



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

Decanato de Postgrado

Tesis

Trabajo de Grado para optar por el título de Magíster en
Ciencia del Desarrollo Infantil Temprano

“El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza en la Primera
Infancia”

(Caso del Preescolar de Panamerican School of Panamá)

Presentado por:

Robles Medina, Verónica Isabel 8-827-1985

Asesor:

Panamá, 2019

DEDICATORIA

La siguiente tesis está dedicada a Dios principalmente ya que Gracias a Él he logrado concluir esta etapa importante en mi formación.

A mi esposo Samir Murillo por formar parte importante de este proceso, por su apoyo incondicional en todo momento a lo largo de este trayecto, por cada palabra de aliento, por creer en mí y en nuestro futuro. Gracias por ser paciente

Agradezco a mis padres por acompañarme en cada etapa de mi formación como profesional, a mis amigos que siempre están dispuestos a compartir sus conocimientos conmigo y brindarme su apoyo.

Dedico el contenido de esta tesis a los docentes encargados de la enseñanza en la primera infancia.

AGRADECIMIENTO.

Inicie el proceso de Maestría gracias al plan que Dios tiene para mí, he pasado por muchas dificultades para culminar este proceso, pero Él siempre me mantuvo en el camino para lograrlo.

Agradezco a mi esposo, Samir Murillo que desde el primer momento se mantuvo animándome para obtener los frutos de todo este sacrificio. Él que sin conocer el tema se animó a colaborar para que finalizara mi trabajo de investigación.

Mis padres por siempre estar presente y confiar en mí para lograr nuevos retos, agradezco a mis amistades que se interesaron en mi avance durante el proceso.

Estaré eternamente agradecida con el personal docente de la Universidad Especializada de las Américas, en especial con la Profesora Carmen Rodríguez por su dedicación e interés en brindarme las herramientas necesarias en la elaboración de este trabajo de investigación

Agradezco al personal administrativo y docente del Centro Educativo, por permitirme realizar este trabajo de investigación

RESUMEN

El presente trabajo de investigación con un enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego entendido como estrategia eficaz en el proceso formativo de la primera infancia.

El juego puede llevar al niño a un aprendizaje sin que sea necesario llenarlo de contenidos formales tal y como lo ha hecho la pedagogía tradicional, donde el maestro es la única autoridad en el aula y el niño un ser pasivo. Aquí el aprendizaje se determina por la capacidad del estudiante de adaptarse al maestro poder asimilar toda la información que éste le proporciona. Considerando que el niño es un ser que está en constante actividad, se puede decir que las experiencias que el niño adquiere al interactuar con su entorno le ayudan a desarrollarse tanto cognitiva, social y emocionalmente.

Hoy en día, la educación debe ir enfocada en actividades lúdicas como herramienta fundamental de enseñanza, la cual permite que el niño sea protagonista de su propio aprendizaje favoreciendo de esta manera sus habilidades y destrezas que lo ayudaran en todos los aspectos de su vida futura.

Palabras claves: niño, juego, enseñanza, aprendizaje, primera infancia.

ABSTRACT.

This qualitative research homework covers different game's perspective, in which it is understood that gaming is a strategy for teaching and learning for children at early stages.

Children could learn by playing without having to provide them with formal content like traditional counseling used to recommend where teachers are the authority in the classroom and children were not pro-active. Here the learning is determined by the student capabilities to adapt to the teacher and in-taking all information given to them. Considering that children are in constant activities, we could say that the experiences that children are exposed to, they will help them develop socially and emotionally.

Nowadays, the education should be focused on playing activities as a fundamental tool for teaching in which children will be the main character of their own learning process in which they will get more benefit with their skills needed later in life.

Key words: boy, game, teaching, learning, early childhood.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación tiene como finalidad abordar diversas perspectivas del juego entendido como estrategia eficaz en el proceso formativo de la primera infancia.

Todo el desarrollo de esta tesis se fundamenta en una interrogante que da sentido y forma a todos los planteamientos; la interrogante es la siguiente: ¿Qué importancia tiene el juego didáctico en la adquisición de los temas del nivel de preescolar y cómo puede facilitar el aprendizaje de estos contenidos?

En la justificación es donde se menciona que el juego es fundamental y determinante en la etapa inicial, es el motor del proceso de desarrollo del niño y se constituye en su actividad principal. Con la metodología juego, el niño adquiere independencia, cultiva las relaciones con su entorno natural, social, familiar y cultural, fomenta el espíritu de la cooperación, la amistad, la tolerancia, la solidaridad y los valores.

observaciones constante a las maestras durante sus clases dentro del preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*; además de encuestas y entrevistas como instrumentos utilizados para la recolección de datos.

Dentro del Marco Teórico de la investigación se encontraran teorías del juego donde mencionan la importancia durante los procesos de enseñanzas a su vez resaltan las áreas estimuladas durante dicha actividad.

Para la elaboración de esta tesis se escoge al *Centro Educativo Panamerican School of Panamá* como escenario; y se selecciona a la población de maestras de preescolar del plantel.

Durante la elaboración de la investigación fue necesario el Análisis de los resultados; lo que conllevó a la observación, aplicar cuestionarios, entrevistas y graficar de este modo las evidenciarán de manera concretas de los objetivos planteados al iniciar la investigación.

Las conclusiones son un elemento importante de la presente investigación ya que plasman las respuestas a las interrogantes iniciales, permitiendo elaborar recomendaciones

CONTENIDO GENERAL

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.	11
1.1. Planteamiento del Problema.	11
1.1.3. Problema de Investigación.	14
1.2. Justificación.	15
1.3. Objetivos.	16
1.3.1. Objetivo General.	16
1.3.2. Objetivos Específicos.	16
1.4. Tipo de estudio.	16
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.	19
2.1. La actividad lúdica como estrategia didáctica.	19
2.2. Teorías del Juego.	20
2.3 Importancia del juego en la primera infancia.	23
2.4 Tipos de Juego según fases evolutivas.	25
2.5 Áreas del Desarrollo estimuladas mediante el juego.	26
2.5. Desarrollo intelectual.	27
2.7. El juego dirigido.	30
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.	33
3.1 Fase I: Selección y descripción del escenario.	33
3.1.1. Escenario.	33
3.1.2. Población.	34
3.1.3. Participantes.	35
3.2. Fase II: Descripción de las variables a evaluar.	35
3.2.1 Variables.	35
3.3 Fase III. Descripción de los instrumentos.	36
Instrumentos y técnicas de recolección de datos.	36
3.4. Fase IV: Procedimiento.	37
CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.	39
4.1. Análisis de los Resultados.	39
CONCLUSIONES	50
LIMITACIONES	51

RECOMENDACIONES	52
BIBLIOGRAFÍA	53
INDICE DE GRÁFICA	59
ÍNDICE DE CUADROS	61
ANEXOS	62

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.

1.1. Planteamiento del Problema.

El juego didáctico, como estrategia fundamental utilizado en la enseñanza de la primera infancia ha sido objeto de estudio en diversas investigaciones tanto a nivel internacional como en nuestro país.

En efecto, la autora argentina (Sarle, 2006) en la ciudad de Buenos Aires, expone en su investigación sobre “El juego en el nivel inicial” que, el juego está destinado al personal docente encargado. La autora propone, que todos los que trabajan en la educación, deben ser capaces de lograr una educación de calidad, lo cual implica elaborar propuestas didácticas que vayan de la mano con el juego.

Para (Chacón, 2007), el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego didáctico va de la mano con la motivación y la aceptación del alumno hacia la materia. Las clases en donde prevalece el juego didáctico, permite al estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Cuando el juego didáctico se mantiene presente dentro de la clase, el docente deja de ser el centro de la clase y pasa a ser un facilitador conductor del proceso de enseñanza.

Sin embargo, la UNESCO (1980), considera que el juego no es reconocido por todas las instituciones educativas. En ocasiones es reprimido, como sí estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse.

Para Reyes (2010), el juego permite reintentar la acción no realizada a cabalidad, ya que es parte integral el fallo y reconocimiento del mismo. Los niños

se motivan a volver a intentarlo y conseguir el objetivo deseado. La autora (Reyes, 2010) de México, presenta una investigación titulada: “Las actividades y directrices del desarrollo en la infancia temprana”, donde expresa que las experiencias de aprendizaje no parecen estar predefinidas, sino que dan la sensación de surgir espontáneamente del juego.

En el trabajo investigativo realizado en Colombia por (Leyva, 2011), dentro de la cual se puede apreciar que el juego es considerado como una actividad destinada solo de diversión del niño con sus pares. de momentos agradables donde el disfrute es lo que caracteriza la actividad. Se considera que los juegos son una actividad en espacios abiertos, fuera del aula de clases, o en momentos cuando los niños y las niñas dejan de realizar tareas dadas por el docente así lo expone.

Entre las ventajas, la autora considera que los niños y niñas tienen, a través del juego, una mayor integración y cohesión no solo con sus pares, sino también en su entorno familiar, dado que permite un mayor diálogo entre padres e hijos. Mediante el juego, el docente también es capaz de conocer más la realidad familiar en la que vive el niño.

El juego para (Martínez, 2016), es un tema de interés para un gran número de especialistas en el estudio del comportamiento. Jugar es una práctica diaria durante la infancia que nos acompaña a lo largo de toda la vida, se basa en la presentación del tema, del juego de los seres humanos y lo haremos desde una perspectiva psicológica y educacional.

El autor indica que la educación hasta en su aspecto formal puede servirse del juego para cumplir los objetivos. Una de ellas y consideradas de las más tradicionales es el recreo, cuyo sentido es fundamentalmente descansar de las actividades del currículum escolar.

Una investigación realizada en Costa Rica sobre “El estudio representación del juego infantil a través del dibujo” por (Martínez, 2016) el juego infantil fue descrito como una construcción social y cultural a través de la cual niños y niñas crean las relaciones personales y sociales del medio en el que se desenvuelven.

En su artículo (Anderson, 2017), considera que el juego es necesario para el desarrollo saludable del niño. El setenta y cinco por ciento del desarrollo cerebral ocurre después del nacimiento, el juego ayuda estimulando el desarrollo del cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas.

Mantenerse en actividad en este caso jugando ayuda con el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas. Las habilidades motoras finas son acciones tales como ser capaz de sostener un crayón o un lápiz. Las habilidades motoras gruesas son acciones como saltar o correr. Jugar también ayuda a los niños a desarrollar el lenguaje y les permite aprender a comunicar emociones, a pensar, a ser creativos y a resolver problemas. (Anderson, 2017), reconoce que es recomendable reducir los tiempos del niño frente a las pantallas. Es deseable que el niño tenga al menos una hora diaria de actividad física (caminar, correr, bailar, brincar fútbol, gimnasia).

En Panamá, también se han realizado estudios que han valorado las actividades lúdicas como elementos importantes del proceso formativo, (González & Morales, 2012), panameñas que expresan en su tesis sobre “Estrategias empleadas por el docente en la enseñanza de la aritmética y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de cuarto grado del centro de educación básica general el Empalme” que conocer lo que sucede en el desarrollo cognitivo, afectivo, social y físico de la niñez intermedia, le brindará al docentes un indicador para identificar qué tipo de estrategias utilizar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

El Ministerio de Educación de la República de Panamá, establece que la etapa de formación preescolar tiene una finalidad bien definida, así es como lo expresa (Yangüés, 2014) quien hace énfasis en la importancia del desarrollo integral del niño, aplicando estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo psicoevolutivo de los estudiantes en edad preescolar.

Según lo establecido por el Ministerio de Educación de Panamá el nuevo perfil del docente explica que el profesor estimula el desarrollo de diversas capacidades en sus estudiantes por consiguiente la formación de sus alumnos debe ser en un ambiente propicio donde desarrolle sus capacidades y adquiera conciencia del valor de su creatividad y ser un individuo auténtico

(Rojas, 2017) informa que, en 2015, nace la Agenda 2030 para el desarrollo sostenible en la cual países, incluido Panamá, generan un mundo más igualitario, de mayor convivencia, siendo la educación, una de las herramientas de transformación fundamental. La calidad de los educadores también juega un rol importante. El docente tiene que ser formado y actualizarse; tiene que estar bien pagado, motivado para hacer de su profesión una profesión desafiante como lo que es.

