Zapato elaborado de fomy y cinta de cualquier color.
Ejemplo:		
Juego N° 5	Objetivo	Materiales
Aprendiendo a abrir y cerrar zipper.	Desarrollar movimientos de las manos y motricidad fina.	Tabla, zipper de diferentes colores.
Ejemplo:		

(Fuente elaborada por la autora).

3.3 Dinámicas

1. Pobre gatito

Objetivo: potenciar la concentración en los niños y niñas.

Los participantes se reúnen en un gran círculo menos él que es elegido gatito. Este intentará hacer reír a otro participante, mediante arrullos o maullidos. El que está sentado responderá pobre gatito mío, pobre gatito mío, pobre gatito mío, mientras le acaricia la cabeza, todo ello sin reírse, porque si lo hace, pasará a ser el gatito.

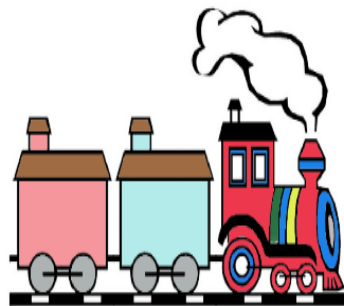
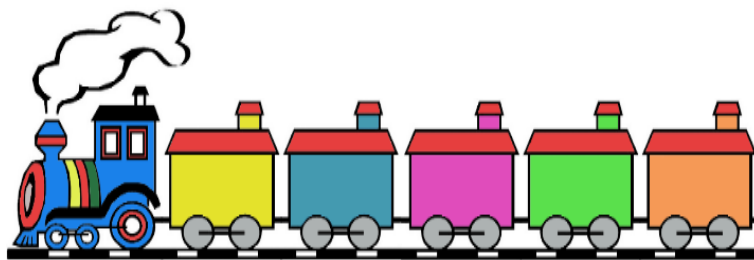


2. Corre, corre trenecito

Objetivo: conocer las partes del vagón y el aprendizaje de los números

Formación: cada jugador recibirá el nombre de una de las partes del tren: caldera, rueda, pito, manivela, vagón, puerta, etc.

Desarrollo: el jugador que está de espaldas a los demás comenzará a contar hasta un número menor de diez. Los demás, mientras él cuenta, van caminando o corriendo para llegar hasta él. Este repentinamente para de contar y se vuelve a los jugadores, que deben estar parados. Los que estuvieron en movimiento serán enviados a la línea inicial para que comiencen de nuevo. El jugador comienza nueva cuenta y así continúa el juego. El vencedor será el que primero llegue hasta el jugador separado. El entonces será el nuevo contador.

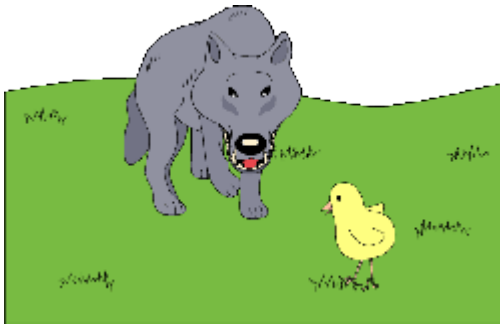


El lobo y los pollitos

Objetivo: desplazamiento de un lado.

Formación: los jugadores (pollitos) forman una fila, cada uno asegurando al otro por la cintura. Al frente estará la gallina, con los brazos abiertos. Por fuera de la fila, el lobo

Desarrollo: el lobo intentará comerse al último pollito. La gallina tendrá que defenderlo, pero sin tocarlo, cambiando de posición, en lo cual será seguida de todos los pollitos. Si el lobo alcanza a tocar un pollito, éste se volverá lobo, y el lobo se volverá gallina.



3. ¡Cuidado! Pare

Objetivo: poder contar y desarrollar movimientos

Formación: los jugadores estarán en fila, detrás de la línea de partida, y a unos diez metros de la línea hay un jugador, de espaldas.

