



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

**Recinto Universitario “Rubén Darío”
Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía**

2021: ¡Año del Bicentenario de la Independencia de Centroamérica!

Carrera de Pedagogía con mención en Educación Infantil

Tema de Investigación:

El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños de III nivel de educación inicial del colegio María del Socorro Ponce Chavarría, ubicado en el distrito V del departamento de Managua, durante el segundo semestre del año lectivo 2020.

Seminario de Graduación para optar al título de Licenciatura en Pedagogía con mención en Educación Infantil

Año: V

Tutora: Dra. María Inés Blandino

Autoras:

No. Carnet

- Johana de los Ángeles Martínez Ibarra
16010747
- Karla Josefina Mejía Alegría
16010989



Managua, 11 de febrero 2021

Cada niño marca su propio paso o velocidad para aprender y esos tiempos hay que respetarlos, nunca hay que dejar que el niño se arriesgue a fracasar hasta que tenga una oportunidad razonable de triunfar.

María Montessori

CARTA AVAL

A: MSc. Silvia Lucía García Pérez

Coordinadora de la carrera de Pedagogía
Con mención en Educación Infantil

Estimada maestra, por este medio remito el informe de Seminario de Graduación de las estudiantes de V año de la carrera de Pedagogía con mención en Educación Infantil, Johana de los Ángeles Martínez Ibarra, carnet No. 16010747 y Karla Josefina Mejía Alegría, carnet No.16010989, quienes han concluido el proceso de investigación con el tema: El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares diferentes en el proceso aprendizaje de los niños de III nivel de educación inicial del colegio María del Socorro Ponce Chavarría, ubicado en el distrito V del departamento de Managua, durante el segundo semestre del año lectivo 2020.

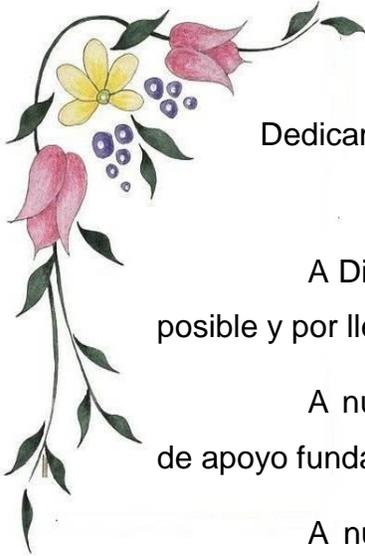
Las estudiantes abordan un tema es de mucha importancia ya que el juego es una necesidad vital, para los niños y niñas, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. Por tanto, el aporte que las estudiantes brandan a través de este estudio, permitirá a todas las personas que accedan a este documento, comprender tal importancia, aportando a las docentes de educación inicial ideas y propuestas debidamente sustentadas acerca de la pertinencia del juego en el aprendizaje infantil. El informe reúne los requisitos para ser presentado ante el jurado examinador para su presentación y defensa por parte de las autoras y optar al título de licenciatura en Pedagogía con mención en Educación Infantil.

Sin más a que hacer referencia, me despido agradecida por su apoyo.

Dado en Managua, Nicaragua a los cuatro días del mes de marzo del año 2021.

Atenta,

Dra. María Inés Blandino
Tutora



Dedicatoria

Dedicamos este trabajo:

A Dios porque sin el nada de lo que construimos día a día sería posible y por llenar nuestra vida de bendiciones.

A nuestra familia por su apoyo incondicional por ser ese pilar de apoyo fundamental en el transcurso de nuestra carrera.

A nuestras hijas que ellas son el principal motivo por el cual hemos luchado por alcanzar esta meta.

A nuestras amistades que de alguno u otra manera nos animaron a seguir adelante y nos apoyaron en este camino.





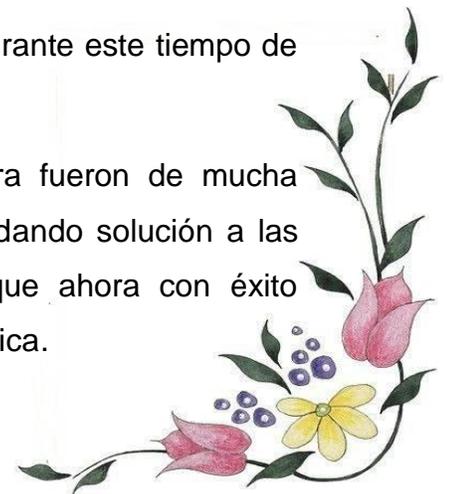
Agradecimientos

Antes que todo damos gracias a nuestro Padre Celestial por darnos la vida, por habernos permitido concluir con éxito nuestra carrera dándonos salud, Sabiduría y las fuerzas necesarias para recorrer este camino, por ser el principal partícipe de nuestra vida, Gracias padre santo porque sin tu amor, protección y Misericordia no hubiésemos podido llegar hasta aquí infinitas gracias.

Gracias a nuestra estimada, querida, apreciada, tutora y maestra **Dra. María Inés Blandino** por su apoyo incondicional, por siempre estar ahí cuando la necesitamos, por su paciencia y cariño, también por todos sus consejos que nos ayudaron a lo largo de nuestra investigación, por el esfuerzo que hace día a día para hacer de nosotras profesionales de calidad, gracias maestra por ser un ser humano excepcional y por siempre estar ahí para nosotras en todo momento e incondicionalmente.

A nuestra familia por brindarnos el apoyo incondicional durante este tiempo de estudio que tuvimos.

A los docentes que durante el transcurso de la carrera fueron de mucha bendición compartiendo sus experiencias pedagógicas dando solución a las dificultades y enriqueciendo nuestros conocimientos que ahora con éxito aplicamos en mejora de nuestra labor educativa pedagógica.



Resumen

La presente investigación trata acerca del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares diferentes en el proceso aprendizaje de los niños por lo que el propósito principal es valorar la forma en que la docente implementa el juego como estrategia didáctica para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de III nivel de educación inicial

Para llevar a cabo el presente estudio, se implementaron las técnicas de entrevista y la observación, diseñando instrumentos que permitieran recabar la información de los informantes clave. El trabajo realizado permitió acercarnos al pensamiento de los principales protagonistas y presentar los resultados desde el punto de vista de ellos.

A lo largo de este trabajo se pudo observar la necesidad que tienen los niños de realizar actividades que vayan de la mano con el juego. Durante las actividades basadas en el juego observamos que los niños se sentían más motivado e incide en su actitud al realizar las actividades lo contrario de cuando hacían las actividades que comúnmente propone la maestra en sus planes de clase. La situación antes mencionada nos terminó de convencer de enfocarnos en esta problemática para ser discutida y analizada con la maestra de aula para poder colaborar en una mejoría en el proceso de aprendizaje.

Con lo antes descrito se encontró una serie de argumentos que avalan como el juego ayuda al desarrollo de los niños y niñas de educación inicial.

Palabras claves: juego, componentes curriculares, estrategia didáctica, desarrollo, aprendizaje.

Índice	Página
I. Introducción	8
II. Planteamiento del problema	11
III. Foco o tema de Investigación.....	12
IV. Antecedentes del estudio	13
V. Justificación del estudio	16
VI. Cuestiones de Investigación.....	18
VII. Propósitos de Investigación.....	19
VIII. Perspectiva Teórica.....	20
8.1. Estrategia Metodológica.....	20
8.2. El juego	22
8.2.1. Teorías sobre el Juego	24
8.2.2. El juego en la educación infantil.....	25
8.2.3. El juego y el aprendizaje infantil.....	25
8.2.4. Metodología del juego.....	27
8.2.5. Tipos de juegos.....	28
8.3. El desarrollo infantil	30
8.4. Las áreas del desarrollo	33
8.5. Modelo de Educación Inicial Basado en el Desarrollo Infantil (MEIDI).....	35
IX. Matriz de Descriptores.....	39
X. Perspectivas de Investigación o Metodología de la Investigación	42
XII. Contexto en que se realiza el estudio.....	45
XIII. Rol de las investigadoras.	49
XIV. Estrategias de recolección de información	50
XV. Criterios regulativos de la investigación	52
XVI. Análisis e Interpretación de los Resultados	54
XVII. Conclusiones.....	70
XVIII. Recomendaciones.....	72
XIX. Glosario	75
XX. Acrónimos.....	77
XXI. Bibliografía.....	78
XXII. Anexos	80

I. Introducción

El juego es una necesidad vital, que contribuye al equilibrio humano. Es a la vez actividad exploradora, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida. El juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, mental, emocional y social del niño.

Para los niños y niñas, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, consciente o inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

El presente trabajo de investigación trata sobre la Aplicación del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños de III nivel de educación inicial del colegio María del Socorro Ponce Chavarría, ubicado en el distrito V del departamento de Managua, durante el segundo semestre del año lectivo 2020.

Este trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo ya que su propósito es recabar información acerca del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares diferentes en el proceso aprendizaje, basada en la observación de comportamientos naturales en la sala educativa de III nivel de educación inicial. Para efecto, se implementaron técnicas de observación al proceso de aprendizaje, entrevista a los niños y docente. Para recoger la información, se partió de la matriz de descriptores y se diseñaron y aplicaron los instrumentos los que posteriormente fueron analizados interpretando los significados tal cual fueron expresados, tratando de mantener una interacción fluida sobre el tema de investigación.

La línea de investigación en la que se inserta nuestro estudio es pedagogía, currículo y didáctica de la infancia menor de 6 años con énfasis en niños menores de 3 años, ya que nuestro tema de investigación está basado en el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares diferentes en el proceso de aprendizaje de los niños.

Nuestra investigación constituye la experiencia en el proceso aprendizaje como maestras; y la situación existente en la educación inicial actual, en la que se refleja el interés por dar aportes a la educación de los niños y niñas de la primera infancia, mediante los aportes que este estudio les pueda brindar a las docentes, retomando la importancia que tiene el juego en el aprendizaje infantil.

Con nuestra investigación y análisis nos damos cuenta de la importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto, los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en la educación infantil, pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria. Sin embargo, aún durante estos años el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos.

Los estudios sobre el juego reconocen su valor en el desarrollo socio-emocional de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece. A través del juego los niños aprenden a ajustarse ellas ya que todo juego establece unas reglas necesarias para su desenvolvimiento.

Es indispensable que el maestro planee de manera consciente los juegos a utilizar de tal manera que éstos puedan potenciar el alcance de sus objetivos. Durante su planeación debe tener en cuenta que diferentes tipos de juego favorecen diferentes áreas del desarrollo.

Esta investigación está estructurada en cuatro grandes apartados que son Apartado 1: Resumen, introducción, planteamiento del problema de investigación, antecedentes del estudio y justificación. Apartado 2: Cuestiones y propósitos de Investigación, perspectiva teórica, matriz de descriptores y metodología o

perspectiva de investigación. Apartado 3: Estrategias para el análisis de la información y análisis intensivo de la información e interpretación de los resultados. Apartado 4: Conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

II. Planteamiento del problema

El colegio María del Socorro Ponce Chavarría está ubicado en el distrito V del departamento de Managua, durante las visitas realizadas pudimos observar que en el salón de III nivel de educación inicial, al inicio de cada actividad la docente realiza los mismos cantos de bienvenida, sin mucha motivación. Algunos niños repiten los cantos o parte de ellos pero no se observa entusiasmo, otros no cantan del todo. De igual manera, en las otras actividades que desarrolla la docente, cuando desarrolla algún juego, casi siempre son los mismos, los niños lo dicen una y otra vez: otra vez lo mismo, se muestran aburridos y desinteresados. Algunos participan, pero la mayoría buscan un lugar donde acomodarse y observar o se ponen a hacer otra cosa, buscar los rincones de juego o hacer desorden o salirse del salón educativo.

Muchos pedagogos han planteado la importancia del juego como el medio ideal para el aprendizaje, ya que mediante el juego los niños aprenden y se desarrollan de forma armónica en sus diferentes dimensiones, mediante el juego expresan sus sentimientos y preocupaciones. El juego se convierte en la mejor herramienta didáctica para estimular el logro de aprendizajes por parte del niño.

Por otra parte, el Ministerio de Educación (MINED), ha propuesto un nuevo modelo educativo para la Educación Inicial llamado MEIDI que significa: Modelo de Educación Inicial para el desarrollo Infantil, el que desde inicios del año 2019 ha sido orientado implementarse en el II ciclo correspondiente al I, II y III nivel. Este modelo, consta de 4 dimensiones, con sus correspondientes componentes, contenidos, sub contenidos y actividades propuestas a desarrollar en los que se orienta el juego como herramienta didáctica, por lo que nos nace la interrogante:

¿Qué tipo de juegos aplica la maestra como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares en el proceso de aprendizaje de los niños de III nivel de educación inicial del colegio María del Socorro Ponce Chavarría?

III. Foco o tema de Investigación

El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños de III nivel de educación inicial del colegio María del Socorro Ponce Chavarría, ubicado en el distrito V del departamento de Managua, durante el segundo semestre del año lectivo 2020.



IV. Antecedentes del estudio

El juego como herramienta didáctica, es muy antiguo ya que en la comunidad primitiva era utilizada de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores, la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta manera los niños lograban aprender de una forma más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

En el desarrollo de la presente investigación, procedimos a realizar una revisión de otros trabajos de investigación que nos aportaran insumos para nuestro estudio y nos sirvieran de referencia para guiarnos en el tema a tratar con argumentos sólidos. Estas consultas bibliográficas se realizaron por medio de páginas web y repositorios de universidades.

A nivel nacional:

Tema 1: “Afectaciones de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños de II nivel de educación inicial del Colegio El Principito de la ciudad de Estelí”.

Autoras: Flor Herradora y Yaoska Oliva de la Facultad Regional FAREM-ESTELI que pertenece la UNAN- Managua en enero 2013. Esta investigación tiene un enfoque cualitativo descriptivo en la que se aplicaron instrumentos para recopilar información donde se describen todos los hallazgos de dicha investigación.

El objetivo de esta investigación fue promover la importancia que tiene el juego como estrategia metodológica en educación inicial, identificar factores que están desfavoreciendo la integración del niño en el desarrollo de algunos juegos. Dicho trabajo contiene información básica específicamente del juego.

Tema 2: Capacitación sobre los Juegos y su Aplicación en el Currículo de Preescolar, a maestras del sector de Guadalupe del Municipio de León II Semestre 2009.

Autoras: Br. Valeria Carolina Martínez Salinas, Br. Ana Celia Pérez Cáceres. Br. Berthilda Sujey Lacayo Zúñiga. Para optar al Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Preescolar.

El enfoque de esta investigación es cualitativo ya que recoge los principales resultados que fueron obtenidos en el proceso de aprendizaje, descubriendo cualitativamente los mayores logros obtenidos tanto en niños (as) y profesores involucrados.

Esta investigación trata sobre La educación pre- escolar, ha venido ofertando una atención educativa a niños y niñas de 3 a 6 años con una propuesta curricular basada en áreas del desarrollo: socio afectiva, cognitiva y psicomotora; este modelo de organización consideraba el desarrollo de estas áreas en una secuencia estrictamente lineal y con mayor prevalencia del enfoque psicológicos.

Según este estudio, actualmente con los avances de educación inicial del siglo XXI, el nuevo currículo está organizado por ámbitos, los que por su carácter integrador de aprendizajes más específicos y vinculados entre sí, implican un cambio importante de las formas tradicionales de organización de los aprendizajes por áreas y con énfasis en el enfoque pedagógico. Actualmente el programa de educación inicial del Ministerio de Educación de Nicaragua 2009, se enmarca en un currículo por competencias, con un enfoque basado en la persona humana, parte de la concepción de la niña y el niño como seres activos desde su nacimiento, sujetos de cambio, protagonistas sensibles, creativos, competentes, capaces de aprender, de comunicarse, relacionarse con las demás personas, que permita la construcción del ser social de manera continua, integral y articulada en los diferentes espacios donde se relaciona, tomando en cuenta la metodología del juego como elemento integrador en todas las actividades que se realizan, en educación inicial ya que es el medio mágico para que la niña y el niño, explore el entorno, exprese sus sentimientos y emociones del mundo que lo rodea. En este currículo se promovía el juego como herramienta pedagógica para el desarrollo de las áreas y luego de los ámbitos de aprendizaje. En la actualidad, se está trabajando un nuevo Modelo Educativo centrado en el Desarrollo Infantil, llamado MEIDI.

A nivel internacional se encontró el siguiente antecedente:

Tema 3: Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos, cuya autora es: Maite Garaigordobli

La finalidad de este trabajo fue: elaborar un test y aplicarlo en varios salones de clase con el objetivo de demostrar una didáctica aplicada basada en los juegos de ayuda y cooperación y como intervienen en el desarrollo infantil. Su finalidad, presentar un programa de juegos con sus fundamentos teóricos y como inciden en el desarrollo infantil, para posteriormente exponer el procedimiento metodológico para ser aplicado en el aula, así como algunos instrumentos para su evaluación.