1.1.3. Problema de Investigación.

¿Qué importancia tiene el juego didáctico en la adquisición de los temas del nivel de preescolar y cómo puede facilitar el aprendizaje de estos contenidos?

1.2. Justificación.

El juego es fundamental y determinante en la etapa inicial, es el motor del proceso de desarrollo del niño y se constituye en su actividad principal. Con la metodología juego el niño adquiere independencia, cultiva las relaciones con su entorno natural, social, familiar y cultural, fomenta el espíritu de la cooperación, la amistad, la tolerancia, la solidaridad y los valores.

Núñez (2014) resalta que los tiempos actuales exigen una renovación y actualización permanente de la oferta educativa que ofrecemos a nuestros niños, es por ello que el Ministerio de Educación inicia desde el primer nivel de Educación Básica General cambios curriculares que permiten a los niños del nivel inicial avanzar al son de estos tiempos.

Brooker, & Woohed en 2013, señalan que los educadores han considerado el juego como una herramienta indispensable en la primera infancia. Sin embargo, la exigencia dentro del currículo para preescolar ha llevado al juego a la periferia, y dedicando casi por completo el tiempo al contenido académico. Los educadores admiten que los beneficios del juego no son tan fáciles de entender y evaluar como, por ejemplo, la capacidad de los niños de reconocer las letras y escribir sus nombres.

Para Gil (2015) dice que el niño es capaz de aprender jugando, el juego es un elemento eficaz para incrementar en aprendizaje ya que da la oportunidad al niño de explorar. Dicho esto, se puede constatar la importancia de desarrollar estrategias de enseñanza que involucren el juego didáctico a edades tempranas para así ayudar a los niños en sus procesos del desarrollo al mismo tiempo que adquiere conocimientos formales.

1.3. Objetivos.

1.3.1. Objetivo General.

Comprobar la importancia del Juego didáctico como estrategia de enseñanza en la primera infancia.

1.3.2. Objetivos Específicos.

- Diagnosticar las etapas del desarrollo de la clase de preescolar con relación a la incorporación del juego educativo.
- Identificar los conocimientos que tienen las maestras con respecto a la importancia del juego didáctico en el desarrollo de las clases.
- Describir la frecuencia con la que las maestras utilizan el juego didáctico como estrategia de enseñanza de los diferentes temas del nivel de preescolar.

1.4. Tipo de estudio.

La presente investigación es de enfoque cualitativa, pues a partir de observaciones constante de las maestras durante sus clases dentro del preescolar de *Panamerican School of Panamá*, encuestas y entrevistas como instrumento recolector de datos, enfocados principalmente en la observación que permite al investigador realizar el análisis para dar solución a las interrogativas.

Villamil (2003) indica que la investigación cualitativa hace una aproximación global de situaciones sociales para investigarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva. A partir de los conocimientos que tienen las personas

involucradas en la investigación y no deductivamente, con base en hipótesis formuladas por el investigador externo, estas características implican un diseño no experimental, de tipo descriptivo.

Este autor, supone interacción del investigador con las personas de su contexto social compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad. Esto quiere decir que el método de investigación cualitativa construye el conocimiento gracias al comportamiento de las personas implicadas y toda su conducta observable.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.

2.1. La actividad lúdica como estrategia didáctica.

En la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzará por promover el goce de este derecho".

El juego es considerado para (Jacquin, 1996), como una actividad que exige una regla libremente escogida y un oponente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que aumentan su personalidad y autoestima. También señala que el juego además de proporcionar entretenimiento y diversión, a su vez transmite conocimiento, y es por este motivo que cumple una función educativa ya que contribuye al desarrollo de habilidades prácticas que ayudan en la solución de problemas.

El autor (Mavilo, 2012) expresa que el juego es una actividad recreativa en donde intervienen uno o más participantes y que la practican a lo largo de toda su vida. El juego es primordial en el desarrollo de los individuos y en la construcción del comportamiento emocional. Del mismo modo señaló que el juego incrementa la creatividad. Por medio de este acto desarrolla todo su potencial creativo, siendo su carácter esencial, la libertad. El autor se refiere a que el juego le concede al niño la oportunidad de recrear un mundo posible utilizando su imaginación y fantasía.

Para (Palomares, 2017) los juguetes son instrumentos que estimulan el desarrollo de las habilidades básicas que permiten el crecimiento y desarrollo integral de los niños y niñas.

En la actualidad existen innumerables tipos de juguetes que promueven el sedentarismo y el juego solitario, contrario a los utilizados tres décadas atrás, que promueven el juego colaborativo, competitivo al aire libre.

(Montero, 2017) define el juego didáctico como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación”

2.2. Teorías del Juego.

Existen muchas teorías sobre el juego, algunas más clásicas y otras más actuales. A continuación, se describirán las más reconocidas:

Posturas Clásicas del Juego.

El estudio del hombre y su conducta a través de la historia de la humanidad ha llevado a varios pensadores al análisis y explicación del juego y su influencia en el ser humano. Meneses, (2001) Según el autor el juego es un medio de liberación de energía

Teoría del exceso de energía.

Para el autor Sáenz, (2015) esta teoría entiende que el juego se usa como una especie de liberación o canalización del exceso de energía que acumulamos en un momento dado, y que no ha sido usada para ninguna otra actividad productiva o concreta. Hoy sabemos que el juego es mucho más que la descarga de energía que caracteriza a los individuos de edades tempranas.

Teoría del descanso o del recreo.

El cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad, por esta razón se establecen los recreos en las escuelas. El juego es visto como una actividad para descansar y reponer energías consumidas en actividades más serias menciona López, (2004).

Teoría del ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional.

(Ajuriaguerra, 1997) señala Karl Groos sostuvo que el juego es un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones, que son necesarias para la época adulta.

El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer. Sostiene que el juego es necesario para la maduración psico fisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento. La teoría del juego consiste en una preparación para la vida, ya que el niño desarrolla las funciones vitales, entendiendo que el adulto es un ejemplo a imitar por los menores.

Teoría del juego como atavismo o recapitulación.

Esta teoría, según la expone Navarro, (2002) afirma que los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad.

Teoría catártica.

Esta teoría planteada por Kant, defiende al juego como una iniciativa que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. (Meneses, 2001) afirma que el juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos, por ejemplo: el instinto guerrero se descarga en el juego de peleas.

Posturas Modernas.

(Quiroz, 2012) quien cita a Vygotski quien explica que el juego es una actividad que constituye el motor del desarrollo, el juego parte de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad social.

Teoría social o sociocultural.

Para el autor Vygotski citado por López, (2015) el juego es una actividad social en la cual, gracias a la interacción con sus pares el niño logra adquirir roles que son complementarios en su etapa, se enfoca principalmente en los juegos simbólicos y señala como el niño transforma objetos a partir de su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado. Dicha teoría resalta que el juego es un factor básico.

El autor resalta que el niño se desarrolla en interacción con su medio circundante; y que el juego es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente, con propósitos claros y precisos. Es en la edad preescolar en que el juego aparece, siendo este un rasgo esencial que disminuye en la

edad escolar, donde el trabajo y el aprendizaje ocupan la mayor parte de la vida del niño.

Teoría piagetiana o intelectual:

(Josep y Jaume (2007), considera el juego como un camino para adquirir conocimientos; además expresa que el juego aparece como consecuencia al nivel de desarrollo del niño, lo cual involucra su estructura mental. Deja expuesto que el individuo fija su atención sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto.

Teoría de la derivación por ficción.

El juego para (Ortí, 2004) suple, durante la infancia, a las actividades profesionales de la edad adulta. Desde el momento en el individuo que inicia los juegos, realiza actividades que tienen que ver con la vida adulta (como las niñas con las muñecas y las cocinas.) A través del juego se van representando los roles que más tarde es probable realicen como adultos, y de esta manera parece que se van preparando para la madurez. Desde pequeños los niños procuran imitar profesiones determinadas a las que anhelan ser en su vida adulta.

2.3 Importancia del juego en la primera infancia.

Para (Mavillo, 2012) el juego constituye un elemento básico para la vida del niño. Todos los niños juegan, desde muy pequeños; su naturaleza es la de explorar el mundo y lo realizan mediante juegos. Para crecer y desarrollar sus capacidades es necesario que los niños se mantengan activos; el juego es

importante, una pieza clave para el desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Especialmente en la etapa de educación inicial y primaria, el niño aprende a través del juego. El descubrimiento es el medio, la participación del método y los conocimientos

El juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades, como lo señala Benítez en 2009, los niños desarrollan sus coordinación psicomotriz, gruesa y fina. Es importante que el niño juegue porque desarrollan la mente y los sentidos, mediante la discriminación de texturas, colores, tamaños, formas y demás menciona Benítez en 2009 que el juego también beneficia el desarrollo afectivo del individuo ya que se presentan conflictos emocionales, solución de problemas, satisfacen sus deseos y necesidades preparándole para su vida adulta. La creatividad e imaginación se desarrollan, el niño va formando hábitos de cooperación ya que hay juegos que requieren dos o más participantes.

El autor (Goncu, 2007) menciona en sus escritos que a temprana edad el niño juega por el puro placer de hacerlo; en los últimos cincuenta años las investigaciones se han concentrado en la contribución que el juego brinda al desarrollo. Tanto el juego libre en el hogar, como el juego planificado en los centros de preescolar, han sido fomentados por educadores y padres interesados en promover todos los aspectos del desarrollo de los niños: su desarrollo físico, cognitivo, lingüístico, social y emocional.

2.4 Tipos de Juego según fases evolutivas.

De este modo (Papalia, & Wendkos, 2009) toman en consideración los estudios realizados por Piaget, podríamos realizar una clasificación a escala evolutiva infantil la cual puede resumirse de la siguiente manera: desde el nacimiento sensorio motor (Funcional/construcción), a partir de los dos años pre operacional (Simbólico/construcción), en la edad de 6 años operacional concreto (reglado/construcción).

Juegos Funcionales.

Letosa (2005) expresa que es el típico juego de la fase sensorio-motora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo, aunque se escapen del alcance de su vista.

En esta etapa señala el autor mencionado, que prevalece el juego sensorio motriz donde se presentan conductas como chupar, llenar y vaciar, rodar, apretar entre otras. También destaca el juego motriz de pensamiento inteligente, originado por la necesidad de explorar.

Juegos simbólicos.

Para (Papalia, & Wendkos, 2009) los juegos se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Por ejemplo, usar una caja de cartón como si fuese una casa, o un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y les

acompañan en los juegos. En las primeras fases se juega individualmente para luego dar paso a una fase colectiva, donde se comparte con otros niños los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles.

Juegos reglados.

Este tipo de juegos (López, 2015), permite a los niños interactuar entre sí, introduce la aceptación de normas. El juego reglado incentiva el pensamiento estratégico y la planificación, dice que a medida que el desarrollo cognitivo y conocimiento del niño va evolucionando, ya son capaces de planificar estrategias, reflexionar y mantener un foco de atención durante más tiempo.

2.5 Áreas del Desarrollo estimuladas mediante el juego.

Según (Marín, 2016), experta en juego, desarrollo y educación explica los beneficios del juego para el desarrollo infantil y cuál es el papel de los padres, madres y educadores como garantizadores y favorecedores del juego de los niños. Para este autor la primera infancia es inimaginable sin juego, jugar es la principal actividad de los niños ya que responde a su necesidad de observar, tocar, curiosarse, experimentar, imaginar, saber, expresar, soñar, crear es un impulso primario que nos impulsa desde el nacimiento a descubrir, dominar, explorar y amar el mundo que los rodea, posibilitando así un sano y armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad y la sociabilidad.

Para este autor el juego en la infancia posee un valor educativo evidente. En primer lugar, despierta la curiosidad, que es el motor principal del aprendizaje, también proporciona alegría y satisfacción, facilita la exteriorización de miedos y angustias y los niños pueden manifestar sus preocupaciones más íntimas; esto

le permite elaborar sus emociones y sentimientos recreándose a través de los objetos, inventando nuevas historias, nuevos finales, poniéndose en el lugar de los demás al repetir hasta la saciedad, situaciones placenteras para ellos.

Desarrollo físico y motor.