Desarrollo: el jugador que está de espaldas a los demás comenzará a contar hasta un número menor de diez. Los demás, mientras él cuenta, van caminando o corriendo para llegar hasta él. Este repentinamente para de contar y se vuelve a los jugadores, que deben estar parados. Los que estuvieron en movimiento serán enviados a la línea inicial para que comiencen de nuevo. El jugador comienza nueva cuenta y así continúa el juego. El vencedor será el que primero llegue hasta el jugador separado. El entonces será el nuevo contador⁸⁰.

⁸⁰ (Preescolar ANDAP- Primera infancia, 2013)



3.4 Rondas

1. Juguemos en el bosque

Objetivo: participación activa en el niño y la niña

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (Bis)

¿Lobo está?, me estoy poniendo los pantalones

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (Bis)

¿Lobo está?, me estoy poniendo el chaleco

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (Bis)

¿Lobo está?, me estoy poniendo el saco

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (Bis)

¿Lobo está?, me estoy poniendo el sombrerito

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (Bis)

¿Lobo está?

¡Ya salgo para comerlas a todas!

¡Gritos!



2. Cucú, cantaba la rana

Objetivo: desarrollo del lenguaje.

Cucú, cucú, cantaba la rana,

Cucú, cucú, debajo del agua.

Cucú, cucú, Pasó un caballero

Cucú, cucú, de capa y sombrero

Cucú, cucú, pasó una señora

Cucú, cucú, con traje de cola

Cucú, cucú, pasó un marinero

Cucú, cucú, vendiendo floreros

Cucú, cucú, pidió de un ramito

Cucú, cucú, y no se lo dieron

Cucú, cucú, me puse a llorar. (Bis)

3. El conejo saltarín

Objetivo: desarrollar la lateralidad.

Yo soy un conejo saltarín,
quiero saltar mucho
como un chapulín
salto hacia delante
y salto para atrás
salto para un lado
y salto más y más



4. Saco una manita

Objetivo: poder abrir y cerrar las manos

Saco una manita
y la hago bailar,
la cierro y la abro
y la vuelvo a entrar
Saco la otra manita
y la hago bailar
la cierro y la abro
y la vuelvo a entrar
Saco las dos manitas
y las hago bailar
las cierro y las abro
y las vuelvo a entrar
¿Dónde están las manitas? ¡Aquí!

A guardar, a guardar, a guardar toda cosa en su lugar
sin romper, sin romper que mañana hay que volver



5. El señor Don gato

Objetivo: poder imitar el sonido onomatopéyico del gato

Estaba el señor Don Gato sentadito en su tejado
marramiau, miau, miau, sentadito en su tejado.
Ha recibido una carta por si quiere ser casado,
marramiau, miau, miau, miau, por si quiere ser casado.

Con una gatita blanca sobrina de un gato pardo,
marramiau, miau, miau, miau, sobrina de un gato pardo.

El gato por ir a verla se ha caído del tejado,
marramiau, miau, miau, miau, se ha caído del tejado.

Se ha roto seis costillas el espinazo y el rabo,
marramiau, miau, miau, miau, el espinazo y el rabo.

Ya lo llevan a enterrar, por la calle del pescado,
marramiau, miau, miau, miau, por la calle del pescado.



6. Pin pon es un muñeco

Objetivo: practicar hábitos higiénicos

Pin pon es un muñeco muy guapo y de cartón se lava su carita con agua y con jabón

Se desenreda el pelo con peine de marfil y aunque se dé tirones no llora ni hace así

Cuando le dan la sopa, no ensucia el delantal pues come con cuidado, parece un colegial.

Apenas las estrellas empiezan a salir pin pon se va a la cama y se acuesta a dormir

Pin pon dame la mano con un fuerte apretón que quiero ser tu amigo Pin pon, Pin pon,
Pin pon. ¡Pin pon!