También encontramos una tesis para optar al título de Licenciada en Pedagogía infantil de la universidad pontificia Javerianas en Bogotá Colombia en 2011 su autora es Ana María Leyva Garzón en la que habla de como son las practicas docente en educación inicial, las características del juego y que características debe tener para ser considerado una estrategia didáctica, así mismo el cómo debe ser utilizada por la maestra para obtener aprendizajes significativos en los niños. En los resultados muestra que existe una carencia de la aplicación del juego como estrategia didáctica en los salones de clase y que con sus actividades y técnicas de implementación del juego proporcionadas al centro durante su investigación lograron observar un gran cambio en la actitud y aprendizaje de los niños.

V. Justificación del estudio

En la escuela infantil, el juego ha sido por excelencia la herramienta didáctica para el desarrollo de los procesos de aprendizaje en la educación infantil, sin embargo, muchas docentes ignoran la importancia de éste. Muchos de los momentos de juego, son considerados como espacios donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables donde el disfrute es lo que lo caracteriza. Estos momentos solo son dados, en espacios abiertos, fuera del aula, o en momentos cuando los niños y las niñas dejan de realizar tareas dadas por el docente, pero, al considerar al juego como una estrategia didáctica es importante comprender, que “se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (Sarlé, 2006).

Con este trabajo de investigación, se pretende analizar la aplicación del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños de III nivel de educación inicial del colegio María del Socorro Ponce Chavarría. Conocer esta realidad nos permitirá valorarla y hacer propuestas de mejora en pro de la calidad educativa.

Lo antes mencionado es la razón que llevó a realizar esta investigación, así como, motivar a todos los que trabajamos en el área de educación y que lean nuestro trabajo a implementar acciones que permitan cambiar la rutina de las actividades dentro del aula.

Este trabajo ofrece aportes que ayudarán a cambiar la práctica pedagógica docente en la educación inicial, también servirá de apoyo a otros estudios que se realicen acerca de esta misma e importante temática.

Con los resultados de este estudio, los principales beneficiados son los niños y las niñas, porque gozarán de mejoras situaciones de aprendizajes más lúdicas y organizadas que les permitirán construir verdaderos aprendizajes, las maestras podrán contar con este documento que les ayudará a valorar la importancia del juego e información valiosa para la mejora de sus prácticas pedagógicas y nosotras nos llevamos una experiencia de aprendizaje única para seguir mejorando e innovando en la educación de nuestra patria.

VI. Cuestiones de Investigación

1. ¿Qué juegos implementa la docente como estrategia didáctica para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje?
2. ¿Cuáles de los juegos que desarrolla la docente favorecen el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños?
3. ¿Qué tipo de recursos utiliza la docente para el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños?
4. ¿Qué aportes se le pueden brindar a la docente para que utilice el juego como herramienta didáctica para desarrollar los diferentes componentes curriculares?

VII. Propósitos de Investigación

Propósito General

Valorar el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños de III nivel de educación inicial del colegio María del Socorro Ponce Chavarría, ubicado en el distrito V del departamento de Managua, durante el segundo semestre del año lectivo 2020.

Propósitos Específicos

1. Describir los juegos que implementa la docente como estrategia didáctica para el desarrollo de enseñanza aprendizaje.
2. Identificar los juegos que desarrolla la docente para favorecer el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños.
3. Mencionar los tipos de recursos que utiliza la docente para el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el proceso de aprendizaje de los niños.
4. Brindar a la docente para aportes para que utilice el juego como herramienta didáctica para desarrollar los diferentes componentes curriculares

VIII. Perspectiva Teórica

8.1. Estrategia Metodológica

Según Nisbet Schuckermith (1987), las estrategias metodológicas son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender.

La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere como señala Bernal (1990) que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.

En el nivel inicial la responsabilidad educativa del educador es compartida con los niños que atienden, así como la familia y persona de la comunidad que se involucran en la experiencia educativa.

Las estrategias requieren un control y ejecución, donde se relacionen los recursos y técnicas educativas para definir las actividades y actuaciones que se organizan con el claro propósito de alcanzar objetivos que se han propuesto.

Se puede afirmar que las estrategias son técnicas o procedimientos utilizados en la enseñanza para promover y generar aprendizajes. Los profesores utilizan estrategias para planificar actividades, generar aprendizajes en los estudiantes, explorar conocimientos previos, cumplir con los objetivos de competencia, evaluar los aprendizajes, además le permiten la evaluación, hatero evaluación, a estas se les pueden llamar estrategias de enseñanza, en cambio, las estrategias de aprendizaje son procedimientos, conjunto de pasos que el estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente.

a. Tipos de estrategias

i. Estrategias de enseñanza

Las estrategias de enseñanza según (Díaz Barriga, F. 2002). Son "Procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos" (Campos, 2000). Expresa que "Se refieren a las utilizadas por el profesor para mediar, facilitar, promover, organizar aprendizajes, esto es, en el proceso de enseñanza"

Las estrategias de aprendizaje "Son procedimientos (conjunto de pasos, operaciones o habilidades) que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para aprender significativamente y solucionar problemas" (Díaz, 2002).

Actualmente la humanidad vive en constantes cambios , donde el sistema educativo está llamado a ejercer un papel preponderante a fin de contribuir a resolver las crisis generadas por las transformaciones del ámbito educativo ,especialmente el nuevo educador quien es uno de los autores responsables de la calidad de la educación , por lo tanto es muy importante su formación académica para aplicar nuevos métodos, técnicas y estrategias que ayuden a incrementar el nivel de competencia de sus estudiantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje. (Quintero, 2011).

Es importante considerar que los estudiantes tienen el compromiso de aprender a aprender, al respecto Torres y Girón. Señalan que aprender a aprender es un proceso intencionado de desarrollo y uso de herramientas intelectuales que poseemos, con el fin de que nos sean más útiles en el trabajo de adquisición de nuevos conocimientos, destrezas y en la formación de actitudes y valores. Para ello el docente debe de ayudar a los estudiantes a desarrollar su potencial intelectual y creativo, a través del empleo de estrategias, de acuerdo con los intereses de los estudiantes y demandas de la actual sociedad, para promover un aprendizaje significativo.

8.2. El juego

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de los vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

El profesor Fingermann (1970), en su libro el juego y sus proyecciones sociales en resumen es el siguiente: El juego como recreo Claparède (1927): que nos viene a decir que la actividad del juego ayuda a reponer las fuerzas gastadas en el trabajo y a descansar. Este punto de vista justificaría el juego de los adultos.

El juego como excedente de energía (Herbert Spender): el hombre y algunos animales superiores, en los que la energía vital sobrepasa las necesidades innatas utilizan este excedente de energía en forma de juego.

El juego en la interpretación psicogenética de Piaget, que viene dada por la estructura del pensamiento del niño.

Como se puede observar, son muchos los puntos de vista desde los que se analiza el acto de jugar y muchos los autores que han aportado sus ideas para la evolución y transformación del concepto de juego, pero sin embargo sigue sin haber una interpretación única del fenómeno lúdico.

Caba (2004), nos habla de que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas. Para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera.

Por tanto, podemos decir, que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las

experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar. Las situaciones de juego, nos va a posibilitar construir conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problemática sentir toda una gama de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar nuestras capacidades, etc.

Abad (2008) en su tesis, nos viene a decir, que el juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

Debemos entender, por tanto, que el juego es un momento placentero, donde no existe peligro a equivocarse, ni la presión coercitiva de los adultos, y donde los únicos límites y reglas se encuentran en la propia situación lúdica, o en las normas sociales que solicitan los compañeros de juego, en el caso de que este sea compartido.

Los juegos han de ser situaciones que se buscan para salir de la rutina, vividas siempre como si estas fueran nuevas.

Por último, Pavel. (1990), opinó que los juegos tienen como finalidad ofrecer un medio para trabajar en equipo de manera agradable y satisfactoria. También contribuir a la educación de las personas.

8.2.1. Teorías sobre el Juego

- Teoría psicogenética

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

- Teoría compensatoria

El juego posibilita a los niños la satisfacción de deseos y la resolución de situaciones conflictivas. Es desarrollada por Freud a partir de 1920 que concibe al juego como la manifestación de tendencias y deseos ocultos. El juego sería según puede interpretarse (ya no como una teoría perfectamente definida, sino como una especie de definición derivada) como el resultado del intentar satisfacer los impulsos eróticos y/o agresivos, algo que se conjugaría con la necesidad innata al hombre de expresar y comunicar. El que desarrolló e impulsó esta teoría a través del psicoanálisis no podía ser otro que Freud.

- Teoría Funcional

El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. Esta 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.

8.2.2. El juego en la educación infantil

En el desarrollo normal del niño el juego es de vital importancia. Según Turner, 1978, nos dice que a través del juego aprende mucho más que por medio de cualquier otra vía, puesto que el infante se compromete personalmente; así mismo el conocimiento que adquiere es muy valioso toda vez que se obtiene de su propia experiencia.

El niño aprende a ser más creativo, constructivo e independiente. El juego es un medio de autoexpresión para el niño, le permite descargar tensión y dar salida a su destructividad de modo aceptable. Por medio del juego los niños pueden experimentar y probar ideas. Cuando un niño juega, aprende acerca de la gente y como vivir con ellas; cuanto más se compromete un niño con actividades estimulantes mayor será su desarrollo mental y físico.

Bruner (1978) Expresa que el juego en el ámbito escolar expande el pensamiento, la acción creativa. Los niños que juegan desarrollan:

- ❖ Aumento de la motivación.
- ❖ Creatividad impulsada.
- ❖ Habilidades de resolución de problemas mejorada.
- ❖ Un mayor sentido de la responsabilidad personal.
- ❖ La alegría de la autonomía y la independencia.
- ❖ Una habilidad creciente en manipulación, lectura y números.

8.2.3. El juego y el aprendizaje infantil

La actividad lúdica es un recurso en el proceso de enseñanza y aprendizaje, permite la libre expresión en los niños(as), al mismo tiempo que se considera útil y efectiva para el aprendizaje que, a diferencia de las clases tradicionales; por otra parte; la actividad lúdica no solo constituye en un tiempo libre, sino que se considera importante para el desarrollo integral del niño «los niños aprenden mucho más participando en juegos colectivos que con muchas lecciones y ejercicios». Kamii y De Vries (2013).

Rui Martins de Portugal(2016) menciona que el niño juega espontáneamente de acuerdo a sus deseos y motivaciones propias y podemos aprovechar el juego como una oportunidad del educador en la escuela donde no solo es en el niño jugar en el recreo(...) sino es aprovechar el juego como instrumento de aprendizaje porque los niños se mueven de naturalmente un niño que se queda quieto en un tiempo es una violencia, podemos aprovechar precisamente desde su tendencia natural para moverse para jugar como instrumento, potencia para aprender. »

El juego es un medio de aprendizaje, a partir de ello se puede llegar al niño a que adquiera aprendizajes que no olvidara y le interesaran; el juego al niño le produce placer, por lo tanto, estará dispuesto a aprender si es por medio del juego.

El aspecto importante que educadores deben tener en cuenta es la planificación de las actividades lúdicas, conectadas con el aspecto del desarrollo infantil, ya sea motor, físico, cognitivo, creativo, social, y por medio de estos poder promover la autonomía en el niño para resolver situaciones; de esta manera, el aprendizaje se convertirá en una experiencia significativa. (Linares, 2013).

Para la planificación existen varios métodos; uno de ellos es el método lúdico que es el centro de interés que parte de sus necesidades e inquietudes, así mismo existen diversos modos de programar partiendo de un centro de interés.

Linares (2013) indica que el juego favorece el aprendizaje de contenidos de las distintas áreas curriculares:

- ✓ El área de identidad y autonomía: aprendizajes de la vida diaria
- ✓ Medio físico y social: interacción social
- ✓ Comunicación y lenguaje: adquisición del lenguaje.

Chapela (2002) sobre las habilidades y actitudes «el juego propicia innumerables logros en relación con el desarrollo de las estructuras internas: la ética, lo afectivo, lo cognitivo, en el desarrollo de la voluntad. »

8.2.4. Metodología del juego

La metodología del juego debe estar basada en la planificación de unas actividades con sentido y significado, con una intencionalidad que promueva un desarrollo integral en los niños y niñas del preescolar.

Debido a que el juego es la actividad esencial del niño desde sus etapas iniciales, se hace necesario implementar actividades basadas en las necesidades e intereses de los niños, se debe también trabajar de una manera lúdica e innovadora integrando las áreas del conocimiento de una manera globalizada.

El niño a través del juego experimenta, explora, aprende, descubre y se adapta a su mundo exterior. Para implementar una adecuada metodología del juego debe existir en su proceso:

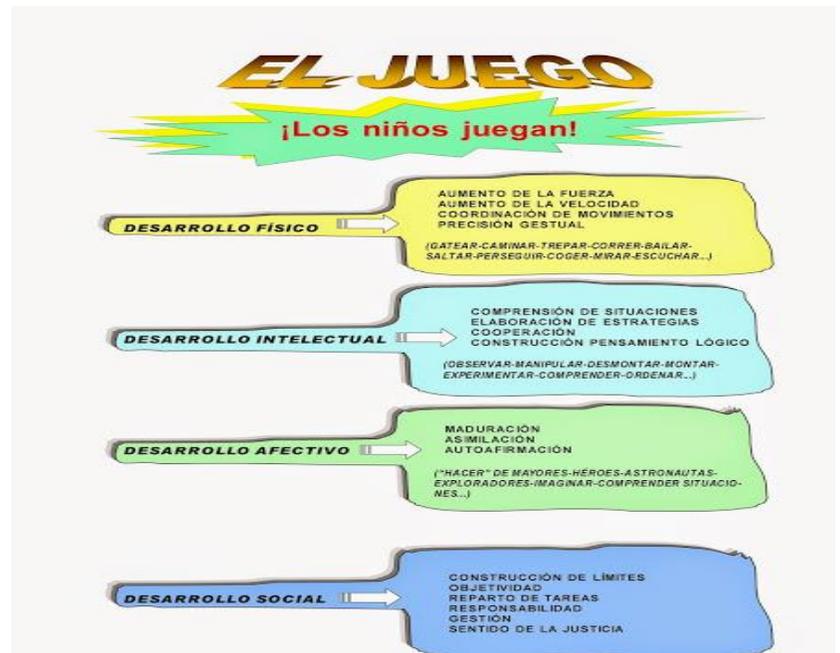
- ✓ Espacio seguro: que proporcione al niño las óptimas condiciones para su libre momento, exploración y experimentación.
- ✓ Seguridad psicológica: un ambiente relajante y alegre.
- ✓ Libertad e independencia: debe existir libre circulación del niño, y las zonas deben permitir su acceso fácilmente. El material debe estar ubicado al alcance de los niños.
- ✓ Orden: los niños deben reconocer el lugar de cada juguete, deben guardarse por colores, o etiquetas según su funcionalidad.
- ✓ Las actividades deben girar en torno al juego, se deben tener en cuenta unos criterios; para la planificación y desarrollo de los procesos educativos.
- ✓ Fomentar la cooperación, el trabajo en equipo, la participación activa de los infantes y se debe evitar la discriminación o aislamiento del grupo.
- ✓ Despertar la curiosidad del niño, ser atractivas e interesantes además de estar adaptadas a las necesidades e intereses de cada niño y cada grupo.
- ✓ Tener una finalidad educativa integral y global que resulta vital para favorecer el desarrollo de habilidades y potencialidades en los niños.

- ✓ Se debe procurar establecer una temporalidad para la implementación de cada juego.

La metodología es la forma en que se imparte y planifica la experiencia educativa, es el momento en el cual serán seleccionados las maneras de trabajar y los contenidos.

- Recursos
- Situaciones
- Intencionalidad pedagógica
- Materiales
- Actividades
- Estrategias
- Tiempo
- Espacio utilizado

La metodología del juego deberá trabajar los procesos de aprendizaje de una manera global, las actividades deberán ser variadas y que además motivar la curiosidad por descubrir su entorno y aprender de una manera directa y activa.



8.2.5. Tipos de juegos

Piaget (1896) investigando sobre el desarrollo de la plantea cuatro tipos de juegos infantiles que se van sucediendo:

- Juego de ejercicios
- Juegos simbólicos dramáticos
- Juegos de construcción
- Juego de reglas

- **Juegos de ejercicios:** aparece entre 0 y 1 año de edad, es el periodo llamado sensorio-motriz y será parte integrante de la estructura de los juegos siguientes. Es la primera forma de juegos del ser humano.
- **Juego simbólico:** aparece aproximadamente entre 1 y 7 años de edad. Es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras. El desarrollo del lenguaje también es experimentado, por eso es importante que el profesor estimule el uso de vocabulario cuando los niños y niñas juegan. El juego simbólico auxilia a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente. Por todo esto es que la Escuela debe ofrecer a los niños la posibilidad de jugar, de fantasear, ofreciéndoles los espacios, oportunidades y una variada cantidad de elementos.
- **Juegos de construcción:** aparece entre los 4 y 7 años aproximadamente. Es de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. En este tipo de juego los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive. Los materiales que utilice son de suma importancia por eso hay que ofrecerles materiales variados, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones, invenciones, y todo esto lo llevara a establecer un conocimiento significativo. Trabajando en grupos los niños comenzaran a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación. Debemos estimular la verbalización cuestionando sobre las construcciones, siempre dejando que cada vez las realicen libremente. En el juego de construcción la fantasía es continua, pero los niños cada vez más pueden distinguir entre esta y la realidad. Podemos decir que en esta etapa sucede lo que Vygostky dice es un encuentro de lo individual con lo social (Vygostky, 1979:10).