Desde el punto de vista de la autora (García, 2011) el juego potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos. El control que ejerce el niño sobre los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio durante la actividad, tiene un papel importante en el desarrollo psicomotor completando así procesos de maduración nerviosa, y estimulando la coordinación del cuerpo en general. A través del juego el niño desarrolla precisión en sus movimientos señala la autora va desarrollando capacidades sensoriales como tener noción de las partes de su cuerpo, percepción rítmico temporal, percepción táctil, percepción olfativa y gustativa.

2.5. Desarrollo intelectual.

Britz (2015) dice que el niño adquiere conocimiento a partir de aprendizajes anteriores, de las experiencias previas que ha tenido y su intelecto conceptual asimila la nueva información. El proceso mental en el juego es constante por eso implica que el niño cree, imagine, explore y desarrolle fantasías. A medida que el niño juega, inventa situaciones del mismo modo busca soluciones. El juego promueve el desarrollo intelectual debido a que presta atención, memoriza, razona, etc.

Desarrollo afectivo y social.

La formación de personas íntegras (Bonilla & Hooker, 2015) no sería completa si sólo se ocupa el desarrollo físico, olvidando lo importante que resulta enseñar desde una edad temprana a relacionarse con el propio cuerpo y con el propio movimiento, pues es a través de ellos que los niños se comunican, expresan y relacionan, mencionan

Bonilla & Hooker (2015). mencionan que el movimiento y las actividades físicas influyen de manera fundamental en la formación de personas más allá del plano puramente físico, incidiendo en su organización psíquica, intelectual y social.

Los juegos estimulan la imaginación creadora, la invención, la experimentación y la expresión corporal. El juego permite al niño experimentar el sentido de integración grupal y social, ya que esta actividad le permite aprender a negociar, acordar, respetar e interpretar reglas. A través del juego el individuo se prepara para su etapa de adolescencia.

El juego como herramienta educativa.

Es importante reconocer que los maestros son los responsables de la formación de sus estudiantes sobre todo a la edad preescolar (Salazar, 2017). El educador puede utilizar el juego como eje transversal ya que aporta diversión a sus clases a su vez se beneficia con el cumplimiento de los objetivos. Explica (Salazar, 2017) que es importante que el educador incorpore los juegos en las actividades educativas, exponiendo sus pautas logrando de esta manera el éxito total del juego ya que los niños disfrutan y aprenden. Para esto se debe presentar una clara explicación de los pasos que deben seguir, acompañado de la motivación del educador.

Los niños mediante los juegos son capaces de absorber mayor cantidad y calidad de conocimientos, agudizando su memoria, ayudándolos a pensar por sí mismos, modificando sus conductas y actitudes. De igual manera, el juego potencia las relaciones con sus pares y el sentido de pertenencia en el entorno escolar, validando su ser y de esta forma preparándolo para la adolescencia y posteriormente para la vida adulta.

(Campos, 2012), publicó un artículo donde hace referencia a la importancia del juego en etapa temprana, opina que esta actividad cobra especial importancia en su implementación dentro del aula; donde se lleva a cabo un ejercicio reflexivo y crítico valorando el juego como estrategia para el desarrollo bio-sico-social del niños a edades tempranas, analizando la poca oportunidad que brindan los jardines de infancia al niño para el desarrollo de sus destrezas, habilidades y valores mediante rincones de aprendizaje establecidos en el salón señala

Mavilo (2012) señala que existen profesores y padres no actualizados por lo tanto desconocen las bondades del juego. La escuela tradicional ignora el juego, lo considera como una pérdida de tiempo, desestima las metodologías lúdicas del aprendizaje, relega el juego para el recreo. No admite que educar jugando es mejor que educar reprimiendo.

La UNESCO (1999), afirma que en los Jardines Infantiles y en las escuelas primarias cada vez se insiste más en la importancia de promover un pensamiento autónomo y fortalecido por el empleo de herramientas críticas, creativas y sensibles que involucran el juego como herramienta. La UNESCO (1999) señala que los jardines tienen patios con juegos, areneros y toboganes, y en las salas hay espacios para juguetes, juegos y tiempos para desplegarlos.

Los docentes propician momentos para el juego libre, así como para otros más reglados a través de los cuales se aprenden algunos contenidos. Por ejemplo, jugando a las cartas, los niños pequeños se acercan a nociones de la matemática.

2.7. El juego dirigido.

El juego dirigido según (Muñoz, 2009) es una categoría de juego que se emplea para lograr un objetivo predeterminado, se presenta como producto de diferentes manifestaciones ideológicas, motoras, sociales, etc., que, al conjugarse, reglamentarse y repetirse como actividad de una manera particular, reflejan el carácter lúdico de un grupo social, constituyéndose en un medio para lograr objetivos educativos, recreativos, psicológicos, deportivos, etc.

El juego dirigido es en el ámbito escolar muy importante; pues es aquel está dirigido por un adulto, en este caso el docente, y representa un importante medio educativo y didáctico tanto en Educación Infantil, destacando que los niños consiguen un mayor aprendizaje de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes.

Para Landreth (1991) el juego ayuda a disminuir los niveles de tensión, lo cual aumenta la capacidad de relación con el entorno, de este modo mejoran las interacciones con los individuos, esto aplica a su vez para mejorar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales y, mejorar todos estos aspectos trae como resultado una correcta expresión de pensamientos.

Muñoz (2009), también se refiere a las ventajas que tiene el juego dirigido respecto al juego espontáneo, se puede decir que el juego dirigido permite

corrección de errores, el juego dirigido ya tiene objetivos concretos lo que permite predecir los efectos que va a tener en el niño en cualquiera de las áreas del desarrollo que este dirigido el juego y muy importante, que el juego dirigido permite al docente intentar o crear nuevos juegos.

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.

3.1 Fase I: Selección y descripción del escenario.

3.1.1. Escenario.

Para la elaboración del presente trabajo de grado se eligió al Colegio Panamerican School of Panamá, ya que se considera como un centro educativo, donde se puede recolectar información relevante que ayude a cumplir los propósitos de este estudio.

El Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*, está avalado por la Dirección Nacional de Currículo y Tecnología Educativa del Ministerio de Educación de la República de Panamá. Utilizan modelos educativos de Estados Unidos, España y Colombia.

En este colegio se implementan estrategias pedagógicas con base en las diferentes metodologías como: el Constructivismo (Jean Piaget), Inteligencias múltiples, Método Montessori (María Montessori), Learning Center, entre otros.

Panamerican School of Panamá cumple su metodología a través de programas de aprendizaje constructivo, producto de una enseñanza activa cuya vía es la investigación, la lectura, el análisis y el debate, utilizando diferentes herramientas que complementen el desarrollo integral del ser humano.

Además, desarrollan continuamente el plan educativo a través de objetivos, contenidos y actividades. Se incluyen evaluaciones periódicas que más que calificar determine los niveles de avance del aprendizaje colectivo e individual,

utilizando técnicas e instrumentos pertinentes para los propósitos de las diferentes evaluaciones.

El nivel de Pre-kinder ha sido concebido para impartir el aprendizaje en las diferentes áreas académicas a través del sistema "*Learning Trough Play*" donde se desarrollan las pre-matemáticas, arte, educación física, música, introducción a la informática, talleres, excursiones, nociones básicas de inglés como: *phonics, spelling, conversation, vocabulary, writting introduction*.

Cabe señalar que dicha institución educativa cuenta con veintiún (21) años impartiendo enseñanza bilingüe, integral e innovadora.

3.1.2. Población.

La población está compuesta por cuatro grupos de preescolar y nueve docentes que laboran en el área del preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*, distribuido de la siguiente manera:

Cuadro 1: Población del estudio.

Preescolar <i>Panamerican School of Panamá</i>			
Pre Kinder		Kinder	
Pre Kinder A	Pre Kinder B	Kinder A	Kinder B
1 Estudiante de Psicología	1 Licda.Etof.	1 Licda Preescolar	1 Licda Preescolar
1 Licda. Preescolar	1 Licda. Psicología 1 Licda. Inglés	1 Estudiante Psicología	1 Estudiante Psicología

Fuente: Dirección del Centro Educativo *Panamerican School of Panama*, 2017.

3.1.3. Participantes.

La muestra seleccionada para este trabajo, están conformada por dos de los cuatro grupos de preescolar, seleccionados aleatoriamente; además; dos maestras de pre kínder y dos maestras de kínder del preescolar del centro educativo *Panamerican School of Panama*, siendo ellas, dos estudiantes de psicología, una licenciada en inglés y una licenciada en educación.

Cuadro 2: Participantes del trabajo de investigación.

Participantes			
Pre Kinder		Kinder	
1 Estudiante de Psicología	1 Licda. Preescolar	1 Estudiante de Psicología	1 Licda. Preescolar

Fuente: Dirección del Centro Educativo *Panamerican School of Panama*, 2017.

3.2. Fase II: Descripción de las variables a evaluar.

3.2.1 Variables.

Variable 1: El juego didáctico.

Definición conceptual.

(Chacon, 2007) plantea que el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

Definición Operacional.

Operacionalmente, el juego didáctico se midió considerando las frecuencias con la que fue incluido en las clases diarias, por medio de la observación de las estrategias presentadas por las maestras del preescolar en sus actividades académicas, y, por la participación activa del docente como parte del juego con sus estudiantes.

Variable 2: Importancia del juego como estrategia didáctica en el aula.

Definición Conceptual.

El juego es fundamental en el desarrollo del niño, así lo expresa la autora Paris (2010) quien en su artículo expresa que es una actividad en la cual se desarrolla la capacidad de aprendizaje del niño, ya desde sus primeros juegos, a los que deben responder de manera oportuna. Tanto es así, que jugar es un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social (Paris, 2010).

Definición Operacional.

El juego como estrategia didáctica en el aula fue medido operacionalmente mediante la observación del método de enseñanza que utilizan las maestras del preescolar, las evaluaciones trimestrales presentadas a los niños evidencian el desarrollo cognitivo, socioemocional y físico que aporta el juego.

3.3 Fase III. Descripción de los instrumentos.

Instrumentos y técnicas de recolección de datos.

Para la obtención de información, se utilizó una encuesta diseñada para efectos de esta investigación, la cual fue previamente validada por un grupo de

especialistas, para luego ser presentada y respondida por los docentes del área de preescolar. La misma contenía ocho preguntas de las cuales se podrá conocer de primera mano el trabajo realizado por los docentes del *Panamerican School of Panamá*, con el fin de responder a las interrogantes planteadas al inicio de la investigación.

Este cuestionario contiene los aspectos fundamentales, el cual se desarrolla acorde con los objetivos. Por otro lado, la entrevista fue efectuada a la coordinadora del departamento de preescolar del *Panamerican School of Panamá*, de esta manera se podrá reconocer el grado de importancia de la implementación de los juegos en el currículo escolar de dicha institución.

3.4. Fase IV: Procedimiento.

Para la elaboración del presente trabajo de investigación se recolectaron datos e información procedentes de diversas fuentes bibliográficas que explican de forma clara y detallada la importancia de implementar el juego como herramienta de aprendizaje en la primera infancia.

Se realizó un cronograma de actividades para la elaboración del proyecto, del mismo modo un presupuesto para subsanar los gastos requeridos.

Luego se procedió a corroborar la información, al aplicar el cuestionario para conocer los métodos utilizados por los docentes del centro educativo *Panamerican School of Panamá* y los avances logrados con dichos métodos.

CAPÍTULO IV.

CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.

4.1. Análisis de los Resultados.

El análisis se presenta por segmentos del instrumento y según la clasificación realizada a cada uno, variables y por ítems, lo cual se enfoca tanto en la encuesta como en la entrevista realizada al personal docente y administrativo del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*.

Los datos se presentaron mediante un análisis descriptivo – narrativo, que disponen de la interpretación correspondiente, acompañada de los valores cuantitativos, expuestos en su respectiva gráfica estadística con los datos porcentuales, según la distribución de frecuencias para cada alternativa de respuesta.

Los resultados de esta investigación se presentan en gráficas variadas, lo cual permite la comparación y la relación de los ítems, según indicador, por variable.

La construcción de las variables pretende aportar de manera sencilla la importancia de la implementación de los juegos en el aprendizaje de los niños de edad preescolar.