7. Las vocales

Objetivo: conocer las vocales

Salió la a, salió la a

no sé a dónde va (bis)

a comprarle un regalo a mi mamá

a comprarle un regalo a su mamá

Salió la e, salió la e

no se a dónde se fue (bis)

fui con mi tía Marta a tomar té

fue con su tía Marta a tomar té

Salió la i, salió la i

y yo no la sentí (bis)

fui a comprar un punto para ti

fue a comprar un puntico para mí

Salió la o, salió la o

y casi no volvió (bis)

fui a comer tamales y engordó

fue a comer tamales y engordó

Salió la u, salió la u

y que me dices tú (bis)

salí en mi bicicleta y llegué al Perú

salió en su bicicleta y llegó al Perú

A, e, i, o, u, a, e

A, e, i, o, u

A, e, i, o, u, i, o

A, e, i, o, u



8. La vaca loca

Objetivo: conocer las partes de la vaca, imitar su sonido.

La vaca Lola, la vaca Lola,
tiene cabeza y tiene cola.

La vaca Lola, la vaca Lola,
tiene cabeza y tiene cola



y hace muuuuu....

Los niños...

La vaca Lola, la vaca Lola,
tiene cabeza y tiene cola.

La vaca Lola, la vaca Lola,
tiene cabeza y tiene cola

y hace muuuuu....⁸¹

4. Rol del educador:

Facilitar el aprendizaje de una manera dinámica, divertida, motivadora y sobre todo objetiva, donde tome en cuenta el interés, de los educando, integrando procesos, que faciliten las situaciones de aprendizaje, de tal manera que el niño y niña se interese por aprender, y no considere que está haciendo presionado.

⁸¹ (Preescolar ANDAP- Primera infancia, 2013)

Sobre todo promoviendo el desarrollo integral que es indispensable en esta etapa.

Y para ello es necesario:

- 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/a
- Indicar posibles direcciones para conducir el juego
 - Adoptar enfoques necesarios para hacer el aprendizaje más interesante emocionante y efectivo⁸².

⁸² (Actividades infantil, s.f)

5. Procedimiento de aplicación:

La elaboración de herramientas prácticas para la aplicación del juego se desarrollara continuamente según cada objetivo planteado, donde se dará a conocer a maestras por medio de capacitaciones, para que posteriormente puedan ser aplicadas y gozar de los beneficios del juego didáctico.

Glosario:

- **Juego:** es una actividad más propia de la infancia, los adultos también la despuntan para descargar su estrés y sin dudas es una actividad de estricta realización cuando se es niño ya que implica una interacción social que ayudarán al individuo en desarrollo a aprender y acostumbrarse a la vida en un entorno social.
- **Juego educativo:** herramienta lúdica para generar un tipo de aprendizaje con un objetivo específico.
- **Desarrollo integral:** aprovechamiento de las etapas del ser humano en las áreas, biopsicomotriz, sociafectiva y cognitiva para desenvolverse en el medio que le rodea de una manera oportuna.
- **Educación:** Formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen.
- **Creatividad:** capacidad del ser humano para crear cosas nuevas, únicas, usando su espontaneidad.
- **Espacios:** partiendo de las limitaciones perceptivas del ser humano, el concepto genérico, del espacio se ha venido limitando en la práctica al ámbito en el que se produce una interrelación próxima con el propio individuo.
- **Derecho:** conjunto de leyes escritas, sancionadas por el Estado que regulan la personalidad jurídica y actividad del individuo.
- **Herramientas educativas:** son programas educativos o programas didácticos, que son diseñados con el fin de apoyar la labor del profesor, en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

- **Estrategia didáctica:** Es la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso.

- **Centros de interés:** consisten en organizar los contenidos sobre la base de un eje central elegido en función de las necesidades e intereses de la niñez. Esta herramienta didáctica permite acercar a niños y niñas a la adquisición de capacidades a partir de sus necesidades, deseos e intereses vitales que están íntimamente ligados a la etapa de desarrollo correspondiente a su edad, y a su particular forma de vincularse con el mundo familiar y escolar.