- **Juego de reglas:** sucede entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a dissociar entre juego y competición, creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando el turno, respetando al otro, etc.). Hasta los 7 años las reglas son inflexibles y sagradas, después comienza a ser producto de acuerdos y modificadas por consenso. El juego de reglas va a ser parte de la vida también de adulto, ya que es una actividad lúdica de un ser socializado. Un juego es considerado de regla cuando se establece:
 - Un objetivo claro a ser alcanzado
 - Existencia de reglas
 - Intenciones opuestas
 - Posibilidades de realizar estrategias.

8.3. El desarrollo infantil

A cada rango de edad le corresponde una fase que no puede saltarse, es necesaria pasarla para avanzar a la siguiente. En relación al juego en la infancia y el número de fases existen muchas teorías, pero la más conocida es la de Jean Piaget (1896-1980). Fue uno de los psicólogos y biólogos más famosos por su aportación al estudio de la infancia. Sostenía que la dificultad de los juegos va en concordancia con el desarrollo de su inteligencia. Piaget no distinguía, ni dividía la inteligencia en varias como posteriormente han hecho otros. Sus teorías han tenido una amplia repercusión en investigaciones posteriores sobre la infancia, fue un precursor y uno de los dominantes. Piaget observó a sus propios hijos con gran detalle, cómo jugaban, cómo progresaban, qué intereses tenían y cómo iban transformándose.

Según Piaget el niño tiene que jugar porque la realidad le desborda, no puede interactuar, le falta información a los niños para poder procesarla y, por tanto, crean la suya en función de los conocimientos que van adquiriendo.

¿Cómo los niños se adaptan a la realidad?

Piaget proponía tres formas que tenían los niños para adaptarse a la realidad: asimilación, acomodación y equilibración.

1. Asimilación: el niño se adapta a su entorno externo y recibe experiencias de éste. Va encajando sus conocimientos anteriores con los presentes. Recoge conocimiento.
2. Acomodación: para dar cabida a las experiencias externas, el niño modifica su estructura interna de pensamiento u organización cognitiva como respuesta al cambio externo.
3. Equilibración: como su nombre indica equilibra las dos anteriores. Hasta que no ha acomodado correctamente lo asimilado antes, no inicia el proceso de asimilación de nuevo. Es como una máquina de procesar, no ingiere nada, sin haberlo procesado antes. Este proceso de aprendizaje lo va realizando en iteraciones.

Conociendo estas tres formas, podremos entender por qué se dividen así las etapas infantiles y cómo el niño va pasando de una etapa a otra, asimilando, acomodando y equilibrando y vuelta a empezar.

- Las cuatro etapas planteadas por Piaget

Jean Piaget dividió las fases de su desarrollo cognitivo o inteligencia en cuatro:

- ❖ Fase sensoriomotora (los 2 primeros años)
- ❖ Fase preoperacional (de los 2 a los 6 años)
- ❖ Fase de las operaciones concretas (de los 6 a los 12 años)
- ❖ Fase de las operaciones formales (a partir de los 12 años)

8.3.1. Etapas del desarrollo infantil según Piaget

Tipos de juegos que corresponden con cada etapa		
Desde los	Etapa de desarrollo	Tipos de juegos
0 años	Sensorio motor	Funcional/construcción
2 años	Pre operacional	Simbólico/construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/construcción

a. Fase Sensorio motora

La única forma que tiene el niño de relacionarse con su entorno es a través de las percepciones físicas que recibe y su habilidad motora para interactuar con ellas. Durante esta fase, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo, aunque se escapen del alcance de su vista. Para ellos un objeto que no ven, no existe.

b. Fase pre operacional

Esta fase comprende desde los 2 a los 7 años. Durante esta fase creen que los objetos inanimados tienen los mismos sentimientos y percepciones que ellos. Esta fase es característica por el egocentrismo y la fantasía con la que ven todo. Sus estructuras mentales se van desarrollando y ya son capaces de asociar imágenes u objetos a significados distintos del que tienen. Por ejemplo, pueden coger una caja y pensar que tienen un coche. Es lo que se llama el juego simbólico o de ficción.

c. Fase de las operaciones concretas

Se llama operaciones concretas porque empiezan a aplicar la lógica a sus situaciones cotidianas, pero con las limitaciones que todavía tienen, ya que estos razonamientos tienen que estar centrados en el presente, no saben futurizar o

realizar operaciones ahora para conseguir una recompensa futura. A partir de los 6 años ya tienen un elevado nivel de comprensión, de causalidad, razonan correctamente tanto de forma inductiva y deductiva, entienden efecto y causa.

d. Fase operaciones formales (de 12 en adelante)

Es la última fase del desarrollo cognitivo, los niños adquieren una visión más abstracta y conceptual de su universo, aplican el razonamiento para crear analogías y patrones de comportamiento. Son capaces de crear conjeturas, probabilidades, casuísticas para solucionar un problema. Su habilidad para argumentar y debatir ya está desarrollada. A veces, los padres se ven sorprendidos por el desarrollo de esta habilidad, ya que no estaban acostumbrados a que sus hijos les argumentasen con razonamientos lógicos desde su punto de vista.

En esta etapa destacan más los juegos de grupo con reglas complejas, aquellos que requieran aplicar la lógica, análisis metódico y estrategia. Esta fase está más cerca de la adolescencia, que de la infancia. Crean sus propios dogmas de pensamiento, modelos sociales y filosofías de vida. Según Piaget los juegos de reglas son la actividad lúdica del ser socializado. En esta etapa siguen estando presentes las fases del juego funcional, simbólico y de construcción, pero de una forma más compleja.

8.4. Las áreas del desarrollo

El desarrollo infantil, es parte fundamental del Desarrollo Humano, es un proceso activo y único, no lineal para cada niña y niño, expresado por la continuidad y los cambios de habilidades motoras, cognitivas, socioemocional, psicológica y del lenguaje con adquisiciones cada vez más complejas en las funciones de la vida diaria y en el ejercicio de su rol social. Por lo tanto, dicho proceso es acumulativo y los acontecimientos ocurren en períodos predecibles. Este desarrollo se caracteriza por ser progresivo, irreversible, continuo y de secuencia fija. Las áreas de desarrollo evolutivo de los infantes son: área física, del lenguaje, cognitiva y socio-afectiva.

8.4.1. Desarrollo psicomotor

A través del juego se estimula el desarrollo motor porque se exige a los niños caminar, correr, saltar, entre otras «los niños aprenden a coordinar los movimientos de su cuerpo y mantener el equilibrio, donde el juego facilita la adquisición del esquema corporal». Linares (2011).

El juego ayudara al niño a tomar conciencia de su esquema corporal y su imagen en relación a su entorno; por ello «debe ofrecerse juegos que introduzcan las distintas áreas del desarrollo psicomotor: percepción, esquema corporal, coordinación y expresión corporal». (Linares, 2011)

Según se afirma en SDIS (2009), hablar de atención integral entendida como el conjunto de acciones pertinentes, suficientes y oportunas ejercidas por la familia, el Estado y la sociedad que garantizan el pleno desarrollo y los derechos de los niños y las niñas desde su gestación hasta los 5 años.

Así que el acompañamiento y la protección de los derechos, el cuidado, la enseñanza y el desarrollo del niño hacen parte de todos, el jardín, la escuela (estado), padres y docentes.

8.4.2. Desarrollo emocional

El juego al desarrollo emocional, porque a partir del mismo, el niño expresa sus sentimientos y emociones. (Linares, 2011) opina que el juego exterioriza sus emociones y también estimula la autoestima y sobre todo la autoconfianza en el niño.3. «El niño entra a un mundo mágico que le ayuda a poner sus propias reglas de juego»

8.4.3. Desarrollo Social

El juego ayuda al desarrollo social; porque posibilita la interacción con el otro para las actividades colectivas, «conforme el niño se va relacionando con otros, aprende a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar los turnos, aprende también a manifestar conductas indeseables como pegar a los otros, imponer» (Linares 2011).

El juego ayuda al niño a socializarse con los otros niños, y surge así la comunicación.

8.4.4. Desarrollo cognitivo

Cuando el niño entra al mundo mágico del juego, este lo lleva a explorar su entorno «el juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño en cuanto le permiten comprender su entorno y desarrollar el pensamiento» (Pecci, 2010). Se considera que los juegos manipulativos y de encajes llevan al desarrollo del pensamiento, por otro lado, ayuda a desarrollar la creatividad en el niño.

Otro aspecto importante que ayuda al desarrollo cognitivo dentro del juego es el dominio del lenguaje; el juego permite al niño comunicarse verbalmente con los demás niños.

8.5. Modelo de Educación Inicial Basado en el Desarrollo Infantil (MEIDI)

¿Qué es MEIDI?

“**MEIDI**, es un modelo de desarrollo infantil donde hay proceso y dimensiones del ser humano, donde tenemos que tocar y profundizar en los más pequeños por ejemplo el tema de lo socio-afectivo; lo cognitivo basado en el conocimiento, transmisión y apropiación de la realidad y de los intereses del niño dentro y fuera de la escuela, la demencia física, y la Sico-afectiva”.

El Modelo de Educación Inicial del Desarrollo Infantil (MEIDI), fue presentado en el distrito dos de Managua, en el Colegio San Sebastián, en el cual estuvieron presente la Directora de Educación Inicial del MINED, maestros de educación inicial y autoridades del centro escolar. Este modelo tiene como objetivo promover el desarrollo infantil en niños de educación inicial entre las edades de 3 a 5 años, en el proceso físico, cognitivo, emocional y social.

En este modelo se concibe el desarrollo infantil como parte fundamental del desarrollo humano, es un proceso activo y único, no lineal para cada niña y niño, expresado por la continuidad y los cambios de habilidades motoras, cognitivas, socioemocional, psicológica y del lenguaje con adquisiciones cada vez más

complejas en las funciones de la vida diaria y en el ejercicio de su rol social. Por lo tanto, dicho proceso es acumulativo y los acontecimientos ocurren en períodos predecibles.

El modelo está organizado por dimensiones del desarrollo infantil, las que se refieren al conjunto de oportunidades de aprendizaje que apuntan al desarrollo de las potencialidades del ser humano de manera integral y holístico, basándose en su proceso natural de desarrollo. Estas dimensiones son concebidas como el conjunto de potencialidades fundamentales que se articulan para el desarrollo integral infantil y con el acompañamiento de las familia, docente y comunidad cada niño tendrá un mayor desarrollo en cada dimensión única lo que permitirá diferenciarse del resto de sus compañeros e incluso de hermanos. Cada dimensión posee componentes básicos que es lo que forma parte de la composición de un todo, a su vez cumple una función importante en el mismo, se trata de elementos que, mediante algún tipo de asociación, dan lugar a un conjunto uniforme.

- **Dimensión cognitiva:** permite la construcción del conocimiento y producción de nuevos saberes, uso de lenguaje en los niños, enriqueciendo su vocabulario, en él se expresa conocimiento del pensamiento lógico, la creatividad para descubrir y conocer el mundo.

La construcción del conocimiento en el niño, se da a través de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos y sociales, que constituyen su medio natural y social.

➤ **Componentes:**

- ✓ Función simbólica
- ✓ Construcción de relaciones lógicas-Matemáticas
- ✓ Comunicación y Lenguaje
- ✓ Creatividad
- ✓ Exploración y Conocimiento del Mundo

- **Dimensión emocional:** Referida a dar un sentido de sí mismo y la capacidad de sentir empatía, expresar sentimientos e interactuar con otros. Son las relaciones emocionales, sensaciones y sentimientos; que se dan entre la niña, el niño, familia y docentes.

➤ **Componentes:**

- ✓ Identidad personal
- ✓ Cooperación y participación
- ✓ Expresión de afectos
- ✓ Autonomía
- ✓ Autorregulación

- **Dimensión física:** relacionada con la percepción y control voluntario de los músculos gruesos y finos tales como integración del esquema corporal, relaciones tiempo-espaciales, salud y nutrición permita manifestarse a través de su cuerpo y desarrollarse física y motriz mente. Se considera que por medio del movimiento de su cuerpo, va adquiriendo nuevas experiencias que le permite tener un mayor dominio y control sobre sí mismo, desplazamiento, también estructura su esquema corporal y la orientación espacial.

➤ **Componentes:**

- ✓ Integración del esquema corporal
- ✓ Relaciones espaciales
- ✓ Relaciones temporales
- ✓ Salud y Nutrición

- **Dimensión social:** Permite la construcción del sentido de pertenencia rescatando las costumbres y tradiciones de la familia, la comunidad y la apreciación de valores personales, espirituales y sociales. Se refiere a la transmisión, adquisición e incremento de la cultura del grupo al que pertenece, a través de las interrelaciones con los distintos integrantes del mismo, que permite a la niña y el niño convertirse en un miembro activo de su grupo.

➤ **Componentes:**

- ✓ Sentido de Pertenencia
- ✓ Costumbres y tradiciones
- ✓ Valores
- ✓ Expresión y apreciación artística

La planificación está orientada por:

- ▶ **Aprendizajes esperados:** entendiéndose que es por todo aquel conjunto de conocimientos que se espera que de una niña o un niño en situación de aprendizaje alcance dentro del nivel educativo.
- ▶ **Evidencias de aprendizaje:** Es *lo que demuestra el desempeño de la niña y el niño* porque permite identificar los niveles de dominio de la competencia que son desempeño (saber hacer), conocimiento (saber), actitud (saber ser).

IX. Matriz de Descriptores

Tema o foco de Investigación	El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños de III nivel de educación inicial del colegio María del Socorro Ponce Chavarría, ubicado en el distrito V del departamento de Managua, durante el segundo semestre del año lectivo 2020.
Propósito general	Valorar el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños de III nivel de educación inicial del colegio María del Socorro Ponce Chavarría, ubicado en el distrito V del departamento de Managua, durante el segundo semestre del año lectivo 2020.

Propósitos específicos de Investigación	Preguntas específicas de Investigación	Descriptores	Técnicas	Informantes claves
1. Describir los juegos que implementa la docente como estrategia didáctica para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.	¿Qué juegos implementa la docente como estrategia didáctica para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje?	<p>¿De qué manera desarrolla la docente el proceso de enseñanza y aprendizaje?</p> <p>¿En el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje la docente implementa el juego como estrategia didáctica?</p> <p>¿Qué tipo de juegos infantiles conoce?</p> <p>¿Qué tipos de juego realiza con los niños al desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje?</p> <p>¿Qué criterios toma en cuenta para planificar la estrategia del juego en tu plan de clase?</p> <p>¿Qué juegos realizas específicamente para favorecer el desarrollo en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños?</p> <p>¿Qué juegos realiza dentro de la sala educativa y que tipo de juegos realiza al aire libre?</p>	<p>Entrevista</p> <p>Observación</p>	<p>Docentes Niños</p> <p>PEA</p>

Propósitos específicos de Investigación	Preguntas específicas de Investigación	Descriptores	Técnicas	Informantes claves
		<p>¿De qué manera planifica el juego considerando los diferentes componentes curriculares?</p> <p>¿Considera usted que los niños aprenden mediante el juego? ¿Qué aprenden?</p>		
2. Identificar los juegos que desarrolla la docente para favorecer el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños.	¿Cuáles de los juegos que desarrolla la docente favorecen el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños?	<p>¿Los juegos que desarrolla la docente están relacionados con los contenidos de los diferentes componentes curriculares?</p> <p>¿Qué beneficios les brinda el juego a los niños?</p> <p>¿Las orientaciones pedagógicas o metodológicas del MINED le orientan implementar el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje? ¿Por qué o para qué?</p> <p>¿De qué forma la maestra orienta los diferentes juegos y los conecta con los aprendizajes esperados y contenidos programados en los diferentes componentes?</p> <p>¿De qué manera evalúa los aprendizajes adquiridos por los niños mediante el juego?</p> <p>¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza en los distintos contenidos programados?</p> <p>¿De qué manera la docente conecta los aprendizajes esperados y contenidos programados con los diferentes componentes para planificar el juego como estrategia didáctica?</p> <p>¿Cuáles son los componentes curriculares que más se prestan para desarrollar el juego como estrategia didáctica?</p>	<p>Entrevista</p> <p>Observación</p>	<p>Docente</p> <p>Niños</p> <p>PEA</p>
3. Mencionar los tipos de recursos que utiliza la docente para el juego como estrategia didáctica	¿Qué tipos de recursos utiliza la docente para el juego como estrategia didáctica para el desarrollo	<p>¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?</p> <p>¿Qué recursos utiliza para motivar a los niños y niñas en sus clases?</p>	Entrevista	Docente

Propósitos específicos de Investigación	Preguntas específicas de Investigación	Descriptorios	Técnicas	Informantes claves
para el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el proceso de aprendizaje de los niños	de los diferentes componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños?	<p>¿Considera importante utilizar diferentes recursos como estrategias de juegos dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje?</p> <p>¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?</p> <p>¿Qué tipos de juego utiliza para motivar a los niños y niñas en sus clases?</p> <p>¿Cree usted que el juego es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas?</p>	Docente	Niños
4. Brindar a la docente para aportes para que utilice el juego como herramienta didáctica para desarrollar los diferentes componentes curriculares	¿Qué aportes se le pueden brindar a la docente para que utilice el juego como herramienta didáctica para desarrollar los diferentes componentes curriculares?	<p>¿De qué manera se puede implementar el juego como estrategia para desarrollar los diferentes componentes curriculares?</p> <p>¿Qué aportes se le pueden brindar a la docente para fortalecer en su planificación el juego como estrategia de aprendizaje?</p>	Entrevista Observación	Docente Niños

I. Perspectivas de Investigación o Metodología de la Investigación

El enfoque utilizado en nuestro estudio es el cualitativo ya que el diseño de un enfoque cualitativo se basa en la comprensión de un escenario social concreto, cuyo sector en nuestra investigación es el educativo. Según su finalidad es Básica aplicada ya que se caracteriza por ser una investigación descriptiva en donde presentamos un marco teórico y permite ver los diferentes conceptos que podemos destacar sobre nuestra investigación.