Este método gráfico presenta en forma ilustrativa la descripción de los ítems y en cada barra se identifica el valor relativo (porcentual), logrado según las frecuencias de respuestas de la población objeto de estudio.

Para identificar los conocimientos que tienen las maestras del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* sobre la importancia del juego didáctico en el aula, se presenta una entrevista.

A continuación, una recopilación de las respuestas.

El juego es considerado por las docentes del preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* como la interacción del niño con sus pares u objetos en la cual utilizan su imaginación y habilidad de resolución de problemas para desarrollar un objetivo determinado.

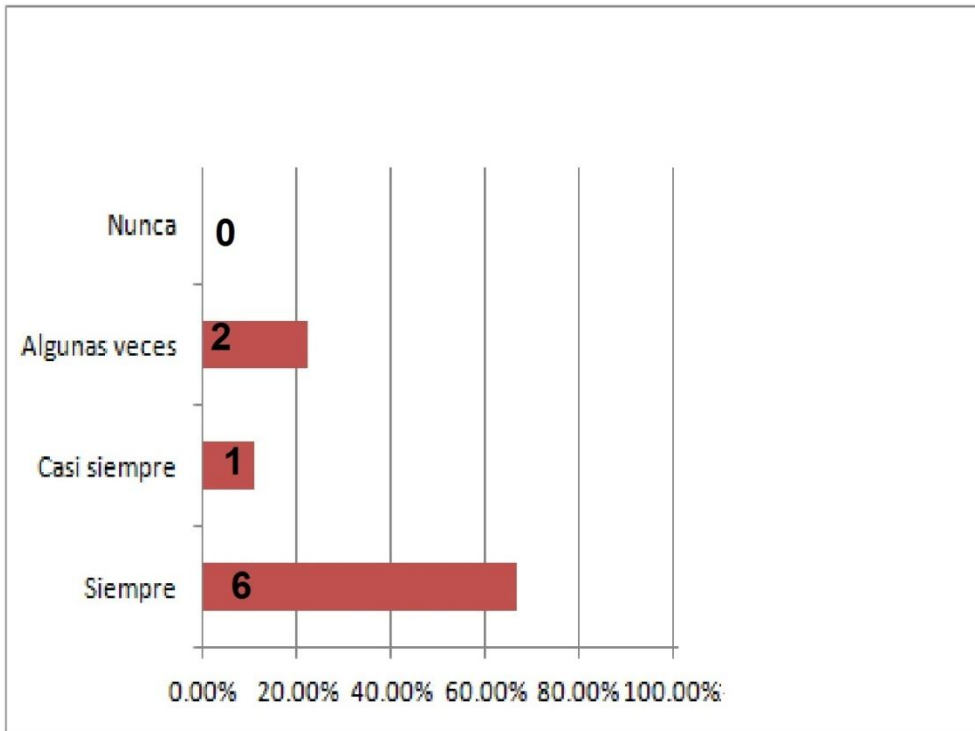
Dentro de los juegos que conocen y aplican las docentes se pueden mencionar los juegos lúdicos, juegos didácticos, juegos lógico matemáticos, juegos espaciales, juegos sensoriales, juego de roles.

Teóricos que han sido guía útil para conocer sobre el juego didáctico y su aplicación en el aula son Vigotsky y Piaget. El juego didáctico puede desarrollar las área cognitiva, social y psicomotora. Es una herramienta que aporta en la resolución de problemas y prepara al individuo para la vida adulta.

Es un excelente método de enseñanza. El juego didáctico debe tener un objetivo, lograr la atención del niño, es de mucha importancia que las instrucciones sean sencillas y lograr la participación de todo el grupo.

También se puede observar de manera tangible los conocimientos que tienen las maestras del preescolar sobre el juego didáctico y su importancia en las gráficas 1, 2 y 3 presentadas a continuación.

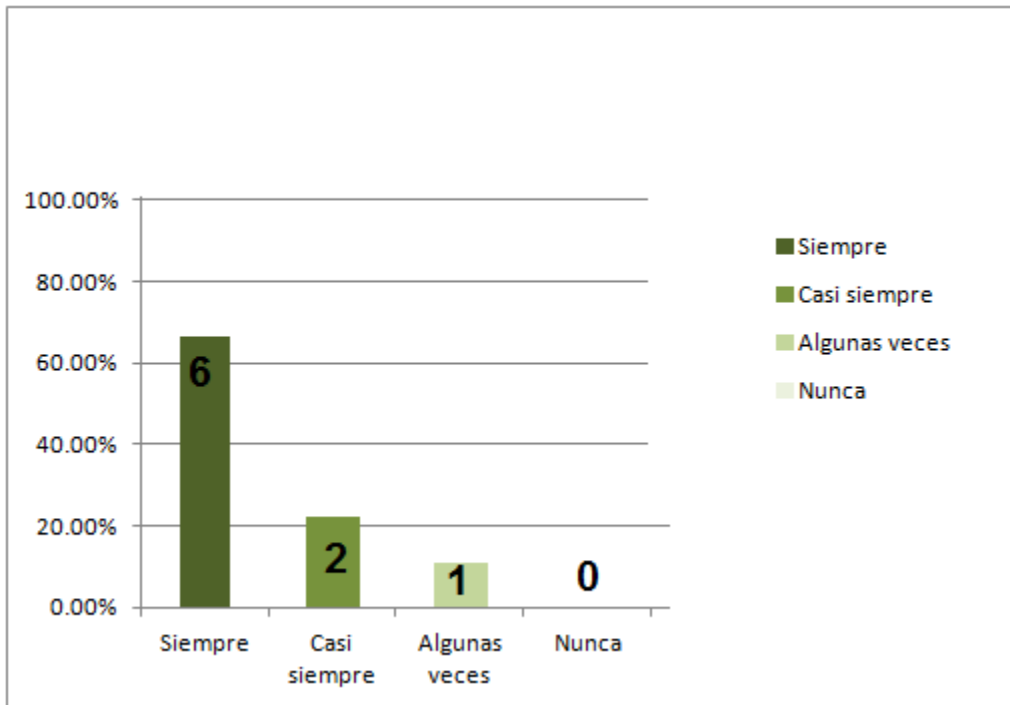
Gráfica N.1: El juego didáctico es una herramienta fundamental en la enseñanza de educación preescolar.



Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*, año 2018.

El 66% de las maestras en el preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*, consideran que el juego didáctico es una herramienta fundamental para la enseñanza preescolar.

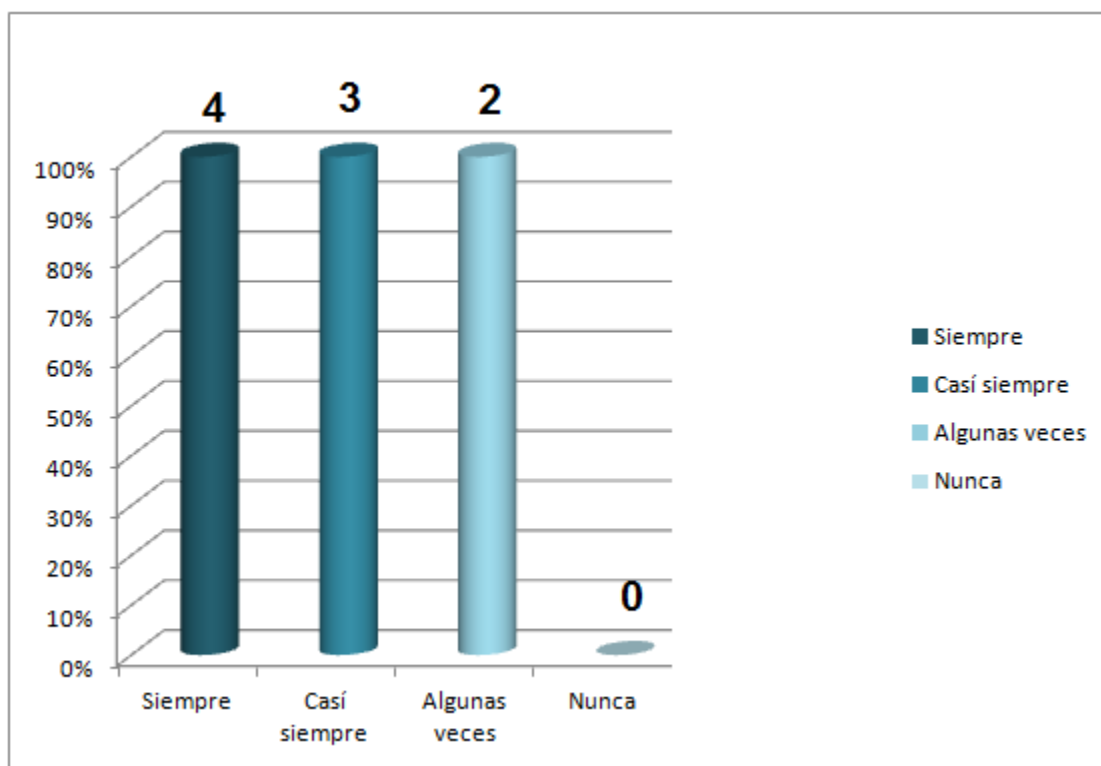
Gráfica N. 2: Implementar el juego didáctico mejora diversas áreas del desarrollo.



Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*, año 2018.

El 66% de las maestras de preescolar en el Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*, consideran que implementar el juego mejora diversas áreas del desarrollo.

Gráfica N. 3: Los estudiantes de educación preescolar se muestran felices al aprender mediante el juego didáctico.



Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de preescolar del Centro Educativo Panamerican School of Panamá, año 2018.

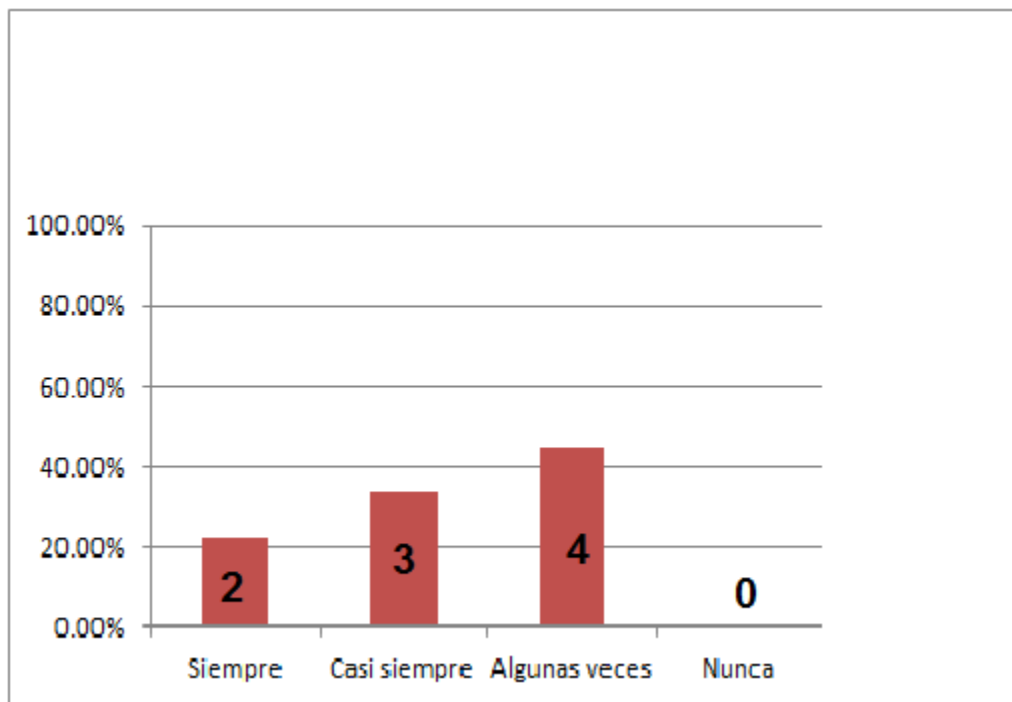
El 77% de las maestras de preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* consideran que los estudiantes de educación preescolar se muestran felices al aprender mediante el juego didáctico, pues algunos de los aspectos observados cuando estaban en presencia de juegos, se tienen:

- Los niños aprenden a esperar el turno.
- Comparten más con sus compañeros.
- Participan activamente de las clases.
- Los niños introvertidos muestran más confianza.