- **Rincones lúdicos:** esta metodología se basa en crear espacios lúdicos y simbólicos, dentro o fuera del aula, con ayuda de la comunidad, el personal docente y las niñas y los niños.

- **Metodología de talleres:** los talleres se organizan en un espacio dentro del aula donde el rol de la persona docente o del círculo de familia es trabajar de manera integral favoreciendo todas las áreas del desarrollo mediante la participación activa del niño y de la niña.

- **Proyectos divertidos** Esta metodología se caracteriza por organizar el currículo en torno a temas globalizadores que ser resueltos en equipos de trabajo; rompe con un currículo cerrado y propicia la relación entre las diferentes áreas. Parte de problemas de la realidad y busca soluciones.

- **Aulas abiertas** La metodología de aulas abiertas de Reggio Emilia se caracteriza por la convivencia y la interacción social entre las personas adultas y la niñez. Crear un espacio para que la niña y el niño lleguen sin la carga de cuadernos, sino con ganas de descubrir, experimentar y aprender en armonía con la naturaleza y su contexto a través del juego, la actividad lúdica y la compañía de las demás personas (docentes, familiares, comunidad y otros profesionales).

- **Actividades:** Son acciones específicas que facilitan la ejecución de la técnica. Son flexibles y permiten ajustar la técnica a las características del grupo.

- **Área del desarrollo biopsicomotor:** el área sensoriomotriz, (del nacimiento a los 2 años de edad) es la etapa en que los niños y las niñas aprenden a coordinar sus sentidos y su comportamiento motor. La niñez experimenta el mundo de una manera directa, y aprenden lecciones básicas antes de adquirir pensamientos más complejos; no utilizan símbolos e imágenes para representar objetos del mundo externo, por lo que su mundo gira alrededor de lo que experimentan de forma directa: el sonido de una sonaja, el sonido de la voz de su madre, padre u otro familiar cercano, el movimiento de un móvil colgado en la cuna, etc.

- **Área del desarrollo socioafectivo** El área del desarrollo socioafectivo comprende las emociones y sentimientos que las niñas y los niños experimentan en el medio familiar y, paulatinamente, en el entorno comunitario y social en general. Un clima emocional cálido y seguro es fundamental para el fortalecimiento de relaciones de apego, la construcción de la autoestima, la autovaloración, la autonomía y, fundamentalmente, para el desarrollo de una personalidad integral, equilibrada y armónica.

- **Área del desarrollo cognitivo** El área cognitiva se refiere a los procesos psicológicos, como el pensamiento, la resolución de problemas, el razonamiento, el lenguaje, la atención y la evocación, entre otros que contribuyen al desarrollo integral de la personalidad.

- **Actividad física:** acción que motiva el movimiento de la mente, implica aspectos memorísticos, de atención percepción, pensamiento razonamiento.

- **Primera infancia:** etapa comprendida desde el momento de la concepción hasta la edad de seis a once meses.

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

- **Didáctica:** parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza.

- **Áreas del aprendizaje:** Las áreas de aprendizaje ó también llamadas de la personalidad, estas áreas cubren mucho nuestra enseñanza para garantizar nuestra formación .Área Cognoscitiva: dentro de ésta área se encuentran más etapas que se refieren al conocimiento de nosotros las personas, incluyendo la conducta, el desarrollo de nuestras habilidades y las capacidades intelectuales.

- **Condiciones pedagógicas:** condiciones físicas, de infraestructura de recursos y climatologías 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.

- **Situaciones de aprendizaje:** abordaje metodológico que se da de manera creativa al desarrollo de los contenidos programáticos, con el fin de obtener

aprendizajes significativos, que permitan vivenciar de manera más real las situaciones de la vida real de los niños y niñas.

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

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

- **Infancia:** es la época en la que los niños y niñas tienen que estar en la escuela y en los lugares de recreo, crear fuentes y seguros de sí mismos y recibir el amor y el estímulo de su familia 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 venerables a los niños y niñas y que son esenciales para un desarrollo integral pleno.