Según el nivel de profundidad descriptivo, porque lo que se describe y explica más allá de lo social, consiste en fundamentar un problema que esta concreto indicando cada uno de sus rasgos, similitudes y diferencias de opiniones, por lo que se va más allá de abordar el problema encontrado.

Según el corte, por el tiempo en que se realiza el estudio es transversal ya que se realiza en un tiempo establecido esta ocasión el segundo semestre del año lectivo 2020.

- Selección de informantes clave

Al definir la temática de estudio y su nivel de profundidad, así como la información que necesitábamos recabar, se determinó que los informantes claves de nuestra investigación son los siguientes:

- ✓ La directora del centro: Es importante porque ella es la encargada del centro educativo y del área administrativa y la que se encarga de velar por la seguridad de los niños y su personal docentes.
- ✓ La docente de III nivel: Es la que implementa cada una de las adecuaciones curriculares para dar unas respuestas y avanzar en el logro de sus niños.
- ✓ Los niños y niñas de III nivel: Por ser los principales protagonistas de la educación y tener una participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se entrevistaron a 5 niños, los que fueron seleccionados al azar.

II. Escenario de Investigación



El escenario de nuestra investigación III nivel de educación inicial del Colegio María del Socorro Ponce Chavarría, está ubicada dentro del centro educación inicial, está dividida por una malla y un portón ancho. Dentro del centro o del aula, hay un baño con tres inodoros mediano para los niños, y otro baño con tres inodoros medianos pero en mal estado, un lavamanos con tres grifos, dos bebederos de agua en el corredor hay seis lámparas en buen estado en donde el en el corredor se cuentan con tres aulas una para cada nivel, cada aula mide 8 metros de largo y 7 metros de ancho , con un alto de 2 metros y medio , pintada con colores pasteles , cada aula tiene 6 lámparas en buen estado, 2 puertas con una medida de 205 cm de alto y 90 cm de ancho las cuales se mantienen despejadas por cualquier emergencia.



El aula de III nivel está construida de los siguientes materiales: las paredes de ladrillos y concretos, techo de zinc, cielo raso de madera, el piso de cerámica. 12 ventanas con persianas de vidrio, con las siguientes medidas 115 cm largo y 90 de ancho y resguardadas con verjas de hierro, permitiendo buena iluminación y ventilación.



En la sala educativa se puede observar un escritorio y una silla para la docente, 50 sillas pequeñas de acuerdo a la edad de los niños, con una medida de 50cm de largo y 27 cm de ancho, elaboradas de madera y metal, tienen 14 mesas las que miden

75 cm de ancho y 50 cm de alto, también se puede observar dentro del salón dos anaqueles en buen estado, los que se usan para guardar los materiales didáctico que usa la docente, .cada uno mide 120 cm de ancho y 90 de alto, también cuentan con 9 alfombra en buen estado con colores vistoso, el salón se encuentra bien ambientado, de igual manera se pueden observar los trabajos realizados por los niños ya que los coloca en una cuerda con prensa ropas.

En la parte exterior se cuenta con un patio amplio, limpio, y seguro con 3 columpios y 2 bancas de concreto, está bien arborizado, con plantas ornamentadas, tienen un pequeño huerto.

- Estrategias para el acceso y retirada del centro

Para obtener acceso al centro como estrategia utilizamos una visita al centro y ponernos en contacto con su directora y para darle formalidad a nuestra visita le presentamos una carta proporcionada por nuestra tutora en la cual explicaba la finalidad de nuestro trabajo. Se le explicó a la directora cuales serían los instrumentos a aplicar y el orden en que se realizarían. La directora en todo momento fue muy accesible y solo nos pidió una cosa y era que le proporcionáramos en su momento un análisis final sobre nuestro trabajo en su centro porque para ella un trabajo de este tipo ayudaría a mejor mucho en su centro de estudio.

Para retirarnos del centro concentramos una reunión con la docente y directora del centro en la cual agradecemos de gran manera la oportunidad brindada. Comentamos las experiencias que obtuvimos y prometiéndole entregar el informe solicitado en el menor tiempo posible.

III. Contexto en que se realiza el estudio

Actualmente por la pandemia COVID-19 a nivel mundial la educación está sufriendo transformaciones en su modo de desarrollarse, hemos adoptado la modalidad semipresencial y clases virtuales, viéndose afectado todos los actores educativos y en primera línea tenemos con mayor afectación a educación inicial, se dio una deserción escolar en su mayoría de más del cincuenta por ciento con respecto a la matrícula inicial de cada jardín infantil.

Debido a esta crisis sanitaria mundial se adoptó como medida de seguridad para evitar la propagación del virus el cierre de las escuelas, optando por realizar clases en línea, esto ha tenido repercusiones negativas sobre los aprendizajes que se tenían previstos para este año.

Según lo mencionado anteriormente esto afectó el desarrollo evolutivo integral de los niños en la etapa preescolar ya que la interacción con el medio educativo, con sus compañeros y todas las actividades que se realizan dentro de las salas son de suma importancia para su aprendizaje, sobre todo para el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

Según la Declaración de los derechos del niño por la Organización Nacional Unidas en 1959 y en 1989, cuando la Asamblea General de la Organización acoge la Convención sobre los derechos del niño, establece en el artículo fundamental de los niños y las niñas.

UNICEF 2006 en su artículo titulado un cofre de tesoros llenos de actividades expresa que los niños y niñas son protagonista activa del mundo, jugando es como los niños aprenden.

Cuando los niños juegan su cerebro trabaja inmensamente, le permite el uso de sus cinco sentidos mediante los, juegos los pequeños desarrollan nuevas habilidades como hablar, pensar, moverse, así como comprender sus sentimientos y

los permite aprender a convivir con los demás proporcionándoles un estado emocional óptimo.

En lo Internacional

La enfermedad por coronavirus declarada pandemia global por la Organización Mundial de la salud (OMS, 2020) ha cambiado la dinámica mundial, incluyendo el funcionamiento de los sistemas de educación. Frente a la emergencia de salud, los sistemas educativos han tomado acciones para frenar el crecimiento de la curva de contagio (ELACQUA & SCHADY, 2020)

Con la pandemia COVID 19, ha provocado una crisis sin precedentes en todos los ámbitos, afectando a más de 1500 millones de estudiantes en el mundo y ha exacerbado las desigualdades en la esfera de la educación.

Antonio Gutiérrez recordó que el cierre de escuelas debido a la pandemia de COVID 19 ha afectado a cerca de 1. 600 millones de estudiantes en todas las edades en todos los países, con repercusiones inmediatas y de largo plazo en ámbitos Escolar.

En un mensaje de video para presentar el documento de políticas sobre la educación y el COVID 19, Gutiérrez sostuvo que este es un momento definitivo para los niños y jóvenes de todo el mundo.

En la esfera de la educación, esta emergencia ha dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales de instituciones educativas en más de 190 países con el fin. De evitar la propagación del virus y mitigar su impacto.

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) ha planteado que, incluso antes de enfrentar la pandemia, la situación social en la región se estaba deteriorando, debido al aumento de los índices de pobreza extrema, la persistencia de las desigualdades y un creciente descontento social.

En el ámbito educativo, gran parte de las medidas que los países de la región han adoptado ante la crisis se relacionan con la suspensión de las clases presenciales en todos los niveles, lo que han dado origen a tres campos de acción

principales: el despliegue de modalidades de aprendizaje a distancia, mediante la utilización y plataformas (con o sin uso de tecnología) el apoyo y la movilización del personal y las comunidades educativas.

El cierre de las guarderías y jardines de niños. Debido a la pandemia del covid 19 ha dejado sin educación preescolar a 40 millones de niños, según datos de la agencia de la ONU dedicado a la infancia. Esta alteración del sistema educativo priva los pequeños de los cimientos necesarios para su desarrollo Social E intelectual

A nivel nacional

El Gobierno nicaragüense desde años atrás viene trabajando en conjunto con el Ministerio de educación (MINED) han venido creando programa para restituir el derecho de los niños, como el derecho al juego y la libre convivencia. Estableciendo áreas de recreación, escenarios pedagógicos en los centros educativos, capacitaciones constantes al personal docente enriquecer sus conocimientos en el proceso enseñanza aprendizaje.

La Política Nacional de Primera Infancia, ha sido construida desde el protagonismo de la familia nicaragüense y al acompañamiento de sus instituciones de gobierno para seguir profundizando unidas y unidos por el bien común, Restituir la plena restitución de todos los derechos de los más chiquitos y chiquitas reconocido en nuestra leyes, en las normas internacionales sobre derechos humanos y en el plan nacional de derechos humanos del Gobierno de reconciliación y unidad nacional los derechos humanos de los niños y niñas menores de seis años, educación, recreación para su desarrollo y bienestar pleno

Uno de los últimos programada ha sido el rescate de los Juegos tradicionales en la escuela que se ha ido perdiendo que al igual que otros juegos que favorece al aprendizaje y al desarrollo de los niños.

El Gobierno de Unidad Nacional dirigido por el presidente Daniel Ortega y la vicepresidenta Rosario Murillo les Informo al nicaragüense que mantuvieran la calma y siguieran trabajando. Las autoridades han alentado la asistencia a escuelas y

actos multitudinarios y solamente han dispuesta medidas de cuarentena voluntarias para los que llegan al exterior.

Por otra parte, en el sistema educación crearon estrategias metodológicas facilitando la educación al país, en los centros públicos y privados.

Podemos decir que el Gobierno a pesar de no tomar la medida de Cuarenta creo estrategias para facilitar la Convivencia con la pandemia (clases en línea, guías de estudios, clases presenciales tomando todas las medidas dadas por el Gobierno y la Organización Mundial de salud).

IV. Rol de las investigadoras.

Esta investigación fue realizada por dos estudiantes de V año de la carrera de pedagogía con mención en educación infantil como modalidad de graduación para optar al título de licenciatura.



Soy Johana de los Ángeles Martínez Ibarra, maestra normalista con una experiencia docente de nueve años y experiencia en la educación infantil de nueve años y durante mi formación en esta carrera he tenido experiencia como investigadora en la realización de mi seminario de graduación en el V año de la carrera para optar al título de Licenciatura en pedagogía con mención en Educación Infantil con la investigación El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares diferentes en el proceso aprendizaje de los niños.

Soy Karla Josefina Mejía Alegría, soy maestra normalista y tengo una experiencia de siete años en los salones de clase como maestra de educación inicial y primaria. Durante mi formación en esta carrera he tenido experiencia como investigadora en la realización de mi seminario de graduación en el V año de la carrera para optar al título de Licenciatura en pedagogía con mención en Educación Infantil con la investigación El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares diferentes en el proceso aprendizaje de los niños.



Nuestro rol en esta investigación ha sido muy activo, organizándonos y distribuyéndonos responsabilidades para avanzar acertadamente. En el proceso de investigación, hemos cumplido con el protocolo dentro y fuera del escenario, guardando sigilo de la información recabada, manteniendo una actitud de respeto y colaboración.

V. Estrategias de recolección de información

Existe diversidad de estrategias para recopilar la información, nosotras seleccionamos las siguientes que consideramos son las más adecuadas y oportunas.

✓ Entrevista:

Las entrevistas son una guía general y el entrevistador posee toda la flexibilidad para manejarla en ritmo, estructura, y contenido de los ítems. Sampieri R, (2004 Pág. 597.)

La técnica de la entrevista permite adentrarse en las percepciones de los informantes y de esta forma vislumbrar sus ideas, sentimientos, experiencias, etc. Para realizar las entrevistas fueron diseñadas de la manera siguiente: una entrevista la cual se redactó a partir de las cuestiones de investigación, luego se convirtieron en propósitos específicos y finalmente se redactaron las preguntas conforme a cada propósito, la entrevista se aplicó únicamente a la docente la cual nos proporcionó gran parte de los datos e información relevante que nos permitió hacer un análisis intensivo y alcanzar los propósitos propuestos en este estudio.

Las aplicaciones de las guías de entrevista se llevaron a cabo mediante una serie de visitas al escenario de investigación.

✓ Observación

Según Grinnel:(1997) La observación es explorar ambientes, contextos, subculturas y la mayoría de los aspectos de la vida social. Es identificar problemas. Platón (1980), la observación es describir comunidades, contextos o ambientes, así mismo las actividades que se realizan en estos, las personas que participan en tales actividades y los significados de las mismas. Se usó la observación porque es a través de ella visualizamos la participación de los niños y niñas en el desarrollo del juego (Sampieri R. 2004).

Se elaboró una guía de observación con el propósito de observar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se usó la observación porque es a través de ella visualizamos la participación de los niños y niñas en el desarrollo del juego (Sampier R. 2004).

Estas observaciones se realizaron dentro del aula para poder realizarla correctamente estuvo dividida en tres visitas donde los protagonistas fueron los niños y la docente.

Revisión Documental: Es una técnica de revisión y de registro de documentos que fundamenta el propósito de la investigación y permite el desarrollo del marco teórico y/o conceptual, que se inscriben el tipo de investigación exploratoria, descriptiva, etnográfica, teoría fundamental, pero que aborda todo paradigma investigativo (cuantitativo, cualitativo y/o multimétodo) por cuanto hace aportes al marco teórico y/o conceptual.

VI. Criterios regulativos de la investigación

En la presente investigación se establecieron criterios que permitan asegurar la credibilidad y confiabilidad en todo el proceso de investigación, siendo los siguientes:

- ✓ Neutralidad: los resultados encontrados son producto de la información que brindaron los involucrados, los datos y hallazgos se presentan tal como se reflejan en la información. Para ello se elaboró un cuadro de triangulación en el cual están plasmadas las respuestas de la maestra y las teorías relacionadas con la respuesta y a su vez una interpretación nuestra con lo observado que al final son contrastado para realizar el análisis.
- ✓ Pertinencia: Seleccionamos los temas relacionados de acuerdo a nuestro foco de investigación, para dar respuestas a las necesidades técnicas de nuestra investigación.
- ✓ Confrintanilidad: Este criterio se refiere a la habilidad del investigador de seguir las pistas o la ruta de los hechos o fenómenos reales para un estudio, es necesario que lleve un registro y documentación completa de las decisiones e ideas que el investigador haya tenido con los participantes. (Lincoln y Guba,1985)
- ✓ Veracidad: se logra cuando el investigador recoge la información de los participantes de manera veraz y objetiva, para poder llegar a unos resultados reconocidos por los informantes. (Lincoln y Guba1985)

Cada instrumento elaborado fue previamente revisado y autorizado por nuestra tutora para luego aplicar y obtener información que se puede constatar con el escenario donde se ejecuta la investigación y la relación con cada una de las respuestas que nuestros informantes nos proporcionan mostrándonos una alta veracidad.

Para nuestra investigación utilizamos instrumentos como guía entrevista y guía de observación lo cual nuestra tutora revisó, aprobó y autorizó su aplicación en tiempo y forma. Luego realizamos matriz de análisis con la información recolectada para procesar los resultados.

VII. Análisis e Interpretación de los Resultados

El análisis e interpretación de los resultados se realizó mediante matrices de análisis cualitativo como una estrategia para sintetizar y organizar la información, lo que a la vez permitió el análisis de la misma.

Propósito No 1: Describir los juegos que implementa la docente como estrategia didáctica para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Durante nuestras visitas al centro pudimos conversar con la docente y ella expresaba que desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en base a los contenidos, utilizando láminas, videos y el juego. Se pudo notar que la docente tiene conocimiento en que debe utilizar estrategias motivadoras en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de cada niño.

La directora comento que el juego es una estrategia fundamental porque el niño aprende y jugando se aprende conceptos, se desarrollan habilidades y destrezas en educación infantil pudimos constatar que la directora tiene amplio conocimiento sobre la importancia de desarrollar la estrategia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.

Los niños también comentaron que la docente aplica la estrategia del juego pero que a veces no seguían orientaciones o decidían realizar otra actividad con sus compañeros ya que la docente realiza de forma rutinaria los mismos juegos y se pudo observar que casi siempre son los mismos juegos los que realiza ejemplo la rayuela, nerón, nerón provocando de esta manera que los niños se aburran y realicen otra actividad menos la orientada.

Específicamente la docente no dijo de qué manera implementa la estrategia del juego, sin embargo, los niños comentaron que ellos realizan juegos adentro y fuera del salón de clases y que le gustan muchos los juegos libres.