Para medir la frecuencia con la que las maestras utilizan el juego didáctico se presentan las gráficas 4 y 5, las cuales evidencian que en algunas ocasiones

las maestras del preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* utilizan el juego didáctico como herramienta académica en sus actividades y clases.

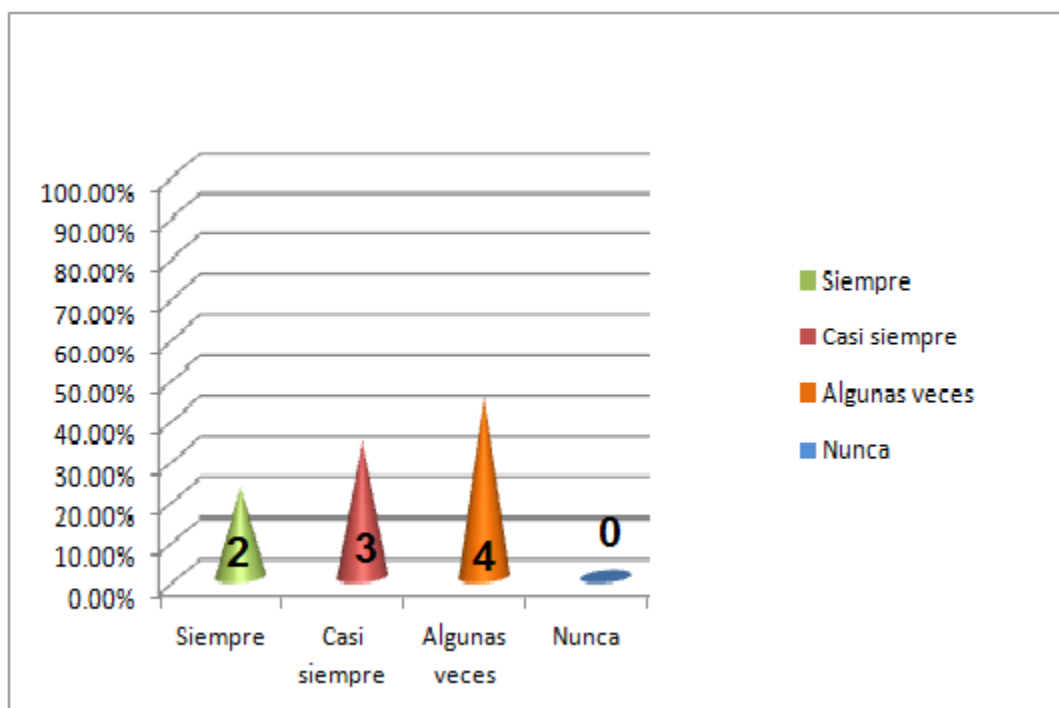
Gráfica 4: Presencia del juego didáctico como herramienta de aprendizaje en el aula de clases.



Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*, año 2018.

La gráfica muestra que el 44% de las maestras en el preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* implementan en algunas ocasiones el juego didáctico como herramienta académica en sus clases y actividades.

Gráfica 5: Presencia del juego didáctico como método de enseñanza dentro de las clases.



Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*, año 2018.

Las maestras de preescolar en el Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*, utilizan el juego didáctico algunas veces como método de enseñanza dentro de las clases.

Durante el periodo de observaciones se toman las siguientes anotaciones:

Observación de nivel Pre kínder: Las maestras colocan el objetivo diario de sus clases en el tablero al mismo tiempo que lo anuncia en voz alta y sus estudiantes repiten, la maestra permite un periodo de lluvia de ideas sobre conocimientos previos del tema con sus alumnos.

Inician el tema con cantos, bailes, juegos, videos interactivos que le permiten al niño comprender de que trata la clase en curso. Casi siempre se involucran activamente en el desarrollo del juego didáctico con sus estudiantes.

Utilizan materiales didácticos que se encuentran dentro del aula para llevar a cabo sus actividades. Las maestras crean en algunas ocasiones el material didáctico presentado en clases.

Los estudiantes se muestran atentos, felices y muy curiosos durante el periodo de clases.

Observación de nivel Kínder: Las maestras colocan el objetivo diario de sus clases en el tablero al mismo tiempo que lo anuncia en voz alta y sus estudiantes repiten, la maestra permite un periodo de lluvia de ideas sobre conocimientos previos del tema con sus alumnos.

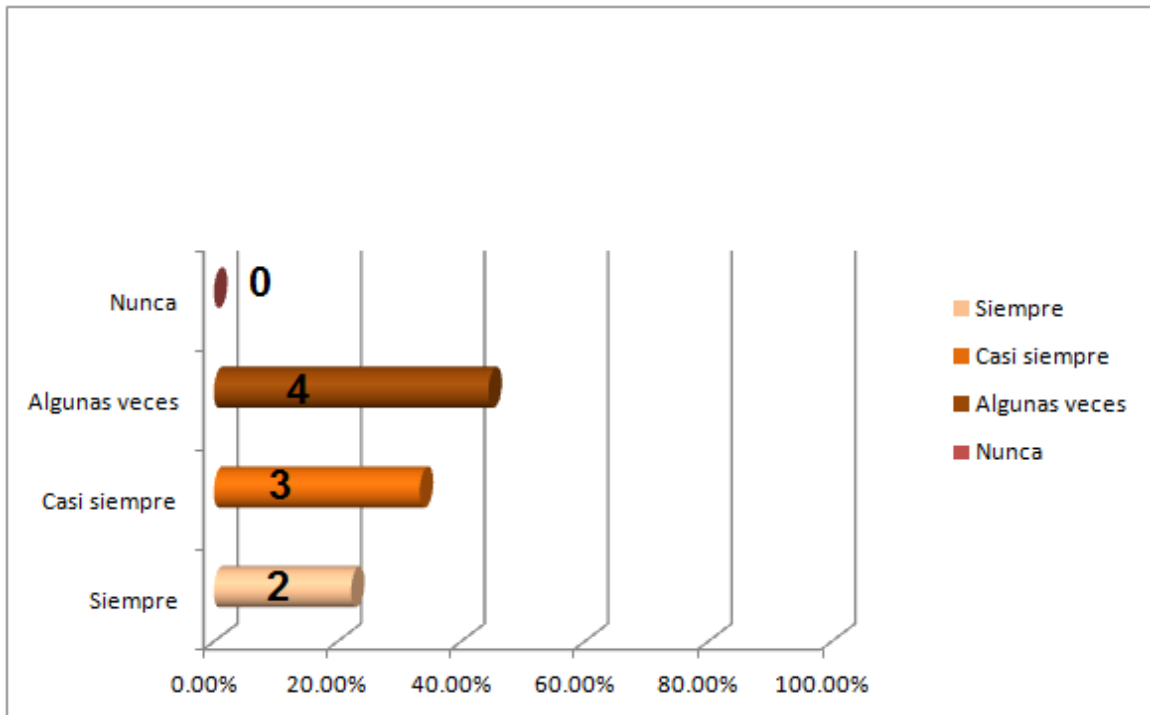
En algunas ocasiones utilizan el juego didáctico para iniciar sus clases debido a que los periodos de clases son cortos debido a que tienen más materias en comparación con el nivel de pre kínder.

En las clases en las que se presentan bailes, cantos y juegos relacionados al tema los alumnos muestran mejor disposición y atención.

Las maestras utilizan y crean recursos didácticos con sus estudiantes.

Las gráficas 6, 7 y 8 están relacionados a los aspectos observados como la inclusión del juego en la planificación académica, creación de material didáctico y participación activa.

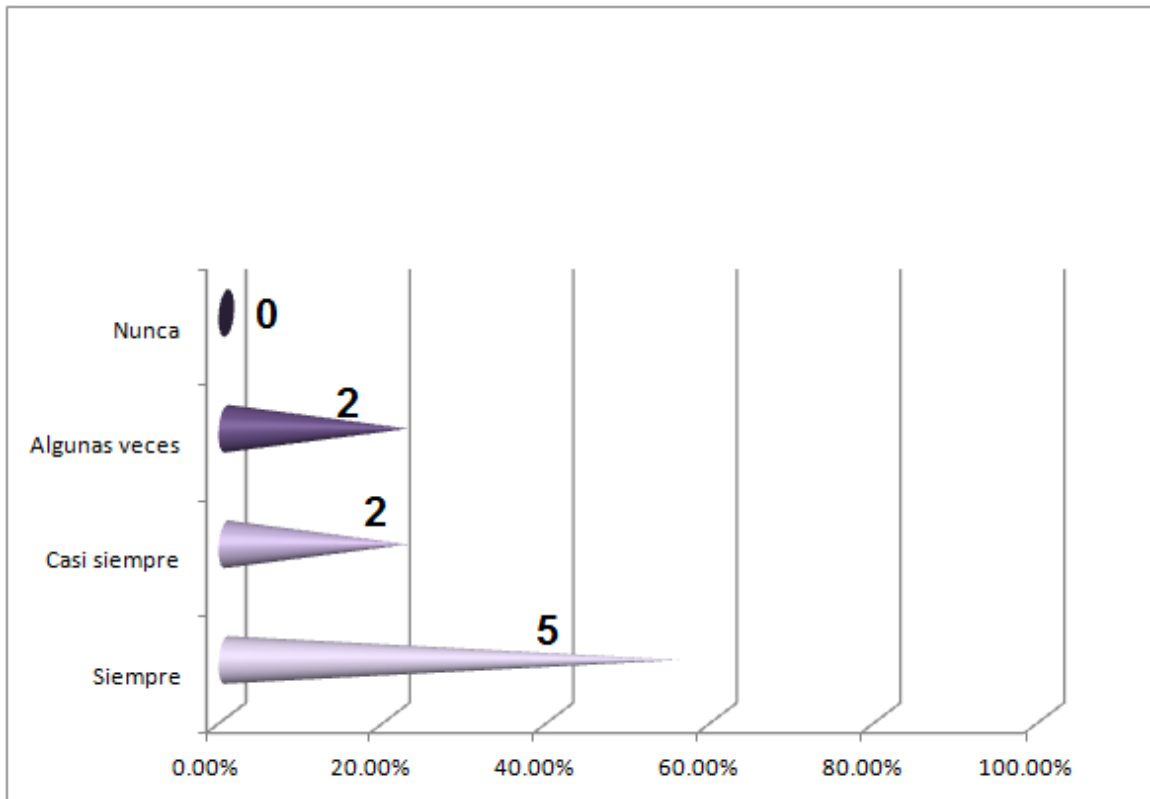
Gráfica 6: Los juegos didácticos están presente en su planificación académica.



Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de preescolar del Centro Educativo Panamerican School of Panamá, año 2018.

Las maestras de preescolar en el Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* incluyen algunas veces los juegos didácticos dentro de su planificación académica.