- **Integral:** que comprende todas las partes, o aspectos de lo que se trata.

- **Desarrollo:** acción o efecto de desarrollar o desarrollarse, desarrollo físico, desarrollo intelectual.

ANEXO 1



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN CONTINUA Y POSTGRADO
MAESTRIA EN ATENCION INTEGRAL DE LA PRIMERA
INFANCIA

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Objetivo: Obtener información real sobre el juego como estrategia didáctica en educación Parvularia.

Indicación: responda de manera honesta según sus conocimientos y experiencias las siguientes interrogantes.

Generalidades:

Sexo_____ Nombre del Centro Escolar_____

Turno_____ Año de vida que atiende_____ Especialidad_____

Experiencia laboral en Educación Parvularia_____

CATEGORIAS	SUB CATEGORIAS	PREGUNTAS
Ambientes educativos	Aplicación del juego	1. ¿Con que condiciones pedagógicas se encuentra para organizar los ambientes educativos?
		2. ¿De qué manera organiza usted los espacios en el aula para facilitar la aplicación del juego?
		3. ¿Con qué riesgos o amenazas se encuentra en su Centro Educativo a la

		hora de trabajar estrategias para el juego?
Estrategia didáctica	Tipos de juego para el aprendizaje.	4. ¿Cuál es la finalidad de la aplicación del juego como estrategia didáctica?
		5. ¿Cómo aprenden y que aprenden las niñas y niños por medio del juego?
		6. ¿Cuál es su principal función como agente mediador en el proceso de enseñanza aprendizaje?
		7. ¿Cuáles estrategias didácticas utiliza para trabajar el juego?
Áreas de aprendizaje	Área personal y social	8. ¿Qué tipo de juegos desarrolla para trabajar esta área?
		9. ¿Cuál es el papel que juegan los niños y niñas en el desarrollo de esas estrategias?
		10. ¿Los tipos de juego favorecen el desarrollo del área personal y social?
		11. ¿Cómo se evidencia que los niños y niñas han alcanzado los indicadores en esta área?
		12. ¿Por qué es importante el juego didáctico para el desarrollo de esta área de aprendizaje?
	Área de expresión comunicación y representación	13. ¿Qué tipo de juegos desarrolla para trabajar esta área?

		14. ¿Cuál es el papel que juegan los niños y niñas en el desarrollo de esas estrategias?
		15. ¿Los tipos de juego favorecen el desarrollo del área de expresión comunicación y representación?
		16. ¿Cómo se evidencia que los niños y niñas han alcanzado los indicadores en esta área?
		17. ¿Por qué es importante el juego didáctico para el desarrollo de esta área de aprendizaje?
	Área de relación con el entorno.	18. ¿Qué tipo de juegos desarrolla para trabajar esta área?
		19. ¿Cuál es el papel que juegan los niños y niñas en el desarrollo de esas estrategias?
		20. ¿Los tipos de juego favorecen el desarrollo del área de relación con el entorno?
		21. ¿Cómo se evidencia que los niños y niñas han alcanzado los indicadores en esta área?
		22. ¿Por qué es importante el juego didáctico para el desarrollo de esta área de aprendizaje?

ANEXO 2



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN CONTINUA Y POSTGRADO
MAESTRIA EN ATENCION INTEGRAL DE LA PRIMERA
INFANCIA

GUIA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACIÓN PARVULARIA

OBJETIVO: Obtener información real sobre el juego como estrategia didáctica en educación parvularia.

Indicación: responda de manera honesta según sus conocimientos y experiencias las siguientes interrogantes.