Nosotras pudimos observar que a los niños les gusta mucho el juego libre y sobre todo andar corriendo, ya sea dentro o fuera del salón.

La directora nos comenta que es importante que implemente el juego como estrategia didáctica porque a través del juego la docente puede desarrollar habilidades y destrezas además que el niño por medio del juego explora y descubre por sí mismo. Es muy importante que como docentes de educación inicial implementemos la estrategia del juego ya que es la mejor forma de que el niño aprenda de una manera divertida y sobre todo motivadora.

La docente según nos expresa, no conoce otros tipos de juegos que hay y principalmente los que ella puede implementar con los niños, nos mencionó solamente los juegos de rondas, integración y rayuela que son los que ella más aplica a los niños de forma rutinaria. Por otra parte, los niños comentaron que los juegos que ellos juegan en la escuela son fútbol, nerón nerón y correr los que realizan más en el recreo y algunas veces como juego libre. Nosotras pudimos observar que los niños en el receso, realizan diversos tipos de juegos.

Entre los juegos que menciona la directora aplica la docente están los juegos tradicionales como la rayuela, el gato y el ratón, y el escondite, por lo que podemos ver que coinciden un poco lo que expreso la docente y los niños.

Caba (2004), nos habla de que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos.

Podemos afirmar que los tipos de juegos que implementa la docente con los niños son juegos tradicionales los que ella valora como idóneos o más adecuados para desarrollar bien el proceso de enseñanza aprendizaje, de la misma manera los niños comentan que son los juegos que juegan con la maestra.

Sin embargo, podemos ver que la docente conoce e implementan pocos juegos, por lo que casi siempre, son los mismos juegos los que promueve, algunos gustan a los niños y otros dicen estar ya aburridos de jugar lo mismo. Por otra parte, muchos de los juegos, no tienen nada que ver con los contenidos desarrollados por lo que es importante que la docente está clara que el juego como estrategia

metodológica debe estar vinculado con los aprendizajes esperados, los contenidos, como una forma de motivar y reforzar el aprendizaje de los niños, ya en el juego libre, ellos (los niños), decidirán qué y cómo jugar.

En cuanto a los criterios que toma la maestra al momento de planificar el proceso de enseñanza y aprendizaje y el juego como estrategia metodológica en plan didáctico, expresa que lo realiza principalmente, de acuerdo al contenido orientado en la programación; sin embargo, a la hora de revisar la planificación no se pudo observar que planificara algún juego como estrategia, los juegos los desarrolla de manera incidental e improvisada. Según lo observado la maestra no utiliza los criterios correctamente.

Realiza juegos de manera espontánea con poca preparación. La metodología es la forma en que se imparte y planifica la experiencia educativa, es el momento en el cual serán seleccionados las maneras de trabajar y los contenidos.

- Recursos
- Situaciones
- Intencionalidad pedagógica
- Materiales
- Actividades
- Estrategias
- Tiempo
- Espacio utilizado

Los criterios para planificar el juego son importantes aplicarlo de manera correcta. Durante la investigación se logra observar que la docente no aplica los criterios de manera coherente y en muchas ocasiones ni los planeas los hace por improvisación.

Hay momentos donde la docente se contradice ya que expresa que no se puede limitar a un tipo de juego, sino que debe de ir buscando diferentes para que les favorezca en el aprendizaje de los niños de la misma forma expreso la directora, pero los niños dicen que son los mismos y nosotras igual pudimos constatar que tienen la misma rutina.

Entre los juegos que realiza dentro del salón por ejemplo son: insertar, el pez congelado fuera del salón: Ratoncito rayuela moderna pez congelados, en la elaboración de nuestro instrumento de la entrevista sí coincidieron las respuestas de la directora, docente y niños con referente a los juegos que realizan dentro y fuera del salón teniendo en cuenta que algunos se realizan dentro y fuera del salón.

Cada actividad realizada por los niños debe estar debidamente planificada por la docente esta debe de ser de acuerdo a los contenidos y no llegar a improvisar al salón de clases, en algunos momentos que estuvimos con ella en el salón se pudo percibir que improvisaba y realizaba juegos que no correspondían al contenido del día.

La docente es consciente de que los niños aprenden mediante el juego, pero a la hora de la práctica ejecuta otras actividades, de igual forma los niños lo expresan que no siempre juegan y que se aburren porque la mayoría de las ocasiones se ejecutan los mismos juegos creando así una rutina la cual no favorece en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los niños están bajo la implementación del juego que se focaliza primero en la explicación de los objetivos estratégicos a alcanzar, una vez que los niños han logrado fusionar la explicación con la aplicación, se realiza una reflexión de el porque se llevó a cabo esta actividad lúdica, si hubo niños que no participaron o no alcanzaron los objetivos específicos.

El juego se repite o se aplica un plan previo en el momento o al final de la clase, esto se realiza al momento de evaluar la clase al final del contacto esencial La indicación, la aplicación, re aplicación, la reflexión y la evaluación de la implementación del juego como estrategia para el aprendizaje integral del niño, son las bases de su propio cognitivo y a su vez crecimiento y desarrollo emocional en esta sociedad que crece bajo antivalores arraigado a una sociedad en decline. Es por esto que es de suma importancia que la docente aplique el juego como estrategia didáctica en el desarrollo aprendizaje de los niños.

Conclusiones

La docente y la directora poseen ciertos conocimientos sobre la importancia de desarrollar el juego como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje,

desconocen los tipos de juegos que existen y pueden desarrollar con los niños dentro y fuera del salón creando así clases rutinarias y de poco interés para los niños perdiendo así la motivación para aprender distintos contenidos por medio del juego.

Recomendaciones

Promover talleres o inter capacitaciones sobre la importancia de desarrollar el juego, los tipos de juegos que se pueden aplicar en distintos contenidos a desarrollar. Esto como una estrategia para motivar a los niños en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Estimular a los niños con la aplicación de distintos juegos que sean de su interés y les resulte atractivos en su aprendizaje.

Propósito No 2. Juegos que desarrolla la docente para favorecer el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el proceso de aprendizaje de los niños.

Con base a la recopilación de datos adquiridos en los instrumentos aplicados a la docente y directora comentaron que los diferentes juegos que aplican en la aplicación del plan de clases a desarrollar están relacionados con los contenidos y componentes curriculares ya que para poder elaborar el plan diario debe de tener objetivo propuesto para poder alcanzarlo.

Debemos de tener en cuenta que para elaborar el plan diario ahora es con dimensiones las cuales posee sus componentes la dimensión cognitiva tiene los componentes:

- ✓ Función simbólica
- ✓ Construcción de relaciones lógicas-matemáticas
- ✓ Comunicación y lenguaje
- ✓ Creatividad, exploración y conocimiento del mundo.

En la dimensión emocional están los componentes.

- ✓ Identidad personal
- ✓ Cooperación y participación

- ✓ Expresión de afecto
- ✓ Autonomía
- ✓ Autorregulación

Dimensión física tenemos los componentes:

- ✓ Integración de esquema corporal
- ✓ Relaciones espaciales
- ✓ Salud y nutrición

Y por último la dimensión social que consta de los siguientes componentes:

- ✓ Sentido de pertinencia
- ✓ Costumbres y tradiciones
- ✓ Expresión y apreciación artística

Como podemos analizar las respuestas de la docente y directora están un poco limitadas ya que desconocen con exactitud los componentes de cada dimensión y así poder tener una mejor planificación y resultados a la hora de aplicar el juego.

Los beneficios que brinda el juego a los niños es conocimiento, sociabilidad, compañerismo, salud, emociones, desarrollo motor fueron algunas de las respuestas brindadas por la docente y directora acertando bastante, pero debemos de tener en cuenta lo siguiente:

- ✓ El simple acto de jugar, no solo divierte a los niños, sino que además mientras juegan están aprendiendo y desarrollando un sinfín de habilidades.
- ✓ Jugar en la infancia es fundamental para que los niños desarrollen su imaginación, adquieran competencias, amplíen su vocabulario, exterioricen sus emociones.

Está claro que tanto la docente como la directora saben cuáles son los beneficios que brinda el juego a los niños, pero, pero lamentablemente no son debidamente aplicados.

Por otra parte, la directora y la maestra, nos expresaron que las orientaciones pedagógicas o metodológicas del MINED orientan la aplicación del juego en el

proceso de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, de tal forma que este sea motivador, participativo y consolide el aprendizaje de los niños.

La maestra expresa que ella sigue las orientaciones del MINED pero en las observaciones se pudo notar que esas orientaciones no son seguidas al 100 % si no a como la docente cree conveniente.

Se pudo observar que la maestra, al momento en que realiza algún juego primeramente explica los pasos y las normas a cumplir y al final hace una evaluación de lo aprendido, lo que nos parece muy oportuno.

Entre los comentarios que hacen los niños acerca de los juegos, insisten en repetir que hay momentos donde no quieren jugar debido a que son los mismos juegos que se realizan, algunos se aburren y por eso no atienden las orientaciones ni siguen reglas, se apartan y realizan sus propios juegos, lo que molesta a la maestra quien expresa que ocasionan desorden y poco interés por la clase. Cabe señalar que los niños al no sentirse identificado y motivado por los juegos que orienta la maestra, buscan la forma de dar respuesta a sus intereses y necesidades, limitarlos es coartar su creatividad y expresión.

El objetivo de realizar un juego es con el propósito de que los niños construyan sus conocimientos de una manera motivadora y para esto la maestra, al momento del juego debe observar como lo hacen, ser parte del juego, lo que significa jugar con ellos y al finalizar realizar preguntas relacionadas al juego y a los contenidos de aprendizaje, de esta manera evalúa los aprendizajes adquiridos.

Las características que mencionaron tanto la maestra como la directora, que debe de tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza y aprendizaje en los distintos juegos, deben ir de acuerdo a los aprendizajes esperados y al contenido. Algo sumamente importante es que deben toma en cuenta las características de los niños previo a la selección de los juegos a realizar.

La manera en que la maestra, conecta los aprendizajes esperados y contenidos, es estudiando cada contenido y luego qué estrategia aplicar para facilitar el aprendizaje al niño y se unifica de acuerdo al contenido a desarrollar.

En varias ocasiones pudimos vivenciar que no siempre existe esta conexión especialmente en relación a los contenidos debido en que varias ocasiones pudimos observar que improvisaba y no realizaba juegos de acuerdo a los contenidos ni características de los niños.

Los componentes curriculares que más se prestan al desarrollar el juego como estrategia didáctica son la programación de los EPI, programa MEIDI currículo flexible más las orientaciones brindadas por la coordinadora y técnicos

Cada componente juega un papel muy importante en el desarrollo del juego como estrategia didáctica pero también van de la mano con los componentes de cada dimensión.

Conclusiones

Las actividades que desarrolla la docente del III nivel de educación inicial para favorecer el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el aprendizaje de los niños es muy poco debido a que no conocen todos los componentes de las diferentes dimensiones, esto no favorece en el desarrollo integral del niño.

Recomendaciones

Es necesario que a docente se actualice acerca del manejo del currículo ajustado y sus componentes curriculares para poder elaborar un plan más enriquecedor y que favorezca en la aplicación del juego como estrategia didáctica.

Implementar otros tipos de juegos que sean más motivadores para los niños y así favorecer en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Es de suma importancia que la docente desarrolle juegos acorde a los intereses de los niños y con orientaciones claras, sobre todo que vayan de acuerdo a los aprendizajes esperados y contenidos programados en los diferentes componentes.

Propósito NO 3: Tipos de recursos que utiliza la docente como estrategia didáctica para el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el proceso de aprendizaje de los niños.

En el conversatorio sostenido con la maestra, nos decía que es de suma importancia utilizar diferentes recursos como estrategias del juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ya que le facilita el aprendizaje a cada niño y de esta manera se puede desarrollar el contenido planeado. En las observaciones se pudo ver que no toma en cuenta todos los recursos al momento de aplicar el juego como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Consideramos según lo planteado por diversos autores que entre más recursos utilicemos en la estrategia del juego más motivador encontrará el niño el juego y su aprendizaje será más enriquecedor.

La maestra, señaló que el juego es utilizado como estrategia metodológica de enseñanza porque es de facilitar el conocimiento a los niños.

Según Nisbet Schuckermith (1987), las estrategias metodológicas son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender.

Los juegos que más utiliza la docente para motivar a los niños durante su desarrollo de los procesos de aprendizaje, son en dependencia de los contenidos según nos expresó entre ellos está el lápiz hablante, soy una serpiente, etc.

Como podemos ver son actividades demasiado monótonas que a los niños los cansan y se notan aburridos, más en aquellos que les cuesta el relacionarse los demás. Lamentablemente son los mismos juegos de siempre que se orientan desmotivando a los niños a poder participar en ellos.

Abad (2008) en su tesis, nos viene a decir, que el juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

Los juegos han de ser situaciones que se buscan para salir de la rutina, vividas siempre como si estas fueran nuevas.

Referente a la importancia del juego en el proceso de los niños nos dijeron tanto docente como directora dijeron que por medio del juego el niño aprende conocimiento para toda la vida.

Nosotras debemos de tener siempre presente que por medio del juego hay distintas contribuciones en las que favorece las capacidades del niño entre ellas tenemos:

- ✓ Físicas: permite diferentes movimientos que los ejercita y ayuda a su coordinación psicomotriz, contribuye a disminuir el riesgo de sobrepeso y obesidad, y les permite dormir mejor durante la noche.
- ✓ Desarrollo sensorial y mental: es favorecida por la discriminación de formas, tamaños, colores, olores, texturas, etc.
- ✓ Afectivas: al experimentar sus emociones como sorpresa, alegría, expectación, etc.
- ✓ Creatividad e imaginación: es parte innata del juego, permite su desarrollo y fortalecimiento.
- ✓ Formación de hábitos de cooperación. al interactuar con pares favorece un vínculo afectivo y vínculos de cooperación.
- ✓ Conocimiento del cuerpo. en los bebés y niños pequeños, el juego es una herramienta para conocer su cuerpo y su entorno.

Conclusiones

- ✓ El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, al inicio son simples movimientos corporales que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares y adultos.
- ✓ De esta forma, el juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización. Por lo que, el juego es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.
- ✓ La docente debe de ser más consciente de esta importancia y hacer más esfuerzo por cambiar la rutina que actualmente presenta con los niños de esta manera favorecerá en el proceso de enseñanza aprendizaje y lo disfrutaran los niños y ella también.

Recomendaciones

- ✓ A la docente y directora instarlas a que se documenten más a fondo sobre el desarrollo de habilidades y destrezas que tiene el aplicar los tipos que pueden desarrollar los niños a través de estrategias y actividades propias para su edad, para evitar la escolarización del preescolar.
- ✓ A la docente que al momento de su planificación tomen en cuenta estrategias lúdicas como el juego, el canto, las rondas con la finalidad de que el niño se sienta motivado en la clase y de esta manera estimular al niño de una manera divertida y llamativa para así aprende significativamente.

Propósito NO 4: Brindar a la docente aportes para que utilice el juego como herramienta didáctica para desarrollar los diferentes componentes curriculares.

La oportunidad de realizar nuestra investigación en el colegio Socorro Ponce nos permite conocer el proceso de enseñanza aprendizaje que realizan la docente con los niños, de igual forma nos permitió observar las debilidades que posee la maestra durante este proceso al realizar actividades con los niños referente al juego.

Tomando en cuenta el papel fundamental que juega la docente al potenciar en el niño su proceso de desarrollo, la práctica de actividades, la organización del espacio y selección de materiales adecuados para la estimulación del juego, sin embargo, pudimos observar que no se toman el tiempo de crear las condiciones y solamente se enfocan en el cumplimiento de un plan escolarizado que no contempla actividades más llamativas para el niño.

También instar a la maestra a documentarse a ser investigadora e innovar para que puedan tener acceso a información que le permita enriquecer sus conocimientos y aplicarlos en función de una correcta estimulación de la motricidad fina en los niños en educación infantil

Durante nuestras visitas al centro pudimos observar en varios momentos que la docente no realiza estrategias diversas con los niños, la mayoría de las actividades son transcribir de la pizarra al cuaderno letras o números, o dibujar de la pizarra lo que la docente plasmo siguiendo un patrón, también la maestra brida hojas o libros para que los niños coloreen, pero ellos al pasar unos minutos se aburren y se cansan de solo estar coloreando.

Es por lo antes mencionado que en este apartado le vamos a sugerir una serie de estrategias y actividades a la docente que puede implementar con los niños en el salón de clase para motivarlos.

Entre las estrategias más utilizadas en Educación Infantil podemos mencionar El juego: Es un motor que funciona para que los niños alcancen todo su potencial físico, cognitivo, social y afectivo. Jugar con otros niños en forma dinámica, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de aprendizaje.

Con esta estrategia se pueden realizar una serie de actividades para que las clases sean más amenas y divertidas para los niños y a su vez alcancen un aprendizaje significativo.

A continuación, haremos una lista de juegos sugeridos para aplicarlos con los niños.

1. Sillas musicales

El juego de las sillas musicales ayuda a los niños a resolver, de forma pacífica, una situación problemática y, que en cierta medida, es injusta, aunque siempre amistosa.

El juego es sencillo de preparar: se colocan sillas puestas en círculo, mirando hacia fuera. La cantidad de sillas que debe haber debe ser menor a la cantidad de participantes. Por ejemplo, si son 8 los niños quienes juegan, debe haber como máximo 7 sillas.