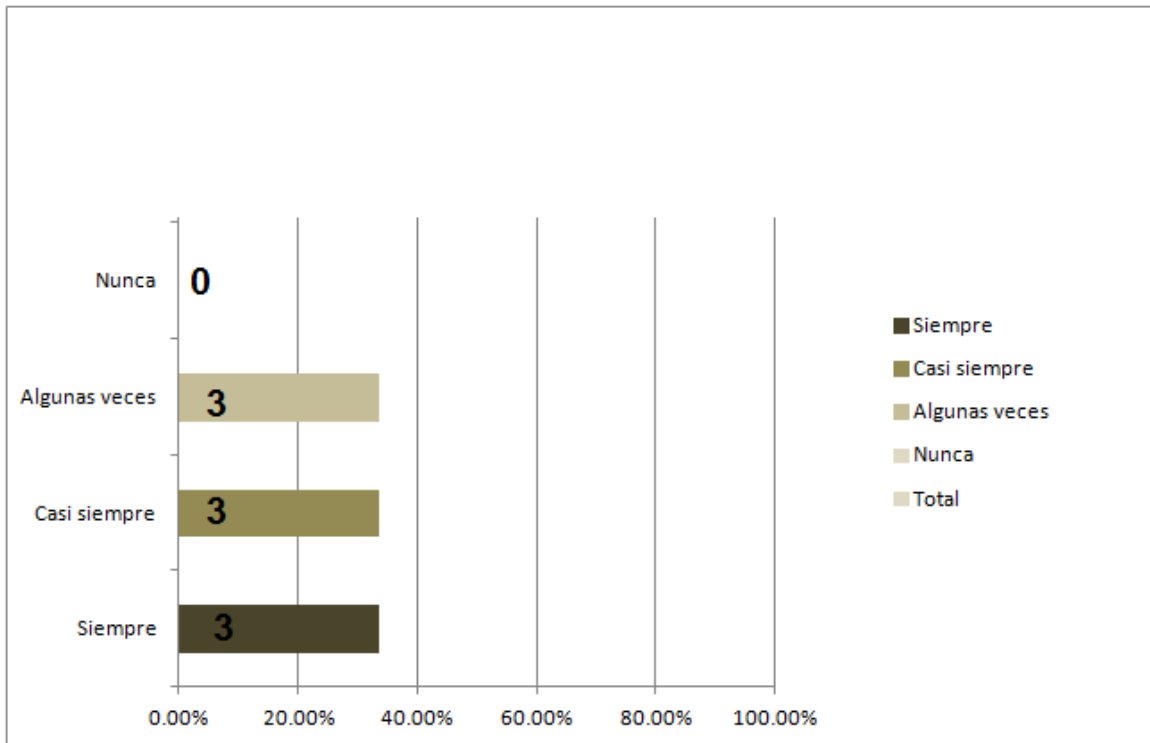
Gráfica 7: El plantel educativo donde labora le facilita los materiales necesarios para la implementación de los juegos didácticos en sus clases.



Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*, año 2018.

Las maestras de preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* consideran en un 55% que el plantel educativo donde laboran le facilitan los materiales necesarios para la implementación de los juegos didácticos en sus clases.

Gráfica 8: Participa usted activamente de las actividades de juego didáctico en conjunto con sus alumnos.



Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de preescolar del Centro Educativo Panamerican School of Panamá, año 2018.

Las maestras de preescolar participan activamente en actividades de juego didáctico en conjunto con sus alumnos.

CONCLUSIONES

Al finalizar la investigación se llegan a las siguientes conclusiones:

El juego es fundamental y determinante en la etapa inicial, es el motor del proceso de desarrollo del niño y se constituye en su actividad principal. Con la metodología juego el niño adquiere independencia, cultiva las relaciones con su entorno natural, social, familiar y cultural, fomenta el espíritu de la cooperación, la amistad, la tolerancia, la solidaridad y los valores.

Las maestras de preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* tienen conocimientos sobre la importancia del juego didáctico en el desarrollo de las clases, situación que se puede evidenciar con el resultado de la entrevista y gráficas (gráficas 1,2 y 3).

Dentro del preescolar, el personal docente casi siempre implementa el juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje en los diferentes temas del nivel de preescolar (gráficas 4 y 5) por lo que se hace necesario proponer acciones encaminadas a mejorar estos resultados.

En el periodo de observación de la investigación se nota que casi siempre se incluye el juego en sus planes diarios ya que al inicio de cada clase la maestra encargada de la materia escribe el objetivo de la clase y realiza actividades lúdicas, utiliza material didáctico (gráfica 6, 7 y 8).

LIMITACIONES

Al momento de llevar a cabo este trabajo de investigación se presentaron algunos factores limitantes.

Dentro del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* existen cuatro salones en el nivel de preescolar; por inconvenientes con los horarios de la escuela solo fue posible observar dos salones, en el tiempo asignado para desarrollar la investigación.

Para la elaboración de juegos dentro de la propuesta, fue necesario crear las actividades, con alguna de sus ilustraciones ya que existía poco material similar al presentado.

El tiempo fue un factor limitante ya que además de realizar la investigación debo realizar otras actividades para mi sustento, a diario.

RECOMENDACIONES

Es importante incentivar la práctica de juegos didácticos de todas las clases impartidas en los preescolares ya que los primeros años de vida están acompañados de movimiento, experimentar haciendo para conocer el entorno

Capacitar al docente en formación y al docente que ejerce sobre estrategias metodológicas de la importancia del juego didáctico en la primera infancia, es importante que el docente tenga una actitud asertiva y dispuesto a potenciar las habilidades y destrezas de sus alumnos.

Propongo al Ministerio de Educación crear espacios donde el docente comparta experiencias con el grupo de docentes sobre sus estrategias pedagógicas sobre el juego y la aplicación dentro del aula; de este modo aumenta su conocimiento y aprovecha de forma eficaz cada rincón de su aula. Esta experiencia se puede llevar a cabo cada verano como inducción

Universidad Especializada de las Américas los invito a crear talleres gratuitos dictados por egresados para compartir experiencias.

BIBLIOGRAFÍA

Acevedo A., (2014). “Como funciona el cerebro de los niños”. Editorial Grijalbo. México.

Anderson J., (2017). La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. Montana State University. Estados Unidos.

Ajuriaguerra, J., (1997). Manual de psiquiatría infantil. Editorial Masson. España. Páginas 984.

Armstrong T., (2012). “El poder la de Neurodiversidad”. Editorial Ediciones Paidós. Páginas 320.

Benítez M., (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. Revista Innovación y experiencias educativas. España. Página 4. Recuperado por: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

Bonilla, D. y Hooker, J., (2015). El juego una oportunidad para el desarrollo e identidad del ser humano. Proyecto de Licenciatura en educación física. Universidad Pedagógica Nacional. Colombia.

Britz H., (2015). El juego como instrumento de aprendizaje. Blog Escuela con cerebro.

Brooker, L. y Woodhead, M., (2013). El derecho al juego. Editorial The open university. Reino Unido. Páginas 52.

Mavilo, C., (2012) "Educar Jugando". Editorial Alfaomega. Perú. Páginas 238.

Campos R., (2018). Importancia de la metodología juego trabajo en el aula de clases. Día a Día (Citado en mayo 2018).

Chacón, P., (2007). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Venezuela.

Colldefornis, M., (2010). "Todos al patio Juegos Grupales para la Educación Física. Editorial Lesa. Argentina. Páginas 400.

García, E., (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. Revista EFDeportes.com. España.

Gil, M. (2015). Aprender Jugando: Resonar y tantear en la ampliación del repertorio verbal de bebés. Revista Scielo.Vol 25. Brasil.

Göncü, A., (2007) Play and Development: Evolutionary, sociocultural and functional perspectives. Editorial Lawrence Erlbaum Associates. Estados Unidos.

González, M. y Moreno, M., (2012) Estrategias empleadas por el docente en la enseñanza de la aritmética y su influencia en el rendimiento académico de los

estudiantes de cuarto grado del Centro de Educación Básica General El Empalme. Tesis Universidad Especializada de la Américas. Panamá.

Instituto Aragonés de la Mujer. (2017) "Crecer Jugando. Guía Práctica para madres, padres y profesores".

Josep, T. y Jaume, A., (2007). Desarrollo Cognitivo. Universidad Autónoma de Barcelona. España.

Landreth, G., (1991). Play Therapy. Editorial Eric Digest. Estados Unidos.

Letosa, J., (2005). Crecer jugando. Editorial Los sitios talleres gráficos. España. Páginas 60.

Leyva, A., (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Tesis de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Pontificia Universidad Javeriana. Colombia.

López A., (2006). "Un juego para cada día 365 días al año". Editorial Cultural. España. Páginas 132.

López, A., (2004). El juego. Editorial Bilbao. España.

López, M., (2015). El juego reglado como resultado del aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad. Proyecto Universidad Pedagógica Nacional. México.

Marín, I., (2016). El juego en la infancia. Blog Booma La escuela infantil. España. Recuperado por:

Martínez, V. y Moragón, F., (2016). Juego de niñas y juego de niños. Estudio sobre la representación del juego infantil a través del dibujo. Revista Educación. Costa Rica.

Meneses, M., (2001). El juego en los niños. Revista Redalyc. Costa Rica. Recuperado por: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Montero, B., (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de la enseñanza. Revista Dialnet. Costa Rica. Recuperado por: <file:///Users/laptopmac/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf>

Muñoz, J., (2009). Juego dirigido y juego libre en el área de educación física. Revista Temas para la educación. España. Páginas 11.

Navarro, V., (2002). El afán de jugar. Manual Teoría y práctica de los juegos motores. Editorial Inde. España.

Ortí, J, (2004). La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. Editorial Inde. España. Páginas 256.

Ortíz, R., (2017). ¿Qué son los juegos didácticos para los niños y qué ventajas tienen?. Blog Cosas de peques. Recuperado por: <https://cosasdepeques.com/recomendados/que-son-los-juegos-didacticos-para-ninos-y-que-ventajas-tienen>

Palomares, A., (2017). Una mirada internacional sobre la educación inclusiva. Editorial La Mancha. España. Páginas 812.

Papalia, D. (2009) Psicología del Desarrollo de la infancia a la adolescencia, Editorial Mc Graw Hill. México.

Paris, E., (2010). La importancia del juego en el desarrollo del niño. Blog Bebés y más. Recuperado por: <https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/la-importancia-del-juego-para-el-desarrollo-de-los-ninos>

Quiroz, R., (2012). Actividades Lúdicas. Artículo Wordpress. Recuperado por: <https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/teorias-del-juego/>

Reyes, A. y Hernández J., (2010). Las actividades y directrices del desarrollo en la infancia temprana. Tesis Universidad Pedagógica Nacional- Hidalgo. México.

Rojas, K. (2017). El desafío de elevar la educación la educación preescolar. Editorial La Estrella de Panamá. Panamá.

Sáenz, J. (2015). Psicología y pedagogía en la primera mitad del siglo XX Editorial Uned, España. Páginas 136.

Salazar, J., (2017). Programa de juego libre y el control de agresividad en los niños de 5 años de edad. Universidad Nacional de Educación. Perú.

Sarle, P., (2006). Enseñar el juego y jugar a la enseñanza. Editorial Paidós. Argentina. Tipos de Juegos para niños. Aprendizaje niños. (Citado en enero 2018).

Torres, C. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Saber. P.91. (citado en junio 2018).

Vásquez, R., (2017). La importancia de la capacitación docente. Universidad de Puerto Rico Recinto de Río de Piedras. Puerto Rico.

Villamil, O. (2003). Investigación cualitativa, como propuesta metodológica para el abordaje de investigaciones de terapia ocupacional en comunidad. Colombia.

Yanguéz, Z., Ríos, D., Vanegas, A. y Greco, G., (2014). Programa de Preescolar Panamá. Meduca. Panamá.

INDICE DE GRÁFICA

		Página
Gráfica 1	El 66% de las maestras en el preescolar del Centro Educativo <i>Panamerican School of Panamá</i> , consideran que el juego didáctico es una herramienta fundamental para la enseñanza preescolar.	41
Gráfica 2	El 66% de las maestras de preescolar en el Centro Educativo <i>Panamerican School of Panamá</i> , consideran que implementar el juego mejora diversas áreas del desarrollo.	42
Gráfica 3	El 77% de las maestras de preescolar del Centro Educativo <i>Panamerican School of Panamá</i> consideran que los estudiantes de educación preescolar se muestran felices al aprender mediante el juego didáctico.	43
Gráfica 4	La gráfica muestra que el 44% de las maestras en el preescolar del Centro Educativo <i>Panamerican School of Panamá</i> implementan en algunas ocasiones el juego didáctico como herramienta académica en sus clases y actividades.	44
Gráfica 5	Las maestras de preescolar en el Centro Educativo <i>Panamerican School of Panamá</i> , utilizan el juego didáctico algunas veces como método de enseñanza dentro de las clases.	45
Gráfica 6	Las maestras de preescolar en el Centro Educativo <i>Panamerican School of Panamá</i> incluyen algunas veces los juegos didácticos dentro de su planificación académica.	47
Gráfica 7	Las maestras de preescolar del Centro Educativo <i>Panamerican School of Panamá</i> consideran en un 55% que el plantel educativo donde laboran le facilitan los materiales necesarios para la implementación de los juegos	49

didácticos en sus clases.