Generalidades: Nombre del Centro Escolar _____ Turno _____

FECHA:					
RASGOS		MB		NM	OBSERVACIÓN
1	Cumple con los objetivos planteados				
2	Los objetivos presentados tuvieron relación con la situación de aprendizaje desarrollada				
3	Organiza los espacios en el aula				
4	Organiza estrategias didácticas				
5	Utiliza juegos para el desarrollo de la jornada				
6	Los niños comprenden fácilmente el desarrollo de su metodología				
7	La jornada desarrollada expresa comprensión y satisfacción en los niños y niñas				
8	Hay claridad al momento de desarrollar su jornada				

9	Utiliza material adecuado y de acorde a lo que necesita enseñar					
10	Genera ambientes de aprendizaje					
11	Muestra interés y refuerza lo que los niños necesitan saber					

ANEXO 3 (Ficha técnica del distrito 12-13)

Recabación de información para toma de población y muestra de los centros escolares públicos que ofertan el nivel parvulario, independientemente sea este puro o integrado, urbano o rural, del Municipio y Departamento de San Miguel.

DISTRITO	ATP RESPONSABLE	NOMBRE DE LOS C.E. QUE OFERTAN ESTE NIVEL		ZONA		MATRÍCULA			NÚMERO DE AGENTES EDUCATIVOS
				R	U	Niñas	Niños	total	
12-13	Silvia Lorena Fernández Pérez	1	C. E. Herbert de Sola	X		72	77	149	5
		2	Complejo E. Confederación Suiza		X	54	60	114	4
		3	C. E. Col. Chaparrastique		X	22	12	34	1
		4	C. E. niño Jesús de Praga		X	41	37	78	4
		5	C. E. Cantón El Jalacatal	X		21	32	53	2
		6	C. E. Finca Santa Isabel	X		24	31	55	1
		7	C. E. Salvador Magaña	X		20	18	38	1
		8	C. E. Volcán N° 2	X		18	17	35	1
		9	C. E. Francisco Antonio Silva	X		25	22	47	2
		10	C. E. Cantón San Andrés	X		13	15	28	1

		11	C. E. Caserío La Mascota	X		16	14	30	1
		12	C. E. Caserío El Alto Cantón El Jalacatal	X		4	5	9	1
		13	C. E. Dr. Ramón Arturo Ávila	X		5	5	10	1
		TOTAL				338	348	686	25

ANEXO 4



Fuente: Tomada por la investigadora



Fuente: Tomada por la investigadora



Fuente: Tomada por la investigadora



Fuente: Tomada por la investigadora



Fuente: Tomada por la investigadora

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **LIBROS**

MINED. (2013). *Fundamentos curriculares de la primera infancia*. San Salvador.

MINED. (2013). *Fundamentos curriculares de la primera infancia* . San Salvador.

MINED. (2013). *Fundamentos curriculares de la primera infancia, programas de estudio y desarrollo*. San Salvador: MINED.

MINED. (2013). *Fundamentos curriculares de la primera infancia, programas de estudio y desarrollo*. San Salvador: .

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender* . Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender* . Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender* . Sevilla: DIADA.

- **EN LÍNEA**

Actividades infantil. (s.f de s.f de s.f). *Ser padres.es*. Obtenido de Ser padres.es:

<http://actividadesinfantil.com/archives/6881>

Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación*. Caracas: Episteme.

Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación* . Caracas: Episteme.

Arteaga, E. (s.f de s.f de 1999). *Educrea*. Obtenido de Educrea: <https://educra.cl/una-propuesta-de-juegos-para-desarrollar-los-procesos-cognitivos-del-nino-en-la-educacion-preescolar/>

Chacón, P. (s.f de Julio de 2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje* .

Obtenido de El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje :

<http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

Díaz Sánchez, E. M. (25 de Septiembre de 2012). *Aprender jugando en familia*. Obtenido de

Aprender jugando en familia:

http://www.aprenderjugandoenfamilia.com/2012/09/normal-0-21-false-false-false-es-x-none_25.html

Díaz, M. I. (18 de Julio de 2017). *Espacios educativos enriquecidos* . Obtenido de Espacios educativos enriquecidos : http://educacion.uahurtado.cl/download/Integra_MIDiaz.pdf

Distancia, U. E. (18 de Julio de 2017). *Contenidos_cursos*. Obtenido de Contenidos_cursos: https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf

Educación.idoneos.com. (s.f de s.f de 2011). *Constructivismo*. Obtenido de Constructivismo: <http://constructivismo.webnode.es/autores-importantes/jean-piaget/>

Gema Saez Rodriguez, Antonio Monroy Anton . (- Año 15 - Nº 143 - Abril de 2010). Revista digital Buenos Aires . *Evolucion del juego a lo largo de la historia* , 1.