Se pone a sonar música y, mientras, los niños tienen que dar vueltas alrededor de las sillas. Una vez la música deja de sonar, todos los niños deben intentar conseguir sentarse.

El niño o niña que se haya quedado sin silla queda descartado y, tras ello, se quita otra silla. Esto se hace hasta que solo quede una silla y dos participantes. Quien sea el último en lograr tener un sitio, gana el juego.

Este juego es ideal para enseñarle a los pequeños a cómo encajar la frustración de haber perdido, que no pasa nada por no haber conseguido ganar y que, a veces, la vida es un poco injusta, pero no por ello es el fin del mundo.

2. ¡Rema el bote!

La motricidad es un aspecto crucial que debe ser desarrollado de forma correcta durante la infancia más temprana. Cuando todavía son muy pequeños, van adquiriendo poco a poco autoconciencia de sus movimientos.

Aprender a cómo manejar la motricidad es algo muy importante, dado que mediante el movimiento son capaces de desplazarse y establecer contacto con el mundo que les rodea, además de incrementar su movilidad, que usarán en los deportes cuando sea mayor.

La actividad consiste en poner por parejas a los niños, mirándose el uno al otro, poniéndose de rodillas. Es preferible que tengan un cojín debajo para que estén cómodos.

El maestro imita los movimientos de una persona que rema, y los niños que miran en su dirección deben imitarlo. El otro, quien mira hacia la otra dirección, debe decir todo el rato '¡rema el bote, rema el bote!'. Luego se cambian los roles.

Con esto aprender sincronización, mejoran su movilidad y autocontrol, además de que aprender a cómo animar a los demás.

3. Mundo de colores

Este juego es básico para que todo niño y niña aprenda los nombres de los colores. Para ello necesitamos juguetes, pelotas y otros objetos varios, además de cartulinas, cestas y lápices de colores.

Se colocan las cartulinas sobre la mesa y los objetos varios desperdigados por la habitación. El maestro dice '¿qué es de color verde?' y los niños tienen que buscar y pintar el objeto que sea de ese color y se encuentre en la habitación.

Además, deberán coger el objeto del color en cuestión y ponerlo en una de las cestas que se encontrarán en la mesa, cada una de las cuales tendrá pegada una cartulina de un color diferente.

4. Montar el cuerpo humano

Para que ya a tempranas edades se familiaricen con las partes del cuerpo humano tenemos esta interesante actividad.

El material necesario es cartón, tijeras y pegamento o algo que sirva para pegar. La idea es montar un cuerpo humano de dibujo, más o menos a tamaño real, en el que los niños colocarán diferentes partes. Estas partes deben ser acorde a su nivel de conocimiento, es decir, partes básicas como la boca, las orejas, la cabeza, los brazos...

Mientras arman cada parte, el coordinador de la actividad irá indicando para qué sirve cada parte o, para despertar el interés de los niños, preguntarse si saben para qué sirve y que se lo muestren al resto de sus compañeros.

5. Soy una taza

Muy simple, pero a la vez muy dinámico. Se trata de cantar la retahíla de "soy una taza". Lo ideal de esta canción es que se puede hacer que los niños se muevan mientras la cantan, haciendo los gestos como si fueran una taza, haciendo figuras con su cuerpo.

Los niños pueden intentar coordinarse mientras imitan los gestos del maestro o adulto encargado de la actividad. Luego, cuando los han aprendido, se le pide a uno de ellos que intente dirigir al resto, y así sucesivamente... Simplemente debemos conocer la letra de la canción:

Soy una taza, una tetera, una cuchara, un tenedor.

Soy un cuchillo, un plato hondo, un plato llano, un cucharón.

Soy un salero, azucarero, la batidora, una olla exprés chu, chu, chu

La primera forma de implementar adecuadamente la estrategia del juego para desarrollar los componentes curriculares es documentándose, y plasmarlo en el plan de clases y finalmente aplicarlo en el salón de clases.

Entre los aportes que se le pueden brindar a la docente para fortalecer en su planificación el juego como estrategia didáctica están: más uso de la tecnología, capacitaciones constantes, actualización en referente a la importancia del juego, la clasificación y tipos de juegos que hay para los niños.

Conclusiones

- ✓ La docente de tercer nivel desconoce las habilidades y destrezas que desarrollan los niños por medio de la aplicación del juego por ello debemos motivarlas a que mejoren las estrategias y actividades que realizan con los niños en el aula de clases, también cambiar la concepción que tienen ellas de la importancia del juego e invitándola a retomar algunas de las estrategias planteadas en este mismo documento.
- ✓ La docente no utiliza estrategias lúdicas ni actividades divertidas con los niños en las aulas de clase, se limitan al coloreo y a los mismos juegos rutinarios.

Recomendaciones

A la docente, que se documenten e investiguen sobre esta temática para que se animen a trabajar con estrategias y actividades distintas a los mismos juegos, que introduzcan en los periodos de clases juegos, cantos y todo tipo de actividades para que los niños puedan sentirse motivados y de una manera divertida y amena; que aprendan y se desarrollen jugando.

A la directora que amplíe las opciones de recursos y espacios que permita a las docentes implementar otras actividades con materiales diversos y llamativos para los niños y que capacite a su personal docente sobre este tema tan importante como lo es el juego.

VIII. Conclusiones

- Los principales juegos que implementa la docente como estrategia didáctica para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje son: El lápiz hablante, juegos tradicionales como la rayuela, el escondite, mando mando, nerón nerón, pez congelado y juegos con el hula hula. Debemos tener en cuenta que los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades he aquí la importancia de implementar distintas estrategias para el desarrollo de enseñanza aprendizaje.
- La docente de tercer nivel desconoce las habilidades y destrezas que desarrollan los niños por medio de la aplicación del juego por ello debemos motivarlas a que mejoren las estrategias y actividades que realizan con los niños en el aula de clases, también cambiar la concepción que tienen ellas de la importancia del juego e invitándola a retomar algunas de las estrategias planteadas en este mismo documento.
- Los juegos que desarrolla la docente no están en coherencia con los componentes curriculares ya que la docente prácticamente los desconoce, sin embargo, ella realiza diferentes juegos con los niños, entre ellos juegos tradicionales como: Nerón –nerón, Mando- mando, la rayuela, otro tipo de juegos como competencia, cantos juegos de expresión corporal, juegos de mesa (armado de rompecabezas, ensartar, etc) y el juego libre que realizan al final de cada dimensión.
- Los recursos que utiliza la docente para el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños expresados por ella son: Pizarra ,marcadores ,plastilina ,parlante,coloreo,escenario pedagógico y láminas tengamos en cuenta que los recursos materiales utilizados en el juego son mediadores a través de los cuales los niños pueden expresar sus experiencias y sentimientos y también pueden desarrollar diferentes roles y representaciones

llenas de imaginación y creatividad. En este sentido, los recursos materiales deben ser simples e isomorfos, relacionados con la realidad de los niños y conectados con las nuevas tecnologías porque ello requiere una interrelación entre los usos de los sistemas simbólicos y los de los recursos.

- Los principales aportes que brindan los informante para que la docente mejore las estrategias del juego como herramienta pedagógica son: Uso constante de la tecnología, mas capacitaciones, actualización en referente a la importancia del juego, la clasificación y tipos de juegos que hay para los niños, documentarse en libros, folletos o en la Internet para tener mejor dominio de la materia y estar actualizada sobre los cambios y mejoras continuas.

IX. Recomendaciones

MINED:

- Realizar procesos de Acompañamiento Pedagógico, es decir facilitar pautas a la docente en las estrategias metodológicas, espacios de sensibilización en la importancia del juego con intención dirigida de forma más continua en Educación Inicial.

A la docente

- Estimular a los niños con la aplicación de distintos juegos que sean del interés de ellos, de tal forma que les motive a aprender de manera natural.
- Actualizarse más en relación al nuevo Modelo Educativo (MEIDI) que ha orientado el MINED para lograr el dominio en el manejo de los documentos curriculares, las dimensiones y componentes curriculares para poder elaborar un plan más enriquecedor y que favorezca en la aplicación del juego como estrategia didáctica.
- Implementar otros tipos de juegos que sean de interés de los niños, juegos tradicionales, juegos que ellos propongan y que estos tengan relación con los contenidos que desarrolla.
- Favorecer espacios de juegos dirigidos ya sea en mesa, individuales, colectivos, dentro o fuera de la sala educativa vinculados a los contenidos y juegos libres en que los niños elijan qué y cómo jugar, respetando sus decisiones.
- Buscar información acerca de la importancia de la Educación Inicial, su filosofía y enfoque a fin de estar clara la dimensión de este trabajo en este nivel y erradicar la concepción minimizada y escolarizada que tiene.

- Aplicar nuevas estrategias acordes a los intereses de los niños y niñas que respondan a los principios pedagógicos de la Educación Inicial.
- Hacer uso de recursos didácticos variados, seguros, motivadores y acordes a las temáticas a trabajar, de tal forma que todos los niños puedan acceder a los recursos en su aprendizaje.
- La docente se debe involucrar activamente en todas las actividades pedagógicas de los niños, definir metas y objetivos claros para cada actividad; así como también hacer uso del material que existe en el salón de clases, que no solo lo tengan de adorno o guardado y prepare otro tipo de material innovador del que puedan hacer uso los niños y de esa forma ayudar favorablemente en el proceso de su desarrollo aprendizaje.
- Documentarse e investigar sobre esta temática para que se animen a trabajar con estrategias y actividades distintas a los mismos juegos, que introduzcan en los periodos de clases juegos, cantos y todo tipo de actividades para que los niños puedan sentirse motivados y de una manera divertida y amena; que aprendan y se desarrollen jugando.

A la directora

- Buscar apoyo metodológico en las instancias correspondiente del MINED, para capacitar a la docente en relación al uso y manejo de los documentos curriculares de la educación Inicial.
- Promover talleres o inter capacitaciones sobre la importancia de desarrollar el juego, los tipos de juegos que se pueden aplicar en distintos contenidos a desarrollar. Esto como una estrategia para motivar a los niños en su proceso de enseñanza aprendizaje.

- Ampliar las opciones de recursos y espacios que permita a las docentes implementar otras actividades con materiales diversos y llamativos para los niños y que capacite a su personal docente sobre este tema tan importante como lo es el juego.
- Brindar espacios de seguimientos mediante el acompañamiento y fortalecimiento a las capacidades, (capacitaciones, intercambios de experiencias), sobre metodología donde la facilitadora se empodere del uso y manejo de recursos existentes en el salón de clases.

X. Glosario

Abstracta: adjetivo (concepto, cualidad) que resulta difícil de entender por tener el carácter esquemático y poco concreto.

Abstraído: adjetivo (persona) que dirige toda su atención a una actividad o **pensamiento**, aislándose de lo que lo rodea.

Adentrarse: profundizar en una materia o un asunto.

Autoexpresión: es la forma personal de manifestar los diferentes estados emocionales o sentimientos.

Coercitiva: adjetivo. Que coerce, generalmente por la fuerza.

Coexisten: existir una persona o cosa a la vez que otra.

Cognitivo: la psicología cognitiva estudia procesos mentales como la percepción, la memoria o el lenguaje

Cognoscitivo: adjetivo. Que sirve para conocer.

Deductiva: adjetivo. De la deducción o relación con esta forma de razonamiento.

Descriptores: objetos de referencia para un elemento de contenido particular que tenga sus propias relaciones y propiedades.

Egocentrismo: valoración excesiva de la propia personalidad que lleva a una persona creerse el centro de todas las preocupaciones y atenciones.

Escolarizado: Proporcionar escuela a la población infantil para que reciba la enseñanza obligatoria

Fragmentación: Acción de fragmentar o fragmentarse.

Hatero: Persona que es propietaria de un hato.

Inductiva: De la inducción o relación con esta forma de razonamiento.

Lúdicas: Del juego o relacionado a esta actividad.

Metódico: Que se hace ordenada y sistemáticamente, siguiendo un método

Multimétodo: es una estrategia de investigación en la que se utiliza dos o más procedimientos para la indagación para un mismo fenómeno u objeto de estudio a través de los diferentes momentos del proceso de investigación

Paradigma: es entendido como el conjunto de conceptos, valores, técnicas y procedimientos compartidos por una comunidad científica, en un momento histórico determinado, para definir problemas y buscar soluciones

Predominante: Es aquello que ejerce un predominio (es decir, un poder o una influencia sobre algo o alguien)

Pre operacional: es la segunda etapa en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Psicoanálisis: Es una práctica terapéutica y técnicas de investigación fundada por el neurólogo austriaco Sigmund Freud alrededor de 1896.

Psicogenética: el pilar del conocimiento humano se fundamenta en el vínculo entre el medio ambiente y el aprendizaje

Sensoria motora: la primera de las 4 etapas de la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1994,1964)

Simbólico: actúa como un adjetivo calificativo que sirve para designar a toda aquella que expresa un simbolismo algo no concreto en evidente

Subculturas: se utiliza para definir a un grupo de personas con un conjunto distinto de comportamiento y creencias que les diferencia dentro de la cultura dominante de la que forman parte

Verbalización: expresa una idea o un sentimiento por medio de palabras

XI. Acrónimos

- **CEPAL:** Comisión Económica para América Latina y el Caribe.
- **E.P.I:** Encuentros pedagógicos de inter aprendizajes.
- **MEIDI:** Modelo de educación inicial del desarrollo infantil.
- **MNED:** Ministerio de Educación.
- **ONU:** Organización de las Naciones Unidas

XII. Bibliografía

- Borja, M. & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Briseño, G. (diciembre 2001). El juego en los niños de transición. *Estudio sobre las culturas Contemporáneas*, (VII) 14, 71-87. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/316/31601404.pdf>
- Franco, N. (febrero, 2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. *Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 5, 33-46. Recuperado de <http://www.iberopsicomot.net/2002/num5/5articulo4.pdf>
- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.
- Klein, M. (1955). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. *Psikolibro*
- Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de divulgación Educativa*, (I) 2, 94-97.
- Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de divulgación Educativa*, (I) 2, 94-97.
- Bruner, J. (1983). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Gran Bretaña: Preschool Playgroups.
- Calero, M (2003) *Educación jugando*. Editorial Alfaomega. Grupo editor. (México).
- Ortega, R., & Lozano, R. (1996). *Espacios de juego y desarrollo de la autonomía y la identidad en la Educación Infantil*. Aula de innovación educativa,
- UNESCO-OREALC. (2006). *Educación para el desarrollo y la paz: valorar la diversidad y aumentar las oportunidades de aprendizaje personalizado y grupal*.
- K. Groos 1898) teoría instrumentalista del juego (citado por internet www. El valor pedagógico del juego)
- Trentacosta e Izard (2007), citado por internet www. El valor pedagógico del juego.

- Montessori M (1949) La mente absorbente de los niños citado por internetwww. el valor pedagógico del juego.
- Jean Piaget (1964) Psicología de la infancia.
- Jean Piaget (1936) el nacimiento de la inteligencia en el niño (); www. El juego según Jean Piaget.

XIII. Anexos

INSTRUMENTO NO.1: Guía de observación a la maestra

INSTRUMENTO NO 2.: Guía de observación a los niños

INSTRUMENTO NO.3: Entrevista a la maestra

INSTRUMENTO NO.4: Entrevista a la directora del centro escolar

INSTRUMENTO NO.5: Entrevista a los niños

Matriz de análisis de la maestra

Matriz de análisis de los niños

Matriz de análisis de la directora

Matriz de la guía de observación de la maestra

Matriz de la guía de observación de los niños

Linea de investigación

Cronograma de avances

Galería de fotos



2020: ¡Año de la Educación con Calidad y Pertinencia!

INSTRUMENTO No.1: Guía de Observación al Proceso de Enseñanza y Aprendizaje/ Maestra- niños y niñas

Objetivo: Determinar la forma en que la docente aplica el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar los diferentes contenidos.

Fecha de observación: _____ Hora/periodo: _____

Observador/a: _____

Tema desarrollado: _____ Componente: _____

Dimensión: _____

I. Desarrollo

No.	Aspectos a observar	Si	No	si	
1.	Presenta escenarios pedagógicos donde el niño puede jugar libremente				
2.	Participa con los niños en el momento de juego				
3.	Muestra afecto y cercanía con los niños durante los juegos.				
4.	Orienta a los niños en que consiste el juego y las reglas antes de iniciar.				
5.	Promueve el respeto y tolerancia durante el desarrollo de los juegos.				
6.	Esta atenta mientras los niños realizan el juego.				
7.	Realiza distintos tipos de juegos en el salón educativo relacionados con los contenidos programados que favorecen el desarrollo y				

	aprendizaje de los niños.				
8.	Realiza distintos tipos de juegos fuera del salón educativo relacionados con los contenidos programados que favorecen el desarrollo y aprendizaje de los niños.				
9.	Promueve el juego libre				
10.	Se percibe coherencia entre los juegos que realiza y los contenidos planificados.				
11.	Planifica el juego como actividad en su plan de clase				
12.	Logra que todos los niños participen activamente sin exclusiones.				
13.	Promueve el juego en los diferentes rincones y espacios de aprendizaje preparados.				
14.	La maestra realiza varios juegos durante el desarrollo del PEA				
15.	Promueve juegos dentro y fuera de la sala educativa.				