Gráfica 8 Las maestras de preescolar participan activamente en actividades de juego didáctico en conjunto con sus alumnos. **49**

ÍNDICE DE CUADROS

	Página
Cuadro 1 Población del estudio.....	34
Cuadro 2 Participantes del trabajo de investigación.....	35

ANEXOS

CONTENIDO DE ANEXO

	página
Anexo 1 Modelo de entrevistas aplicadas a las docentes de preescolar.	64
Anexo 2. Resumen de entrevistas aplicadas a las docentes de preescolar.	66
Anexo 3. Cuestionario de conocimiento sobre el juego didáctico, aplicado a las docentes de preescolar.	67
Anexo 4. Lista de cotejo sobre la dinámica del juego en el aula.	68
Anexo 5. Evidencia de la actividad realizada	69
Anexo 6 Propuesta de Intervención	73

Anexo: 1. Modelo de entrevistas aplicadas a las docentes de preescolar.



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

DECANATO DE POST GRADO MAESTRÍA EN CIENCIAS DEL DESARROLLO
INFANTIL TEMPRANO

Nombre del entrevistado: _____

Entrevista aplicada a las docentes de preescolar

- Defina con sus palabras. ¿Qué entiende por juego?

- ¿Qué tipos de juego conoce aplicados al ámbito de la educación?

- ¿Conoce usted algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación?

- ¿Qué áreas del desarrollo específicas beneficia el juego en el educación infantil?

- ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?

Anexo: 2. Resumen de entrevistas aplicadas a las docentes de preescolar.



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

**DECANATO DE POSTGRADO MAESTRÍA EN CIENCIAS DEL DESARROLLO
INFANTIL TEMPRANO**

El juego es considerado por las docentes del preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* como la interacción del niño con sus pares u objetos en la cual utilizan su imaginación y habilidad de resolución de problemas para desarrollar un objetivo determinado.

Dentro de los juegos que conocen y aplican las docentes se pueden mencionar los juegos lúdicos, juegos didácticos, juegos lógico matemáticos, juegos espaciales, juegos sensoriales, juego de roles.

El juego didáctico puede desarrollar las área cognitiva, social y psicomotora. Es una herramienta que aporta en la resolución de problemas y prepara al individuo para la vida adulta.

Es un excelente método de enseñanza. El juego didáctico debe tener un objetivo, lograr la atención del niño, es de mucha importancia que las instrucciones sean sencillas y lograr la participación de todo el grupo.

Anexo: 3. Cuestionario de conocimiento sobre el juego didáctico, aplicado a las docentes de preescolar.



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

Decanato de postgrado maestría en ciencias del desarrollo infantil temprano

Cuestionario aplicado a las docentes de preescolar

Indicaciones: Encierra en un círculo la respuesta que considere más apropiada para el aspecto que se le pregunta.

Aspectos	Escala			
1. El juego didáctico es una herramienta fundamental en la enseñanza de educación preescolar.	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
2. Las clases en su salón contienen el juego didáctico como herramienta académica.				
3. Diariamente está presente el juego didáctico como método de enseñanza dentro de las clases.				
4. Los juegos didácticos están presente en su planificación académica.				
5. Implementar el juego didáctico mejora diversas áreas del desarrollo.				
6. El plantel educativo donde labora le facilita los materiales necesarios para la implementación de los juegos didácticos en sus clases.				
7. Los estudiantes de educación preescolar se muestran felices al aprender mediante el juego didáctico.				
8. Participa usted activamente de las actividades de juego didáctico en conjunto con sus alumnos.				

Gracias por su colaboración

Anexo: 4 . Lista de cotejo sobre la dinámica del juego en el aula.



Decanato de post grado Maestría en Ciencia del Desarrollo Infantil Temprano

Lista de cotejo

Centro educativo Panamerican School of Panamá

Clase: _____

Fecha de observación: _____

Define los objetivos al inicio de la clase.		
Conversa sobre conocimientos previos con sus estudiantes.		
Promueve el juego didáctico dentro de su clase.		
Participa activamente en el desarrollo del juego didáctico con sus estudiantes.		
Emplea recursos didácticos (juguetes).		
Crea recursos didácticos con sus estudiantes.		
Los estudiantes se muestran atentos.		

Anexo: 5. Evidencia de la actividad realizada.

¡Así aprendemos!



Juego “Pesca de letras”, realizado por maestras de preescolar *Panamerican School of Panamá*, año 2017.



Juego “Reconozco y apago la letra F”, realizado por maestras de preescolar *Panamerican School of Panamá*, año 2017.



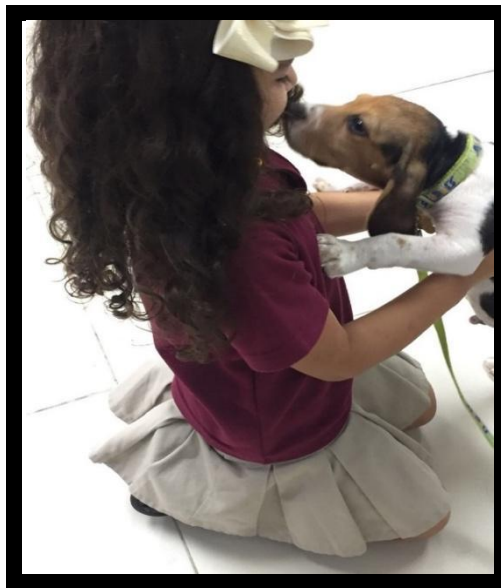
Juego “Experimento de colores”, realizado por maestras de preescolar *Panamerican School of Panamá*, año 2017.



Juego “Conociendo los valores sociales”, realizado por maestras de preescolar *Panamerican School of Panamá*, año 2017.



Juego “Contacto con los animales domésticos”, realizado por maestras de preescolar Panamerican School of Panamá, año 2017.



Juego “Contacto con los animales domésticos”, realizado por maestras de preescolar Panamerican School of Panamá, año 2017.



Juego “Exploro en texturas”, realizado por maestras de preescolar *Panamerican School of Panamá*, año 2017.



Juego “Descubro olores”, realizado por maestras de preescolar *Panamerican School of Panamá*, año 2017.

Propuesta de intervención

Para la Implementación de Juegos Didácticos como
herramientas fundamentales de aprendizaje en niños de edad
preescolar.

**Caso: Centro Educativo Panamerican School of
Panamá.**



Presentado por :

**Verónica Isabel
Robles Medina**



Índice.

Descripción.....	3
Área de Intervención.....	3
Introducción.....	4
Justificación.....	5
Objetivos.....	7
Desarrollo de la propuesta.....	8
Procedimiento	10
Ejemplos de Juegos didácticos en el aula.....	11
Juegos de letras.....	11
Juego de números:	11
Bibliografías	11



Descripción

Dentro de la propuesta de intervención se podrán apreciar métodos para la actualización de los conocimientos de las docentes del nivel preescolar sobre la aplicación del juego didáctico dentro del aula.

Se exponen ejemplos de juegos didácticos, cada uno presentado con objetivos, procedimientos, materiales y áreas del desarrollo beneficiadas.

Área de Intervención

La propuesta de intervención se aplicara a las maestras de preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*



Introducción.

Esta “Propuesta de intervención se propone realizar en el Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* y está basada en un análisis de las observaciones, entrevistas y encuestas realizadas a las docentes de preescolar, en la que se interviene para diseñar una estrategia que estimule a los docentes de preescolar a introducir el juego en su currículo educativo, con el fin de contribuir a la formación integral, y de esta manera lograr que los estudiantes se sientan motivados y dispuestos a aprender de una manera creativa y divertida.

..Busca involucrar tanto a los docentes para trabajar de acuerdo a las necesidades de cada uno de sus estudiantes.



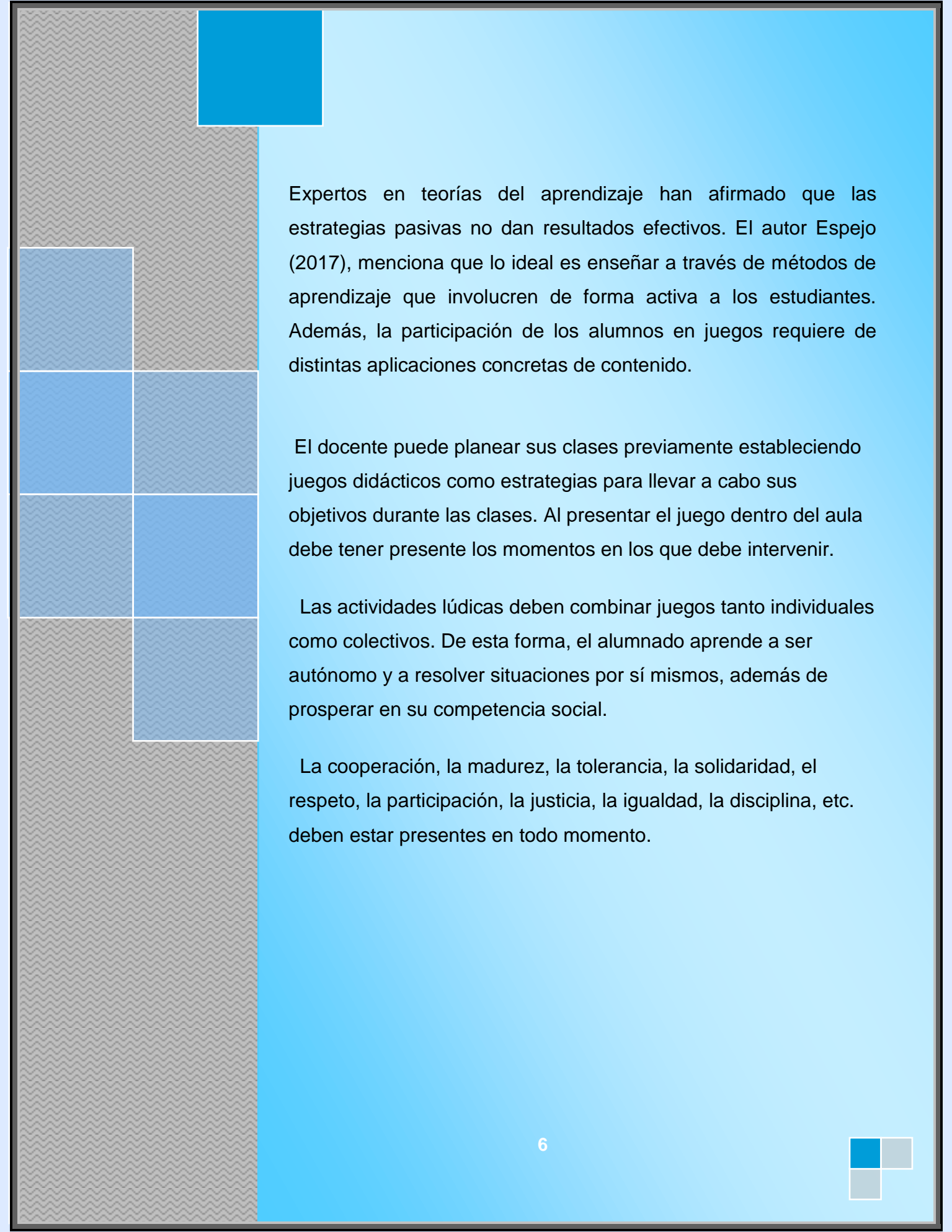


Justificación

Es necesaria una propuesta que brinde nuevos conocimientos a los docentes en cuanto a los métodos actuales de enseñanza en edad preescolar, ya que como se ha visto anteriormente los estudiantes logran aprender mediante la práctica y el análisis que se obtienen mediante la implementación de actividades lúdicas tanto dentro como fuera del aula.

Cabe destacar que las investigaciones presentadas están guiadas para recalcar la importancia de aplicar el juego didáctico como estrategia de enseñanza. Algunas de ellas muestran guías para que el docente pueda intervenir en el juego didáctico. Otras además de servir de guía le brindan la oportunidad de tener aspectos que permiten evaluar el proceso.





Expertos en teorías del aprendizaje han afirmado que las estrategias pasivas no dan resultados efectivos. El autor Espejo (2017), menciona que lo ideal es enseñar a través de métodos de aprendizaje que involucren de forma activa a los estudiantes. Además, la participación de los alumnos en juegos requiere de distintas aplicaciones concretas de contenido.

El docente puede planear sus clases previamente estableciendo juegos didácticos como estrategias para llevar a cabo sus objetivos durante las clases. Al presentar el juego dentro del aula debe tener presente los momentos en los que debe intervenir.