Gualpa, V. (s.f de s.f de s.f). *Monografías.com*. Obtenido de Monografías.com: <http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales.shtml>

Hernández Díaz, T. (s.f de Octubre de 2013). *Efdeportes.com*. Obtenido de Efdeportes.com: <http://www.efdeportes.com/efd185/juegos-psicomotores-para-estimular-el-desarrollo.htm>

Llorente, E. (4 de 12 de 2015). *Emociones básicas*. Obtenido de Emociones básicas: <http://emocionesbasicas.com/2015/12/04/juegos-desarrollar-habilidades-sociales/>

Mera Miranda , C. R. (s.f de s.f de s.f). *Rayuela*. Obtenido de Rayuela: <http://revistarayuela.ednica.org.mx/sites/default/files/Claudia%20Rebeca%20Mera%20Miranda.pdf>

MINED. (2013). *Fundamentos curriculares de la primera infancia*. San Salvador.

- MINED. (2013). *Fundamentos curriculares de la primera infancia* . San Salvador.
- MINED. (2013). *Fundamentos curriculares de la primera infancia, programas de estudio y desarrollo*. San Salvador: MINED.
- MINED. (2013). *Fundamentos curriculares de la primera infancia, programas de estudio y desarrollo*. San Salvador: .
- Muñoz, M. (s.f de s.f de s.f). *Nuestros niños aprenden jugando*. Obtenido de Nuestros niños aprenden jugando: <http://www.nuestrosninios.com/PDFs/017-juego.pdf>
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.
- Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender*. Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender* . Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender* . Sevilla: DIADA.

Ortega, R. (1997). *Jugar y aprender* . Sevilla: DIADA.

Preescolar ANDAP- Primera infancia. (18 de Abril de 2013). *Preescolar ANDAP- Primera infancia*.

Obtenido de Preescolar ANDAP- Primera infancia:

<http://primerainfanciaandap.blogspot.com/2013/04/rondas-y-dinamicas-infantiles-para.html>

Rodríguez Neila, L. (s.f de s.f de s.f). *Juegos en la naturaleza* . Obtenido de Juegos en la naturaleza :

http://www.escoltesiguies.cat/projectes/imatges/pujades/files/1_JUEGOS%20EN%20LA%20NATURALEZA.pdf

Rodríguez Ruíz , C. (s.f de s.f de s.f). *Educapeques*. Obtenido de Educapeques:

<http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/el-valor-del-juego-como-herramienta-de-aprendizaje.html>

Sampieri, F. B. (2014). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. MÉXICO D.F: Mc Graw Hill.

Toledo, M. (6 de Mayo de 2011). *Guía ABC de valoración*. Obtenido de Guía ABC de valoración:

<http://miscundaria.com/Main/EIDesarrolloSocialYPersonal>

Universidad Francisco de Vitoria. (s.f de s.f de 2017). *Hacer familia*. Obtenido de Hacer familia:

<http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>

Uruguay, U. d. (2011). *Metodologia de la Investigacion en Ciencias Sociales* . Uruguay:

Universidad de la Republica de Uruguay.

Uruguay, Universidad de la Republica de. (2011). *Metodologia de la Investigacion en Ciencias Sociales*. Uruguay: Universidad de la Republica de Uruguay.

Vega, J. L. (2000). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: TRILLAS.

Zapata, M. (s.f de s.f de s.f). *Programa Integración de Tecnologías a la Docencia*. Obtenido de Programa Integración de Tecnologías a la Docencia:

<http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/062b9e839f9710b9c737a983b6d328e3/1154/1/contenido/>