OBJETIVO

- Observar el papel que desempeñan los niños durante los juegos

No.	Aspectos a observar en el niño	Si	No	A veces	Análisis
1.	La mayoría participan en el juego				
2.	Se ve que participan con entusiasmo				
3.	Interactúan con su maestra al jugar				
4.	Interactúan con sus compañeros al jugar				
5.	Esperan su turno para participar.				
6.	Practican el respeto durante el momento de juego				
7.	Dialogan espontáneamente durante el momento de juego				
8.	Prestan atención y cumple con las orientaciones de la maestra				
9.	Manipula materiales didácticos que existen en el salón				
10.	Disfrutan el momento de juego				
11.	Utilizan elementos del medio para jugar				
12.	Se sienten cómodos en el área que juegan				
13.	Expresan sus emociones al momento del juego				
15	Los niños muestran interés por el juego				
16.	Los niños siguen correctamente las instrucciones del juego				
17.	Se percibe que los niños logran los aprendizajes planificados mediante los juegos				
18.	Los niños se divierten jugando				
19.	Los niños muestran respeto y actitudes positivas durante los juegos				



INSTRUMENTO No.2: Entrevista a la maestra

I. Objetivo: Recabar información acerca de la forma en que la maestra aplica el juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

II. Datos Generales

Nivel académico MEP____ Lic.____ Master____ Otros____ Turno: matutino

Edad _____ sexo _ cargo: _____ Años de experiencia docente_____

Años de experiencia en Educ. Inicial _____ Años de laborar en el centro_____

Entrevistadora: _____ Fecha: _____ Hora: _____

III. Desarrollo

1- ¿De qué manera desarrolla la docente el proceso de enseñanza y aprendizaje?

2- ¿En el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje la docente implementa el juego como estrategia didáctica?

3- ¿Qué tipo de juegos infantiles conoce?

4- ¿Qué tipos de juegos realiza con los niños al desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

5- ¿Qué criterios toma en cuenta para planificar la estrategia del juego en tu plan de clase?

6- ¿Qué juegos realiza específicamente para favorecer el desarrollo en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños?

7- ¿Qué juegos realiza dentro de la sala educativa y qué tipo de juegos realiza al aire libre?

8- ¿De qué manera planifica el juego considerando los diferentes componentes curriculares?

9- ¿Considera usted que los niños aprenden mediante el juego? ¿Qué aprenden?

10 ¿Los juegos que desarrolla la docente están relacionados con los contenidos de los diferentes componentes curriculares?

11- ¿Qué beneficios le brinda el juego a los niños?

12- ¿Las orientaciones pedagógicas o metodológicas del MINED le orientan implementar el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje? ¿Por qué o para qué?

13- ¿De qué forma orienta los diferentes juegos y los conecta con los aprendizajes esperados y contenidos programados en los diferentes componentes?

14- ¿De qué manera evalúa los aprendizajes adquiridos por los niños mediante el juego?

15-¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza en los distintos contenidos programados?

16-¿De qué manera conecta los aprendizajes esperados y contenidos programados con los diferentes componentes para planificar el juego como estrategia didáctica?

17-¿Cuáles son los componentes curriculares que más se prestan para desarrollar el juego como estrategia didáctica?

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

19- ¿Qué recursos utiliza para motivar a los niños y niñas en sus clases?

20- ¿Considera importante utilizar diferentes recursos como estrategias de juegos dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje?

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

22- ¿Qué tipos de juego utiliza para motivar a los niños y niñas en sus clases?

23-¿Cree usted que el juego es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas?

24- ¿De qué manera se puede implementar el juego como estrategia para desarrollar los diferentes componentes curriculares?

25- ¿Qué aportes se le pueden brindar a la docente para fortalecer en su planificación el juego como estrategia de aprendizaje?

¡Gracias por sus aportes!



2020: ¡Año de la Educación con Calidad y Pertinencia!

INSTRUMENTO No 3: Entrevista a la directora del centro escolar

Objetivo: Estimada directora la presente entrevista tiene como propósito, recopilar información acerca del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares diferente en el proceso de aprendizaje de los niños de III nivel.

I. Datos Generales

Nombre del centro _____

Nombre director (a): _____

Nivel Académico: MEP____ Licenciada en _____

Máster en _____

Años de experiencia _____ Años de laborar en el centro _____

Entrevistador _____

Fecha _____ Hora _____

II. Desarrollo

1. ¿Por qué el juego es una estrategia didáctica?
2. ¿Por qué es importante que la docente aplique esta estrategia didáctica?
3. ¿Cómo directora del centro escolar elabora planes de acompañamiento pedagógico?
4. ¿De qué manera desarrolla la docente las estrategias didácticas?
5. ¿Qué tipo de juegos aplica la docente de educación inicial en el proceso de enseñanza?
6. ¿Por qué es importante que la docente desarrolla el juego como estrategia didáctica?

7. ¿Para evaluar a la docente que criterios toma encuesta?
8. ¿La docente de educación infantil participa en los EPI? ¿Con que propósitos?
9. ¿Qué documentos debe portar la docente para la elaboración de la acción didáctica?
10. ¿Qué criterios toma en cuenta en el acompañamiento pedagógico dirigido a la docente educación infantil?
11. ¿Cuándo revisa el plan diario de clase, en su estructura toma encuesta las estrategias didácticas que desarrolla la docente?
12. ¿Considera usted que los niños y niñas aprenden mediante el juego? ¿Cómo aprende?
13. ¿Cómo Ministerio de Educación (MINED) le orienta a la docente que deben de implementar el juego con el proceso de enseñanza aprendizaje? ¿Para qué?
14. ¿Los Juegos que realiza la docente son pedagógico y orientados al aprendizaje?
15. ¿Considera que el juego es una herramienta didáctica para promover el aprendizaje infantil? ¿Por qué?
16. ¿Qué recomendaría usted para que el juego realmente sea una herramienta que permita a los niños obtener verdaderos aprendizajes?
17. ¿Desde su perspectiva, que beneficios brinda el juego a los niños y a la docente?

¡Gracias por sus aportes!



2020: ¡Año de la Educación con Calidad y Pertinencia!

INSTRUMENTO No. 4: Entrevista a los niños y niñas

Objetivo: Determinar la forma en que los niños y las niñas se involucran en los juegos que desarrolla la maestra.

Fecha de entrevista: _____ Hora/periodo: _____

Entrevistadora: _____

I. Desarrollo

1. ¿Tu maestra realiza juegos en la clase? ¿Dónde los realiza dentro o fuera del salón?
2. ¿Qué juegos te gusta jugar?
3. ¿Participas en los juegos que hace la maestra? Sí No ¿Por qué?
4. ¿Te gusta que la maestra juegue con ustedes? ¿Por qué?
5. ¿Qué juegos realizan con la maestra en el patio?
6. ¿Qué juegos realizan con la maestra en el salón?
7. ¿Qué juegos realizan con la maestra en mesas?
8. ¿Utilizan los rincones para jugar? ¿Qué juegos realizan en los rincones o espacios de aprendizaje?
9. ¿Te gusta aprender jugando? Sí No ¿Qué aprendes cuando juegas?

MATRIZ DE ANÁLISIS ENTREVISTA A LAS MAESTRAS

No	Descriptor	Docente	Análisis
1	¿De qué manera desarrolla la docente el proceso de enseñanza aprendizaje?	En base a los contenidos, utilizando laminas, juegos, videos dependiendo la estrategia.	La maestra es consciente de que los niños aprenden de una manera motivadora
2	¿En el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje la docente implemente el juego como estrategia didáctica?	Si en todos los aspectos	La maestra expreso que, si lo implementa, pero no supo especificar de que manera lo implementa el juego.
3	¿Qué tipos de juegos conoce?	Los de rondas, integración rayuela.	Específicamente la maestra no conoce los tipos de juegos que hay y que pueda implementar en educación infantil.
4	¿Qué tipos de juegos realiza con los niños al desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje?	Mando mando, rayuela lápiz hablante, la silla se quema repollo.	Los juegos que realiza con los niños son motivadores y los aplica según su contenido.
5	¿Qué criterios toma en cuenta para planificar la estrategia del juego en tu plan de clases?	De acuerdo el contenido ejemplo los números conoce e identifica los trazos lo moldea con plastilina, lo colorea.	Los criterios que toma en cuenta la maestra son los correctos, cabe mencionar que le hizo falta especificar que también se toma en cuenta la edad y características de cada niño.
6	¿Qué juegos realiza específicamente para favorecer el desarrollo de enseñanza aprendizaje de los niños?	No me puedo limitar a un solo juego porque no me le va a favorecer al desarrollo al niño.	Es cierto que un maestro no se debe limitar a un solo juego, pero es válido mencionar que juegos les favorece a los niños.
7	¿Qué juegos realiza dentro de la sala educativa y que tipos de juegos realiza al aire libre?	Dentro de la sala rayuela, insertar, pez congelado Fuera de la sala Ratoncito, rayuela moderna, donde van	Algunos juegos los repite tanto dentro como fuera del salón.

No	Descriptor	Docente	Análisis
		poniendo los pies juntos a la misma vez y repite el número en voz alta.	
8	¿De qué manera planifica el juego considerando los diferentes componentes curriculares?	Se relaciona los contenidos y se propone una actividad lúdica para toda la clase o dimensión.	La maestra tiene el conocimiento en el como planificar el juego en los diferentes componentes curriculares.
9	¿Considera usted que los niños aprenden mediante el juego? ¿ Que aprenden?	Si porque es la base fundamental jugando se aprende. Con el juego se aprende respeto, socializar, tolerancia cooperar, esperar el turno a perder y a ganar.	En esta respuesta nos damos cuenta de que la maestra conoce los beneficios que tienen el juego en los niños y todo lo que pueden aprender mediante el juego.
10	¿Los juegos que desarrolla están relacionados con los contenidos de los diferentes componedores curriculares?	Si están relacionados porque para poder elaborar el plan tiene que tener objetivo propuesto para lograrlo o alcanzarlo.	Según lo expresado por la maestra si conocen la relación que tiene los contenidos con los componentes curriculares.
11	¿Qué beneficios les brinda el juego a los niños?	Conocimiento, sociabilidad, compañerismo, salud, emoción, desarrollo motor.	Esos beneficios y otros más los niños obtienen en el momento que la maestra realiza o brinda diferentes juegos a los niños.
12	¿Las orientaciones pedagógicas o metodológicas del MINED le orientan implementar el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje? ¿Por qué o para qué?	Siempre para mejorar el conocimiento de los niños su aprendizaje y su desarrollo	Con esta respuesta la maestra es consciente sobre las distintas orientaciones que brinda el MINED con referente a la implementación del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.
13	¿De qué forma orienta los diferentes juegos y los conecta con los aprendizajes esperados programados en los diferentes componentes?	Orientando, explicando los pasos y normas a cumplir al final se hace una evaluación de lo que pretendido.	La forma en que conecta los diferentes tipos de juegos es por medio de la evaluación que se realiza al final de cada juego.

No	Descriptor	Docente	Análisis
14	¿De qué manera evalúa los aprendizajes adquiridos por los niños mediante el juego?	Observación y preguntas orales.	La principal forma de evaluar es la observación.
15	¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza en los distintos componentes programados?	Depende del contenido que es lo que debe de desarrollar uno le pone el sabor al juego por que la técnica de la docente no es la misma.	La principal característica que menciona la maestra es el sabor que cada docente le pone al desarrollar el juego.
16	¿De qué manera conecta los aprendizajes esperados y contenidos programados con los diferentes componentes para planificar el juego como estrategia didáctica?	Estudiar los contenidos y luego que estrategia para facilitar el aprendizaje al niño y se unifica de acuerdo al contenido a desarrollar	La maestra ve la importancia de conectar los aprendizajes esperados con los diferentes contenidos de esta manera se realizan las estrategias adecuadas en los juegos.
17	¿Cuáles son los componentes curriculares que más se prestan para desarrollar el juego como estrategia didáctica?	Solo trabajar con la programación del EPI, programa meidi currículo flexible, también con la orientación que brinda la coordinadora y técnicos.	El componente que utiliza constantemente la maestra es la programación orientada en meidi seguido de las orientaciones de la coordinadora y los diferentes técnicos
18	¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?	Juegos tradicionales, tecnológicos y propuestos por los niños.	Tiene conocimiento sobre los diferentes tipos de juegos, pero le hizo falta mencionar otros ejemplos los de roles.
19	¿Qué recursos utiliza para motivar a los niños en sus clases?	Pizarra, marcadores, plastilina, parlantes coloreo, escenario pedagógico, láminas.	La docente menciona una variedad de recursos para poder desarrollar sus clases de manera motivadora
20	¿Considera importante utilizar diferentes recursos como estrategias de juegos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?	Por supuesto porque se me va a facilitar el aprendizaje del niño y así poder desarrollar mi contenido.	En la respuesta de la docente se puede apreciar que ella sabe y es muy consciente utilizar diferentes recursos como estrategia de juego dentro del proceso de enseñanza

No	Descriptor	Docente	Análisis
			aprendizaje de los niños.
21	¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?	Si porque es una manera de facilitar el conocimiento del niño y conocimiento cognitivo.	El docente expreso que la mejor manera de facilitar el conocimiento en los niños es por medio de la estrategia del juego.
22	¿Qué tipos de juego utiliza para motivar a los niños en su clase?	Dependencia del contenido, lápiz hablante serpiente etc...	Expreso muy pocos tipos den juego para motivar a los niños en sus clases.
23	¿Cree usted que el juego es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños?	Si por que el niño aprende conocimiento para toda la vida.	Excelente respuesta dada por la docente ya que lo que el niño aprenda bien y de una manera motivadora para toda la vida.
24	¿De qué manera se puede implementar el juego como estrategia para desarrollar los diferentes componentes curriculares?	Primero en el plan de clase y Segundo en el campo.	La docente expreso que la mejor manera de implementar la estrategia del juego es por medio del plan de clases y en el campo.
25	¿Qué aportes se le pueden brindar a la docente para fortalecer en su planificación el juego como estrategias de aprendizaje?	Uso de tecnología, mas capacitaciones, actualización en referente a la importancia del juego, la clasificación y tipos de juegos que hay para los niños.	Entre los aportes que se le sugieren a la docente son: más uso de la tecnología, que asista a más capacitaciones, y que se actualice más en referente a la importancia del juego.

MATRIZ DE ANÁLISIS ENTREVISTA A LOS NIÑOS

No	Descriptores	Niño1	Niño 2	Niño3	Análisis
1	¿Tu maestra realiza juegos en la clase? ¿Dónde los realiza dentro o fuera del salón?	Si jugamos adentro y afuera.	Si lo hacemos en los dos lados.	Si en el patio y en el aula.	Los tres niños concordaron en que la docente realiza juego dentro y fuera del salón de clases.
2	¿Qué juegos te gustan jugar?	Fútbol, rayuela, insertar, correr.	Nerón nerón, a correr ,saltar	El mando mando, a correr, a perseguir a mis amigos.	A los tres niños entrevistados expresaron que lo que más les gusta es correr.
3	¿Participas en los juegos que hace la maestra? si no ¿Por qué?	Si participo porque me gusta mucho jugar.	A veces sí y a veces no porque me aburro no me gusta jugar.	Si me gusta pero a veces no quiero porque no todos me gustan, pero hay unos que si me gustan como correr.	Con referente a las respuesta de los niños dos coinciden en que no les gusta jugar mucho ya que se aburren un poco.
4	¿Te gusta que la maestra juegue con ustedes? ¿Por qué?	Si porque es divertido	Si algunas veces porque no me gusta cuando pierdo.	Si me gusta jugar con la profesora pero más con mis amigos.	Uno de los niños expreso que si le gusta jugar con la maestra pero los otros dos casi les gusta jugar más con sus compañeros.
5	¿Qué juegos realizan con la maestra en el patio?	Ratoncito, a la cuerda , saltando Fútbol	Rayuela, ratoncito, saltar , correr.	Ratoncito, Fútbol, rayuela y cuerda.	Los tres casi coincidieron en los mismos juegos que realiza la maestra en el patio.

No	Descriptores	Niño1	Niño 2	Niño3	Análisis
6	¿Qué juegos realizan con la maestra en el salón?	Soy una serpiente, insertar, zapatito cochinito, rayuela, la casita.	Rayuela, insertar, colorear.	Insertar, soy una serpiente, rayuela.	Los tres niños expresaron similarmente los nombres de los juegos que realiza la maestra en el salón de clases.
7	¿Qué juegos realizan con la maestra en la mesa?	Estudiar, jugar que vende, juguetes, colorear, recortar.	Con plastilina, juguetes , cuadernos colorear.	A colorear, hacer tarea en el cuaderno, plastilina, la venta.	Las repuestas que dieron los niños nos llama la atención donde expresaban que el cuaderno es un juego, y lo que realizan es coloreo o alguna otra actividad en el cuaderno.
8	¿Utiliza los espacios de aprendizajes para jugar? ¿Qué juegos realiza en los rincones o espacios de aprendizaje?	Si corre rápido, escapar, números, colorear saltar, brincar, dar vuelta. .	Si, a jugar con los juguetes, corremos, brincamos.	Si los números, las letras jugamos con los juguetes corremos, la rayuela.	Los niños expresaron que si los utilizan los espacios educativos del salón de clases.
9	¿Te gusta aprender jugando ?si no ¿Qué aprendes jugando?	Si me gusta, los números, colores.	Si me gusta aprendo a jugar con mis amigos.	Si me gusta jugar aprendo las letras y números.	Los tres niños dijeron que si les gusta aprender jugando dos dijeron que aprenden números, letras y colores y uno por que juega con sus compañeros.