Las actividades lúdicas deben combinar juegos tanto individuales como colectivos. De esta forma, el alumnado aprende a ser autónomo y a resolver situaciones por sí mismos, además de prosperar en su competencia social.

La cooperación, la madurez, la tolerancia, la solidaridad, el respeto, la participación, la justicia, la igualdad, la disciplina, etc. deben estar presentes en todo momento.



Objetivos.

Objetivo General.

- Capacitar al personal docente del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* con talleres prácticos con la finalidad de introducir actividades lúdicas en las materias

Objetivos Específicos:

- Intercambiar experiencias que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida de los estudiantes y su aprendizaje.
- Promover dentro del planeamiento escolar actividades lúdicas divertidas y atractivas que motiven al niño a aprender mediante juegos.



Desarrollo de la propuesta.

Es de suma importancia que el centro de estudio provea a su personal docente de capacitaciones que los ayude a mantenerse al día en cuanto a los enfoques educativos, metodológicos y didácticos. La capacitación del personal docente trae consigo los siguientes beneficios (Vásquez, 2017):

..Los seminarios se presentaran a partir de los conocimientos sobre estrategias de enseñanza mediante el juego didáctico que tienen las maestras de preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*.

Por ello se propone la constante capacitación al personal docente empezando con un seminario enfocado en promover la inclusión del juego didáctico dentro del currículo escolar.

Propiciar espacios donde el docente comparta experiencias con el grupo de docentes sobre sus estrategias pedagógicas sobre el juego y la aplicación dentro del aula, de este modo aumenta su conocimiento y aprovecha de forma eficaz cada rincón de su aula.



También se sugiere, el Seminario “Explorando la Educación Creativa”, en el cual podrán conocer técnicas de arte para una enseñanza divertida.

De igual manera, en conjunto con la capacitación de las maestras, estas, deberán transmitir a los niños la importancia de implementar los juegos en las actividades diarias, ya que, al fin y al cabo, serán ellos los mayores beneficiados con este nuevo método de enseñanza. Con esto se trata de que los alumnos sean miembros activos dentro del salón de clases pudiendo confeccionar en conjunto con sus maestras el material didáctico que utilizarán para cada actividad.



Procedimiento

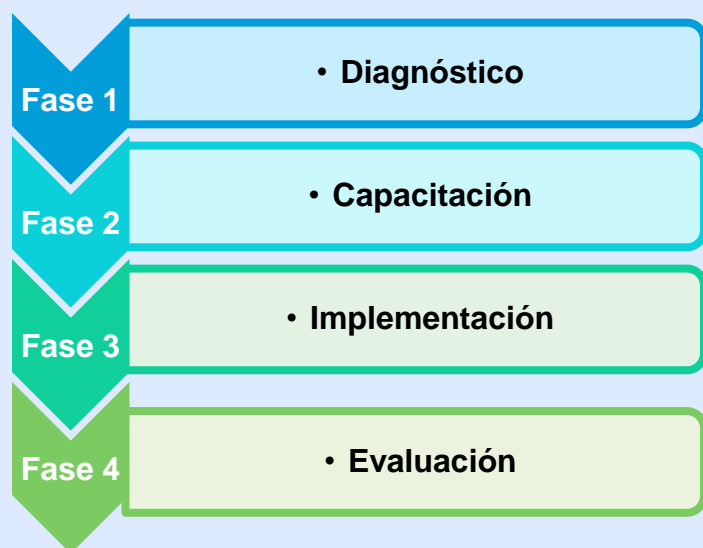
La propuesta de intervención está compuesta por cuatro fases importantes, las cuales permitirán diagnosticar, capacitar, implementar y evaluar a las maestras participantes.

Fase 1. Permitirá diagnosticar sobre el nivel de conocimiento de estrategias de juego didáctico dentro del aula.

Fase 2. Capacitación dirigida a las maestras a partir de seminarios sobre el juego didáctico en el aula.

Fase 3. Las maestras podrán implementar las nuevas estrategias sobre el juego didáctico en el aula.

Fase 4. Las maestras serán capaces de autoevaluar su conocimiento actual sobre el juego didáctico y su aplicación dentro del aula.



Ejemplos de Juegos didácticos en el aula.

Juegos de letras.

Rayuela de letras

Objetivo: reconocer las letras

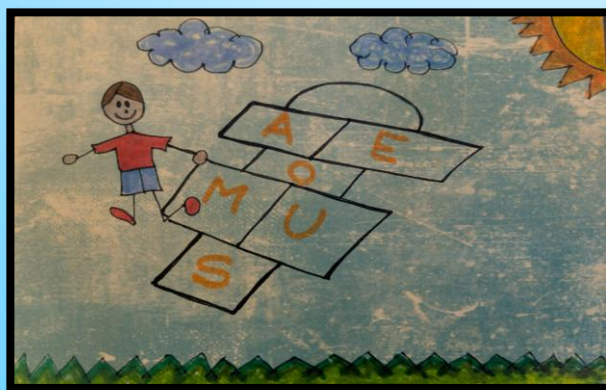
Actividad: los estudiantes jugaran rayuela con la letra y su vocabulario.

Desarrollo: La maestra dibuja una rayuela en el suelo del parque, la misma contiene las letras e imágenes del vocabulario de la letra. El estudiante lanza la piedra y debe nombrar la letra o palabra del vocabulario donde cayó la piedra.

Materiales: tiza, piedra pequeña.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



Pesca la letra

Objetivo: reconocer las letras

Actividad: los estudiantes pescaran la letra que la maestra indique.

Desarrollo: La maestra coloca letras en el suelo del salón con clip de papel, sujeta un hilo al extremo de los marcadores y coloca un imán en el otro extremo, coloca una caja grande de cartón para que cumpla la función de un barco.

El estudiante entra en la caja bote y comienza la pesca. Al sacar una letra debe decir el nombre y el sonido de la misma.

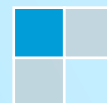
Materiales: imán, hojas, clip de papel, marcadores, hilo, caja de cartón.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual.



Fuente: La autora.



Aplasta la letra

Objetivo: reconocer las letras

Actividad: los estudiantes deben aplastar la letra que la maestra indique.

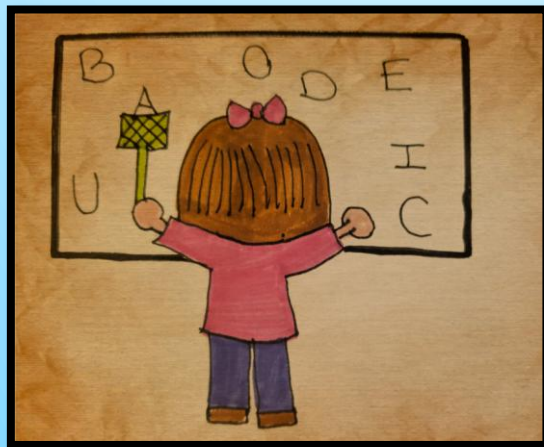
Desarrollo: La maestra escribe en el tablero varias letras y luego le da dos matamoscas a cada estudiante llamado a competir.

Los estudiantes deberán escuchar atentos el nombre o sonido de la letra para aplastarla.

Materiales: tablero, marcadores, matamoscas.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual.



Fuente: La autora.



La Isla de la letra

Objetivo: Reconocer las letras

Actividad: Letras alrededor del salón

Desarrollo: La maestra coloca letras en todo el salón. Los estudiantes bailan alrededor del aula cuando la música pare deben buscar una letra y decir su nombre y sonido.

Materiales: cantos infantiles, hojas, marcadores.

Participantes: maestra, estudiantes

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



El camino de la letra

Objetivo: Practicar el trazo de la letra.

Actividad: letra grande en el suelo.

Desarrollo: La maestra dibuja una letra con su trazo en el suelo.

Los estudiantes seguirán el camino de la letra con un carro de juguete.

Materiales: tiza, carro de juguete.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual.



Fuente: La autora.



La letra humana

Objetivo: Practicar el trazo de la letra.

Actividad: Construir la letra con el cuerpo.

Desarrollo: La maestra escribe la letra en el tablero describiendo cada parte de su trazo

Los estudiantes forman la letra con su cuerpo.

Materiales: mi cuerpo.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



Trazo con textura

Objetivo: Practicar el trazo de la letra.

Actividad: Trazaran la letra con arena.

Desarrollo: La maestra escribe el trazo de la letra en una hoja de cartulina.

Los estudiantes siguen el trazo de la letra en arena.

Materiales: arena, hoja de cartulina, cajita.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual.



Fuente: Noguera, H (SF).



Juego de números:

Salvavidas:

Objetivo: reconocer el número y su cantidad.

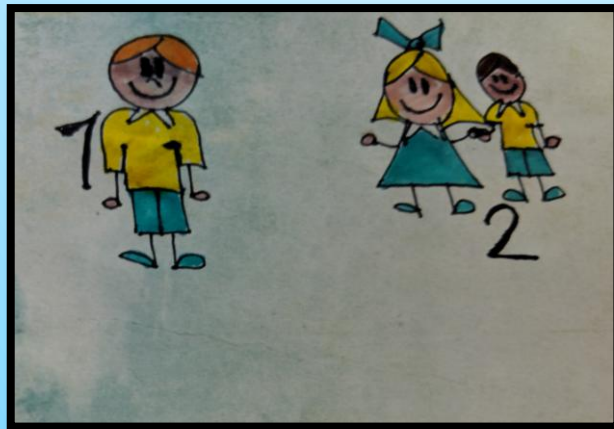
Actividad: agruparse en cantidades.

Desarrollo: La maestra anuncia el número y los estudiantes se agrupan en cantidades acorde al número.

Materiales: canciones infantiles.

Participantes: maestra, estudiantes

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



El Ula Ula numérico

Objetivo: reconocer el número y su cantidad.

Actividad: agrupase dentro de "ula ula".

Desarrollo: la maestra coloca "ula ula" alrededor del salón. Los estudiantes se agruparán dentro del "ula ula" que corresponda al número que la maestra indica.

Materiales: ula ula, tiza.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



El dado del movimiento

Objetivo: Reconocer el número y su cantidad.

Actividad: contar y ubicar el número de la cantidad contada.

Desarrollo: La maestra coloca números alrededor del salón

Los estudiantes lanzan el dado, cuentan los puntos y caminan hasta el número que corresponda a la cantidad.

Materiales: cartulina, marcadores.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



El constructor

Objetivo: reconocer el número y su cantidad.

Actividad: construir torre con la cantidad de bloques de acuerdo al número.

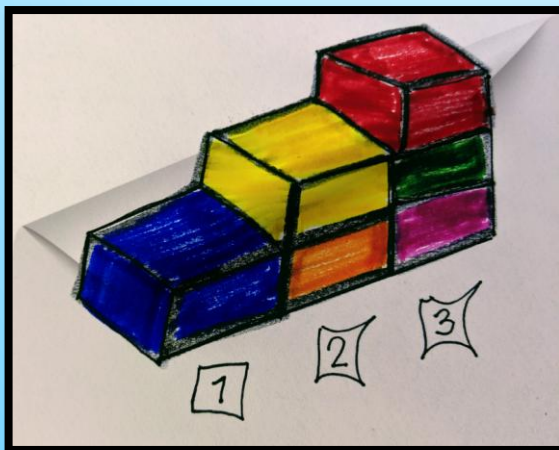
Desarrollo: La maestra coloca números y bloques en las mesas

Los estudiantes construyen torres con el número que corresponde.

Materiales: bloques, tarjetitas con números.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



El bus de los números

Objetivo: reconocer el número.

Actividad: sentarse en el numero asignado a su boleto.

Desarrollo: La maestra arma una columna con las sillas coloca un número en cada silla.

Los estudiantes deben sentarse en el número de silla que indique su boleto.

Materiales: sillas, tarjetitas con números.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.





Bibliografía

Chacón, P., (2007). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Venezuela.

Espejo, Y., (2017). Actividades pedagógicas para estimular el lenguaje verbal de los niños y niñas de 1 y 2 años del Centro Infantil del Buen vivir. Ecuador.

Noguera, H. (sf) Actividades Infantiles Edinorea. España.