MATRIZ DE ANÁLISIS ENTREVISTA A LA DIRECTORA

No	Descriptor	Directora	Análisis
1	¿Por qué el juego es una estrategia didáctica?	Porque por medio del juego el niño aprende y jugando se aprende conceptos se desarrollan habilidades y destrezas en educación infantil.	La directora tiene conocimientos sobre el juego como estrategia didáctica y cuál es su importancia.
2	¿Por qué es importante que la maestra aplique esta estrategia didáctica?	Porque a través del juego la maestra puede desarrollar habilidades y destrezas además que el niño a través del juego explora, descubre, por sí mismo.	La directora expreso muy asertivamente en la importancia que se aplique el juego como una estrategia didáctica.
3	¿Cómo directora del Centro escolar elabora planes de acompañamiento?	Si porque son orientaciones de parte del MINED dar acompañamiento pedagógicos y se debe de dar el acompañamiento de forma directo e indirecto con el propósito de mejorar la calidad educativa de los niños de educación inicial.	La directora comento que en el centro se siguen las orientaciones del MINED y una es el acompañamiento pedagógico directo e indirecto.
4	¿De qué manera desarrolla la maestra las estrategias didácticas?	Desarrolla esta estrategia de acuerdo al contenido, edad, y nivel tomando en cuenta las dimensiones.	Específicamente la directora menciono detalladamente la forma en que debe de ser desarrollada la estrategia del juego.
5	¿Qué tipos de juegos aplica la maestra de educación inicial en el proceso de enseñanza?	Tradicional rayuela, ratoncito, escondite.	La respuesta de la directora coincide con la de los niños y docente con referente a los juegos que se aplican en el salón.
6	¿Por qué es importante que la maestra desarrolle el juego?	Porque es una estrategia muy utilizada por la maestra que a través del juego, socializa, se trabaja	Se puede notar el conocimiento que tiene la directora sobre la importancia que tiene

No	Descriptor	Directora	Análisis
	como estrategia didáctica	integración al grupo.	el juego como estrategia didáctica.
7	¿Para evaluar a la maestra que criterios toma en cuenta?	Indicadores, asistencia, vestimenta, plan de clase recursos, ambientación, evidencias estrategias.	La directora hizo una descripción completa sobre cómo evalúa a la docente
8	¿La maestra de educación infantil participa en los epi? ¿ Con qué propósito?	Si participa con el propósito de intercambiar experiencias, elaborar la planificación didáctica ponerse de acuerdo en los contenidos.	La directora comento correctamente cual es la participación de los docentes en los EPI
9	¿Qué documentos debe portar la maestra para la elaboración de la acción didáctica?	Maya curricular, documentos de MEIDI, facilita materiales en la que son recursos de acuerdo a la edad del niño programación anterior.	En general la directora menciona que el documento que debe de portar la docente es la maya curricular y el documento de MEIDI, pero también la directora podría recurrir a otros documentos para enriquecer más las estrategias didácticas.
10	¿Qué criterios toma en cuenta en el acompañamiento pedagógico dirigido a la maestra de educación infantil?	Retención escolar, participación de los padres de familia en las actividades del centro, medidas de higiene.	Las medidas que toma en cuenta la directora son muy buenas, pero no menciona la forma en que la docente imparte su clase ,la manera en que se dirige a los niños y la aplicación de las estrategias utilizadas por la maestra y sobre todo no menciona el plan de clases que ejecuta la docente.
11	¿Cuándo revisa el plan diario de clase en su estructura toma en cuenta las estrategias didácticas que desarrolla la maestra?	Si por que la estrategia del juego no debe faltar el niño de educación inicial aprende jugando.	La directora menciona que ella revisa que siempre este la estrategia del juego incluida en el plan de clases de la docente ya que los niños jugando aprenden.

No	Descriptor	Directora	Análisis
12	¿Considera usted que los niños aprenden mediante el juego? ¿Cómo aprende?	Si es un medio de enseñanza por el cual aprende jugando e interactuando y esperando su turno.	La directora comentó que el juego es el mejor medio para que los niños aprendan ya que por medio del juego interactúan y hasta aprenden a esperar su turno.
13	¿Cómo el ministerio de educación MINED le orienta a la maestra que deben de implementar el juego con el proceso de enseñanza aprendizaje?	Si porque en los epi, en las capacitaciones internas del centro, los asesores pedagógicos también orientan.	La directora no expresó específicamente la manera en que el MINED orienta del cómo implementar el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños.
14	¿Los juegos que realiza la maestra son pedagógicos y orientados al aprendizaje?	Si porque además que son divertidos para el niño ayuda a su desarrollo siempre esta actividad para crecer y desarrollar sus capacidades.	En la respuesta de la directora podemos darnos cuenta que los juegos que realiza la docente son pedagógicos
15	¿Considera que el juego es una herramienta didáctica para promover el aprendizaje infantil? ¿Por qué?	Si por que el niño actúa, explora, prueba y descubre por sí mismo siendo un instrumento eficaz para la educación.	La directora nos dio detalladamente del porque se considera el juego como una herramienta didáctica para promover su aprendizaje entre lo que menciono se destaca que actúa, explora y descubre.
16	¿Qué recomendaría usted para que el juego realmente sea una herramienta que permita a los niños obtener verdaderos aprendizajes?	Que la maestra tenga conocimiento sobre el juego, su importancia, que tipo de juegos puede aplicar. Que lo aplique ya que se desarrolla la parte sensorial, motriz y cognitivo.	La recomendación que dio la directora es que la docente adquiera más conocimientos sobre lo que es el juego, su importancia y que aplique lo aprendido para poder desarrollar en los niños la parte sensorial, motriz y cognitivo.

No	Descriptores	Directora	Análisis
17	¿Desde su perspectiva, que beneficios brinda el juego a los niños y a la maestra?	Niños jugando aprenden. Docente que se le facilita el aprendizaje de sus niños y es una manera de evaluarla.	La perspectiva que brindo la directora a los niños es que les beneficia en el aprendizaje ya que jugando adquiere conocimiento y a la docente la beneficia en que por medio del juego se les facilita el aprendizaje a los niños y a ella la forma de evaluar.

ANÁLISIS GUÍA DE OBSERVACIÓN AL PEA

No	Descriptor	Observación 1		Observación 2		Observación 3		Análisis
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Presenta escenarios pedagógicos donde el niño puede jugar libremente.	X		x		x		Si hay escenarios pedagógicos pero no los pueden manipular libremente tiene que ser orientado primero por la maestra.
2	Participa con los niños en el momento del juego.	X		x		x		La maestra participa de los distintos juegos de los niños.
3	Muestra afecto y cercanía con los niños durante el juego.	X		x		x		Se logró observar que si tiene cercanía con los niños durante el juego.
4	Orienta a los niños en que consiste el juego y las reglas antes de iniciar.	X		x		x		Si realiza las orientaciones y reglas antes de realizar algún juego.
5	Promueve el respeto y tolerancia durante el desarrollo de los juegos	X		x		x		Se logró observar que ella promueve el respeto en todo momento el respeto
6	Esta atenta mientras los niños realizan el juego.	X		x		x		Permanece atenta la maestra durante se realizan los juegos.
7	Realiza distintos tipos de juegos en el salón educativo relacionados con los contenidos programados que favorecen el desarrollo y	X			x		x	El primer se pudo observar que si realice un juego de acuerdo al contenido, pero los otros dos días no les daba más opción de realizar juegos libres.

	aprendizaje de los niños							
8	Realiza distintos tipos de juegos fuera del salón educativo relacionados con los contenidos programados que favorecen el desarrollo y aprendizaje de los niños	x			x		x	Si realiza juegos dentro y fuera del salón aunque siempre son repetitivos ejemplo la rayuela .y al ser repetitivos algunos pierden el interés y no favorece en el desarrollo de aprendizaje del niño.
9	Promueve el juego libre.	X		x		x		Lo promueve constantemente y es el que más les gusta a los niños.
10	Se percibe coherencia entre los juegos que realiza y los contenidos planificados	X			x	x		En dos días si se notó la coherencia entre los contenidos y los juegos pero un día solo los dejo que realizaran juegos libre no fueron dirigidos
11	Planifica el juego como actividad en su plan de clases.	X		x		x		En los planes de clases si se puede ver que tiene el juego como actividad.
12	Logra que todos los niños participen activamente sin exclusiones.	X			x		x	No todos se integran en los juegos algunos se ponen a correr con otros de sus compañeros y hasta que ellos quieren se integran o al final no lo hacen
13	Promueve el juego en los diferentes rincones y espacios de aprendizajes preparados.	X		x		x		En los distintos espacios si se logra observar que si lo promueve el juego como aprendizaje de los niños.

14	La maestra realiza varios juegos durante el desarrollo del PEA	X		x		x		Si realiza distintos juegos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
15	Promueve juegos dentro y fuera de la sala educativa.	X		x		x		Si los promueve y motiva a los niños a jugar.

ANÁLISIS GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS

NO	Descriptores	Observación 1		Observación 2		Análisis		
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Aspectos a observar en los niños							
1	La mayoría participan en el juego.	X				X	X	En el primer y tercer día si participaron la mayoría de los niños pero en el día Segundo varios no quisieron participar.
2	Se ve que participan con entusiasmo	X				X	X	Si participan con entusiasmo y más cuando es juego libre.
3	Interactúan con la maestra al jugar	X			X		X	Si la mayoría de los niños interactuaron los los distintos juegos el día de las observaciones.
4	Interactúan con sus compañeros al jugar	X			X		X	Es un grupo muy bonitos todos interactuaron en los juegos.
5	Esperan su turno para participar.	X				X		No todos los niños tienen la capacidad de esperar su turno para jugar.

6	Practican el respeto durante el momento del juego.			x		x		No todos practican el respeto debido a que no esperan su turno y hubo un momento donde algunos pelearon faltándose a si el respeto.
7	Dialogan espontáneamente durante el juego.	X			X		X	Si dialogan en todo momento antes, durante y después del juego.
8	Prestan atención y cumplen con las orientaciones de la maestra.			X		X	X	No todos prestan atención a las orientaciones de la maestra se pudo observar que por la emoción del juego o por estar platicando entre ellos.
9	Manipula material didáctico que existe en el salón.	X			X		X	Si los manipulan pero solo cuando la maestra lo orienta
10	Disfrutan el momento del juego.	X			X		X	Si disfrutan cada momento del juego.
11	Utilizan elementos del medio para jugar.	X			X		X	Si hacen uso de los materiales del medio para realizar diferentes juegos
12	Se sienten cómodos en el área que juegan.	X			X		X	Si se pudo observar que se sienten cómodos en las áreas del juego.
13	Expresan sus emociones al momento del juego.	X			X		X	Si las expresan todas sus emociones.

14	Los niños muestran interés por el juego.	X				X		No todos muestran interés al momento del juego ,se pudo observar que algunos prefieren hacer otra cosa o simplemente no involucrarse
15	Los niños siguen correctamente las instrucciones del juego.			X		X	X	No todos siguen correctamente las instrucciones orientadas por la maestra
16	Se percibe que los niños logran los aprendizajes planificados mediante los juegos.	X			X		X	Si se logra percibir que los niños logran aprender los aprendizajes esperados y planificados
17	Los niños se divierten jugando.	X			X		X	Si se divierten al realizar distintos juegos
18	Los niños muestran respeto y actitudes positivas durante los juegos.			X	X			No todos muestran respeto y de igual forma actitud positiva porque hubo un caso donde uno perdió y se molestó y peleó con otro niño faltándose de esta manera el respeto, por no aprender a perder.

Líneas de Investigación de la Carrera de Pedagogía con mención en Educación Infantil

1. **Pedagogía, currículo y didáctica para la educación de la infancia menor de 6 años con énfasis en niños menores de 3 años.**
2. **Diversidad y currículo de la infancia menor de 6 años.**
3. **Formación docente en educación infantil.**
4. **Familia, escuela y sociedad.**
5. **Desarrollo y evaluación infantil.**
6. **Estilos de vida saludable en la niñez menor de 6 años.**
7. **Prevención de la violencia infantil.**
8. **El rol de los padres en el aprendizaje infantil.**
9. **Derechos de la niñez.**
10. **El aprendizaje a través de las artes y el juego infantil.**
11. **Neuroeducación y desarrollo infantil.**





UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

**Recinto Universitario “Rubén Darío”
Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía**

2020: ¡Año de la Educación con Calidad y Pertinencia!

Carrera de Pedagogía con mención en Educación Infantil

CRONOGRAMA AVANCES SEMINARIO DE GRADUACIÓN V AÑO

AVANCES	29- agost	Septiembre Del 12 al 26 Sept.	Octubre Del 03 al 31	Noviembre Del 07 al 28	Diciembre Del 01 al 30	1ra semana enero	2da semana enero	3ra semana enero	De la 3ra semana de enero a 3ra semana de febrero	Última semana de febrero
Presentación de la asignatura y revisión de protocolos										
Planteamiento de Problema y pregunta										
Redacción de cuestiones de investigación y propósitos										
Bosquejo Perspectiva Teórica y Matriz de Descriptores										
Redacción justificación y Antecedentes										
Redacción de Introducción y desarrollo										

AVANCES	29- agost	Septiembre Del 12 al 26 Sept.			Octubre Del 03 al 31			Noviembre Del 07 al 28			Diciembre Del 01 al 30			1ra semana enero	2da semana enero	3ra semana enero	De la 3ra semana de enero a 3ra semana de febrero	Ultima semana de febrero
Perspectiva Teórica																		
Diseño y revisión de Instrumentos																		
Aplicación de Instrumentos																		
Diseño de Matrices de Análisis por Informantes																		
Perspectiva Metodológica Enfoque, tipo de Investigación, muestra, técnicas, Instrumentos, Escenario, Rol de investigadoras, criterios regulativos...																		
Pasar información de Instrumentos a las matrices de análisis																		
Análisis Intensivo PROPÓSITO 1 Dedicatoria																		
Análisis Intensivo PROPÓSITO 2 Agradecimientos																		
Análisis Intensivo PROPÓSITO 3 Glosario																		
Análisis Intensivo PROPÓSITO 4 Bibliografía																		
Análisis Intensivo PROPÓSITO 5 Resumen																		
Conclusiones y																		

AVANCES	29- agost	Septiembre Del 12 al 26 Sept.				Octubre Del 03 al 31				Noviembre Del 07 al 28				Diciembre Del 01 al 30				1ra semana enero	2da semana enero	3ra semana enero	De la 3ra semana de enero a 3ra semana de febrero	Ultima semana de febrero
Recomendaciones, Bibliografía, anexos y otros CARTA AVAL																						
Impresión 3 ejemplares blanco y negro engargolados																						
Diseño presentación en Power Point																						
Ensayo Pre defensa																						
Presentación y defensa																						
Incorporación de mejoras																						
Revisión de mejoras																						
Entrega final																						

Galería de fotos



*Ilustración 1. Escenario pedagógico del juego.
de clases*



Ilustración 2 niños al momento de realizar juegos en el salón



Ilustración 3 niños identificando colores.
del juego

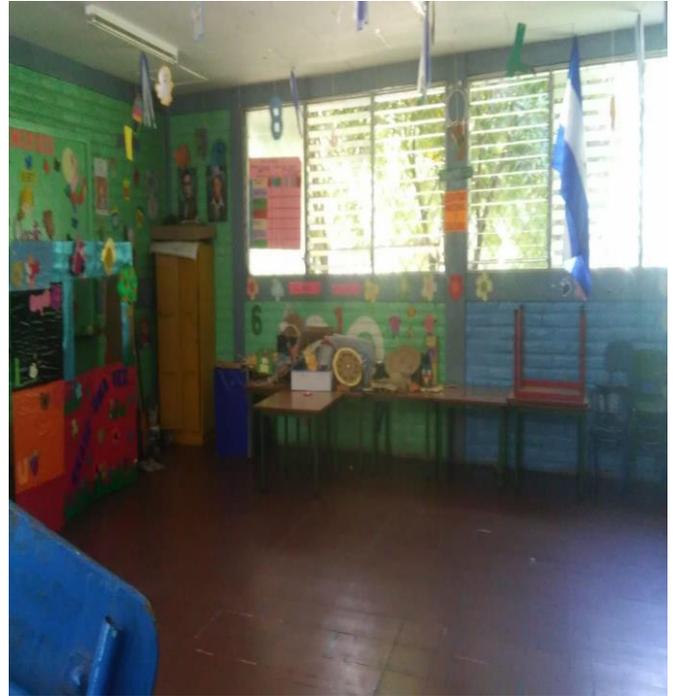


Ilustración 4 salón de clase y se refleja el área
del juego



Ilustración Aplicación de entrevista



Ilustración 5 trabajo de manualidades



Actividades en el pizarrón

Ilustración Interacción con los niños durante día de observación

